

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7525882号
(P7525882)

(45)発行日 令和6年7月31日(2024.7.31)

(24)登録日 令和6年7月23日(2024.7.23)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全168頁)

(21)出願番号	特願2020-148961(P2020-148961)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	令和2年9月4日(2020.9.4)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2022-43603(P2022-43603A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
(43)公開日	令和4年3月16日(2022.3.16)		13号
審査請求日	令和5年8月30日(2023.8.30)	(74)代理人	100160691
			弁理士 田邊 淳也
		(72)発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド
			ディ内
		(72)発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド
			ディ内
		(72)発明者	中山 覚
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
複数の装飾図柄が当たりの態様で確定表示される前において特定画像を表示する演出を
実行可能であり、
前記特定画像は、前記当たりの態様で前記複数の装飾図柄が仮停止した後に表示されて
おり、前記複数の装飾図柄が確定表示されるまでの残り時間に応じて変化する画像であっ
て、前記残り時間の経過を視覚的に表示するインジケータ画像である、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-202930号公報

【文献】特開2016-198339号公報

【文献】特開2016-182376号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

10

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

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

20

【0008】

[適用例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、

複数の装飾図柄が当たりの態様で確定表示される前において特定画像を表示する演出を実行可能であり、

前記特定画像は、前記当たりの態様で前記複数の装飾図柄が仮停止した後に表示されており、前記複数の装飾図柄が確定表示されるまでの残り時間に応じて変化する画像であって、前記残り時間の経過を視覚的に表示するインジケータ画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

30

【0014】

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】

【0015】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】表示器類の拡大図である。

【図3】遊技機の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図4】遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図5】メインROMおよびメインRAMを説明するための図である。

【図6】サブROMおよびサブRAMを説明するための図である。

40

【図7】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。

【図8】判定テーブルT1～T4を説明するための図である。

【図9】大当たり種別判定テーブルT5の説明図である。

【図10】非時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図11】時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図12】電チュー開放パターン判定テーブルT7の説明図である。

【図13】大入賞口開放パターン判定テーブルT8の説明図である。

【図14】V開閉部材開放パターン判定テーブルT9の説明図である。

【図15】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図16】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

50

【図 1 7】始動口センサ検出処理のフローチャートである。	
【図 1 8】特図 2 事前判定処理のフローチャートである。	
【図 1 9】特図 1 事前判定処理のフローチャートである。	
【図 2 0】普通動作処理のフローチャートである。	
【図 2 1】特別動作処理のフローチャートである。	
【図 2 2】特別図柄待機処理のフローチャートである。	
【図 2 3】大当たり判定処理のフローチャートである。	
【図 2 4】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 2 5】変動パターン選択処理の第 2 のフローチャートである。	
【図 2 6】特別図柄変動中処理のフローチャートである。	10
【図 2 7】特別図柄確定処理のフローチャートである。	
【図 2 8】遊技状態管理処理のフローチャートである。	
【図 2 9】遊技状態リセット処理のフローチャートである。	
【図 3 0】特別電動役物処理のフローチャートである。	
【図 3 1】V 開閉部材動作処理のフローチャートである。	
【図 3 2】遊技状態設定処理のフローチャートである。	
【図 3 3】V 領域センサ検出処理のフローチャートである。	
【図 3 4】保留球数処理のフローチャートである。	
【図 3 5】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。	
【図 3 6】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。	20
【図 3 7】受信コマンド解析処理のフローチャートである。	
【図 3 8】先読み演出決定処理のフローチャートである。	
【図 3 9】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。	
【図 4 0】先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 の説明図である。	
【図 4 1】変動演出開始処理のフローチャートである。	
【図 4 2】基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 の説明図である。	
【図 4 3】チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 の説明図である。	
【図 4 4】変動演出中処理のフローチャートである。	
【図 4 5】表示制御処理のフローチャートである。	
【図 4 6】第 1 可動役物 1 4 の移動態様を例示した説明図である。	30
【図 4 7】第 1 可動役物 1 4 の第 2 態様を例示した説明図である。	
【図 4 8】第 2 可動役物 1 5 の第 2 態様を例示した説明図である。	
【図 4 9】枠可動役物 6 9 の第 2 態様を例示した説明図である。	
【図 5 0】サブ表示画面 6 4 の表示演出を例示した説明図である。	
【図 5 1】天井到達予定示唆演出 A を説明するための図である。	
【図 5 2】天井到達予定示唆演出 B を説明するための図である。	
【図 5 3】天井到達予定示唆演出 C を説明するための図である。	
【図 5 4】特別キャラクタ出現演出 A を説明するための図である。	
【図 5 5】特別キャラクタ出現演出 B を説明するための図である。	
【図 5 6】特別キャラクタ出現演出 C を説明するための図である。	40
【図 5 7】当たり報知演出 A を説明するための図である。	
【図 5 8】当たり報知演出 B を説明するための図である。	
【図 5 9】当たり報知演出 C を説明するための図である。	
【図 6 0】有音リーチ演出を説明するための図である。	
【図 6 1】無音リーチ演出 A を説明するための図である。	
【図 6 2】無音リーチ演出 B を説明するための図である。	
【図 6 3】パイプ演出 A を説明するための図である。	
【図 6 4】パイプ演出 B を説明するための図である。	
【図 6 5】パイプ演出 C を説明するための図である。	
【図 6 6】複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A の説明図である。	50

【図 6 7】複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B の説明図である。

【図 6 8】複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C の説明図である。

【図 6 9】図柄揃い後の昇格演出 A を説明するための図である。

【図 7 0】図柄揃い後の昇格演出 B を説明するための図である。

【図 7 1】図柄揃い後の昇格演出 C を説明するための図である。

【図 7 2】保留図柄演出 A を説明するための図である。

【図 7 3】保留図柄演出 B を説明するための図である。

【図 7 4】保留図柄演出 C を説明するための図である。

【図 7 5】図柄変動停止演出 A を説明するための図である。

【図 7 6】図柄変動停止演出 B を説明するための図である。

【図 7 7】図柄変動停止演出 C を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 6 】

< 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 7 】

遊技機 1 は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技盤 2 とを備え、遊技機枠 5 0 の内側に遊技盤 2 が取り付けられている。遊技機枠 5 0 は、前枠（前枠部）5 3 のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）5 3 は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル 6 0 と、打球供給皿（上皿）6 1 と、余剰球受皿（下皿）6 2 と、演出ボタン 6 3 と、サブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U）と、剣部材 6 5 と、枠ランプ 6 6 と、スピーカ 6 7 と、枠可動体 6 9 と、を備えている。前枠 5 3 の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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

10

20

30

40

50

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 とを含んでいる。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 E L 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。

10

【 0 0 2 0 】

遊技盤 2 は、遊技領域 3 と、レール部材 4 と、盤ランプ 5 と、画像表示装置 7 と、第 1 盤可動体 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）2 2 と、ゲート（スルーチャッカー）2 8 と、第 1 大入賞装置（第 1 アタッカー）3 1 と、第 2 大入賞装置（第 2 アタッカー）3 6 と、大入賞口開放始動口 1 7 と、一般入賞口 2 7（普通入賞口 2 7）と、アウト口 1 6 と、表示器類 4 0 と、を備えている。

20

【 0 0 2 1 】

遊技領域 3 は、ハンドル 6 0 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 6 0 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。

【 0 0 2 2 】

30

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

40

【 0 0 2 3 】

演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄（左装飾図柄）8 L が表示される。中の図柄表示エリアには中演出図柄（中装飾図柄）8 C が表示される。右の図柄表示エリアには右演出図柄（右装飾図柄）8 R が表示される。演出図柄 8 L、8 C、8 R は、例えば「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄によって構成されている。演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、後述する第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示と同期している。画像表示装置 7 は、左、中、右の図柄表示エリアに表示する演出図柄の組み合わせによって、後述の第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b によって表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示の結果（大当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやす

50

く表示することができる。

【 0 0 2 4 】

例えば、大当たりに当選した場合には「 7 7 7 」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「 6 3 7 」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を第 1 特別図柄表示器 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b のほか、画像表示装置 7 によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは上記に限定されず任意に設定することができる。以後、演出図柄 8 L、8 C、8 R を表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」「変動表示」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を 1 回の変動演出（1 サイクルの変動演出）としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

10

【 0 0 2 5 】

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

20

【 0 0 2 6 】

保留画像表示領域は、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて保留画像 9 A を表示する第 1 保留表示エリアと、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて保留画像 9 B を表示する第 2 保留表示エリアとを含んでいる。保留画像 9 A、9 B の表示によって、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a に表示される第 1 特図保留の記憶数と、第 2 特図保留表示器 4 3 b に表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく表示することができる。保留消化画像表示領域は、保留消化画像 9 C を表示する保留消化表示エリアを含んでいる。保留消化画像 9 C は、表示画面 7 a または表示画面 7 b で現在変動中の演出図柄（演出図柄 8 L、8 C、8 R）に対応しており、保留消化画像 9 C の表示によって、第 1 特図保留または第 2 特図保留が消化（後述の「特図保留の消化」）されることを、遊技者にわかりやすく表示することができる。

30

【 0 0 2 7 】

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

40

【 0 0 2 8 】

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

50

の一部を覆う。

【 0 0 2 9 】

画像表示装置 7 の下部には、ステージ部 1 1 が形成されている。ステージ部 1 1 は、ステージ部 1 1 の上面を転動する遊技球を後述の第 1 始動口 2 0 へと誘導可能な形状を有している。画像表示装置 7 の左下方には、ワープ部 1 2 が設けられている。ワープ部 1 2 は、遊技球が流入する入口部と遊技球が流出する出口部とを備え、入口部から流入した遊技球を出口部からステージ部 1 1 に流出させる。

【 0 0 3 0 】

固定入賞装置（ヘソ） 1 9 は、遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方に配置され、遊技球の入球し易さが常に変わらない第 1 始動口（第 1 始動入賞口、第 1 入球口、固定始動口） 2 0 を備えている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。言い換えれば、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞は、大当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。

10

【 0 0 3 1 】

普通可変入賞装置（電チュー） 2 2 は、遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の下方に配置され、第 2 始動口（第 2 始動入賞口、第 2 入球口、可変始動口） 2 1 を備えている。第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。電チュー 2 2 は、第 2 始動口 2 1 の前方に可動部材 2 3 を備えており、可動部材 2 3 の作動によって第 2 始動口 2 1 を開閉する。可動部材 2 3 は、電チューソレノイド 2 4（図 3）によって駆動される。第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、電チュー 2 2 は、可動部材 2 3 が開状態のときの方が閉状態のときよりも第 2 始動口 2 1 への入球が容易であればよく、閉状態のときに第 2 始動口 2 1 への入球が可能であってもよい。

20

【 0 0 3 2 】

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 3 3 】

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。

30

【 0 0 3 4 】

また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート 2 8 を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、ゲート 2 8 を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、後述の普通図柄表示器 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。

40

【 0 0 3 5 】

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

50

３９と、非Ｖ領域７０と、Ｖ開閉部材７１とを備えている。第１大入賞口３０は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第１特別入賞口開閉部材）３２を備えている。開閉部材３２は、第１大入賞口ソレノイド３３（図３）によって駆動される。第１大入賞口３０は、開閉部材３２が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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機としておこなわれる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して「特別図柄」とも呼ぶ。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して「特別図柄表示器 4 1」とも呼ぶ。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して「特図保留表示器 4 3」とも呼ぶ。

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

特別図柄表示器 4 1 は、横並びに配された 8 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「
（
：点灯、
：消灯）」というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある L E D が点灯した大当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「
（
）」というように一番右にある L E D のみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯してもよい。変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全 L E D が一斉に点滅してもよい。

【 0 0 4 4 】

遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶領域 8 5（図 5）に一旦記憶される。具体的には、第 1 始動口 2 0 への入賞であれば

10

20

30

40

50

、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入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器43に表示される。第1特図保留表示器43aと第2特図保留表示器43bは、例えばそれぞれ4個のLEDで構成されている。各特図保留表示器43は、特図保留の数だけLEDを点灯させることによって特図保留の数を表示する。

10

【0045】

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

20

【0046】

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

30

【0047】

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

40

【0048】

50

2. 遊技機の電氣的構成

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

10

【0049】

主制御基板80は、遊技制御用マイコン81と、入出力回路87と、を備えている。遊技制御用マイコン81は、主制御基板80に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機1の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン81は、遊技の進行を制御するためのプログラムなどを記憶するメインROM83と、ワークメモリとして使用されるメインRAM84と、メインROM83に記憶されているプログラムを実行するメインCPU82と、を含んでいる。メインROM83に記憶されているデータの詳細、および、メインRAM84に設けられている記憶領域の詳細については後述する。メインROM83は外付けROMとして構成されていてもよい。遊技制御用マイコン81は、入出力回路(Ｉ／Ｏポート部)87を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路87は、遊技制御用マイコン81に内蔵されていてもよい。

20

【0050】

主制御基板80には、入出力回路87および中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板80は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板88を介して接続されるセンサ類としては、大入賞口開放始動口センサ17a、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、V領域センサ39a、非V領域センサ70a、および、普通入賞口センサ27a、29aが例示される。中継基板88を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド24、第1大入賞口ソレノイド33、第2大入賞口ソレノイド38、および、V開閉部材ソレノイド73が例示される。大入賞口開放始動口センサ17aは、大入賞口開放始動口17の内部に設けられ、大入賞口開放始動口17に入球した遊技球を検出する。第1始動口センサ20aは、第1始動口20の内部に設けられ、第1始動口20に入賞した遊技球を検出する。第2始動口センサ21aは、第2始動口21の内部に設けられ、第2始動口21に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ28aは、ゲート28の内部に設けられ、ゲート28を通過した遊技球を検出する。第1大入賞口センサ30aは、第1大入賞口30の内部に設けられ、第1大入賞口30に入賞した遊技球を検出する。第2大入賞口センサ35aは、第2大入賞口35の内部に設けられ、第2大入賞口35に入賞した遊技球を検出する。V領域センサ39aは、第1大入賞口30の内部のV領域39に設けられ、V領域39を通過した遊技球を検出する。非V領域センサ70aは、第1大入賞口30の内部の非V領域70に設けられ、非V領域70を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ27aは、普通入賞口27の内部に設けられ、普通入賞口27に入賞した遊技球を検出する。普通入賞口センサ29aは、普通入賞口29の内部に通過した遊技球を検出する。電チューソレノイド24は、電チュー22の可動部材23を駆動する。第1大入賞口ソレノイド33は、第1大入賞装置31の開閉部材32を駆動する。第2大入賞口ソレノイド38は、第2大入賞装置36の開閉部材37を駆動する。V開閉部材ソレノイド73は、第1大入賞装置31のV開閉部材71を駆動する。

30

40

【0051】

主制御基板80には、入出力回路87を介して表示器類40が接続されている。遊技制

50

御用マイコン 8 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b、普図保留表示器 4 4 についての表示制御おこなう。

【 0 0 5 2 】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して払出制御基板 1 1 0 が接続されている。主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球払出装置 1 2 0 と、貸球払出装置 1 3 0 と、カードユニット 1 3 5 と、が接続され、発射制御回路 1 1 1 を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。賞球払出装置 1 2 0 は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号に基づいて、賞球払出装置 1 2 0 の賞球モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ 1 2 2 によって検知される。貸球払出装置 1 3 0 は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、貸球払出装置 1 3 0 の貸球モータ 1 3 1 を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ 1 3 2 によって検知される。カードユニット 1 3 5 は、遊技機 1 に隣接して配置され、挿入されたプリペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置 1 1 2 は、ハンドル 6 0 (図 1) と、発射モータ 1 1 3 と、タッチスイッチ 1 1 4 と、発射ボリューム 1 1 5 と、を備えている。発射装置 1 1 2 は、遊技者によるハンドル 6 0 の操作があった場合に、タッチスイッチ 1 1 4 によってハンドル 6 0 の接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 によってハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるように発射モータ 1 1 3 を駆動する。

【 0 0 5 3 】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介してサブ制御基板 9 0 (図 4) が接続されている。主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対して各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 (例えばダイオードを用いた回路) が介在している。

【 0 0 5 4 】

サブ制御基板 9 0 は、演出制御用マイコン 9 1 と、入出力回路 9 5 と、を備えている。演出制御用マイコン 9 1 は、サブ制御基板 9 0 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン 9 1 は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブ ROM 9 3 と、ワークメモリとして使用されるサブ RAM 9 4 と、サブ ROM 9 3 に記憶されているプログラムを実行するサブ CPU 9 2 と、を含んでいる。サブ ROM 9 3 に記憶されているデータの詳細、および、サブ RAM 9 4 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。サブ ROM 9 3 は外付け ROM として構成されていてもよい。演出制御用マイコン 9 1 は、入出力回路 (I / O ポート部) 9 5 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 9 5 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。サブ制御基板 9 0 には、入出力回路 9 5 を介して、画像制御基板 1 0 0 と、音声制御基板 1 0 6 と、ランプ制御基板 1 0 7 と、中継基板 1 0 8 と、が接続されている。

【 0 0 5 5 】

画像制御基板 1 0 0 は、画像制御用マイコン 1 0 1 と、入力回路 1 0 5 a と、出力回路 1 0 5 b とを備えている。画像制御用マイコン 1 0 1 は、画像制御基板 1 0 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 1 0 1 は、CPU 1 0 2 と、ROM 1 0 3 と、RAM 1 0 4 とを含んでいる。ROM 1 0 3 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

10

20

30

40

50

）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 64の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン 101は、演出制御用マイコン 91からの指令に基づいて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。

【0056】

音声制御基板 106には、スピーカ 67が接続されており、演出制御用マイコン 91は、主制御基板 80から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 106を介してスピーカ 67から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ 67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 90のサブROM 93に格納されている。なお、音声制御基板 106は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づく音声制御を実行させてもよい。さらに、音声制御基板 106は、ROMを実装していてもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ 67を画像制御基板 100に接続し、画像制御基板 100のCPU 102に音声制御を実行させてもよい。さらに、画像制御基板 100のROM 103に音響データを格納してもよい。

【0057】

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ROM 93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ROM 93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 107は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物 14、15の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板 107はROMを実装していてもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0058】

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

【0059】

3. 遊技機の詳細構成

図5、図6に基づいて、遊技機1の詳細構成について説明する。図5（A）は、メインROM 83に記憶されているテーブルを説明するための図である。図5（B）は、メイ

10

20

30

40

50

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。

【0060】

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

10

【0061】

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。

20

30

40

【0062】

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

50

、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。

【0063】

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

【0064】

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

10

20

30

40

50

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 8 5 a に記憶され、第 2 始動口 2 1 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 8 5 b に記憶される。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、ゲート 2 8 の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普通図保留記憶領域 8 6 に記憶される。

【 0 0 6 5 】

演出制御用マイコン 9 1 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 ～ 1 2 7 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 ～ 1 2 7 までの範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値群はサブ R A M 9 4 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 R A M 9 4 に記憶される。

10

【 0 0 6 6 】

図 8 は、判定テーブル T 1 ～ T 4 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 T 1 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 T 2 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 T 3 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 T 4 を説明するための図が示されている。

20

【 0 0 6 7 】

大当たり判定テーブル T 1 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、取得した大当たり乱数値（0 ～ 6 5 5 3 5 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 ～ 1 6 4」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「0 ～ 1 6 4 以外の数値（1 6 5 ～ 6 5 5 3 5）」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 ～ 6 4 9」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「0 ～ 6 4 9 以外の数値（6 5 0 ～ 6 5 5 3 5）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。「通常確率状態」および「高確率状態」の内容については後述する。

30

【 0 0 6 8 】

リーチ判定テーブル T 2 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、取得したリーチ乱数値（0 ～ 1 2 7 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 ～ 1 3」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0 ～ 1 3 以外の数値（1 4 ～ 1 2 7）」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 ～ 1 2 7）」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 T 2 では、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されることで、特図保留の消化スピードを速めるためである。

40

【 0 0 6 9 】

普通図柄当たり判定テーブル T 3 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、取得した普通図柄乱数値（0 ～ 2 5 5 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 ～ 2 5 5）」の場合には、「ハズレ」

50

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。

【0070】

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。

【0071】

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

【0072】

図10は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルT6を説明するための図である。図11は、時短状態時の変動パターン判定テーブルT6を説明するための図である。変動パターン判定テーブルT6は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理(後述)において、取得した変動パターン乱数値(0～127)に応じて、変動パターンを判定するために参照されるテーブルである。図10では、例えば、非時短状態において第1始動口20に入賞し、大当たり判定テーブルT1において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルT2において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「1～2」であり、変動パターン乱数値が「0～60」の場合には、変動パターンが「P7」と判定されることが示されている。図11では、例えば、時短状態において第2始動口21に入賞し、大当たり判定テーブルT1において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブルT5において「16RV通過予定大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0～10」の場合には、変動パターンが「P61」と判定されることが示されている。図10, 11に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ(SPリーチ)となるのか

10

20

30

40

50

も決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる5種類のスーパーリーチ（SP1、SP2、SP3、SP4、SP5）が設定されている。SP1～3では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。SP1～5の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

【0073】

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

【0074】

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。

【0075】

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「2

10

20

30

40

50

2 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 3 4」と判定されることが示されている。図 1 4 (B) には、開放パターン 3 1、開放パターン 3 2、開放パターン 3 3、および、開放パターン 3 4 の内容が示されている。開放パターン 3 1 では 2、4、6、8 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 1 のショート開放をおこなう。1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 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 3 1.5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。開放パターン 3 2 では 2、4、6、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 1 のショート開放をおこなう。8、1 0 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 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 3 1.5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。開放パターン 3 3 では 2、6 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 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 3 1.5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。4、8、1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 1 のショート開放をおこなう。開放パターン 3 4 では 2、4、6、8、1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 1 のショート開放をおこなう。ート開放をおこなう。

【 0 0 7 6 】

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 4 1 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 4 1 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 3 0 および第 2 大入賞口 3 5）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OP）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ED）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了、または、前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。

【 0 0 7 7 】

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

3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターン 2 2 は、V 通過予定開放パターンと V 非通過予定開放パターンとを兼ねている。

【 0 0 7 8 】

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

10

【 0 0 7 9 】

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

20

【 0 0 8 0 】

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

30

【 0 0 8 1 】

「 V 非通過予定大当たり 」は、総ラウンド数は 1 6 R であるものの、実質的な総ラウンド数は 1 3 となる開放パターン 2 2 の「 1 6 R (実質 1 3 R) V 非通過予定大当たり 」である。つまり、1 R から 1 3 R までは第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放するが、1 5 R では第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり 0 . 1 秒しか開放せず、また、1 4 R と 1 6 R でも第 2 大入賞口 3 5 を 1 R 当たり 0 . 1 秒しか開放しない (図 1 3 : 開放パターン 2 2)。従って、この「 1 6 R (実質 1 3 R) V 非通過予定大当たり 」では 1 4 R から 1 6 R までは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「 1 6 R (実質 1 3 R) V 非通過予定大当たり 」は実質 1 3 R の大当たりとなっている。2 R , 4 R , 6 R , 8 R , 1 0 R および 1 2 R では、V 開閉部材 7 1 は開放されるもののその開放はショート開放であり (図 1 4 : 開放パターン 3 4)、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域 3 9 に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

40

【 0 0 8 2 】

上記の説明から明らかなように、「 1 6 R (実質 1 3 R) V 非通過予定大当たり 」と「 1 6 R (実質 1 3 R) V 通過予定大当たり 」とは、第 1 大入賞口 3 0 と第 2 大入賞口 3 5 (開閉部材 3 2 と開閉部材 3 7) との開放パターンが同一 (開放パターン 2 2) であり、V 開閉部材 7 1 の開放パターンのみが異なっている (開放パターン 3 4 と開放パターン 3

50

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

10

20

【0083】

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。

30

【0084】

5. 遊技状態の説明

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

40

【0085】

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

50

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

10

【 0 0 8 6 】

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、いわゆる電サポ制御（電チュー 2 2 により第 2 始動口 2 1 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御、および、電チュー 2 2 に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー 2 2 が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

20

30

40

【 0 0 8 7 】

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

50

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

【0088】

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

【0089】

6. 遊技制御用マイコン81の動作

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

【0090】

[主制御メイン処理]

図15は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、遊技機1の電源がオンされると、メインROM83から主制御メイン処理を実行するための

10

20

30

40

50

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 C P U 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。

【0091】

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。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 8 1 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。

【0092】

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 8 1 は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップ S 0 0 4）。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 S 0 0 5）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 C P U 8 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、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 C P U 8 2 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。

【0093】

[メイン側タイマ割り込み処理]

図 16 は、メイン側タイマ割り込み処理（図 15：ステップ S 0 0 5）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 8 1 は、まず、乱数更新処理をおこなう（ステップ S 1 0 1）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 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。

【0094】

乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、入力処理をおこなう（ステップ S 1 0 2）。入力処理では、遊技制御用マイコン 8 1 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 R A M 8 4 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 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 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、普通入賞口センサ 2 7 a、普通入賞口センサ 2 9 a（図 3）である。

【0095】

入力処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、始動口センサ検出処理（ステップ S 1 0 3）、普通動作処理（ステップ S 1 0 4）、特別動作処理（ステップ S 1 0 5）、V 領域センサ検出処理（ステップ S 1 0 6）、保留球数処理（ステップ S 1 0 7）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 8 1

10

20

30

40

50

は、出力処理をおこなう（ステップ S 1 0 8）。出力処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、上述の各処理においてメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットしたコマンド等をサブ制御基板 9 0 に出力する。出力処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 1 0 9）。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 4 3 b をその数を示す表示態様に制御し、特図 1 保留球数に基づいて第 1 特図保留表示器 4 3 a をその数を示す表示態様に制御する。

【 0 0 9 6 】

[始動口センサ検出処理]

図 1 7 は、始動口センサ検出処理（図 1 6：ステップ S 1 0 3）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、ゲート 2 8 に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう（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。

【 0 0 9 7 】

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、当たり乱数カウンタの値（図 7：ラベル - T R N D - A の値）、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。

【 0 0 9 8 】

ステップ S 2 1 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第 1 始動口センサ 2 0 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞していない場合（ステップ S 2 1 0：N O）、本処理を終了する。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞した場合（

ステップS 2 1 0 : Y E S)、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 保留球数が「4 (上限値)」であるか否かの判定をおこなう (ステップ S 2 1 1)。特図 1 保留球数とは、第 1 特図保留の数であり、より具体的には、メイン R A M 8 4 に設けられた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図 1 保留球数が「4」であれば (ステップ S 2 1 1 : Y E S)、本処理を終了する。特図 1 保留球数が「3」以下の場合 (ステップ S 2 1 1 : N O)、特図 1 保留球数に「1」を加算した後 (ステップ S 2 1 2)、特図 1 関係乱数取得処理をおこなう (ステップ S 2 1 3)。ここでは、上述の特図 2 関係乱数取得処理 (ステップ S 2 0 8) と同様に、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した乱数値群を第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域のうち、現在の特図 1 保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン 8 1 は、後述の特図 1 事前判定処理 (図 1 9) のために、取得した乱数値群を第 1 特図保留記憶領域 8 5 a とは異なるバッファ (事前判定用バッファ) にも一時的に記憶 (保持) させる。特図 1 関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 事前判定処理をおこなう (ステップ S 2 1 4)。特図 1 事前判定処理の詳細については後述する。

【 0 0 9 9 】

[特図 2 事前判定処理]

図 1 8 は、特図 2 事前判定処理 (図 1 7 : ステップ S 2 0 9) のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、確変フラグが O N であるか否かの判定をおこなう (ステップ S 3 0 1)。確変フラグが O F F の場合 (ステップ S 3 0 1 : N O)、本処理を終える。すなわち、確変フラグが O F F の場合には、事前判定はおこなわれない。一方、確変フラグが O N の場合、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定テーブル T 1 (図 8) のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり事前判定をおこなう (ステップ S 3 0 2)。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 関係乱数取得処理 (図 1 7 : ステップ S 2 0 8) によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、参照する大当たり判定テーブル T 1 (図 8) と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かの事前判定をおこなう。ここでは、高確率状態 (確変フラグが O N) であるため、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定テーブル T 1 のうち、高確率状態用のテーブル (大当たり判定値が「0」~「6 4 9」) を参照して大当たりか否かを事前判定する。すなわち、大当たり乱数値が「0」~「6 4 9」のとき「大当たり」と事前判定し、それ以外の値のとき「ハズレ」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理 (図 2 3) で用いられる大当たり判定テーブル T 1 を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり判定テーブル T 1 とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【 0 1 0 0 】

大当たり事前判定の結果が「ハズレ」の場合 (ステップ S 3 0 4 : N O)、処理はステップ S 3 0 6 にスキップする。一方、大当たり事前判定の結果が「大当たり」の場合 (ステップ S 3 0 4 : Y E S)、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり種別事前判定をおこなう (ステップ S 3 0 5)。大当たり種別事前判定では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 関係乱数取得処理 (図 1 7 : ステップ S 2 0 8) によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり種別乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブル T 5 (図 9) に基づいて、大当たり種別の事前判定をおこなう。ここでは、大当たり種別乱数値が「0」~「1 2 7」のいずれであっても「1 6 R V 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 2 3) で用いられる大当たり種別判定テーブル T 5 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 T 5 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。

【 0 1 0 1 】

10

20

30

40

50

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

10

【0102】

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

20

【0103】

〔特図1事前判定処理〕

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

30

40

【0104】

〔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S5

50

02)。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」の状態ゲート28を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理(図17)のステップS203において、一旦、普通図柄の保留球数が「1」になり、その後、本ステップS504において保留が消化され即座に普通図柄の保留球数が「0」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理(図17)のステップS207およびステップS212において、一旦、特別図柄の保留数が「1」になり、その後、後述の特別図柄待機処理(図22)におけるステップS1404およびステップS1410において保留が消化され特別図柄の保留球数が「0」になる。次に、遊技制御用マイコン81は、普通図柄当たり判定テーブルT3(図8(C))を参照して当たり判定をおこなう(ステップS505)。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、普図保留記憶領域86の第1記憶領域(普図保留の1個目に対応)に記憶されている判定値としての普通図柄乱数値(当たり乱数値)を読み出す。そして、普通図柄乱数値と、遊技状態(時短状態か否か)と、普通図柄当たり判定テーブルT3とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「0」~「2」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される(図8(C)参照)。

10

20

【0105】

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

30

【0106】

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

40

【0107】

上述のステップS501において、電チュー22が作動中の場合(ステップS501: YES)、遊技制御用マイコン81は、電チュー22の閉鎖条件が成立しているか否かの

50

判定をおこなう（ステップ S 5 2 0）。ここでの閉鎖条件は、電チュー 2 2 への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば 6 個）に達したこと、または、電チュー 2 2 の作動時間が経過して電チュー 2 2 を閉鎖させる時間に至ったことのいずれかが満たされていることである。電チュー 2 2 の作動時間とは、ステップ S 5 1 1 で選択された開放パターンに対応する作動時間である。電チュー 2 2 の閉鎖条件が成立していない場合（ステップ S 5 2 0：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。一方、電チュー 2 2 の閉鎖条件が成立している場合（ステップ S 5 2 0：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 を閉鎖（閉塞）してその作動を停止し（ステップ S 5 2 1）、本処理を終える。

【0108】

[特別動作処理]

図 2 1 は、特別動作処理（図 1 6：ステップ S 1 0 5）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置（第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6）に関する処理を 4 つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」と呼ぶ。遊技制御用マイコン 8 1 は、「特別動作ステータス」が「1」のとき（ステップ S 1 3 0 1：YES）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 2）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「2」のときには（ステップ S 1 3 0 1：NO、ステップ S 1 3 0 3：YES）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 4）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「3」のときには（ステップ S 1 3 0 1、S 1 3 0 3：NO、ステップ S 1 3 0 5：YES）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 6）。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「4」のときには（ステップ S 1 3 0 1、S 1 3 0 3、S 1 3 0 5：NO）、特別電動役物処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 8）。特別電動役物処理では、大当たり遊技が実行される。上記の各処理の詳細については後述する。なお、特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0109】

[特別図柄待機処理]

図 2 2 は、特別図柄待機処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 2）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 4 0 1）。特図 2 保留球数が「0」である場合（ステップ S 1 4 0 1：YES）、すなわち、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b に、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップ S 1 4 0 7 に移行する。特図 2 保留球数が「1」以上である場合（ステップ S 1 4 0 1：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）、および、変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 3）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図 2 保留球数を 1 つディクリメントする（ステップ S 1 4 0 4）。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1～第 4 記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に 1 つシフトするとともに、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップ S 1 4 0 5）。例えば、第 1～第 3 記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第 3 記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第 1～第 4 記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第 4 記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、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 7 a では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、一番左端の保留画像 9 B）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 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2～第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、左から 2、3、4 番目の保留画像 9 B）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

10

20

30

40

50

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

【0110】

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

20

30

40

【0111】

ステップS1407において、特図1保留球数が「0」の場合(ステップS1407: YES)、遊技制御用マイコン81は、画像表示装置7の表示画面7aが待機画面か否かの判定をおこなう(ステップS1413)。待機画面とは、客待ち用のデモ画面のことである。遊技制御用マイコン81は、例えば、客待ち用のデモ画面表示フラグのON/OFFによって判定してもよい。待機画面である場合(ステップS1413: YES)、本処理を終了する。待機画面でない場合(ステップS1413: NO)、遊技制御用マイコン81は、所定の待機時間の経過をまって、待機場面を表示させるための客待ち待機コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし(ステップS1414)、本処理を終える。上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第1特図保留

50

に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合に限って実行される。すなわち、第2特図保留の消化は、第1特図保留の消化に優先して実行される。また、本実施形態の大当たり種別判定テーブルT5によれば、第2特図保留に基づく抽選の方が、第1特図保留に基づく抽選よりも遊技者にとって利益の大きい大当たり（V通過予定大当たり）に当選しやすくなっている。

【0112】

[大当たり判定処理]

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

【0113】

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。

【0114】

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

【0115】

[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 S 1 4 0 9）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 8 1 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 S 1 6 0 0）。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 S 1 6 0 0：YES）、処理はステップ S 1 6 1 2 に移行する。時短状態でない場合（ステップ S 1 6 0 0：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 2）。大当たりフラグが OFF の場合（ステップ S 1 6 0 2：NO）、処理はステップ S 1 6 0 7 に移行する。大当たりフラグが ON の場合（ステップ S 1 6 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりが特図 2 か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 3）。大当たりが特図 2 の場合（ステップ S 1 6 0 3：YES）、大当たり種別が必ず V 通過予定大当たりとなるため、処理はステップ 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：NO）、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 RAM 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。

【0116】

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：YES）、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 10）のうち、非時短状態 V 通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ 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 10 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。

【0117】

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：NO）、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 10）のうち、非時短状態 V 非通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ 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 10 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。

【0118】

ステップ S 1 6 0 2 において、大当たりフラグが OFF の場合（ステップ S 1 6 0 2：NO）、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T2のうち、非時短状態用のテーブル（リーチ有り判定値（リーチ成立乱数値）が「0」～「13」の部分）に基づいてリーチの有無を判定する。

【0119】

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

10

【0120】

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

20

30

【0121】

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

40

50

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。

【0122】

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。

【0123】

[特別図柄変動中処理]

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

【0124】

[特別図柄確定処理]

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

【0125】

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

【0126】

10

20

30

40

50

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

【0127】

[遊技状態管理処理]

図 2 8 は、遊技状態管理処理（図 2 7：ステップ S 1 8 0 1）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、確変フラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 0 0 1）。確変フラグが OFF の場合（ステップ S 2 0 0 1：NO）、処理はステップ S 2 0 1 0 にスキップする。確変フラグが ON の場合（ステップ S 2 0 0 1：YES）、確変カウンタの値を 1 ディクリメントする（ステップ S 2 0 0 2）。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「100」がセットされる。遊技制御用マイコン 8 1 は、確変カウンタを 1 ディクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 0 0 3）。確変カウンタの値が「0」ではない場合（ステップ S 2 0 0 3：NO）、処理はステップ S 2 0 0 5 にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合（ステップ S 2 0 0 3：YES）、確変フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2 0 0 4）。

【0128】

ステップ S 2 0 0 5 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグが ON か否かの判定をおこなう。時短フラグが OFF の場合（ステップ S 2 0 0 5：NO）、処理はステップ S 2 0 0 9 にスキップする。時短フラグが ON の場合（ステップ S 2 0 0 5：YES）、時短カウンタの値を 1 ディクリメントする（ステップ S 2 0 0 6）。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、時短カウンタに「100」がセットされる。遊技制御用マイコン 8 1 は、時短カウンタを 1 ディクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 0 0 7）。時短カウンタの値が「0」ではない場合（ステップ S 2 0 0 7：NO）、処理はステップ S 2 0 0 9 にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合（ステップ S 2 0 0 7：YES）、時短フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2 0 0 8）。

【0129】

ステップ S 2 0 0 9 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態指定コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 a にセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、設定した現在の遊技状態に関する情報（天井フラグが ON 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。

【0130】

ステップ S 2 0 1 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 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 2 0 1 0：NO）、処理はステップ S 2 0 0 5 にスキップする。天井フラグが ON の場合（ステップ S 2 0 1 0：YES）、天井カウンタの値を 1 ディクリメントする（ステップ S 2 0 1 1）。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 8 1 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 S 2 0 1 2）。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 S 2 0 1 2：NO）、処理はス

ステップS 2 0 0 5にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合（ステップS 2 0 1 2：YES）、時短フラグをONに切り替え（ステップS 2 0 1 3）、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S 2 0 1 5）。その後、ステップS 2 0 0 9の処理が実行される。

【0131】

〔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S 1 8 0 4）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S 2 1 0 1）。確変フラグがOFFの場合（ステップS 2 1 0 1：NO）、処理はステップS 2 1 0 3にスキップする。確変フラグがONの場合（ステップS 2 1 0 1：YES）、確変フラグをOFFに切り替える（ステップS 2 1 0 2）。ステップS 2 1 0 3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 2 1 0 3：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 2 1 0 3：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS 2 1 0 4）。ステップS 2 1 0 5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 2 1 0 5：NO）、本処理を終了する。天井フラグがONの場合（ステップS 2 1 0 5：YES）、天井フラグをOFFに切り替える（ステップS 2 1 0 6）。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。

【0132】

〔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 1 3 0 8）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 2 2 0 0）。「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 2 2 0 0：YES）、処理はステップS 2 2 3 0に移行する。大当たり終了フラグがOFFの場合（ステップS 2 2 0 0：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 2 2 0 1）。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 2 2 0 2）。開放中の場合（ステップS 2 2 0 2：YES）、処理はステップS 2 2 1 0に移行する。

【0133】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップS 2 2 0 2：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 2 2 0 3）。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。大入賞口を開放する時間ではない場合（ステップS 2 2 0 3：NO）、処理はステップS 2 2 2 0に移行する。

【0134】

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

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

10

【0 1 3 9】

〔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「1 5」、「1 3」、「1 1」、「9」、「7」、「5」のとき、開放ラウンドであると判定することができる。V開閉部材7 1の開放ラウンドではない場合（ステップS 2 5 0 1：NO）、本処理を終える。当該ラウンドにおいてV開閉部材7 1

20

【0 1 4 0】

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：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、第1入賞フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップ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ONの場合（ステップS 2 5 0 2：YES）、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OFFの場合（ステップS 2 5 0 2：NO）、1球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップ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：NO）、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

30

【0 1 4 1】

1球目の入賞を検出した場合（ステップS 2 5 0 3：YES）、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をショート開放させるのは、V開閉部材7 1の開放パターン（図1 4（B））では、「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ONにすることを意味する（後述のV領域センサ検出処理（図3 3）参照）。また、「V領域センサ3 9 aによる遊技球の検知を無効と判定する」とは、V領域センサ3 9 aによる遊技球の検知があっても

40

50

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

10

【0142】

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

20

【0143】

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の開鎖とともに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。

30

40

【0144】

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。

50

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

〔 遊技状態設定処理 〕

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

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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 O N にし、天井カウンタに、b 時短（遊タイム）に達するまでの規定回転数としての「 5 0 0 」がセットされる（ステップ S 2 3 1 1 ）。これにより、大当たり遊技後、確変フラグが O F F となっていたとき、5 0 0 回はまると b 時短（遊タイム）に突入する。ステップ S 2 3 0 9 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態指定コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 a にセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドに

は、設定した遊技状態（時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、天井フラグ、天井カウンタ）に関する情報が含まれている。

【 0 1 5 1 】

[V領域センサ検出処理]

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

10

【 0 1 5 2 】

[保留球数処理]

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

20

【 0 1 5 3 】

7. 演出制御用マイコン 9 1 の動作

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

30

【 0 1 5 4 】

[サブ制御メイン処理]

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

40

【 0 1 5 5 】

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

50

【 0 1 5 6 】

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 7 】

〔 サブ側タイマ割り込み処理 〕

図 3 6 は、サブ側タイマ割り込み処理（図 3 5：ステップ S 4 0 3 5）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、受信コマンド解析処理をおこなう（ステップ S 4 3 0 0）。受信コマンド解析処理の詳細については後述する。受信コマンド解析処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出中処理をおこなう（ステップ S 4 3 0 5）。変動演出中処理は、変動演出中に特定のタイミングで変動終了前コマンドをセットして、表示画面 7 a に特定の表示演出を実行させるための処理であり、詳細については後述する。変動演出中処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、スイッチ処理をおこなう（ステップ S 4 3 1 0）。スイッチ処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a からの検知信号に基づいて出力されたスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）に基づいて、表示画面 7 a の表示内容の設定等をおこなう。スイッチ処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、コマンド送信処理をおこなう（ステップ S 4 3 1 5）。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、受信コマンド解析処理等でサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b（出力バッファ）にセットした各種コマンドを画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7、中継基板 1 0 8 に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 は、画像表示装置 7 を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板 1 0 6 は、受信したコマンドに応じて、スピーカ 6 7 から音声を出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板 1 0 7 は、受信したコマンドに応じて盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理をおこない（ステップ S 4 3 2 0）、本処理を終える。その他の処理では、例えば、乱数更新処理等がおこなわれる。

【 0 1 5 8 】

〔 受信コマンド解析処理 〕

図 3 7 は、受信コマンド解析処理（図 3 6：ステップ S 4 3 0 0）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、主制御基板 8 0 から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 1 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 1 5：Y E S）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップ S 4 4 2 0）。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。先読み演出決定処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップ S 4 4 1 5：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 8 5 に新たに記憶された保留情報に当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

【 0 1 5 9 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 4 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 4 5：Y E S）、保留表示処理をおこなう（ステップ S 4 4 5 0）。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブ R A M 9 4 のカウンタセット領域 9 4 d に設けられた、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、および、普通図保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板 8 0 側だけでなく、サブ制御基板 9 0 側でも

10

20

30

40

50

各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン 9 1 は、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、および、普図保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面 7 a に表示されている保留画像 9 A、9 B の更新をおこなう。一方、保留球数コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 4 4 5 : N O）、上述の保留表示処理をスキップする。

【 0 1 6 0 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 5 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 5 5 : Y E S）、変動演出開始処理をおこなう（ステップ S 4 4 6 0）。「変動演出開始処理」は、特別図柄変動中に実行する変動演出パターン（内容）を選択する処理である。変動演出開始処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップ S 4 4 5 5 : N O）、上述の変動演出開始処理をスキップする。

10

【 0 1 6 1 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 6 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 6 5 : Y E S）、変動演出終了処理をおこなう（ステップ S 4 4 7 0）。「変動演出終了処理」は、特別図柄変動中に実行される変動演出を停止させるための処理である。変動演出終了処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の特図 1 または特図 2 に対応する装飾図柄が停止表示される。また、演出制御用マイコン 9 1 は、後述する事前判定情報シフト処理（図 3 9）をおこなう。なお、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 4 6 5 : N O）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

20

【 0 1 6 2 】

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

30

40

【 0 1 6 3 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からラウンド指定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 8 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 8 5 : Y E S）、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 4 9 0）。「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 9 1 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 R A M 9 4 にセットする。そ

50

して、特図停止図柄データが示す当たり種別およびラウンド数に対応して予め設定されているラウンド演出の演出パターンを選択し、選択したラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドをサブRAM 94の演出コマンドセット領域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、CPU 102は、所定のラウンド演出画像をROM 103から読み出して、表示画面7aに表示させる。なお、ステップS 4485において、ラウンド指定コマンドを受信していない場合（ステップS 4485：NO）、上述のラウンド演出パターン決定処理をスキップする。

【0164】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からエンディングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 4495）。受信している場合（ステップS 4495：YES）、エンディング演出パターン決定処理をおこなう（ステップS 4500）。「エンディング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）のエンディング中に実行するエンディング演出パターン（内容）を選択する処理である。エンディング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、エンディングコマンドの解析をおこない、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報をサブRAM 94にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に応じたエンディング演出パターンを選択し、選択したエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをサブRAM 94の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域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、CPU 102は、所定のエンディング演出画像をROM 103から読み出して、表示画面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S 4495：NO）、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。

【0165】

続いて、演出制御用マイコン91は、その他の処理をおこなう（ステップS 4535）。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RAM 94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RAM 94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RAM 94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。

【0166】

[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S 4420）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S 4601）。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。

【0167】

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

10

20

30

40

50

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

【0 1 6 8】

図3 8に戻り、続いて、演出制御用マイコン9 1は、事前判定情報記憶領域9 4 cに先読み演出パターン情報が記憶されているか否かの判定をおこなう(ステップS 4 6 0 2)。具体的には、演出制御用マイコン9 1は、事前判定情報記憶領域9 4 cの当該領域、第1～4 格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されていないか否かの判定をおこなう。先読み演出パターン情報が記憶されている場合(ステップS 4 6 0 2 : Y E S)には、本処理を終了する。すなわち、事前判定情報記憶領域9 4 cの当該領域、第1～4 格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されている場合には、新たに先読み演出パターン情報を選択して記憶させない。一方、事前判定情報記憶領域9 4 cに先読み演出パターン情報が記憶されていない場合(ステップS 4 6 0 2 : N O)には、演出制御用マイコン9 1は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かの判定をおこなう(ステップS 4 6 0 3)。「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かは、例えば、変動パターン事前判定結果(変動パターン情報)によって判別することができる。演出制御用マイコン9 1は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「リーチ無しハズレ」の場合には(ステップS 4 6 0 3 : N O)、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 : Y E S)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9 1は、先読み演出乱数乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM 9 3に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルT 5 1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。

【0 1 6 9】

図4 0は、先読み演出パターン決定テーブルT 5 1を説明するための図である。図4 0では、事前判定結果が「大当たり」で、先読み演出乱数値が「0～5 5」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「5 6～6 7」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「6 8～1 2 7」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「0～1 0 7」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「1 0 8～1 1 4」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「1 1 5～1 2 7」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

10

20

30

40

50

きる。

【 0 1 7 0 】

図 3 8 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 : Y E S）、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 9 4 c 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 9 4 c 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 3 9 (B) に示すように、受信した事前判定コマンドに対応する第 4 格納領域に「パターン A」をセットするだけでなく、第 1 ~ 3 格納領域、および、当該領域にも「パターン A」をセットする。これにより、第 4 格納領域に対応する変動演出が実行される前に実行される変動演出（当該領域および第 1 ~ 3 格納領域に対応する変動演出）においても、先読み演出パターン A が実行される。なお、当該領域に対応する変動演出で先読み演出が実行されるか否かは、当該変動演出の進捗状況による。すなわち、当該変動演出において、先読み演出を実行するタイミングをもう過ぎていない場合には、先読み演出が実行されないが、先読み演出を実行するタイミング前であれば、そのタイミングにおいて実行される。これについては後述する。ステップ S 4 6 0 4 において、先読み演出が実行されないことが決定した場合（ステップ S 4 6 0 5 : N O）、処理を終了する。

10

【 0 1 7 1 】

〔変動演出開始処理〕

図 4 1 は、変動演出開始処理（図 3 7 : ステップ S 4 4 6 0）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、変動開始コマンドの解析をおこなう（ステップ S 5 0 0 0）。ここでは、演出制御用マイコン 9 1 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 R A M 9 4 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 9 1 によって適宜参照され得る。

20

【 0 1 7 2 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 5 0 1 0）。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 6 7 を用いたメロディや効果音の出力、ランプ類の点灯制御など）を決定するための処理である。変動演出は、この基幹演出にチャンスアップ演出や先読み演出などの付加的な演出が重畳されて完成する。演出制御用マイコン 9 1 は、サブ R O M 9 3 に記憶されている基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 を参照して基幹演出パターンを決定する。

30

【 0 1 7 3 】

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

40

【 0 1 7 4 】

図 4 1 に戻り、基幹演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスアップ演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 5 0 1 5）。チャンスアップ演出パターン決定処理は、変動演出に重畳させる付加的な演出を決定するための処理である。演

50

演出制御用マイコン 91 は、チャンスアップ乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM 93 に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブル T53 を参照してチャンスアップ演出パターンを決定する。

【0175】

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

10

【0176】

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

【0177】

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

20

【0178】

また、演出制御用マイコン 91 は、天井演出カウンタの値と、宵越し演出カウンタの値から、種々の演出を実行することができる。天井演出カウンタには、天井到達までの残り変動回数が記憶され、宵越し演出カウンタには、電源投入時からの変動回数が記録されている。演出制御用マイコン 91 は、例えば、主制御基板 80 から変動演出終了コマンドを受信するたびに、宵越し演出カウンタをインクリメントすることによって、電源投入時からの変動回数をセットすることができる。演出制御用マイコン 91 は、宵越し演出カウンタの値が TH1（例えば、TH1 = 10）のときの天井演出カウンタの値が TH2（例えば、TH2 = 200）以下か否かの判定をおこなう。天井演出カウンタの値が TH2 以下の場合には、所定のチャンス画像を表示させる。天井演出カウンタの値が TH2 より大きい場合には、チャンス画像を表示させない。これにより、チャンス画像を見た遊技者は、遊技機 1 が前日のゲーム回数を引き継いでおり、ラムクリアがなされていないことを認識することができる。また、演出制御用マイコン 91 は、宵越し演出カウンタの値が TH3（例えば、TH3 = 50）のときの天井演出カウンタの値を表示させてもよい。また、演出制御用マイコン 91 は、宵越し演出カウンタの値が TH4（例えば、TH4 = 100）のときの天井演出カウンタの値を表示やチャンス画像を再度消してもよい。また、演出制御用マイコン 91 は、宵越し演出カウンタの値が TH5（例えば、TH5 = 200）のときの天井演出カウンタの値を再度表示してもよい。演出制御用マイコン 91 は、天井演出カウンタの値を表示するか否かを上述のように、宵越し演出カウンタの値に基づいて決定してもよいし、天井演出カウンタの値に基づいて決定してもよい。例えば、演出制御用マイコン 91 は、天井演出カウンタの値が TH6（例えば、TH6 = 100）のときに、天井演出カウンタの値を表示させ、天井演出カウンタの値が TH7（例えば、TH7 = 70）のときに、天井演出カウンタの値の表示を消し、天井演出カウンタの値が TH8（例えば、TH8 = 50）のときに、再び、天井演出カウンタの値を表示させてもよい。

30

40

50

【 0 1 7 9 】

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 8 0 】

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 の演出コマンドセット領域 9 4 b (出力バッファ) にセットする (ステップ S 5 0 2 0) 。サブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理 (図 3 6 : ステップ S 4 3 1 5) において画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、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 の表示画面 7 a に表示させる。

10

【 0 1 8 1 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出タイマをセットして (ステップ S 5 0 3 0) 、本処理を終了する。変動演出タイマには、変動開始コマンドに含まれる変動パターン変動パターンに応じた変動時間 (図 4 2) がセットされる。例えば、変動パターンが「P 1」のとき、変動演出タイマには「4 0 秒」がセットされる。

【 0 1 8 2 】

[変動演出中処理]

20

図 4 4 は、変動演出中処理 (図 3 6 : ステップ S 4 3 0 5) のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出中か否かの判定をおこなう (ステップ S 4 7 0 1) 。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合 (ステップ S S 4 7 0 1 : N O) 、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合 (ステップ S S 4 7 0 1 : Y E S) 、演出制御用マイコン 9 1 は、変動終了前コマンドをサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットするタイミングか否かの判定をおこなう (ステップ S 4 7 0 2) 。変動終了前コマンドは、演出制御用マイコン 9 1 が画像制御基板 1 0 0 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 1 0 0 は、変動終了前コマンドを受信すると、変動終了前コマンドに含まれる情報にしたがって演出内容の切り替えや、特定の画像の表示等をおこなう。

30

【 0 1 8 3 】

変動終了前コマンドをセットするタイミングではない場合 (ステップ S 4 7 0 2 : N O) 、本処理を終える。一方、変動終了前コマンドをセットするタイミングである場合 (ステップ S 4 7 0 2 : Y E S) 、事前判定情報記憶領域 9 4 c の当該領域に先読み演出パターン情報があるか否かの判定をおこなう (ステップ S 4 7 0 3) 。当該領域に先読み演出パターン情報がある場合 (ステップ S 4 7 0 3 : Y E S) 、先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドをサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする (ステップ S 4 7 0 4) 。一方、当該領域に先読み演出パターン情報が無い場合 (ステップ S 4 7 0 3 : N O) には、先読み演出パターン情報を含まない変動終了前コマンドをサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする (ステップ S 4 7 0 5) 。これにより、当該領域に先読み演出パターン情報がある場合には、当該変動演出の終了 2 秒前に先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドが画像制御基板 1 0 0 に送信される。そして、画像制御用マイコン 1 0 1 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に先読み演出画像を表示させる先読み演出を開始させる。一方、当該領域に先読み演出パターン情報が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 1 0 0 に送信される。ここでは、画像制御用マイコン 1 0 1 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に既に予告画像が表示されている場合、その予告画像をフェードさせる予告フェード演出を開始させる。

40

【 0 1 8 4 】

50

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。

【0185】

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。

【0186】

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る、そこで静止することができる。

【0187】

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主面がハンドル 6 0 に近づいたり遠ざかったりするように構成されている。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。

【0188】

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

10

20

30

40

50

、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 9 】

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 などで行われる。また、表示演出例において保留表示（保留アイコン）が省略されている場合がある。

【 0 1 9 0 】

以下に図 5 1 ~ 図 5 3 を用いて天井到達予定示唆演出 A ~ C について説明する。この天井到達予定示唆演出は、遊技機 1 の電源投入後、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態における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、天井到達予定示唆演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U）に画像を表示させる。

【 0 1 9 1 】

[天井到達予定示唆演出 A]

図 5 1 は、天井到達予定示唆演出 A を説明するための図である。天井到達予定示唆演出は、通常時（通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態）に b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数に関連する情報（到達予定情報）を表示させて、遊技者に遊タイム到達までの変動回数（ゲーム数）を示唆する演出である。主制御基板 8 0 は、通常状態（通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態）において変動回数が 5 0 0 回に達すると、遊技状態を時短状態（通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態）に切り替える。ここでは、遊タイムに達する変動回数を天井ともよび、その変動回数に達することを天井に達するとも呼ぶ。天井到達予定示唆演出 A では、まず、図 5 1（A）に示すように、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、3 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 が表示されている。

【 0 1 9 2 】

ここでは、遊技機 1 の電源投入後からの変動回数が 1 0 回であり、宵越し演出カウンタの値 Y C は 1 0（ $Y C = 1 0$ ）となっている。また、天井到達までの残り変動回数が 1 9 0 回であり、天井演出カウンタの値 T C は 1 9 0（ $T C = 1 9 0$ ）となっている。すなわち、前日、天井演出カウンタの値 T C が 2 0 0 の時点で遊技機 1 の電源が OFF され、翌日、電源が ON された後に、1 0 回の特図変動がおこなわれた状態となっている。遊技機 1 のサブ RAM には、宵越しカウンタ用の閾値として、第 1 閾値 $T H 1 = 1 0$ 、第 3 閾値 $T H 3 = 5 0$ 、第 4 閾値 $T H 4 = 1 0 0$ が設定（記憶）されている。また、天井演出カウンタ用の閾値として、第 2 閾値 $T H 2 = 2 0 0$ が設定（記憶）されている。なお、これらの閾値の値は例示であって、任意の数値に設定できる。

【 0 1 9 3 】

図 5 1（A）に示すように、サブ制御基板 9 0 は、宵越しカウンタの値 Y C が第 1 閾値 $T H 1$ と等しくなったとき（ $Y C = T H 1 = 1 0$ ）、天井演出カウンタの値 T C が第 2 閾値 $T H 2$ （ $= 2 0 0$ ）よりも小さいか否かを判定する。そして、T C が $T H 2$ よりも小さい（ $T C < T H 2$ ）場合、図 5 1（B）に示すように、表示画面 7 a に示唆情報 S J を表示させる。一方、T C が $T H 2$ 以上の（ $T C \geq T H 2$ ）場合、表示画面 7 a に示唆情報 S J を表示させない（後述する図 5 2（B）となる）。示唆情報 S J は、b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数が第 2 閾値 $T H 2$ （ $= 2 0 0$ ）よりも少ないことを遊技者

に示唆する画像である。この示唆情報 S J が表示されると、遊技者は、前日から今日にかけて遊技機 1 がラムクリアされておらず、b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数が前日から継続していることを知ることができる。

【0194】

本実施形態の示唆情報 S J は、星形の図形画像であり、保留アイコン 9 A や変動アイコン（当該保留アイコン）9 C と重なってこれらのアイコンの背面側に表示される。なお、示唆情報 S J の表示とは、b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数が第 2 閾値 TH2 よりも少ないことを遊技者に示唆することができれば、表示画面 7 a に画像が新たに表示される態様、すなわち、示唆画像が現れる態様に限定されない。例えば、示唆情報 S J は、表示画面 7 a の一部が特定の色に変化することで表（示唆）してもよいし、発光することによって表してもよい。また、既に表示されている画像の色や形態や位置等が変化することで表してもよい。なお、サブ制御基板 90 は、 $YC = TH1$ 、かつ、 $TC < TH2$ の場合であっても、所定の確率（例えば 30%）で示唆情報 S J を表示させないようにしてもよい。例えば、サブ制御基板 90 は $YC = TH1$ のときに乱数を取得し、乱数値に応じて示唆情報 S J の表示演出の実行・非実行を決定してもよい。

【0195】

図 51（C）に示すように、表示画面 7 a に示唆情報 S J が表示された後、示唆情報 S J は、表示画面 7 a において、右サブ表示画面 64 R が位置する右方向に移動する。その後、示唆情報 S J は表示画面 7 a と右サブ表示画面 64 R とを跨がって表示され、さらに右方向に進むことにより、図 51（D）に示すように、全体が右サブ表示画面 64 R に表示される。示唆情報 S J の全体が右サブ表示画面 64 R に表示されるのに伴って、到達予定情報 CD が表示される。ここでは、示唆情報 S J の全体が右サブ表示画面 64 R に表示されるタイミングと、到達予定情報 CD が表示されるタイミングが同時となっているが、これらのタイミングは異なってもよい。到達予定情報 CD は、b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数に関連する情報であり、遊技者に遊タイム到達までの変動回数（ゲーム数）を報知する。ここでは、到達予定情報 CD は、遊タイム到達までの変動回数（ゲーム数）を表す数値「190」を含んだ画像である。なお、到達予定情報 CD は、b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数に関連するものであれば、必ずしも残り変動回数を表す数値に限定されない。例えば、大当たり遊技後等に設定される最初の設定回数（例えば 500）に対する残り変動回数の割合を % で表してもよいし、その割合をメータで表してもよい。また、残り変動回数を「まだまだ」や「あと少し」や、色の变化など定性的に表してもよい。図 51（A）において、 $YC = TH1$ 、かつ、 $TC < TH2$ で表示画面 7 a に示唆情報 S J が表示されなかった場合には、到達予定情報 CD は、この時点では表示されない。

【0196】

図 51（E）、（F）に示すように、その後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で停止表示され、保留消化後、特図 1 の次変動が開始される間、示唆情報 S J と到達予定情報 CD は右サブ表示画面 64 R において表示が維持される。特図 1 の次変動が開始されるときに、到達予定情報 CD のカウンタ値が 1 ディクリメントされる。ここでは、数値が「190」から「189」に変更される。

【0197】

図 51（F）から複数回特図 1 変動を繰り返した後、図 51（G）に示すように、サブ制御基板 90 は、宵越しカウンタの値 YC が第 3 閾値 TH3 と等しくなったとき（ $YC = TH3 = 50$ ）、到達予定情報 CD が表示されているか否かを判定する。そして、到達予定情報 CD が表示されていない場合には、右サブ表示画面 64 R に表示させる。既に表示されている場合には、到達予定情報 CD の表示を継続させる。ここでは、到達予定情報 CD は既に表示されており、この時点ではカウンタ値が「150」となっている。

【0198】

図 51（G）から複数回特図 1 変動を繰り返した後、図 51（H）に示すように、サブ制御基板 90 は、宵越しカウンタの値 YC が第 4 閾値 TH4 と等しくなったとき（ $YC =$

10

20

30

40

50

TH4 = 100)、示唆情報S Jが表示されているか否かを判定する。そして、示唆情報S Jが表示されている場合には表示を消す。このとき、到達予定情報CDの表示は維持する。この時点ではカウンタ値が「100」となっている。示唆情報S Jが表示されていない場合には、本処理によって特に何もおこなわれない。

【0199】

図51(H)から複数回特図1変動を繰り返した後、図51(I)に示すように、到達予定情報CDのカウンタ値が「0」になると、主制御基板80は、遊技状態を通常状態(通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態)から時短状態(通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態)に切り替える。これにより、b時短(遊タイム)に突入する。ここでは、突入時にまだ特図1抽選がおこなわれているため時短状態の特図1抽選が実行される。この変動中に右打ち表示が表示され、遊技者に対して特図2保留を取得するように促す。図51(J)に示すように、右サブ表示画面64Rでは、到達予定情報CDが拡大し、右サブ表示画面64Rと表示画面7aに跨がって表示される拡大演出がおこなわれる。この演出により、遊技者に対して、変動回数が天井に達して、遊タイムの時短遊技が開始されていることを容易に認識させることができる。この続きは、後述の図52(H)~(J)と同様である。

【0200】

[天井到達予定示唆演出B]

図52は、天井到達予定示唆演出Bを説明するための図である。天井到達予定示唆演出Bは、天井到達予定示唆演出Aのときよりも、宵越しカウンタの値YCに対する、天井演出カウンタの値TCのカウンタ値が大きい場合に実行される演出である。天井到達予定示唆演出は、通常時(通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態)にb時短(遊タイム)に達するまでの残り変動回数に関連する情報(到達予定情報)を表示させて、遊技者に遊タイム到達までの変動回数(ゲーム数)を示唆する演出である。主制御基板80は、通常状態(通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態)において変動回数が500回に達すると、遊技状態を時短状態(通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態)に切り替える。ここでは、遊タイムに達する変動回数を天井ともよび、その変動回数に達することを天井に達するとも呼ぶ。天井到達予定示唆演出Bの図52(A)は、天井到達予定示唆演出Aの図51(A)と同じ演出内容となっている。すなわち、表示画面7aにおいて装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示中に、3つの保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示されている。

【0201】

ここでは、遊技機1の電源投入後からの変動回数が10回であり、宵越し演出カウンタの値YCは10($YC = 10$)となっている。また、天井到達までの残り変動回数が290回(天井到達予定示唆演出Aでは190回)であり、天井演出カウンタの値TCは290($TC = 290$)となっている。すなわち、前日、天井演出カウンタの値TCが300の時点で遊技機1の電源がOFFされ、翌日、電源がONされた後に、10回の特図変動がおこなわれた状態となっている。遊技機1のサブRAMには、宵越しカウンタ用の閾値として、第1閾値TH1 = 10、第3閾値TH3 = 50、第4閾値TH4 = 100が設定(記憶)されている。また、天井演出カウンタ用の閾値として、第2閾値TH2 = 200が設定(記憶)されている。なお、これらの閾値の値は例示であって、任意の数値に設定できる。

【0202】

図52(A)に示すように、サブ制御基板90は、宵越しカウンタの値YCが第1閾値TH1と等しくなったとき($YC = TH1 = 10$)、天井演出カウンタの値TCが第2閾値TH2($= 200$)よりも小さいか否かを判定する。そして、TCがTH2よりも小さい($TC < TH2$)場合、天井到達予定示唆演出Aの図51(B)に示すように、表示画面7aに示唆情報S Jを表示させる。一方、ここでは、TCがTH2以上($TC = 290$ TH2)であるため、図52(B)に示すように、表示画面7aに示唆情報S Jを表示させずに変動が終了する。示唆情報S Jは、b時短(遊タイム)に達するまでの残り変動

10

20

30

40

50

回数が第2閾値 $TH2 (= 200)$ よりも少ないことを遊技者に示唆する画像である。ここでは、天井演出カウンタの値 TC が290であるため表示されない。これにより、遊技者は、前日から今日にかけて遊技機1がラムクリアされたかかもしれないと認識することができる。

【0203】

図52(B)から複数回特図1変動を繰り返した後、図52(C)に示すように、サブ制御基板90は、宵越しカウンタの値 YC が第3閾値 $TH3$ と等しくなったとき($YC = TH3 = 50$)、到達予定情報 CD が表示されているか否かを判定する。到達予定情報 CD が表示されていない場合には、図52(D)に示すように、右サブ表示画面64Rに到達予定情報 CD を表示させる。ここでは、到達予定情報 CD は表示されていなかったため、カウンタ値が「250」となった到達予定情報 CD が新たに表示される。到達予定情報 CD が既に表示されている場合には、到達予定情報 CD の表示を継続させる。

10

【0204】

図52(E)、(F)に示すように、その後、装飾図柄8L、8C、8Rがハズレの態様で停止表示され、保留消化後、特図1の次変動が開始される間、到達予定情報 CD は右サブ表示画面64Rにおいて表示が維持される。特図1の次変動が開始されるときに、到達予定情報 CD のカウント値が1デクリメントされる。ここでは、数値が「250」から「249」に変更される。サブ制御基板90は、宵越しカウンタの値 YC が第4閾値 $TH4$ と等しくなったとき($YC = TH4 = 100$)、示唆情報 SJ (図51(G)参照)が表示されているか否かを判定する。そして、示唆情報 SJ が表示されている場合には表示を消す。ここでは、示唆情報 SJ が表示されていないため、本処理によって特に何もおこなわれない。

20

【0205】

図52(F)から複数回特図1変動を繰り返した後、図52(G)に示すように、到達予定情報 CD のカウント値が「0」になると、主制御基板80は、遊技状態を通常状態(通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態)から時短状態(通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態)に切り替える。これにより、b時短(遊タイム)に突入する。ここでは、突入時にまだ特図1抽選がおこなわれているため時短状態の特図1抽選が実行される。この変動中に右打ち表示が表示され、遊技者に対して特図2保留を取得するように促す。図52(H)に示すように、右サブ表示画面64Rでは、到達予定情報 CD が拡大し、右サブ表示画面64Rと表示画面7aに跨がって表示される拡大演出がおこなわれる。この演出により、遊技者に対して、変動回数が天井に達して、遊タイムの時短遊技が開始されていることを容易に認識させることができる。

30

【0206】

その後、図52(I)に示すように、到達予定情報 CD の拡大が継続し、その内側の領域に「遊タイムモードスタート!!!」が表示される。これにより、遊技者は新しいモードに突入したことを知ることができる。その後、到達予定情報 CD が消え、図52(J)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rがハズレの態様で停止表示され、保留消化後、特図2の次変動が開始される。右サブ表示画面64Rには、遊タイムの残り回数を表す画像 ND が「残699」として表示される。これにより、遊技者はb時短の残り回数を知ることができる。

40

【0207】

[天井到達予定示唆演出C]

図53は、天井到達予定示唆演出Cを説明するための図である。天井到達予定示唆演出は、通常時(通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態)にb時短(遊タイム)に達するまでの残り変動回数に関連する情報(到達予定情報)を表示させて、遊技者に遊タイム到達までの変動回数(ゲーム数)を示唆する演出である。主制御基板80は、通常状態(通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態)において変動回数が500回に達すると、遊技状態を時短状態(通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態)に切り替える。ここでは、遊タイムに達する変動回数を天井ともよび、その変動回数に達することを天井

50

に達するとも呼ぶ。天井到達予定示唆演出 C のうち、図 5 3 (A) ~ (E) は、天井到達予定示唆演出 A において、示唆情報 S J が表示されない例を示している。図 5 3 (A) では、天井到達予定示唆演出 A の図 5 1 (A) と同様に、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、3 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 が表示されている。

【 0 2 0 8 】

天井到達予定示唆演出 A の図 5 1 (A) と同様に、遊技機 1 の電源投入後からの変動回数が 1 0 回であり、宵越し演出カウンタの値 Y C は 1 0 ($Y C = 1 0$) となっている。また、天井到達までの残り変動回数が 1 9 0 回であり、天井演出カウンタの値 T C は 1 9 0 ($T C = 1 9 0$) となっている。すなわち、前日、天井演出カウンタの値 T C が 2 0 0 の時点で遊技機 1 の電源が O F F され、翌日、電源が O N された後に、1 0 回の特図変動がおこなわれた状態となっている。遊技機 1 のサブ R A M には、宵越しカウンタ用の閾値として、第 1 閾値 T H 1 = 1 0、第 3 閾値 T H 3 = 5 0、第 4 閾値 T H 4 = 1 0 0 が設定 (記憶) されている。また、天井演出カウンタ用の閾値として、第 2 閾値 T H 2 = 2 0 0 が設定 (記憶) されている。なお、これらの閾値の値は例示であって、任意の数値に設定できる。

10

【 0 2 0 9 】

図 5 3 (A) では、サブ制御基板 9 0 は、宵越しカウンタの値 Y C が第 1 閾値 T H 1 と等しくなったとき ($Y C = T H 1 = 1 0$)、天井演出カウンタの値 T C が第 2 閾値 T H 2 (= 2 0 0) よりも小さいか否かを判定する。そして、T C が T H 2 よりも小さい ($T C < T H 2$) 場合、乱数を取得し、乱数値に応じて示唆情報 S J の表示演出の実行・非実行を決定する。ここでは、所定の確率 (例えば 6 0 %) で示唆情報 S J を表示させる。図 5 3 (B) には、表示画面 7 a に示唆情報 S J を表示させずに変動が終了した状態が例示されている。なお、T C が T H 2 以上の ($T C \geq T H 2$) 場合、乱数値を取得することもなく、表示画面 7 a に示唆情報 S J を表示させない。示唆情報 S J は、b 時短 (遊タイム) に達するまでの残り変動回数が第 2 閾値 T H 2 (= 2 0 0) よりも少ないことを遊技者に示唆する画像である。この示唆情報 S J が表示されると、遊技者は、前日から今日にかけて遊技機 1 がラムクリアされておらず、b 時短 (遊タイム) に達するまでの残り変動回数が前日から継続していることを知ることができる。

20

【 0 2 1 0 】

図 5 3 (B) から複数回特図 1 変動を繰り返した後、図 5 3 (C) に示すように、サブ制御基板 9 0 は、宵越しカウンタの値 Y C が第 3 閾値 T H 3 と等しくなったとき ($Y C = T H 3 = 5 0$)、到達予定情報 C D が表示されているか否かを判定する。到達予定情報 C D が表示されていない場合には、図 5 3 (C) に示すように、右サブ表示画面 6 4 R に到達予定情報 C D を表示させる。ここでは、カウンタ値が「 1 5 0 」となった到達予定情報 C D が新たに表示される。到達予定情報 C D が既に表示されている場合には、到達予定情報 C D の表示を継続させる。

30

【 0 2 1 1 】

図 5 3 (D) に示すように、到達予定情報 C D が表示された後、当該変動が終了するまでの間 (装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示されまでの間) の所定のタイミングにおいて到達予定情報 C D の表示が消える。なお、到達予定情報 C D は、表示された後、複数回特図 1 変動を繰り返した後に表示が消えてもよい。図 5 3 (D) から複数回特図 1 変動を繰り返した後、図 5 3 (E) に示すように、サブ制御基板 9 0 は、宵越しカウンタの値 Y C が第 4 閾値 T H 4 と等しくなったとき ($Y C = T H 4 = 1 0 0$)、到達予定情報 C D を再度表示させる。この時点ではカウンタ値が「 1 0 0 」となっている。その後、到達予定情報 C D はカウンタ値が「 0 」になるまで表示が継続され、その後、図 5 2 (G) ~ (J) と同様の演出が実行される。

40

【 0 2 1 2 】

図 5 3 (F) ~ (J) は、天井到達予定示唆演出 A において、到達予定情報 C D や示唆情報 S J の表示タイミングや消えるタイミング等が異なる例を示している。天井到達予定

50

示唆演出 A の図 5 1 (A) と同様に、遊技機 1 の電源投入後からの変動回数が 10 回であり、宵越し演出カウンタの値 Y C は 10 ($Y C = 10$) となっている。また、天井到達までの残り変動回数が 190 回であり、天井演出カウンタの値 T C は 190 ($T C = 190$) となっている。すなわち、前日、天井演出カウンタの値 T C が 200 の時点で遊技機 1 の電源が OFF され、翌日、電源が ON された後に、10 回の特図変動がおこなわれた状態となっている。遊技機 1 のサブ RAM には、宵越しカウンタ用の閾値として、第 1 閾値 $T H 1 = 10$ 、第 3 閾値 $T H 3 = 50$ 、第 4 閾値 $T H 4 = 100$ が設定 (記憶) されている。また、天井演出カウンタ用の閾値として、第 2 閾値 $T H 2 = 200$ が設定 (記憶) されている。なお、これらの閾値の値は例示であって、任意の数値に設定できる。

【 0 2 1 3 】

図 5 3 (F) は、天井到達予定示唆演出 A の図 5 1 (A) に対応している。図 5 3 (F) では、サブ制御基板 90 は、宵越しカウンタの値 Y C が第 1 閾値 $T H 1$ と等しくなったとき ($Y C = T H 1 = 10$)、天井演出カウンタの値 T C が第 2 閾値 $T H 2$ ($= 200$) よりも小さいか否かを判定する。そして、T C が $T H 2$ よりも小さい ($T C < T H 2$) 場合、図 5 3 (F) に示すように、右サブ表示画面 64 R に示唆情報 S J を表示させる。一方、T C が $T H 2$ 以上の ($T C \geq T H 2$) 場合、表示画面 7 a に示唆情報 S J を表示させない (図 5 2 (B) となる)。示唆情報 S J は、b 時短 (遊タイム) に達するまでの残り変動回数が第 2 閾値 $T H 2$ ($= 200$) よりも少ないことを遊技者に示唆する画像である。この示唆情報 S J が表示されると、遊技者は、前日から今日にかけて遊技機 1 がラムクリアされておらず、b 時短 (遊タイム) に達するまでの残り変動回数が前日から継続していることを知ることができる。天井到達予定示唆演出 A の図 5 1 (B) ~ (C) とは異なり、示唆情報 S J は、表示画面 7 a に表示後に右サブ表示画面 64 R に移動しない。また、到達予定情報 C D は、示唆情報 S J が右サブ表示画面 64 R の全体が表示されたことともなって表示されない。

【 0 2 1 4 】

図 5 3 (F) から複数回特図 1 変動を繰り返した後、図 5 3 (G) に示すように、サブ制御基板 90 は、宵越しカウンタの値 Y C が第 3 閾値 $T H 3$ と等しくなったとき ($Y C = T H 3 = 50$)、到達予定情報 C D が表示されているか否かを判定する。そして、到達予定情報 C D が表示されていない場合には、右サブ表示画面 64 R に表示させる。既に表示されている場合には、到達予定情報 C D の表示を継続させる。ここでは、到達予定情報 C D が表示されていなかったため、カウンタ値「150」で新たに表示される。

【 0 2 1 5 】

図 5 3 (G) から複数回特図 1 変動を繰り返した後、図 5 3 (H) に示すように、サブ制御基板 90 は、宵越しカウンタの値 Y C が第 4 閾値 $T H 4$ と等しくなったか否かを判定する ($Y C = T H 4 = 100$)。Y C = $T H 4$ のとき、右サブ表示画面 64 R に表示されている示唆情報 S J と到達予定情報 C D の表示を消して、表示画面 7 a に示唆情報 S J と到達予定情報 C D を新たに表示させる。

【 0 2 1 6 】

図 5 3 (H) から複数回特図 1 変動を繰り返した後、図 5 3 (I) に示すように、サブ制御基板 90 は、宵越しカウンタの値 Y C が第 5 閾値 $T H 5$ と等しくなったか否かを判定する ($Y C = T H 5 = 150$)。Y C = $T H 5$ のとき、表示画面 7 a に表示されている示唆情報 S J と到達予定情報 C D の表示を消す。これにより、遊技者は、いつ天井に達するか一度わからなくなりドキドキ感を増すことができる。

【 0 2 1 7 】

図 5 3 (I) から複数回特図 1 変動を繰り返した後、図 5 3 (J) に示すように、サブ制御基板 90 は、宵越しカウンタの値 Y C が第 6 閾値 $T H 6$ と等しくなったか否かを判定する ($Y C = T H 6 = 180$)。Y C = $T H 6$ のとき、表示画面 7 a に再度、到達予定情報 C D を表示させる。この後、到達予定情報 C D の表示は「0」まで継続される。到達予定情報 C D のカウンタ値が「0」になると、主制御基板 80 は、遊技状態を通常状態 (通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態) から時短状態 (通常確率状態かつ時短状態

10

20

30

40

50

かつ高ベース状態)に切り替える。これにより、b時短(遊タイム)に突入する。ここでは、突入時にまだ特図1抽選がおこなわれているため時短状態の特図1抽選が実行される。この変動中に右打ち表示が表示され、遊技者に対して特図2保留を取得するように促す。その後は既述の図52(G)~(J)と同様である。

【0218】

[効果例]

以下に、天井到達予定示唆演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図52、図53に示すように、通常状態における変動回数が特定回数(ここでは500回)に達すると遊技状態を時短状態に切り替える主制御基板80を備えており、通常状態において、遊技機1の電源投入後からの変動回数が第1所定回数(図52:YC=50、図53:YC=50)となったときに、特定回数に達するまでの残り変動回数に関連する情報である到達予定情報CDが表示される第1の演出を実行することができる。この構成によれば、従来に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

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図51、図53に示すように、通常状態において、遊技機の電源投入後からの変動回数が前記第1所定回数以下の第2所定回数(図51:YC=10、図53:YC=10)となったときに、特定回数に達するまでの残り変動回数(TC)が閾値(TH2)よりも少ないとき、残り変動回数が閾値よりも少ないことを示唆する示唆情報SJが表示される第2の演出を実行することができる。この構成によれば、従来に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

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図51に示すように、第2の演出では、示唆情報SJが表示される場合には、あわせて、到達予定情報CDも表示され、遊技機1の電源投入後からの変動回数が第1所定回数(YC=50)に達したときまで到達予定情報が継続して表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果4]

30

上記実施形態の遊技機1では、図51に示すように、第2の演出において示唆情報SJが表示された場合、第2の演出の後、遊技機1の電源投入後からの変動回数が第1所定回数(YC=50)よりも多い第3所定回数(YC=100)となったときに、到達予定情報CDの表示を継続した状態で、示唆情報SJの表示が消える第3の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図51~図53に示すように、第2の演出において、示唆画像(星形の図形画像)は表示画面7aに表示された後、右サブ表示画面64Rに移動し、移動によって示唆画像が右サブ表示画面64Rに表示される表示されるのに伴って右サブ表示画面64Rに到達予定情報CDが表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図52に示すように、第2の演出では、遊技機1の電源投入後からの変動回数が第2所定回数(YC=10)となったときに、特定回数に達するまでの残り変動回数(TC)が閾値(TH2)よりも少ないにもかかわらず、示唆情報SJが表示されない場合がある。この構成によれば、示唆情報SJが表示されなかったときに、残り変動回数が閾値に達していないか、達しているにもかかわらず表示されなかったかを遊技者に考えさせることができ、結果遊技者を夢中にさせることで興趣の向上を図

50

ることができる。

【 0 2 1 9 】

[変形例]

以下に、天井到達予定示唆演出の変形例を示す。

[変形例 1]

天井到達予定示唆演出 A ~ C では、右サブ表示画面 6 4 R に示唆情報 S J と到達予定情報 C D が表示されるものとして説明した。しかし、示唆情報 S J と到達予定情報 C D は、右サブ表示画面 6 4 R ではなく、左サブ表示画面 6 4 L に表示されてもよい。また、示唆情報 S J と到達予定情報 C D は、一方が右サブ表示画面 6 4 R に表示され、他方が左サブ表示画面 6 4 L に表示されてもよい。また、少なくとも一方が表示画面 7 a に表示されてもよい。

10

【 0 2 2 0 】

[変形例 2]

天井到達予定示唆演出 A ~ C では、示唆情報 S J と到達予定情報 C D は、形を持った画像として表されていた。しかし、示唆情報 S J と到達予定情報 C D は、遊技者にそれぞれの内容が報知される態様であれば、形を持った画像に限定されない。例えば、示唆情報 S J と到達予定情報 C D は、表示画面 7 a の一部が特定の色に変化することでそれぞれの内容を報知してもよいし、発光によって報知してもよい。また例えば、既に表示されている画像の色や形態や位置等が変化することで報知してもよい。到達予定情報 C D は、b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数を全体に対する % で表してもよいし、その割合をメータで表してもよい。また、残り変動回数を「まだまだ」や「あと少し」や色の变化など定性的に表してもよい。

20

【 0 2 2 1 】

[変形例 3]

天井到達予定示唆演出 A では、示唆情報 S J は、表示画面 7 a に表示された後、右サブ表示画面 6 4 R に向かって移動して右サブ表示画面 6 4 R に表示されるものとした。しかし、示唆情報 S J は、右サブ表示画面 6 4 R に向かって移動するのではなく、表示画面 7 a に表示された後、一度消え、その後、右サブ表示画面 6 4 R に新たに表示されてもよい。到達予定情報 C D は、フェードインによって表示されてもよいし、フレームインによって表示されてもよい。または、発行後に表示されてもよい。

30

【 0 2 2 2 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 A 1 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

第 1 遊技状態における変動回数が特定回数に達すると遊技状態を第 2 遊技状態に切り替える遊技状態切替手段と、を備える遊技機であって、

前記第 1 遊技状態において、前記遊技機の電源投入後からの変動回数が第 1 所定回数となったときに、前記特定回数に達するまでの残り変動回数に関連する情報である到達予定情報が表示される第 1 の演出を実行可能な、

40

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 2]

態様 A 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 遊技状態において、前記遊技機の電源投入後からの変動回数が前記第 1 所定回数よりも少ない第 2 所定回数となったときに、前記特定回数に達するまでの残り変動回数が閾値よりも少ないとき、残り変動回数が閾値よりも少ないことを示唆する示唆情報が表示される第 2 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 3]

態様 A 1 - 2 に記載の遊技機であって、

50

前記第 2 の演出では、前記示唆情報が表示される場合には、あわせて、前記到達予定情報も表示され、前記遊技機の電源投入後からの変動回数が前記第 1 所定回数に達したときまで前記到達予定情報が継続して表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 4]

態様 A 1 - 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情報が表示された場合、前記第 2 の演出の後、前記遊技機の電源投入後からの変動回数が前記第 1 所定回数よりも多い第 3 所定回数となったときに、前記到達予定情報の表示を継続した状態で、前記示唆情報の表示が消える第 3 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 5]

態様 A 1 - 3 または態様 A 1 - 4 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、第 1 表示手段と、第 2 表示手段とを含んでおり、

前記示唆情報の表示とは、示唆画像が現れることであり、

前記第 2 の演出において、前記示唆画像は前記第 1 表示手段に表示された後、前記第 2 表示手段に移動し、前記移動によって前記示唆画像が前記第 2 表示手段に表示される表示されるのに伴って前記第 2 表示手段に前記到達予定情報が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 6]

態様 A 1 - 2 から態様 A 1 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記遊技機の電源投入後からの変動回数が前記第 2 所定回数となったときに、前記特定回数に達するまでの残り変動回数が前記閾値よりも少ないにもかかわらず、前記示唆情報が表示されない場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【0223】

本実施形態の遊技機 1 では、図 28 の遊技状態管理処理に示すように、低確率状態中（通常状態）において、特別図柄の変動回数が 500 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき）には、遊タイム（低確時短状態）に移行する。この遊タイムは、特別図柄が 700 回変動するまで継続されるようになっている。

【0224】

以下に図 54 ~ 図 56 を用いて特別キャラクタ出現演出 A ~ C について説明する。この特別キャラクタ出現演出は、遊技機 1 の電源投入後、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態における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、特別キャラクタ出現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 またはサブ表示画面 64 に画像を表示させる。

【0225】

なお、この特別キャラクタ出現演出 A ~ C は、以下の条件 1 と条件 2 とを満たしたときに実行される。

条件 1：遊技機 1 の電源投入後からの特別図柄の変動回数が閾値 TH1（本実施形態では、10）回となる変動であること。

条件 2：宵越し演出カウンタの値 YC が閾値 TH2（本実施形態では、200）以下となる変動であること。

すなわち、この特別キャラクタ出現演出 A ~ C は、宵越し演出カウンタの値 YC が 10（YC = 10）となるときの特別図柄の変動時におこなわれる（YC の値は、変動終了時に更新される）。この変動は、前日、天井演出カウンタの値 TC が 200 の時点で遊技機 1 の電源が OFF され、翌日、電源が ON された後に、10 回目の変動である。また、この変動時（変動開始時）には、天井到達までの残り変動回数が 190 回であり、天井演出カウンタの値 TC は 190（TC = 190）となる。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 6 】

〔 特別キャラクタ出現演出 A 〕

図 5 4 は、特別キャラクタ出現演出 A を説明するための図である。図 5 4 の特別キャラクタ出現演出 A は、特別図柄の同一変動での演出であり、上述したように、遊技機 1 の電源投入後からの変動回数が 1 0 回となったときの特別図柄の変動時の演出であり、すなわち、宵越し演出カウンタの値 Y C が 1 0 となるときの変動時の演出である。そして、このとき、天井演出カウンタの値 T C は 1 9 0 となっており、すなわち、特別図柄があと 1 9 0 回変動すれば、遊タイムに突入する状態である。なお、図 5 4 では、保留アイコン、変動アイコンの表示を省略しているが、実際には、これらのアイコンは表示されている。

【 0 2 2 7 】

特別キャラクタ出現演出 A では、図 5 4 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において変動する。

【 0 2 2 8 】

次に、図 5 4 (B) に示すように、遊タイム示唆画像登場演出がおこなわれる。この遊タイム示唆画像登場演出では、右サブ表示画面 6 4 R に遊タイム示唆画像 X A 1 が出現し、その後、遊タイム示唆画像 X A 1 が右サブ表示画面 6 4 R から表示画面 7 a に移動する。この遊タイム示唆画像 X A 1 は、特別図柄の変動回数が遊タイムに到達するまで所定回数（ここでは、閾値 T H 1 : 2 0 0 ）以内であることを示唆する画像であり、味方キャラクタを表す画像である。この遊タイム示唆画像 X A 1 は、上記のチャンス画像に対応する。

【 0 2 2 9 】

次に、図 5 4 (C) に示すように、遊タイム到達回数表示演出がおこなわれる。この遊タイム到達回数表示演出では、表示画面 7 a において、遊タイム示唆画像 X A 1 が継続して表示されており、また、表示画面 7 a に表示されている遊タイム示唆画像 X A 1 とは異なる位置において、遊タイム到達回数画像 X A 2 が表示される。この遊タイム到達回数画像 X A 2 は、特別図柄の変動回数が遊タイムに到達するまでの残り回数を示唆する画像である。図 5 4 の例では、遊タイム到達回数画像 X A 2 は、「遊タイムまであと 1 9 0 回」と表されている。

【 0 2 3 0 】

次に、図 5 4 (D) に示すように、遊タイム示唆画像退出演出がおこなわれる。この遊タイム示唆画像退出演出では、遊タイム到達回数画像 X A 2 が継続して表示された状態において、表示画面 7 a およびサブ表示画面 6 4 から遊タイム示唆画像 X A 1 が退出する（消去される）。

その後、この特別キャラクタ出現演出 A を伴う特別図柄の変動は終了するが、遊タイム到達回数画像 X A 2 は、遊タイムに到達するか、または、大当たりするまで継続して表示画面 7 a に表示される。

【 0 2 3 1 】

〔 特別キャラクタ出現演出 B 〕

図 5 5 は、特別キャラクタ出現演出 B を説明するための図である。図 5 5 の特別キャラクタ出現演出 B は、特別図柄の同一変動での演出であり、上述したように、遊技機 1 の電源投入後からの変動回数が 1 0 回となったときの特別図柄の変動時の演出であり、すなわち、宵越し演出カウンタの値 Y C が 1 0 となるときの変動時の演出である。そして、このとき、天井演出カウンタの値 T C は 1 9 0 となっており、すなわち、特別図柄があと 1 9 0 回変動すれば、遊タイムに突入する状態である。なお、図 5 5 では、保留アイコン、変動アイコンの表示を省略しているが、実際には、これらのアイコンは表示されている。

【 0 2 3 2 】

特別キャラクタ出現演出 B では、図 5 5 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において変動する。

【 0 2 3 3 】

次に、図 5 5 (B) に示すように、遊タイム示唆画像登場演出がおこなわれる。この遊タイム示唆画像登場演出では、右サブ表示画面 6 4 R に遊タイム示唆画像 X A 1 が出現し、その後、遊タイム示唆画像 X A 1 が右サブ表示画面 6 4 R から表示画面 7 a に移動する。この遊タイム示唆画像 X A 1 は、特別図柄の変動回数が遊タイムに到達するまで所定回数（ここでは、閾値 T H 1 : 2 0 0 ）以内であることを示唆する画像であり、味方キャラクターを表す画像である。この遊タイム示唆画像 X A 1 は、上記のチャンス画像に対応する。

【 0 2 3 4 】

次に、図 5 5 (C) に示すように、遊タイム示唆画像退出演出がおこなわれる。この遊タイム示唆画像退出演出では、表示画面 7 a およびサブ表示画面 6 4 から遊タイム示唆画像 X A 1 が退出する（消去される）。

10

【 0 2 3 5 】

次に、図 5 5 (D) に示すように、遊タイム到達回数表示演出がおこなわれる。この遊タイム到達回数表示演出では、表示画面 7 a に表示されていた遊タイム示唆画像 X A 1 とは異なる位置において、遊タイム到達回数画像 X A 2 が表示される。この遊タイム到達回数画像 X A 2 は、特別図柄の変動回数が遊タイムに到達するまでの残り回数を示唆する画像である。図 5 5 の例では、遊タイム到達回数画像 X A 2 は、「遊タイムまであと 1 9 0 回」と表されている。

【 0 2 3 6 】

次に、図 5 5 (E) に示すように、画像対応付け演出がおこなわれる。この画像対応付け演出では、再度、遊タイム示唆画像 X A 1 が表示画面 7 a に出現し、当該遊タイム示唆画像 X A 1 が、表示画面 7 a において継続して表示される遊タイム到達回数画像 X A 2 と対応付けられるように表示される。

20

その後、この特別キャラクター出現演出 B を伴う特別図柄の変動は終了するが、遊タイム到達回数画像 X A 2 は、遊タイムに到達するか、または、大当たりするまで継続して表示画面 7 a に表示される。

【 0 2 3 7 】

[特別キャラクター出現演出 C]

図 5 6 は、特別キャラクター出現演出 C を説明するための図である。図 5 6 の特別キャラクター出現演出 C は、特別図柄の同一変動での演出であり、上述したように、遊技機 1 の電源投入後からの変動回数が 1 0 回となったときの特別図柄の変動時の演出であり、すなわち、宵越し演出カウンタの値 Y C が 1 0 となるときの変動時の演出である。そして、このとき、天井演出カウンタの値 T C は 1 9 0 となっており、すなわち、特別図柄があと 1 9 0 回変動すれば、遊タイムに突入する状態である。なお、図 5 6 では、保留アイコン、変動アイコンの表示を省略しているが、実際には、これらのアイコンは表示されている。

30

【 0 2 3 8 】

特別キャラクター出現演出 C では、図 5 6 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において変動する。

【 0 2 3 9 】

次に、図 5 6 (B) に示すように、遊タイム示唆画像登場演出がおこなわれる。この遊タイム示唆画像登場演出では、右サブ表示画面 6 4 R に遊タイム示唆画像 X A 1 が出現し、その後、遊タイム示唆画像 X A 1 が右サブ表示画面 6 4 R から表示画面 7 a に移動する。この遊タイム示唆画像 X A 1 は、特別図柄の変動回数が遊タイムに到達するまで所定回数（ここでは、閾値 T H 1 : 2 0 0 ）以内であることを示唆する画像であり、味方キャラクターを表す画像である。この遊タイム示唆画像 X A 1 は、上記のチャンス画像に対応する。

40

【 0 2 4 0 】

次に、図 5 6 (C) に示すように、遊タイム示唆画像退出演出がおこなわれる。この遊タイム示唆画像退出演出では、表示画面 7 a およびサブ表示画面 6 4 から遊タイム示唆画像 X A 1 が退出する（消去される）。

【 0 2 4 1 】

50

次に、図 5 6 (D) に示すように、遊タイム到達回数表示演出がおこなわれる。この遊タイム到達回数表示演出では、表示画面 7 a に表示されていた遊タイム示唆画像 X A 1 とは異なる位置において、遊タイム到達回数画像 X A 2 が表示される。具体的には、遊タイム到達回数画像 X A 2 は、左サブ表示画面 6 4 L に表示される。この遊タイム到達回数画像 X A 2 は、特別図柄の変動回数が遊タイムに到達するまでの残り回数を示唆する画像である。図 5 6 の例では、遊タイム到達回数画像 X A 2 は、「遊タイムまであと 1 9 0 回」と表されている。

【 0 2 4 2 】

次に、図 5 6 (E) に示すように、画像対応付け演出がおこなわれる。この画像対応付け演出では、遊タイム示唆画像 X A 1 が左サブ表示画面 6 4 L に出現し、当該遊タイム示唆画像 X A 1 が、左サブ表示画面 6 4 L において継続して表示される遊タイム到達回数画像 X A 2 と対応付けられるように表示される。

10

その後、この特別キャラクタ出現演出 C を伴う特別図柄の変動は終了するが、遊タイム到達回数画像 X A 2 は、遊タイムに到達するか、または、大当たりするまで継続して表示画面 7 a に表示される。

【 0 2 4 3 】

[変形例]

なお、上記条件 1 および条件 2 を満たさない場合には、特別キャラクタ出現演出 A ~ C は、おこなわれない。しかしながら、これに限られず、特別キャラクタ出現演出 A ~ C は、条件 1 のみを満たした場合におこなわれてもよいし、条件 2 のみを満たした場合におこなわれてもよい。

20

【 0 2 4 4 】

また、上記条件 1 および条件 2 を満たさないために、上記特別キャラクタ出現演出 A ~ C がおこなわれたかった場合であっても、上記条件 1 および条件 2 を満たさなくても、電源投入後からの変動回数が所定回数（例えば、1 0 0 回）となると、上記特別キャラクタ出現演出 A ~ C をおこなうようにしてもよい。

【 0 2 4 5 】

また、上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり確率は、約 $1 / 3 9 7 . 1$ であり、当該大当たり確率の確率分母の整数部は 3 9 7 となっている。そして、特別図柄キャラクタ出現演出 A ~ C の遊タイム示唆画像 X A 1 は、電源投入後において、特別図柄の変動回数が遊タイムまで上記大当たり確率の確率分母の整数部の数（3 9 7 回）以内となった変動で表示される構成でもよい。

30

【 0 2 4 6 】

また、上記特別キャラクタ出現演出 A では、遊タイム示唆画像 X A 1 が表示画面 7 a およびサブ表示画面 6 4 から退出しても遊タイム到達回数画像 X A 2 が継続して表示されているが、これに限られず、遊タイム示唆画像 X A 1 が表示画面 7 a およびサブ表示画面 6 4 から退出するときには、遊タイム到達回数画像 X A 2 も消去されてもよい。

【 0 2 4 7 】

[効果例]

上記実施形態の遊技機 1 では、特別図柄キャラクタ出現演出 A ~ C において、電源投入後、特別図柄が所定の変動数を変動後、所定の変動において、表示画面 7 a またはサブ表示画面 6 4 の所定位置（第 1 の位置）において、遊タイム到達回数画像 X A 2 を表示し、表示画面 7 a またはサブ表示画面 6 4 の遊タイム到達回数画像 X A 2 が表示された位置とは異なる位置（第 2 の位置）において、遊タイム示唆画像 X A 1 が表示される。この構成によれば、電源投入後の所定の変動において、突然、遊タイム示唆画像 X A 1 と遊タイム到達回数画像 X A 2 とが出現するので、遊技者は、遊タイム突入への期待感を急激に膨らませることができ、サプライズ感と遊技の高揚感とを同時に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

また、上記実施形態の遊技機 1 では、特別図柄キャラクタ出現演出 B ~ C において、遊タイム示唆画像 X A 1 と遊タイム到達回数画像 X A 2 とは対応付けられて表示される。こ

50

の構成によれば、遊技者に遊タイムへの期待感をさらに付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、上記実施形態の遊技機 1 では、特別図柄キャラクタ出現演出 B ～ C において、遊タイム到達回数画像 X A 2 は、遊タイム示唆画像 X A 1 が退出した後におこなわれる。この構成によれば、遊タイム示唆画像 X A 1 と遊タイム到達回数画像 X A 2 とが異なるタイミングで表示されるので、遊技者に遊タイムへの期待感をさらに増幅させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、上記実施形態の遊技機 1 では、特別図柄キャラクタ出現演出 A ～ C において、遊タイム到達回数画像 X A 2 は、電源投入後、特別図柄の変動回数が第 1 閾値 T H 1 (1 0 回) となったときにおこなわれる。この構成によれば、遊技者は、電源投入後、特別図柄の変動回数が第 1 閾値 T H 1 となるまで、遊技者にわくわく感を付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

また、上記実施形態の遊技機 1 では、特別図柄キャラクタ出現演出 A ～ C において、遊タイム示唆画像 X A 1 は、電源投入後、特別図柄の変動回数が第 1 閾値 T H 1 (1 0 回) となったときにおこなわれる。この構成によれば、遊技者は、電源投入後、特別図柄の変動回数が第 1 閾値 T H 1 となるまで、遊技者にわくわく感を付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 4 8 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

20

[態様 X A - 1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記遊技機は、比較的遊技者に不利な第 1 の遊技状態と、比較的遊技者に有利な第 2 の遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちの一つ遊技状態で遊技がおこなわれ、遊技状態が前記第 1 の遊技状態で特別図柄の変動回数が所定回数となると、遊技状態が前記第 2 の遊技状態に移行し、

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

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

30

前記第 1 の表示演出は、前記表示手段の第 1 の位置において、前記特別図柄の変動回数が前記所定回数となるまでの残り回数を示唆する残り回数表示をおこなう演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の位置とは異なる第 2 の位置において、前記特別図柄の変動回数が前記所定回数に到達するまで第 1 の回数以内であることを示唆する示唆画像を表示する演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出とをおこなう、ことを特徴とする遊技機。

[態様 X A - 2]

40

態様 X A - 1 に記載の遊技機であって、

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

前記第 3 の表示演出は、前記第 1 の位置において、前記示唆画像と前記残り回数表示とを対応付けて表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 3 の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出がおこなわれた後、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X A - 3]

態様 X A - 2 に記載の遊技機であって、

50

前記組み合わせ演出において、前記第 1 の表示演出は、前記第 2 の表示演出における前記示唆画像の表示が消えた後におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X A - 4]

態様 X A - 3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出における前記残り回数表示は、前記遊技機の電源投入後において前記特別図柄の回数が第 2 の回数となったときに、表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X A - 5]

態様 X A - 4 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出における前記示唆表示は、前記遊技機の電源投入後において前記特別図柄の回数が第 2 の回数となったときに、表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X A - 6]

態様 X A - 5 に記載の遊技機であって、

前記遊技機における大当たり確率は、 $1/N$ (N は 1 より大きい数) であり、

前記第 1 の回数は、前記 N の整数部と同じ数である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 4 9 】

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

【 0 2 5 0 】

[当たり報知演出 A]

図 5 7 は、当たり報知演出 A を説明するための図である。当たり報知演出は、特図変動中や特図変動後において大当たりが報知される時に実行される演出である。ここでは、大当たり遊技後、遊技状態が時短状態 (低確時短状態または高確時短状態) に切り替わり、時短状態において特図 1 変動が実行されるものとする。

【 0 2 5 1 】

まず、図 5 7 (A) に示すように、大当たり遊技のエンディング演出中に、サブ制御基板 9 0 は、表示画面 7 a に演出モード選択画面を表示する。演出モード選択画面は、演出モード選択画像 M S G と、ボタン画像 B T N と、有効期間画像 T B I と、操作促進画像 R N D とを含んでいる。

【 0 2 5 2 】

演出モード選択画像 M S G は、大当たり遊技後の時短状態時において変動演出時に表示される演出の演出モードを選択するための画像である。演出モードの選択とは、変動演出中に表示されるメイン表示内容、演出内容、ストーリー内容等を予め設定されたもののうちから 1 つ選択することである。ここでは、一例として「演出モード A」と「演出モード B」の 2 つの演出モードが選択可能に表示されている。「演出モード A」は、特殊な演出が実行されるモードであり、「演出モード B」は、バトル演出が実行されるモードである。

【 0 2 5 3 】

ボタン画像 B T N は、演出ボタン 6 3 を模した画像である。有効期間画像 T B I は、演出ボタン 6 3 の操作の有効期間を表すメータ画像であり、特定の色の面積が増大することによって時間の経過を表すいわゆるタイマーバーである。操作促進画像 R N D は、ボタン画像 B T N に対する操作方向 (下方向) を表す矢印画像と「選択」の文字画像を含んでおり、遊技者に演出ボタン 6 3 を操作 (押圧) することを促している。

【 0 2 5 4 】

10

20

30

40

50

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作すると、演出モード選択画像 M S G のうち、選択される演出モードが切り替わる。選択されている演出モードを表すパネルは色が変化して識別可能になっている。操作有効期間が切れたときに選択された演出モード（パネルがアクティブになっている演出モード）がその後、実行される。すなわち、サブ制御基板 9 0 は、複数の演出モードを切り替え可能であり、選択された演出モードを実行する。ここでは、「演出モード A」が選択された例として説明する。演出モードが選択されると、大当たり遊技のエンディング演出が終了し、時短状態の特図 1 の変動が開始する。表示画面 7 a では、演出モード選択画面から装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示画面に切り替わる。この装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、セレクトボタン 6 8 が操作されると、図 5 7（B）に示すように、サブ制御基板 9 0 は、右サブ表示画面 6 4 R に演出設定画面を表示する。

10

【0255】

演出設定画面は、設定選択画像 E G と、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D とを含んでいる。設定選択画像 E G は、表示画面 7 a やサブ表示画面 6 4 の演出設定を選択するための画像である。演出設定の選択とは、演出効果、演出頻度、演出態様、画面設定等を予め設定されたもののうちから 1 つを選択することである。ここでは、一例として「派手」と「地味」の演出設定が選択可能に表示されている。「派手」は、演出効果、演出態様が派手になり、演出頻度も高くなる設定であり、「地味」は、演出効果、演出態様が地味になり、演出頻度が低くなる設定である。ボタン画像 B T N は、演出ボタン 6 3 を模した画像である。操作促進画像 R N D は、ボタン画像 B T N に対する操作方向（下方向）を表す矢印画像と「選択」の文字画像を含んでおり、遊技者に演出ボタン 6 3 を操作（押圧）することを促している。

20

【0256】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作すると、設定選択画像 E G のうち、選択される演出設定が切り替わる。選択されている演出設定を表すパネルは色が変化して識別可能になっている。演出ボタン 6 3 またはセレクトボタン 6 8 の操作によって選択された演出設定（パネルがアクティブになっている演出設定）がその後、実行される。すなわち、サブ制御基板 9 0 は、複数の演出設定を切り替え可能であり、選択された演出設定を実行する。ここでは、「派手」が選択された例として説明する。右サブ表示画面 6 4 R に演出設定画面が表示されている間、表示画面 7 a には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示と、2 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 が表示されている。

30

【0257】

その後、図 5 7（C）に示すように、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が継続して表示されているときに、右サブ表示画面 6 4 R において発光演出が実行される。具体的には、右サブ表示画面 6 4 R の一部（所定領域）に光が放出された態様（発光態様）を表す発光画像 F L が一度、表示され、その後、図 5 7（D）に示すように、表示が消える。これにより、右サブ表示画面 6 4 R の一部分が発光してまたもとの状態に戻った演出が実行される。この発光演出が出現すると当たりが確定する。すなわち、この発光演出によって、当該変動に対応する特図抽選結果が当たりであることが報知される。このように、本実施形態の当たり報知演出では、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されている一方で、右サブ表示画面 6 4 R に大当たりを報知する発光画像 F L が表示される。言い換えれば、本実施形態では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で停止する前に、遊技者に対して大当たりが報知される。

40

【0258】

この発光演出の後、図 5 7（E）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で停止表示される。ここでは「333」の態様で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R はリーチ態様を経ずに当たりの態様で停止表示される。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動表示だったものが、急に「333」で停止表示される。これにより、遊技者に対して意表を突くことができる。それ以外にも、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動表示だったものがフェードアウトで表示が消え、「333」が表示画面 7 a の下方か

50

らフレームインする態様であってもよい。

【 0 2 5 9 】

その後、図 5 7 (F) に示すように、大当たりの態様で停止表示されている装飾図柄 8 L、8 C、8 R が消え、表示画面 7 a の左端に退避していた第 1 可動役物 1 4 が右方向に移動を開始する。図 5 7 (G) に示すように、第 1 可動役物 1 4 が右方向に移動すると、表示画面 7 a のうち、第 1 可動役物 1 4 が通過した後の領域に当たり報知画面が表示される。当たり報知画面は、「当たり!!!」の文字画像と特定の色の背景画像とを含んでいる。当たり報知画面は、第 1 可動役物 1 4 が通過した後の領域に左側から順に表示される。その後、図 5 7 (H) に示すように、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a の右端に到達すると、そこで一度静止する、このとき、表示画面 7 a の全体が当たり報知画面になる。その後、第 1 可動役物 1 4 は、左方向への移動を開始し、それとともに、当たり報知画面の右側から当たり報知画面の表示は消えていく。そして、図 5 7 (I) に示すように、第 1 可動役物 1 4 は左側の元の退避位置に戻る。その後、図 5 7 (J) に示すように、表示画面 7 a に再度、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で停止表示される。

10

【 0 2 6 0 】

[当たり報知演出 B]

図 5 8 は、当たり報知演出 B を説明するための図である。当たり報知演出 B は、当たり報知演出 A のときと、演出設定画面において選択した演出設定が異なる。当たり報知演出は、特図変動中や特図変動後において大当たりが報知される時に実行される演出である。ここでは、大当たり遊技後、遊技状態が時短状態（低確時短状態または高確時短状態）に切り替わり、時短状態において特図 1 変動が実行されるものとする。

20

【 0 2 6 1 】

まず、図 5 8 (A) に示すように、大当たり遊技のエンディング演出中に、サブ制御基板 9 0 は、表示画面 7 a に演出モード選択画面が表示する。演出モード選択画面は、演出モード選択画像 M S G と、ボタン画像 B T N と、有効期間画像 T B I と、操作促進画像 R N D とを含んでいる。

【 0 2 6 2 】

演出モード選択画像 M S G は、大当たり遊技後の時短状態時において変動演出時に表示される演出の演出モードを選択するための画像である。演出モードの選択とは、変動演出中に表示されるメイン表示内容、演出内容、ストーリー内容等を予め設定されたもののうちから 1 つ選択することである。ここでは、一例として「演出モード A」と「演出モード B」の 2 つの演出モードが選択可能に表示されている。「演出モード A」は、特殊な演出が実行されるモードであり、「演出モード B」は、バトル演出が実行されるモードである。

30

【 0 2 6 3 】

ボタン画像 B T N は、演出ボタン 6 3 を模した画像である。有効期間画像 T B I は、演出ボタン 6 3 の操作の有効期間を表すメータ画像であり、特定の色の面積が増大することによって時間の経過を表すいわゆるタイマーバーである。操作促進画像 R N D は、ボタン画像 B T N に対する操作方向（下方向）を表す矢印画像と「選択」の文字画像を含んでおり、遊技者に演出ボタン 6 3 を操作（押圧）することを促している。

【 0 2 6 4 】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作すると、演出モード選択画像 M S G のうち、選択される演出モードが切り替わる。選択されている演出モードを表すパネルは色が変化して識別可能になっている。操作有効期間が切れたときに選択された演出モード（パネルがアクティブになっている演出モード）がその後、実行される。すなわち、サブ制御基板 9 0 は、複数の演出モードを切り替え可能であり、選択された演出モードを実行する。ここでは、「演出モード A」が選択された例として説明する。演出モードが選択されると、大当たり遊技のエンディング演出が終了し、時短状態の特図 1 の変動が開始する。表示画面 7 a では、演出モード選択画面から装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示画面に切り替わる。この装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、セレクトボタン 6 8 が操作されると、図 5 8 (B) に示すように、サブ制御基板 9 0 は、右サブ表示画面 6 4 R に演出設定画面を表示

40

50

する。

【 0 2 6 5 】

演出設定画面は、設定選択画像 E G と、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D とを含んでいる。設定選択画像 E G は、表示画面 7 a やサブ表示画面 6 4 の演出設定を選択するための画像である。演出設定の選択とは、演出効果、演出頻度、演出態様、画面設定等を予め設定されたもののうちから 1 つを選択することである。ここでは、一例として「派手」と「地味」の演出設定が選択可能に表示されている。「派手」は、演出効果、演出態様が派手になり、演出頻度も高くなる設定であり、「地味」は、演出効果、演出態様が地味になり、演出頻度が低くなる設定である。ボタン画像 B T N は、演出ボタン 6 3 を模した画像である。操作促進画像 R N D は、ボタン画像 B T N に対する操作方向（下方向）を表す矢印画像と「選択」の文字画像を含んでおり、遊技者に演出ボタン 6 3 を操作（押圧）することを促している。

10

【 0 2 6 6 】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作すると、設定選択画像 E G のうち、選択される演出設定が切り替わる。選択されている演出設定を表すパネルは色の変化して識別可能になっている。演出ボタン 6 3 またはセレクトボタン 6 8 の操作によって選択された演出設定（パネルがアクティブになっている演出設定）がその後、実行される。すなわち、サブ制御基板 9 0 は、複数の演出設定を切り替え可能であり、選択された演出設定を実行する。ここでは、「地味」が選択された例として説明する。右サブ表示画面 6 4 R に演出設定画面が表示されている間、表示画面 7 a には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示と、2 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 が表示されている。

20

【 0 2 6 7 】

その後、図 5 8（C）に示すように、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が継続して表示されているときに、演出設定画面の表示が消える。その後、所定のタイミングで、図 5 8（D）に示すように、右サブ表示画面 6 4 R に当たりを報知する報知画像 A H が表示される。本実施形態の報知画像 A H は、星形の図形画像であり、右サブ表示画面 6 4 R の右下に表示される。報知画像 A H は、表示後継続して表示される。この報知画像 A H が出現すると当たりが確定する。すなわち、この報知画像 A H の出現によって、当該変動に対応する特図抽選結果が当たりであることが報知される。このように、本実施形態の当たり報知演出では、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されている一方で、右サブ表示画面 6 4 R に大当たりを報知する報知画像 A H が表示される。言い換えれば、本実施形態では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で停止する前に、遊技者に対して大当たりが報知される。

30

【 0 2 6 8 】

この当たり報知演出の後、図 5 8（E）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で停止表示される。ここでは「3 3 3」の態様で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R はリーチ態様を経ずに当たりの態様で停止表示される。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動表示だったものが、急に「3 3 3」で停止表示される。これにより、遊技者に対して意表を突くことができる。それ以外にも、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動表示だったものがフェードアウトで表示が消え、「3 3 3」が表示画面 7 a の下方からフレームインする態様であってもよい。

40

【 0 2 6 9 】

右サブ表示画面 6 4 R では、報知画像 A H の表示が継続する。その後、図 5 8（F）に示すように、大当たりの態様で停止表示されている装飾図柄 8 L、8 C、8 R が消え、表示画面 7 a の左端に退避していた第 1 可動役物 1 4 が右方向に移動を開始する。図 5 8（G）に示すように、第 1 可動役物 1 4 が右方向に移動すると、表示画面 7 a のうち、第 1 可動役物 1 4 が通過した後の領域に当たり報知画面が表示される。当たり報知画面は、「当たり！！！」の文字画像と特定の色の背景画像とを含んでいる。当たり報知画面は、第 1 可動役物 1 4 が通過した後の領域に左側から順に表示される。その後、図 5 8（H）に示すように、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a の右端に到達すると、そこで一度静止する

50

、このとき、表示画面 7 a の全体が当たり報知画面になる。その後、第 1 可動役物 1 4 は、左方向への移動を開始し、それとともに、当たり報知画面の右側から当たり報知画面の表示は消えていく。そして、図 5 8 (I) に示すように、第 1 可動役物 1 4 は左側の元の退避位置に戻る。その後、図 5 8 (J) に示すように、表示画面 7 a に再度、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で停止表示される。図 5 8 (D) ~ (J) の間、右サブ表示画面 6 4 R では、報知画像 A H の表示が継続する。

【 0 2 7 0 】

[当たり報知演出 C]

図 5 9 は、当たり報知演出 C を説明するための図である。当たり報知演出 C は、当たり報知演出 A のときと、演出モード選択画面において選択した演出モードが異なる。当たり報知演出は、特図変動中や特図変動後において大当たりが報知される時に実行される演出である。ここでは、大当たり遊技後、遊技状態が時短状態（低確時短状態または高確時短状態）に切り替わり、時短状態において特図 1 変動が実行されるものとする。

10

【 0 2 7 1 】

まず、図 5 9 (A) に示すように、大当たり遊技のエンディング演出中に、サブ制御基板 9 0 は、表示画面 7 a に演出モード選択画面を表示する。演出モード選択画面は、演出モード選択画像 M S G と、ボタン画像 B T N と、有効期間画像 T B I と、操作促進画像 R N D とを含んでいる。

【 0 2 7 2 】

演出モード選択画像 M S G は、大当たり遊技後の時短状態時において変動演出時に表示される演出の演出モードを選択するための画像である。演出モードの選択とは、変動演出中に表示されるメイン表示内容、演出内容、ストーリー内容等を予め設定されたもののうちから 1 つ選択することである。ここでは、一例として「演出モード A」と「演出モード B」の 2 つの演出モードが選択可能に表示されている。「演出モード A」は、特殊な演出が実行されるモードであり、「演出モード B」は、バトル演出が実行されるモードである。

20

【 0 2 7 3 】

ボタン画像 B T N は、演出ボタン 6 3 を模した画像である。有効期間画像 T B I は、演出ボタン 6 3 の操作の有効期間を表すメータ画像であり、特定の色の面積が増大することによって時間の経過を表すいわゆるタイマーバーである。操作促進画像 R N D は、ボタン画像 B T N に対する操作方向（下方向）を表す矢印画像と「選択」の文字画像を含んでおり、遊技者に演出ボタン 6 3 を操作（押圧）することを促している。

30

【 0 2 7 4 】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作すると、演出モード選択画像 M S G のうち、選択される演出モードが切り替わる。選択されている演出モードを表すパネルは色が変化して識別可能になっている。操作有効期間が切れたときに選択された演出モード（パネルがアクティブになっている演出モード）がその後、実行される。すなわち、サブ制御基板 9 0 は、複数の演出モードを切り替え可能であり、選択された演出モードを実行する。ここでは、「演出モード B」が選択された例として説明する。演出モードが選択されると、大当たり遊技のエンディング演出が終了し、時短状態の特図 1 の変動が開始する。表示画面 7 a では、演出モード選択画面から装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示画面に切り替わる。この装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、セレクトボタン 6 8 が操作されると、図 5 9 (B) に示すように、サブ制御基板 9 0 は、右サブ表示画面 6 4 R に演出設定画面を表示する。

40

【 0 2 7 5 】

演出設定画面は、設定選択画像 E G と、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D とを含んでいる。設定選択画像 E G は、表示画面 7 a やサブ表示画面 6 4 の演出設定を選択するための画像である。演出設定の選択とは、演出効果、演出頻度、演出態様、画面設定等を予め設定されたもののうちから 1 つを選択することである。ここでは、一例として「派手」と「地味」の演出設定が選択可能に表示されている。「派手」は、演出効果、演出態様が派手になり、演出頻度も高くなる設定であり、「地味」は、演出効果、演出態様が地

50

味になり、演出頻度が低くなる設定である。ボタン画像 B T N は、演出ボタン 6 3 を模した画像である。操作促進画像 R N D は、ボタン画像 B T N に対する操作方向（下方向）を表す矢印画像と「選択」の文字画像を含んでおり、遊技者に演出ボタン 6 3 を操作（押圧）することを促している。

【 0 2 7 6 】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作すると、設定選択画像 E G のうち、選択される演出設定が切り替わる。選択されている演出設定を表すパネルは色が変わり識別可能になっている。演出ボタン 6 3 またはセレクトボタン 6 8 の操作によって選択された演出設定（パネルがアクティブになっている演出設定）がその後、実行される。すなわち、サブ制御基板 9 0 は、複数の演出設定を切り替え可能であり、選択された演出設定を実行する。ここでは、「派手」が選択された例として説明する。右サブ表示画面 6 4 R に演出設定画面が表示されている間、表示画面 7 a には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示と、2 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 が表示されている。

10

【 0 2 7 7 】

その後、図 5 9（C）に示すように、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチの態様となる。ここでは左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がそれぞれ「3」で仮停止し、「3 3」となる。その後、図 5 9（D）に示すように、バトル演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが表示され、これらが戦う映像が表示される。左装飾図柄 8 L の「3」は、縮小されて表示画面 7 a の左上に向かって表示を維持した状態で移動し、その位置で仮停止する。右装飾図柄 8 R の「3」は、縮小されて右サブ表示画面 6 4 R の右上に向かって表示を維持した状態で移動し、その位置で仮停止する。

20

【 0 2 7 8 】

その後、図 5 9（E）に示すように、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B が消えて、表示画面 7 a の左端に退避していた第 1 可動役物 1 4 が右方向に移動を開始する。図 5 9（F）に示すように、第 1 可動役物 1 4 が右方向に移動すると、表示画面 7 a のうち、第 1 可動役物 1 4 が通過した後の領域に特殊背景画像が表示される。特殊背景画像は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B が表示されていた時の背景画像とは異なる背景画像であり、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B の勝負結果がいよいよ報知されることを示唆している。特殊背景画像は、第 1 可動役物 1 4 が通過した後の領域に左側から順に表示される。その後、図 5 9（G）に示すように、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a の右端に到達すると、そこで一度静止する、このとき、表示画面 7 a の全体が特殊背景画像になる。その後、第 1 可動役物 1 4 は、左方向への移動を開始し、それとともに、特殊背景画像の右側から特殊背景画像の表示は消えていく。そして、図 5 9（H）に示すように、第 1 可動役物 1 4 は左側の元の退避位置に戻る。その後、図 5 9（I）に示すように、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B の勝負結果が表示される。ここでは、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝った状態が例示されている。その後、図 5 9（J）に示すように、表示画面 7 a に再度、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で停止表示される。

30

【 0 2 7 9 】

[効果例]

以下に、当たり報知演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7（C）、図 5 8（D）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示の変動表示が表示された状態で、当たりを報知する第 1 の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者の意表を突くことができるため、従来にない斬新な演出によって、興趣の向上を図ることができる。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7（D）（E）、図 5 8（D）（E）に示すように、第 1 の演出の後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ態様を経ずに当たり図柄（例えば

40

50

「３３３」)で停止する第２の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者の意表を突くことができるため、従来にない斬新な演出によって、興趣の向上を図ることができる。

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図５７（Ｅ）～（Ｊ）、図５８（Ｅ）～（Ｊ）に示すように、第２の演出の後、当たり図柄（例えば「３３３」）で停止している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示が消え、第１可動役物１４が左端の退避位置から右端の進出位置に移動する第３の演出と、第３の演出の後、第１可動役物１４が進出位置から退避位置に移動し、当たり図柄（例えば「３３３」）で停止している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再度表示される第４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。

10

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図５７（Ｃ）に示すように、第１の演出では、表示画面７ａの所定領域が発光することによって当たりの報知がおこなわれる。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。

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図５７、図５８に示すように、複数の演出設定を切り替え可能なサブ制御基板９０を備えており、前記複数の演出設定のうちの１つである第１設定（派手）が選択されている場合、第１の演出において、当たりの報知は表示画面７ａの所定領域が発光することによっておこなわれ、複数の演出設定のうちの他の１つである第２設定（地味）が選択されている場合、第１の演出において、当たりの報知は表示画面７ａに報知画像ＡＨが表示されることによっておこなわれる。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。

20

[効果６]

上記実施形態の遊技機１では、図５７、図５８に示すように、第１の演出において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示は、表示画面７ａに表示され、当たりの報知は、右サブ表示画面６４Ｒにおいておこなわれる。この構成によれば、表示画面７ａの装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示に集中している人は気がつかず、この演出を知っている人だけが当たり報知に気がつくことができ、優越感を付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

30

[効果７]

上記実施形態の遊技機１では、図５７、図５８に示すように、サブ制御基板９０は、右サブ表示画面６４Ｒに、複数の演出設定を表す設定選択画像ＥＧと、演出設定を選択するための操作手段画像ＢＴＮを表示させる。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。

【０２８０】

[変形例]

以下に、当たり報知演出の変形例を示す。

40

[変形例１]

当たり報知演出Ａ、Ｂでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示後、リーチ態様になることなく、当たり態様で確定停止するものとして説明した。しかし、当たり報知演出Ａ、Ｂにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、変動表示後、リーチ態様を経由して当たり態様で確定停止してもよい。

【０２８１】

[変形例２]

当たり報知演出Ａ～Ｃでは、演出設定画面は、右サブ表示画面６４Ｒに表示されるものとして説明した。しかし、演出設定画面は、右サブ表示画面６４Ｒではなく、左サブ表示画面６４Ｌに表示されてもよいし、表示画面７ａに表示されてもよい。また、演出モード

50

選択画面は、表示画面 7 a に表示されてものとして説明した。しかし、演出モード選択画面は、表示画面 7 a ではなく、右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L に表示されてもよい。

【 0 2 8 2 】

[変形例 3]

当たり報知演出 A では、図 5 7 (C) に示すように、右サブ表示画面 6 4 R の一部 (所定領域) に光が放出された態様 (発光態様) を表す発光画像 F L が表示されることで当たりの報知がおこなわれるものとした。しかし、当たりの報知は、遊技者に当たりが報知される態様であれば、形を持った画像を表示する態様に限定されない。例えば、右サブ表示画面 6 4 R の一部が特定の色に変化することで当たりを報知してもよいし、右サブ表示画面 6 4 R の全体が発光することによって当たりを報知してもよい。また例えば、既に表示されている画像の色や形態や位置等が変化することで当たりを報知してもよい。当たりの報知を視覚的に報知する場合には、右サブ表示画面 6 4 R を利用する態様だけでなく、左サブ表示画面 6 4 L や表示画面 7 a を利用してもよい。また、音の発生や役物の可動によって当たりを報知してもよい。さらに、役物が備える発光部を発光させることによって当たりを報知してもよい。

10

【 0 2 8 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 A 3 - 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、
前記装飾図柄の変動表示が表示された状態で、当たりを報知する第 1 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 3 - 2]

態様 A 3 - 1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出の後、前記装飾図柄がリーチ態様を経ずに当たり図柄で停止する第 2 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

30

[態様 A 3 - 3]

態様 A 3 - 2 に記載の遊技機は、さらに、
第 1 位置と第 2 位置とを移動可能な可動役物を備えており、
前記第 2 の演出の後、当たり図柄で停止している前記装飾図柄の表示が消え、前記可動役物が前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動する第 3 の演出と、

前記第 3 の演出の後、前記可動役物が前記第 2 位置から前記第 1 位置に移動し、当たり図柄で停止している前記装飾図柄が再度表示される第 4 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 3 - 4]

態様 A 3 - 1 から態様 A 3 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出では、前記表示手段の所定領域が発光することによって前記当たりの報知がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

40

[態様 A 3 - 5]

態様 A 3 - 1 から態様 A 3 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
複数の演出設定を切り替え可能な切替手段を備えており、
前記複数の演出設定のうちの 1 つである第 1 設定が選択されている場合、前記第 1 の演出において、前記当たりの報知は前記表示手段の所定領域が発光することによっておこなわれ、

前記複数の演出設定のうちの他の 1 つである第 2 設定が選択されている場合、前記第 1

50

の演出において、前記当たりの報知は前記表示手段に特定画像が表示されることによっておこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 3 - 6]

態様 A 3 - 5 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、第 1 表示手段と、第 2 表示手段とを含んでおり、

前記第 1 の演出において、前記装飾図柄の変動表示は、前記第 1 表示手段に表示され、前記当たりの報知は、前記第 2 表示手段においておこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 3 - 7]

態様 A 3 - 6 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ており、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段を模した操作手段画像であり、

前記切替手段は、前記第 2 表示手段に、前記複数の演出設定を表す設定選択画像と、前記演出設定を選択するための前記操作手段画像を表示させる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 8 4 】

以下に図 6 0 を用いて有音リーチ演出について説明し、図 6 1 ~ 6 2 を用いて無音リーチ演出 A ~ B について説明する。この有音リーチ演出および無音リーチ演出 A ~ B 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、有音リーチ演出または無音リーチ演出 A ~ B 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 またはサブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。なお、有音リーチ演出は、ハズレの変動パターンに基づく演出と大当たりの変動パターンに基づく演出とがあり、下記図 6 0 の例では、ハズレの変動パターンに基づく演出が示されている。また、無音リーチ演出 A、B も、ハズレの変動パターンに基づく演出と、大当たりの変動パターンに基づく演出とがあり、下記図 6 1、6 2 では、大当たりの変動パターンに基づく演出が示されている。

【 0 2 8 5 】

[有音リーチ演出]

図 6 0 は、有音リーチ演出を説明するための図である。図 6 0 の有音リーチ演出は、特別図柄における同一変動での演出である。

【 0 2 8 6 】

有音リーチ演出では、図 6 0 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において変動する。なお、図 6 0 では、保留アイコン 9 A と、変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 2 8 7 】

次に、図 6 0 (B) に示すように、リーチ演出 1 がおこなわれる。このリーチ演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の左上に移動され、味方キャラクタ X B 1 が表示される。この時、スピーカ 6 7 から「ジャキーン ジャキーン」という演出音（効果音）が出力される。

【 0 2 8 8 】

次に、図 6 0 (C) に示すように、リーチ演出 2 がおこなわれる。このリーチ演出 2 では、味方キャラクタが変身して、変身後の味方キャラクタ X B 1 が表示される。この時、スピーカ 6 7 から出力される演出音が変更され、スピーカ 6 7 から「ピロリロン ~ ピロリロン ~ 」という演出音（効果音）が出力される。

【 0 2 8 9 】

次に、図 6 0 (D) に示すように、リーチ演出 3 がおこなわれる。このリーチ演出 3 では、変身後の味方キャラクタ X B 1 が継続して表示される。この時、スピーカ 6 7 から出

10

20

30

40

50

力される演出音が変更され、スピーカ 6 7 から「チャキーン チャキーン」という演出音（効果音）が出力される。

【 0 2 9 0 】

次に、図 6 0 (E) に示すように、ハズレ報知演出がおこなわれる。このハズレ報知演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がハズレ図柄で表示される。図 6 0 (E) の例では、装飾図柄 8 L が「 6 」の図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C が「 7 」の図柄で停止表示され、装飾図柄 8 R が「 6 」の図柄で停止表示されている。

【 0 2 9 1 】

なお、上記リーチ演出 1 ~ 3 において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は変動中であるが、これに限られず、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いてリーチ状態を形成するようにしてもよい。リーチ状態の例としては、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とを同じ図柄「 6 」とし、装飾図柄 8 C を変動中とする。

10

【 0 2 9 2 】

[無音リーチ演出 A]

図 6 1 は、無音リーチ演出 A を説明するための図である。図 6 1 の無音リーチ演出 A は、特別図柄における同一変動での演出である。

【 0 2 9 3 】

無音リーチ演出 A では、図 6 1 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において変動する。なお、図 6 1 では、保留アイコン 9 A と、変動アイコン 9 C が表示されている。

20

【 0 2 9 4 】

次に、図 6 1 (B) に示すように、リーチ演出 1 がおこなわれる。このリーチ演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の左上に移動され、味方キャラクタ X B 1 が表示される。この時、スピーカ 6 7 から「ジャキーン ジャキーン」という演出音（効果音）が出力される。

【 0 2 9 5 】

次に、図 6 1 (C) に示すように、リーチ演出 2 がおこなわれる。このリーチ演出 2 では、味方キャラクタが変身して、変身後の味方キャラクタ X B 1 が表示される。この時、スピーカ 6 7 からの演出音（効果音）の出力はなくなり、すなわち、無音演出となる。なお、この無音演出時においても、表示画面 7 a は、フリーズせずに（暗転せずに、または、静止画像とならずに）、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動や味方キャラクタ X B 1 の動作演出もおこなわれる。

30

【 0 2 9 6 】

次に、図 6 1 (D) に示すように、リーチ演出 3 がおこなわれる。このリーチ演出 3 では、変身後の味方キャラクタ X B 1 が継続して表示される。この時、スピーカ 6 7 から再び演出音（効果音）が出力される。この場合、スピーカ 6 7 から「チャキーン チャキーン」という演出音（効果音）が出力される。

【 0 2 9 7 】

次に、図 6 1 (E) に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たり図柄で表示される。図 6 1 (E) の例では、装飾図柄 8 L が「 7 」の図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C が「 7 」の図柄で停止表示され、装飾図柄 8 R が「 7 」の図柄で停止表示されている。

40

【 0 2 9 8 】

なお、上記リーチ演出 1 ~ 3 において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は変動中であるが、これに限られず、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いてリーチ状態を形成するようにしてもよい。リーチ状態の例としては、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とを同じ図柄「 7 」とし、装飾図柄 8 C を変動中とする。

【 0 2 9 9 】

[無音リーチ演出 B]

50

図 6 2 は、無音リーチ演出 B を説明するための図である。図 6 2 の無音リーチ演出 B は、特別図柄における同一変動での演出である。

【 0 3 0 0 】

無音リーチ演出 B では、図 6 2 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において変動する。また、この装飾図柄変動演出では、パトランプ画像 X B 2 が表示されている。なお、図 6 2 では、保留アイコン 9 A と、変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 3 0 1 】

次に、図 6 2 (B) に示すように、リーチ演出 1 がおこなわれる。このリーチ演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の左上に移動され、味方キャラクタ X B 1 が表示される。この時、スピーカ 6 7 から「ジャキーン ジャキーン」という演出音（効果音）が出力される。また、このリーチ演出 1 では、パトランプ画像 X B 2 が継続して表示されている。

10

【 0 3 0 2 】

次に、図 6 2 (C) に示すように、リーチ演出 2 がおこなわれる。このリーチ演出 2 では、味方キャラクタが変身して、変身後の味方キャラクタ X B 1 が表示される。この時、スピーカ 6 7 からの演出音（効果音）の出力はなくなり、すなわち、無音演出となる。また、このリーチ演出 2 では、パトランプ画像 X B 2 が継続して表示されている。なお、この無音演出時においても、表示画面 7 a は、フリーズせずに（暗転せずに、または、静止画像とならずに）、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動や味方キャラクタ X B 1 の動作演出もおこなわれる。

20

【 0 3 0 3 】

次に、図 6 2 (D) に示すように、一発告知演出がおこなわれる。この一発告知演出では、変身後の味方キャラクタ X B 1 が継続して表示される。この時、スピーカ 6 7 から再び演出音（効果音）が出力される。この場合、スピーカ 6 7 から「ピキーン」という演出音（効果音）が出力される。また、この一発告知演出では、パトランプ画像 X B 2 が継続して表示されており、リーチ演出 2 の無音状態から、一発告知演出の有音状態となったタイミングで、パトランプ画像 X B 2 のパトランプ部が点滅（または点灯）する。

【 0 3 0 4 】

次に、図 6 2 (E) に示すように、リーチ演出 3 がおこなわれる。このリーチ演出 3 では、変身後の味方キャラクタ X B 1 が継続して表示される。この時、スピーカ 6 7 から再び演出音（効果音）が出力される。この場合、スピーカ 6 7 から「ジャキーン ジャキーン」という演出音（効果音）が出力される。また、このリーチ演出 3 では、パトランプ画像 X B 2 が継続して表示されており、また、パトランプ画像 X B 2 のパトランプ部の点滅（または点灯）も継続されている。

30

【 0 3 0 5 】

次に、図 6 2 (F) に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たり図柄で表示される。図 6 2 (E) の例では、装飾図柄 8 L が「 7 」の図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C が「 7 」の図柄で停止表示され、装飾図柄 8 R が「 7 」の図柄で停止表示されている。

40

【 0 3 0 6 】

なお、上記リーチ演出 1 ~ 3、一発告知演出において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は変動中であるが、これに限られず、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いてリーチ状態を形成するようにしてもよい。リーチ状態の例としては、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とを同じ図柄「 7 」とし、装飾図柄 8 C を変動中とする。

【 0 3 0 7 】

また、上記有音リーチ演出と、上記無音リーチ演出 A とは、それぞれ、リーチ演出 1 ~ 3 の尺の長さが同じであり、基幹の表示演出パターンが同じであり、見た目の表示演出は同じに形成される。すなわち、有音リーチ演出と、無音リーチ演出 A とは、リーチ演出 1 ~ 3 において、味方キャラクタ X B 1 の表示位置、台詞、背景、エフェクトなどが同じに

50

形成され、無音演出があるかないかについて異なる演出である。なお、これに限られず、有音リーチ演出と、無音リーチ演出 A とは、リーチ演出 1 ～ 3 以外の部分の表示演出が異なる構成であってもよく、また、リーチ演出 1 ～ 3 の部分においても、一部が異なる構成（例えば、味方キャラクタ X B 1 の表示位置が異なる、エフェクトや背景の一部が異なる）であってもよい。

【 0 3 0 8 】

さらに、上記有音演出において、上記無音リーチ演出 B と同じ表示位置にパトランプ画像 X B 2 が表示される有音演出パート 2 がおこなわれる場合がある。この場合、上記有音リーチ演出パート 2 と、無音リーチ演出 B とは、それぞれ、リーチ演出 1 ～ 3 の尺の長さが同じであり、基幹の表示演出パターンが同じであり、見た目の表示演出は同じに形成される。すなわち、有音リーチ演出パート 2 と、無音リーチ演出 B とは、リーチ演出 1 ～ 3 において、パトランプ画像 X B 2 の表示位置、味方キャラクタ X B 1 の表示位置、台詞、背景、エフェクトなどが同じに形成され、無音演出があるかないかについて異なる演出である。なお、これに限られず、有音リーチ演出と、無音リーチ演出 B とは、リーチ演出 1 ～ 3 以外の部分の表示演出が異なる構成であってもよく、また、リーチ演出 1 ～ 3 の部分においても、一部が異なる構成（例えば、味方キャラクタ X B 1 の表示位置が異なる、エフェクトや背景の一部が異なる）であってもよい。

【 0 3 0 9 】

[変形例]

上記無音リーチ演出 A、B は、有音リーチ演出よりも大当たり期待度が高い演出となっている。上記無音リーチ演出 A、B は、大当たりしているが、ハズレの変動ときにおこなうようにしてもよい。この場合であっても、無音リーチ演出 A、B は、有音リーチ演出よりも大当たり期待度が高い演出となっている。

上記無音リーチ演出 B において、一発告知演出では、リーチ演出 2 の無音状態から、一発告知演出の有音状態となったタイミングで、パトランプ画像 X B 2 のパトランプ部が点滅（または点灯）する構成であったが、これに限られず、リーチ演出 2 の無音状態から、パトランプ画像 X B 2 のパトランプ部が点滅（点灯）してから有音状態となってもよいし、リーチ演出 2 の無音状態から有音状態になってから、パトランプ画像 X B 2 のパトランプ部が点滅（点灯）してもよい。

上記無音リーチ演出 A、B において、リーチ演出 2 の無音演出時に、表示画面 7 a は、フリーズしない（暗転しない、または、静止画像とならない）構成であったが、フリーズしてもよい（暗転してもよい、または、静止画像となってもよい）。

【 0 3 1 0 】

[効果例]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ演出 1 の後、リーチ演出 2 において無音演出をおこなう無音リーチ演出 A、B がおこなわれる。この構成によれば、遊技者に瞬間的な違和感を与えて、リーチ演出への期待感を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ演出 1 の後、有音演出であるリーチ演出 2 をおこなう有音リーチ演出がおこなわれる。無音リーチ演出 A、B は、有音リーチ演出よりも大当たり期待度が高い演出である。この構成によれば、遊技者は、無音演出発生時には違和感を持ち、その時には大当たり期待度が高いので、違和感と大当たりへの期待感とを関連付けることができ、遊技者の興趣向上への新しいアプローチを提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記実施形態の遊技機 1 では、無音リーチ演出 A、B において、無音演出であるリーチ演出 2 の後、大当たり図柄を表示する大当たり報知演出がおこなわれる。この構成によれば、遊技者は、無音演出発生時には違和感を持ち、その後は大当たりするので、違和感と大当たりへの期待感とをより強く関連付けることができ、遊技者の興趣向上への新しいアプローチを提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記実施形態の遊技機 1 では、無音リーチ演出 B において、無音演出であるリーチ演出

10

20

30

40

50

2の後、大当たり図柄を表示する大当たり報知演出の前に、一発告知演出がおこなわれる。この構成によれば、遊技者は、無音演出発生に違和感をもった後にサプライズ的に一発告知にて大当たりが告知されるので、違和感と大当たりへの期待感とをより一層強く関連付けることができ、遊技者の興趣向上への新しいアプローチを提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記実施形態の遊技機1では、無音リーチ演出Bにおいて、一発告知演出で、パトランプ画像XB2を点滅（または点灯）させることで遊技者に大当たりを端的に報知するようにしている。この構成によれば、遊技者は、無音演出発生に違和感をもった後に、サプライズ的にパトランプ画像XB2の点滅によって大当たりを告知されるので、違和感と大当たりへの期待感とをより一層強く関連付けることができ、遊技者の興趣向上への新しいアプローチを提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0311】

[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XB-1]

複数の演出を実行可能な遊技機であって、
複数の表示演出を実行可能な表示手段と、
演出音を出すこと可能な演出音発生手段と、
を備え、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第1の演出をおこなう場合があり、

20

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第2の演出をおこなう場合があり、

前記第1の演出は、前記表示手段において第1の表示演出をおこなうと共に、前記演出音発生手段により前記演出音を出す有音演出をおこなう演出であり、

前記第2の演出は、前記表示手段において第2の表示演出をおこなうと共に、前記演出音発生手段から前記演出音を出さない無音演出をおこなう演出であり、

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

前記第1の組み合わせ演出では、前記第1の演出をおこない、その後、前記第2の演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

30

[態様XB-2]

態様XB-1に記載の遊技機であって、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第3の演出をおこなう場合があり、

前記第3の演出は、前記表示手段において前記第2の表示演出をおこなうと共に、前記演出音発生手段から前記演出音を出す有音演出をおこなう演出であり、

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

前記第2の組み合わせ演出では、前記第1の演出をおこない、その後、前記第3の演出をおこない、

前記第1の組み合わせ演出は、前記第2の組み合わせ演出よりも大当たり期待度が高い演出である、

40

ことを特徴とする遊技機。

[態様XB-3]

態様XB-2に記載の遊技機であって、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第4の演出をおこなう場合があり、

前記第4の演出は、前記表示手段において大当たり図柄を表示する演出であり、

前記第1の組み合わせ演出は、前記第4の演出を含む場合があり、

前記第1の組み合わせ演出では、前記第2の演出の後、前記第4の演出がおこなわれる、ことを特徴とする遊技機。

[態様XB-4]

50

態様 X B - 3 に記載の遊技機であって、
前記複数の演出のうちの一つの演出として、第 5 の演出をおこなう場合があり、
前記第 5 の演出は、前記表示手段において大当たりであることを一発で告知する一発告知画像を表示する演出であり、
前記第 1 の組み合わせ演出は、前記第 5 の演出を含む場合があり、
前記第 1 の組み合わせ演出では、前記第 5 の演出は、前記第 4 の演出の前におこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 X B - 5]

態様 X B - 4 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の組み合わせ演出における前記第 5 の演出では、前記表示手段における予め決められた所定領域に前記一発告知画像を表示し、
前記一発告知画像は、点滅画像である、
ことを特徴とする遊技機。

【0312】

以下に図 6 3 ~ 図 6 5 を用いてパイプ演出 A ~ C について説明する。このパイプ演出 A ~ C は、遊技機 1 の電源投入後、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、パイプ演出 A ~ C 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 またはサブ表示画面 6 4 に画像を表示させると共に、
所定のタイミングで演出ボタン 6 3 の内側に配置される振動モータをパイプ（振動）させる。このとき、効果音としての振動音もスピーカ 6 7 から発音させる。

また、サブ制御基板 90 は、表示画面 7 a において保留アイコン 9 A の数が 2 つから 3 つとなった場合（第 1 始動口の保留数が 2 つから 3 つとなった場合）には、振動モータを振動させる（演出ボタン 6 3 を振動させる）追加保留パイプ演出をおこなうことができる。そして、遊技機 1 では、この追加保留パイプ演出をおこなうか否かの設定を、遊技者が客待ちモード（デモ画面中）や、特別図柄の変動中におこなうことができる。遊技者は、サブ表示画面 6 4 において、遊技者が客待ちモード（デモ画面中）や、特別図柄の変動中に、追加保留パイプ演出をおこなう設定するか否かを選択することができる。

【0313】

[パイプ演出 A]

図 6 3 は、パイプ演出 A を説明するための図である。図 6 3 のパイプ演出 A は、特別図柄の同一変動での演出での演出である。

【0314】

パイプ演出 A では、図 6 3 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示画面 7 a の略中央において変動する。また、この装飾図柄変動演出では、2 つの保留アイコン 9 A と、1 つの変動アイコン 9 C が表示されている。すなわち、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A が 2 つ表示されているので、2 つの保留がある状態を表している。なお、図 6 3 (A) の右側には、演出ボタン 6 3 の模式図が示されており、遊技機 1 の演出ボタン 6 3 の状態を表している。また、保留アイコン 9 A は、白色となっている。

【0315】

次に、図 6 3 (B) に示すように、保留表示追加演出 1 がおこなわれる。この保留表示追加演出 1 では、第 1 始動口 20 に遊技球が追加入球し、保留アイコン 9 A が 1 つ追加されて 3 つ表示され、味方キャラクタ X C 1 が表示される。味方キャラクタ X C 1 は、複数の段階に変身することができるキャラクタであり、図 6 3 (B) では、第 1 段階の状態であり、大当たり期待度は一番低い状態となっている。

また、この保留追加演出 1 では、保留表示が 2 つから 3 つとなったので、追加保留パイプ演出がおこなわれる。その様子が、図 6 3 (B) の右側に示されている。すなわち、この追加保留パイプ演出では、演出ボタン 6 3 が振動モータによって振動され、「ブーブー

10

20

30

40

50

」という振動音を発する。この場合、スピーカ 6 7 から「ブー」という効果音が出力される。さらに、追加保留パイプ演出時には、演出ボタン 6 3 が発光すると共に、演出ボタン 6 3 の所定部位が所定方向（例えば、時計回り）に回転する。

【 0 3 1 6 】

次に、図 6 3 (C) に示すように、保留表示追加演出 2 がおこなわれる。この保留表示追加演出 2 では、さらに、第 1 始動口 2 0 に遊技球が追加入球し、保留アイコン 9 A が 1 つ追加されて 4 つ表示される。また、第 1 段階の味方キャラクタ X C 1 が継続して表示される。

【 0 3 1 7 】

次に、図 6 3 (D) に示すように、保留変化演出がおこなわれる。この保留変化演出では、上記保留表示追加演出 2 で追加された 4 つ目の保留アイコン 9 A を先読み対象として、この保留アイコン 9 A を白色から赤色に保留変化させる。図 6 3 (D) の例では、保留変化した保留アイコン 9 A は、クロスハッチングで示されている。また、この保留変化演出では、保留変化時（先読み時）に、振動モータを振動させて演出ボタン 6 3 を振動させる先読みパイプ演出もおこなわれる。この先読みパイプ演出では、演出ボタン 6 3 が振動モータによって振動され、「ブー」という振動音を発する。この場合、スピーカ 6 7 から「ブー」という効果音が出力される。この先読みパイプ演出の振動パターンは、追加保留パイプ演出の振動パターンとは異なっている。さらに、先読みパイプ演出時には、演出ボタン 6 3 が発光する。ただし、追加保留パイプ演出の時のように、演出ボタン 6 3 の所定部位が所定方向（例えば、時計回り）に回転しない。

【 0 3 1 8 】

その後、保留 4 の状態（保留アイコン 9 A が 4 つの状態）から保留が減少するたびに（保留アイコン 9 A の数が 1 つ減るたびに）、先読みパイプ演出をおこなう。なお、これに限られず、保留 4 の状態（保留アイコン 9 A が 4 つの状態）から保留が減少するときに（保留アイコン 9 A の数が 1 つ減るときに）、先読みパイプ演出をおこなわないようにしてもよい。

【 0 3 1 9 】

また、上記パイプ演出 A では、保留アイコン 9 A が 2 つから 3 つに追加されたときに、追加保留パイプ演出をおこなうが、保留アイコン 9 A が 4 つから 3 つになるときには、追加保留パイプ演出をおこなわない。しかし、これに限られず、保留アイコン 9 A が 4 つから 3 つになるときには、追加保留パイプ演出をおこなうようにしてもよい。

【 0 3 2 0 】

上記パイプ演出 A では、特別図柄の同一変動において、追加保留パイプ演出がおこなわれ、その後、先読み演出および先読みパイプ演出がおこなわれているが、これに限られず、特別図柄の同一変動において、先読み演出および先読みパイプ演出中に追加保留パイプ演出をおこなうようにしてもよく、または、特別図柄の同一変動において、先読み演出および先読みパイプ演出の後に追加保留パイプ演出をおこなうようにしてもよい。

【 0 3 2 1 】

また、上記パイプ演出 A において、先読みパイプ演出時に追加保留パイプ演出をおこなう構成としてもよい。この場合、振動モータの振動パターンを上記追加保留パイプ演出の振動パターン（ブー）および先読みパイプ演出の振動パターン（ブブ）とは異なる振動パターン（例えば、三三七拍子となるような振動パターン）としてもよい。

【 0 3 2 2 】

[パイプ演出 B]

図 6 4 は、パイプ演出 B を説明するための図である。図 6 4 のパイプ演出 B は、特別図柄の同一変動での演出での演出である。

【 0 3 2 3 】

パイプ演出 B では、図 6 4 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において変動する。また、この装飾図柄変動演出では、2 つの保留アイコン 9 A と、1 つの変

10

20

30

40

50

動アイコン 9 C が表示されている。すなわち、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A が 2 つ表示されているので、2 つの保留がある状態を表している。なお、図 6 4 (A) の右側には、演出ボタン 6 3 の模式図が示されており、遊技機 1 の演出ボタン 6 3 の状態を表している。また、保留アイコン 9 A は、白色となっている。

【 0 3 2 4 】

次に、図 6 4 (B) に示すように、保留表示追加演出 1 がおこなわれる。この保留表示追加演出 1 では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が追加入球し、保留アイコン 9 A が 1 つ追加されて 3 つ表示され、味方キャラクタ X C 1 が表示される。味方キャラクタ X C 1 は、複数の段階に変身することができるキャラクタであり、図 6 4 (B) では、第 1 段階の状態であり、大当たり期待度は一番低い状態となっている。

10

また、この保留追加演出 1 では、保留表示が 2 つから 3 つとなったので、追加保留パイプ演出がおこなわれる。その様子が、図 6 4 (B) の右側に示されている。すなわち、この追加保留パイプ演出では、演出ボタン 6 3 が振動モータによって振動され、「ブーブー」という振動音を発する。この場合、スピーカ 6 7 から「ブーブー」という効果音が発力される。さらに、追加保留パイプ演出時には、演出ボタン 6 3 が発光すると共に、演出ボタン 6 3 の所定部位が所定方向（例えば、時計回り）に回転する。

【 0 3 2 5 】

次に、図 6 4 (C) に示すように、チャンスアップ演出がおこなわれる。このチャンスアップ演出では、味方キャラクタ X C 1 が第 1 段階の状態とは異なる第 2 段階の状態に変身し、大当たり期待度が向上したことを示唆する演出である。第 2 段階の味方キャラクタ X C 1 は、第 1 段階の味方キャラクタ X C 1 より大当たり期待度が高い。また、このチャンスアップ演出では、チャンスアップ演出時に、振動モータを振動させて演出ボタン 6 3 を振動させるチャンスアップパイプ演出もおこなわれる。このチャンスアップパイプ演出では、演出ボタン 6 3 が振動モータによって振動され、「ブブブー」という振動音を発する。この場合、スピーカ 6 7 から「ブブブー」という効果音が発力される。このチャンスアップパイプ演出の振動パターンは、追加保留パイプ演出および先読みパイプ演出の振動パターンとは異なっている。さらに、チャンスアップパイプ演出時には、演出ボタン 6 3 が発光する。ただし、追加保留パイプ演出の時のように、演出ボタン 6 3 の所定部位が所定方向（例えば、時計回り）に回転しない。

20

【 0 3 2 6 】

上記パイプ演出 B では、特別図柄の同一変動において、追加保留パイプ演出がおこなわれ、その後、チャンスアップ演出およびチャンスアップパイプ演出がおこなわれているが、これに限られず、特別図柄の同一変動においてチャンスアップ演出およびチャンスアップパイプ演出中に追加保留パイプ演出をおこなうようにしてもよく、または、特別図柄の同一変動において、チャンスアップ演出およびチャンスアップパイプ演出の後に追加保留パイプ演出をおこなうようにしてもよい。

30

【 0 3 2 7 】

また、上記パイプ演出 B において、チャンスアップパイプ演出時に追加保留パイプ演出をおこなう構成としてもよい。この場合、振動モータの振動パターンを上記追加保留パイプ演出の振動パターン（ブーブー）、先読みパイプ演出の振動パターン（ブブブー）、および、チャンスアップパイプ演出の振動パターン（ブブブー）とは異なる振動パターン（例えば、ロングパイプ。ブーーーーー）としてもよい。

40

【 0 3 2 8 】

[パイプ演出 C]

図 6 5 は、パイプ演出 C を説明するための図である。図 6 5 のパイプ演出 C は、特別図柄の同一変動での演出での演出である。

【 0 3 2 9 】

パイプ演出 C では、図 6 5 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において変動する。また、この装飾図柄変動演出では、2 つの保留アイコン 9 A と、1 つの変

50

動アイコン 9 C が表示されている。すなわち、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A が 2 つ表示されているので、2 つの保留がある状態を表している。なお、図 6 5 (A) の右側には、演出ボタン 6 3 の模式図が示されており、遊技機 1 の演出ボタン 6 3 の状態を表している。また、保留アイコン 9 A は、白色となっている。

【 0 3 3 0 】

次に、図 6 5 (B) に示すように、チャンスアップ演出 1 がおこなわれる。このチャンスアップ演出 1 では、ボタン画像 X C 3 が表示される。このボタン画像 X C 3 は、大当たり期待度が向上したことを示唆する、いわゆるチャンスアップ画像であり、ボタン画像内側に「激アツ」と表示される。また、ボタン画像 X C 3 は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下）を促すための画像である。

【 0 3 3 1 】

次に、図 6 5 (C) に示すように、チャンスアップ演出 2 がおこなわれる。このチャンスアップ演出 2 では、継続してボタン画像 X C 3 が表示されている。また、チャンスアップ演出 2 では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が追加入球し、保留アイコン 9 A が 1 つ追加されて 3 つ表示され、追加保留パイプ演出がおこなわれる。その様子が、図 6 4 (B) の右側に示されている。すなわち、この追加保留パイプ演出では、演出ボタン 6 3 が振動モータによって振動され、「ブーブー」という振動音を発する。この場合、スピーカ 6 7 から「ブーブー」という効果音が発せられる。さらに、追加保留パイプ演出時には、演出ボタン 6 3 が発光すると共に、演出ボタン 6 3 の所定部位が所定方向（例えば、時計回り）に回転する。

【 0 3 3 2 】

次に、図 6 5 (D) に示すように、チャンスアップパイプ演出 3 がおこなわれる。このチャンスアップ演出 3 では、ボタン画像 X C 3 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下）することにより、ボタン画像 X C 3 の表示が消去され、第 2 段階の状態の味方キャラクター X C 1 が登場し、大当たり期待度が向上したことを示唆する演出である。味方キャラクター X C 1 は、第 1 段階の味方キャラクター X C 1 より大当たり期待度が高い。また、このチャンスアップ演出 3 では、チャンスアップ演出 3 時に、振動モータを振動させて演出ボタン 6 3 を振動させるチャンスアップパイプ演出もおこなわれる。このチャンスアップパイプ演出では、演出ボタン 6 3 が振動モータによって振動され、「ブブブー」という振動音を発する。この場合、スピーカ 6 7 から「ブブブー」という効果音が発せられる。このチャンスアップパイプ演出の振動パターンは、追加保留パイプ演出および先読みパイプ演出の振動パターンとは異なっている。さらに、チャンスアップパイプ演出時には、演出ボタン 6 3 が発光する。ただし、追加保留パイプ演出の時のように、演出ボタン 6 3 の所定部位が所定方向（例えば、時計回り）に回転しない。

【 0 3 3 3 】

また、上記パイプ演出 C において、追加保留パイプ演出およびチャンスアップパイプ演出が同タイミングであれば、追加保留パイプ演出の振動パターン（ブーブー）を優先してパイプ演出をおこなう。しかし、これに限られず、追加保留パイプ演出およびチャンスアップパイプ演出が同タイミングのとき、チャンスアップパイプ演出の振動パターン（ブブブー）を優先してパイプ演出をおこなうようにしてもよい。また、追加保留パイプ演出およびチャンスアップパイプ演出が同タイミングのときには、上記追加保留パイプ演出および上記チャンスアップパイプ演出の振動パターンとは異なる振動パターン（例えば、ブブブブブ）でパイプ演出をおこなうようにしてもよい。

【 0 3 3 4 】

[変形例]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出ボタン 6 3 に振動モータが設置されているが、これに限られず、所定の役物内部、ハンドル内部、または、ボタンとは異なる操作手段（例えば、レバー）内部に設置してもよい。

上記パイプ演出 A ~ C では、追加保留パイプ演出では、振動するときに、振動に応じて、演出ボタン 6 3 の所定部位が回る構成であるが、これに限られず、演出ボタン 6 3 の所

10

20

30

40

50

定部位が飛び出たり、凹んだりしてもよい。

先読みパイプ演出の振動パターンは、追加保留パイプ演出の振動パターンとは異なっているが、これに限られず、先読みパイプ演出の振動パターンは、追加保留パイプ演出の振動パターンと同じであってもよい。

チャンスアップパイプ演出の振動パターンは、追加保留パイプ演出の振動パターンとは異なっているが、これに限られず、チャンスアップパイプ演出の振動パターンは、追加保留パイプ演出の振動パターンと同じであってもよい。

特別図柄の同一変動中に、上記追加保留パイプ演出と、上記先読みパイプ演出と、上記チャンスアップパイプ演出とをおこなうようにしてもよい。この場合、追加保留パイプ演出 先読みパイプ演出 チャンスアップパイプ演出としてもよいし、追加保留パイプ演出

10

チャンスアップパイプ演出 先読みパイプ演出としてもよいし、先読みパイプ演出 追加保留パイプ演出 チャンスアップパイプ演出としてもよいし、先読みパイプ演出 チャンスアップパイプ演出 追加保留パイプ演出としてもよいし、チャンスアップパイプ演出 先読みパイプ演出 追加保留パイプ演出としてもよいし、チャンスアップパイプ演出 追加保留パイプ演出 、先読みパイプ演出としてもよい。

上記パイプ演出 A ～ C では、保留表示が 2 つから 3 つになるとき（保留数が 2 つから 3 つに増えるとき）に、追加保留パイプ演出をおこなうようにしているが、これに限られず、保留表示が 3 つから 4 つになるとき（保留数が 3 つから 4 つに増えるとき）、または、保留表示が 1 つから 2 つになるとき（保留数が 1 つから 2 つに増えるとき）、または、保留表示が 0 つから 1 つになるとき（保留数が 0 つから 1 つに増えるとき）に追加保留パイプ演出をおこなうようにしてもよい。

20

【 0 3 3 5 】

〔 効果例 〕

遊技機 1 において、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄ともに上限保留数は 4 つであり、保留が 4 つある状態で、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1 に入球しても保留は増加せず、これら始動口への入球目的での遊技球の射出は、無駄な行為になってしまい、遊技者にとって不利益な行為であった。このように、保留が 4 つある状態で、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球することを「始動口へのオーバー入球」とも呼ぶ。

上記パイプ演出 A ～ C では、保留アイコン 9 A が 2 つから 3 つに増えるとき（保留数が 2 から 3 に増えるとき）、演出ボタン 6 3 を振動させるようにしている。この構成によれば、遊技に集中していない遊技者、周囲が騒がしい環境下で遊技している遊技者などに、振動によって所定数（例えば、保留 3 ）以上の保留数の増加を知らせることができ、始動口へのオーバー入球を抑制し、それに伴い、遊技者の不利益を抑制し、遊技者が遊技で楽しむことを促進することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

上記パイプ演出 A ～ C では、演出ボタン 6 3 の内側において、振動モータが設置され、演出ボタン 6 3 を振動させることが可能となっている。この構成によれば、遊技者が比較的接触することが多い演出ボタン 6 3 に振動モータが設定されているので、保留数が所定数（例えば、保留 3 ）以上となったとき遊技者が振動を感知し易くなり、始動口へのオーバー入球を抑制し、それに伴い、遊技者の不利益を抑制し、遊技者が遊技で楽しむことを促進することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

上記遊技機 1 では、遊技者が、特別図柄の変動中において、追加保留パイプ演出をおこなう設定するか否かを選択することが可能となっている。この構成によれば、遊技者は特別図柄の変動中であっても追加保留パイプ演出の可否を設定することができるので、遊技の自由度が向上し、遊技の興趣を向上させることができる。

上記パイプ演出 A では、同一変動において、保留アイコン 9 A が追加されて追加保留パイプ演出がおこなわれた後、先読み演出（保留変化演出）がおこなわれているときに、先読みパイプ演出をおこなうようにしている。この構成によれば、同一変動内で、保留パイプ演出の後、先読み演出中に先読みパイプ演出をおこなうので、遊技者がこれらの演出を体験後、次に、保留パイプ演出を体験したときには、遊技者に、保留パイプ演出に対する大当たりへの期待感を付与することができ（もともと先読み演出は大当たりへの期待感を

50

付与する演出であるため)、保留パイプ演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記パイプ演出 B、C では、同一変動において、保留アイコン 9 A が追加されて追加保留パイプ演出がおこなわれた後、チャンスアップ演出がおこなわれているときに、チャンスアップパイプ演出をおこなうようにしている。この構成によれば、同一変動内で、保留パイプ演出の後、チャンスアップ演出中にチャンスアップパイプ演出をおこなうので、遊技者がこれらの演出を体験後、次に、保留パイプ演出を体験したときには、遊技者に、保留パイプ演出に対する大当たりへの期待感を付与することができ(もともとチャンスアップ演出は大当たりへの期待感を付与する演出であるため)、保留パイプ演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

上記パイプ演出 A ~ C では、追加保留パイプ演出は、保留アイコン 9 A の表示が 2 つから 3 つになったとき(保留数が 2 つから 3 つになったとき)におこなわれる。この構成によれば、追加保留パイプ演出がおこなわれることによりすぐに発射を止めた場合に、遊技盤内に残る遊技球が第 1 始動口 20 に入球した場合であっても、保留数が 3 つになってもまだ 1 つ保留することが可能であるので、始動口へのオーバー入球を抑制することができる。その結果、遊技者の不利益を抑制し、遊技者が遊技で楽しむことを促進することができる、遊技の興趣を向上させることができる。

【0336】

[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 X C - 1]

複数の演出を実行可能な遊技機であって、

複数の表示演出を実行可能な表示手段と、

振動する振動手段と、を備え、

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

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

前記第 1 の演出は、前記表示手段において、所定数を上限に保留表示をおこなう演出であり、

前記第 2 の演出は、前記振動手段が振動する第 1 の振動演出をおこなう演出であり、

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

30

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の演出と前記第 2 の演出とがおこなわれ、前記第 1 の演出において前記保留表示が第 1 の数から第 2 の数に増えたときに、前記第 2 の演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X C - 2]

態様 X C - 1 に記載の遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記振動手段は、前記操作手段に配置されて、前記操作手段を振動させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

40

[態様 X C - 3]

態様 X C - 2 に記載の遊技機であって、

特別図柄の変動中において、当該変動以降の前記特別図柄の変動中に前記組み合わせ演出をおこなう第 1 の設定と、当該変動以降の前記特別図柄の変動中に前記組み合わせ演出をおこなわない第 2 の設定とのうちのどちらか一方の設定をおこなうことが可能な設定手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X C - 4]

態様 X C - 3 に記載の遊技機であって、

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

50

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第４の演出をおこなう場合があり、

前記第３の演出は、前記表示手段において、前記保留表示がある場合に前記保留表示のうちの特定の保留表示に対応する対象保留を対象に先読み演出をおこなう演出であり、

前記第４の演出は、前記第１の振動演出とは異なる振動演出であって前記振動手段が振動する第２の振動演出をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第３の演出と前記第４の演出とを含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第１の演出と前記第２の演出がおこなわれた後、前記第３の演出と前記第４の演出がおこなわれ、前記第４の演出は、前記第３の演出における前記先読み演出がおこなわれているときにおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 X C - 5]

態様 X C - 3 または態様 X C - 4 に記載の遊技機であって、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第５の演出をおこなう場合があり、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第６の演出をおこなう場合があり、

前記第５の演出は、前記表示手段において、大当たり期待度が上昇することを示唆するチャンスアップ演出をおこなう演出であり、

前記第６の演出は、前記第１の振動演出および前記第２の振動演出とは異なる振動演出であって前記振動手段が振動する第３の振動演出をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第５の演出と前記第６の演出とを含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第１の演出と前記第２の演出がおこなわれた後、前記第５の演出と前記第６の演出がおこなわれ、前記第６の演出は、前記第５の演出における前記チャンスアップ演出がおこなわれているときにおこなわれる、

20

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X C - 6]

態様 X C - 4 または態様 X C - 5 に記載の遊技機であって、

前記第１の数は、前記保留表示の前記所定数の上限から２つ少ない数であり、

前記第２の数は、前記保留表示の前記所定数の上限から１つ少ない数である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 7 】

以下に図 6 6 ~ 図 6 8 を用いて複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A ~ C について説明する。図 6 6 ~ 図 6 8 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される例えば第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5 が図面の見易さから省略されている。

30

【 0 3 3 8 】

この複数変動に亘る変動アイコン変化演出は、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド）を解析し、複数変動に亘る変動アイコン変化演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

40

【 0 3 3 9 】

なお、複数変動に亘る変動アイコン変化演出において使用される各種背景画像には、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などを挙げることができる。これらの各種背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。

【 0 3 4 0 】

ここでは、まず複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A について説明し、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、そして複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C について順番に説明する。

【 0 3 4 1 】

[複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A]

50

複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A について図 6 6 を参照して説明する。図 6 6 は、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A を説明するための図である。複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A は、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

【 0 3 4 2 】

まず、図 6 6 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「 1 」～数字「 9 」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【 0 3 4 3 】

なお、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、上述したように、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、装飾図柄が下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。このような装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始態様を、「通常変動開始態様」という。

【 0 3 4 4 】

これに対して、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、通常変動開始態様と異なり、停止表示された装飾図柄が、コインが回転するかのように、装飾図柄の右辺から手前側へ向かって（装飾図柄の左辺から後方側へ向かって）少し回転すると、装飾図柄の右辺から後方側へ向かって（装飾図柄の左辺から手前側へ向かって）少し回転して再び装飾図柄が正面を向く表示態様とし、さらに装飾図柄の右辺から後方側へ向かって（装飾図柄の左辺から手前側へ向かって）少し回転すると、装飾図柄の右辺から手前側へ向かって（装飾図柄の左辺から後方側へ向かって）少し回転して再び装飾図柄が正面を向く表示態様とする。このような一連の回転を所定回数（例えば、2 回）行ったのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、装飾図柄が下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。このような装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始態様を、「特定変動開始態様」という。

【 0 3 4 5 】

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

【 0 3 4 6 】

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

【 0 3 4 7 】

ここでは、変動表示位置 9 C d には、白い球状の変動アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、第 2 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、第 3 保留表示位置 9 A d および第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが 2 つだけ存在している状態となっている。なお、白い球状の変動アイコン 9 C と 2 つの白い球状の保留アイコン 9 A とは、同一の形状で同一の大きさを有している。

【 0 3 4 8 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、表示画面 7 a の最前面側に配置され、他の画像が表示画面 7 a の最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに他の画像により視認性が妨げられないようになっているため、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A においても、常に視認することができるようになっている。

【 0 3 4 9 】

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

【 0 3 5 0 】

笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。これらの色はすべて明るい色である。これら以外のアイコンとして、キャラクタ A のア

10

20

30

40

50

アイコン、キャラクタ B のアイコンがある。キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、それぞれアイコン全体から白色のオーラが出ている。白色のオーラが出ているキャラクタ A のアイコンの当たり期待度と、白色のオーラが出ているキャラクタ B のアイコンの当たり期待度と、は白い球状のアイコンと当たりの期待度が同一となっているものの、キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、白色のオーラ 緑色のオーラ 赤色のオーラ ゴールド（黄色）のオーラ 七色（レインボー）のオーラ（大当たり濃厚）という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。これらの色はすべて明るい色である。

【 0 3 5 1 】

図 6 6（A）において、背景画像として例えば都市画像が表示画面 7 a に表示され、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図 6 6（B）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）中に、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A が開始される。第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球したことにより、第 3 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示される。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン 9 A が 3 つ存在することとなる。なお、白い球状の変動アイコン 9 C と 3 つの白い球状の保留アイコン 9 A とは、同一の形状で同一の大きさを有している。

【 0 3 5 2 】

その後、図 6 6（C）に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「3」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「2」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で停止表示されることにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。なお、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A がすでに開始されているものの、この時点までにおいて、3 つの白い球状の保留アイコン 9 A に対する保留変化（他の色への変化、他の種類への変化）が生じていないし、変動アイコン 9 C に対する変化（他の色への変化、他の種類への変化）も生じていない。

【 0 3 5 3 】

続いて、図 6 6（D）に示すように、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このとき、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動し、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 2 保留表示位置 9 A d へ移動する。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン 9 A が 2 つ存在することとなる。

【 0 3 5 4 】

その後、図 6 6（E）に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「1」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「4」で停止表示されることにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出（変動表示）が終了するものの、白い球状の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えずにそのまま表示される状態となる。変動演出（変動表示）の終了する直前に、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球したことにより、第 3 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示される。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン 9 A が 3 つ存在することとなる。

【 0 3 5 5 】

第 3 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A が開始されたあとのものであるのに対して、第 1 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A および第 2 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A が開始されるまえのものである。

【 0 3 5 6 】

なお、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A がすでに開始されてお

10

20

30

40

50

り、中装飾図柄が特定図柄（ここでは、奇数である数字「3」）で確定停止（停止表示）されることにより、本来なら変動演出（変動表示）の終了に伴い表示画面7aから消えるはずの変動アイコン9Cが消えずに表示された状態が維持される。

【0357】

続いて、図66（F）に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動開始すると、通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始される。この保留アイコン9Aの形状は、変動アイコン9Cの形状と同一の形状を有している（つまり、保留アイコン9Aと変動アイコン9Cとが球状のアイコンとなっている）。移動開始した保留アイコン9Aは、変動表示位置9Cdに表示されている変動アイコン9Cの手前側となるように移動する。このとき、第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動し、第3保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動する。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン9Aが2つ存在することとなる。

10

【0358】

第2保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aが開始されたあとのものであるのに対して、第1保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aが開始されるまえのものである。

【0359】

20

その後、保留アイコン9Aと変動アイコン9Cとが完全に重なる直前に、図66（G）に示すように、表示画面7aの全体が暗転した画像となり、この保留アイコン9Aと変動アイコン9Cとが完全に表示画面7aから消える。このとき、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、第4保留表示位置9Ad、及び変動表示位置9Cdは、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって視認することができるようになっている。

【0360】

第2保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aが開始されたあとのものであり、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって薄暗い白い球状の保留アイコン9Aとして視認することができるようになっているのに対して、第1保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aが開始されるまえのものであり、暗転前後において明るさが全く変わることなく、明るい白い球状の保留アイコン9Aとして視認することができるようになっている。

30

【0361】

その後、図66（H）に示すように、表示画面7aの中央上寄りに明るい青色を有する「変化！」というメッセージ画像MGが大きく表示されると、変動表示位置9Cdに特定色のエフェクト画像である明るい青い閃光が出現し（表示され）、この閃光が弱まると、この閃光が有する明るい青い色（特定色）となった明るい青い球状の変動アイコン9Cが明るい青色のオーラを有するエフェクト画像9Czと共に変動表示位置9Cdに載置された表示態様で表示され、明るい青い球状の変動アイコン9Cにスポットライトが当てられた表示態様となる。このとき、変動表示位置9Cdも暗転後の薄暗い色から暗転前の色（明るい色）へ戻る。スポットライトが当てられる領域SPRは、明るい青い球状の変動アイコン9Cを中心として同心円状に徐々に広がる表示態様となる。スポットライトが当てられる領域SPRは、暗転されるまえの画像（背景画像、変動表示位置9Cd）、つまり暗転後の薄暗い色から暗転前の色（明るい色）へ戻った画像（背景画像、変動表示位置9Cd）が容易に視認することができ、さらに、背景画像の手前側において変動演出（変動表示）中の中装飾図柄8Cも視認することができるようになっている。

40

【0362】

また、スポットライトが当てられる領域SPRが最も大きくなると、第2保留表示位置

50

9 A dと第2保留表示位置9 A dに表示されている保留アイコン9 Aとの一部と重なる状態となる。この状態では、スポットライトが当てられる領域S P R内における第2保留表示位置9 A dと第2保留表示位置9 A dに表示されている保留アイコン9 Aとの一部のみ暗転されるまへの画像(色)となっており、この部分(一部のみ暗転されるまへの画像(色))を容易に視認することができる。スポットライトが当てられる領域S P R内における第1保留表示位置9 A dに表示される保留アイコン9 Aは、相変わらず明るい白い球状の保留アイコン9 Aのままとなっている。このため、第1保留表示位置9 A dに表示される明るい白い球状の保留アイコン9 Aを継続して容易に視認することができるようになっている。なお、スポットライトが当てられる領域S P Rの内側と外側との境界領域は、内側から外側へ向かって徐々に色が薄暗くなるグラデーション処理が施されている領域となっている。

10

【0363】

その後、スポットライトが当てられた状態のまま表示画面7 aの全体が明るくなり、暗転まへの画像へすべて戻ると、装飾図柄の変動演出(変動表示)が継続された状態となっている。

【0364】

その後、図66(I)に示すように、左装飾図柄8 Lが数字「2」で停止表示され、中装飾図柄8 Cが数字「7」で停止表示され、右装飾図柄8 Rが数字「8」で停止表示されることにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出(変動表示)が終了するものの、青い球状の変動アイコン9 Cが表示画面7 aから消えずにそのまま表示される状態となる。

20

【0365】

第2保留表示位置9 A dに表示される保留アイコン9 Aは、上述したように、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aが開始されたあとのものであるのに対して、第1保留表示位置9 A dに表示される保留アイコン9 Aは、上述したように、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aが開始されるまへのものである。

【0366】

なお、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aがすでに開始されており、中装飾図柄が特定図柄(ここでは、奇数である数字「7」)で確定停止(停止表示)されることにより、本来なら変動演出(変動表示)の終了に伴い表示画面7 aから消えるはずの変動アイコン9 Cが消えずに表示された状態が維持される。

30

【0367】

続いて、図66(J)に示すように、第1保留表示位置9 A dに表示されていた保留アイコン9 Aが変動表示位置9 C dへ移動開始すると、ここでは通常変動開始態様と異なり、特定変動開始態様により装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始される。この保留アイコン9 Aの形状は、変動アイコン9 Cの形状と同一の形状を有している(つまり、保留アイコン9 Aと変動アイコン9 Cとが球状のアイコンとなっている)。移動開始した保留アイコン9 Aは、変動表示位置9 C dに表示されている変動アイコン9 Cの手前側となるように移動する。このとき、第2保留表示位置9 A dに表示されていた保留アイコン9 Aが第1保留表示位置9 A dへ移動する。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン9 Aが1つ存在することとなる。

40

【0368】

第1保留表示位置9 A dに表示される保留アイコン9 Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aが開始されたあとのものである。

【0369】

その後、保留アイコン9 Aと変動アイコン9 Cとが完全に重なる直前に、図66(K)に示すように、表示画面7 aの全体が暗転した画像となり、この保留アイコン9 Aと変動アイコン9 Cとが完全に表示画面7 aから消える。このとき、第1保留表示位置9 A d、第2保留表示位置9 A d、第3保留表示位置9 A d、第4保留表示位置9 A d、及び変動表示位置9 C dは、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって視認することができるよう

50

になっている。

【0370】

第1保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aが開始されたあとのものであり、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって薄暗い白い球状の保留アイコン9Aとして視認することができるようになっている。

【0371】

その後、図66(L)に示すように、表示画面7aの中央上寄りに明るい赤色を有する「変化!」というメッセージ画像MGが大きく表示されると、変動表示位置9Cdに特定色のエフェクト画像である明るい赤い閃光が出現し(表示され)、この閃光が弱まると、この閃光が有する明るい赤い色(特定色)となった明るい赤い球状の変動アイコン9Cが明るい赤色のオーラを有するエフェクト画像9Czと共に変動表示位置9Cdに載置された表示態様で表示され、明るい赤い球状の変動アイコン9Cにスポットライトが当てられた表示態様となる。このとき、変動表示位置9Cdも暗転後の薄暗い色から暗転前の色(明るい色)へ戻る。スポットライトが当てられる領域SPRは、明るい赤い球状の変動アイコン9Cを中心として同心円状に徐々に広がる表示態様となる。スポットライトが当てられる領域SPRは、暗転されるまへの画像(背景画像、変動表示位置9Cd)、つまり暗転後の薄暗い色から暗転前の色(明るい色)へ戻った画像(背景画像、変動表示位置9Cd)が容易に視認することができ、さらに、背景画像の手前側において変動演出(変動表示)中の中装飾図柄8Cも視認することができるようになっている。

【0372】

また、スポットライトが当てられる領域SPRが最も大きくなると、第2保留表示位置9Adの一部と重なる状態となる。この状態では、スポットライトが当てられる領域SPR内における第2保留表示位置9Adの一部のみ暗転されるまへの画像(色)となっており、この部分(一部のみ暗転されるまへの画像(色))を容易に視認することができる。スポットライトが当てられる領域SPR内における第1保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、暗転後の薄暗い白い球状の保留アイコン9Aが暗転前の明るい白い球状の保留アイコン9Aへ戻り、この明るい白い球状の保留アイコン9Aを容易に視認することができる。なお、スポットライトが当てられる領域SPRの内側と外側との境界領域は、内側から外側へ向かって徐々に色が薄暗くなるグラデーション処理が施されている領域となっている。

【0373】

その後、スポットライトが当てられた状態のまま表示画面7aの全体が明るくなり、暗転まへの画像へすべて戻ると、装飾図柄の変動演出(変動表示)が継続された状態となっている。

【0374】

その後、図66(M)に示すように、左装飾図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、右装飾図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同一の図柄(ここでは数字「2」)となってリーチが形成される。このとき、中装飾図柄8Cは、変動演出(変動表示)が継続されている。リーチが形成されることにより、複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aが終了する。

【0375】

なお、ここでは、リーチが形成されたが、リーチが形成されることなく、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄(ここでは数字「2」)で揃わず、停止表示されることにより、確定表示されてはずれとなると、複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aが終了する。続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると、再び通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されることとなる。

【0376】

10

20

30

40

50

図 6 6 (M) に続いて、その後、図示しないバトル演出が開始される。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が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタが現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出を行う。バトル演出は、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消え、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d、変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a から消える。

【 0 3 7 7 】

バトル演出において、味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「 2 」）で停止表示（確定表示）され、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始される。大当たりが確定すると、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。これに対して、バトル演出において、味方キャラクタが敗北して敵キャラクタが勝利すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「 2 」）で揃わず、はずれとなる。このとき、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、再び通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【 0 3 7 8 】

このように、変動アイコン 9 C は、通常において、変動演出中（変動表示中）に対する予告（表示態様を変化させる「変化演出」）として使用されるものの、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A において、複数変動に亘って（跨って）、これから始まる演出の開始を伝える予告として使用されている。

【 0 3 7 9 】

また、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A において、図 6 6 (E) において当該変動において中装飾図柄 8 C が数字「 3 」で停止表示されるときには図 6 6 (F) において次変動が通常変動開始態様により開始され、図 6 6 (H) において変動アイコン 9 C の変化が生じるものの、リーチが形成されず、これに対して、図 6 6 (I) において当該変動において中装飾図柄 8 C が数字「 7 」で停止表示されるときには図 6 6 (J) において次変動が特定変動開始態様により開始され、図 6 6 (L) において変動アイコン 9 C の変化が生じ、さらに図 6 6 (K) においてリーチが形成されていた。言い換えると、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A において、次変動が通常変動開始態様により開始されると、変動アイコン 9 C の変化を示唆することができ、次変動が特定変動開始態様により開始されると、変動アイコン 9 C の変化を示唆するとともに、リーチが形成されることを示唆することができるようになっている。

【 0 3 8 0 】

[複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B]

次に、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B について図 6 7 を参照して説明する。図 6 7 は、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B を説明するための図である。複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B は、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

【 0 3 8 1 】

まず、図 6 7 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の

10

20

30

40

50

上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、５ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

10

【０３８２】

なお、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、上述したように、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、５ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、装飾図柄が下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。このような装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始態様を、「通常変動開始態様」という。

【０３８３】

20

これに対して、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、通常変動開始態様と異なり、停止表示された装飾図柄が、コインが回転するかのように、装飾図柄の右辺から手前側へ向かって（装飾図柄の左辺から後方側へ向かって）少し回転すると、装飾図柄の右辺から後方側へ向かって（装飾図柄の左辺から手前側へ向かって）少し回転して再び装飾図柄が正面を向く表示態様とし、さらに装飾図柄の右辺から後方側へ向かって（装飾図柄の左辺から手前側へ向かって）少し回転すると、装飾図柄の右辺から手前側へ向かって（装飾図柄の左辺から後方側へ向かって）少し回転して再び装飾図柄が正面を向く表示態様とする。このような一連の回転を所定回数（例えば、２回）行ったのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、装飾図柄が下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。このような装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始態様を、「特定変動開始態様」という。

30

【０３８４】

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

40

【０３８５】

なお、変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、ともに矩形形状を有し、変動表示位置９Ｃｄの大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置９Ａｄの大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、変動表示位置９Ｃｄに表示される変動アイコン９Ｃと保留表示位置９Ａｄに表示され

50

る保留アイコン 9 A とを区別することができるようにするためである。

【 0 3 8 6 】

ここでは、変動表示位置 9 C d には、白い球状の変動アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、第 2 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、第 3 保留表示位置 9 A d および第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが 2 つだけ存在している状態となっている。なお、白い球状の変動アイコン 9 C と 2 つの白い球状の保留アイコンとは、同一の形状で同一の大きさを有している。

【 0 3 8 7 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、表示画面 7 a の最前面側に配置され、他の画像が表示画面 7 a の最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに他の画像により視認性が妨げられないようになっているため、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B においても、常に視認することができるようになっている。

【 0 3 8 8 】

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

【 0 3 8 9 】

笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。これらの色はすべて明るい色である。これら以外のアイコンとして、キャラクタ A のアイコン、キャラクタ B のアイコンがある。キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、それぞれアイコン全体から白色のオーラが出ている。白色のオーラが出ているキャラクタ A のアイコンの当たり期待度と、白色のオーラが出ているキャラクタ B のアイコンの当たり期待度と、は白い球状のアイコンと当たりの期待度が同一となっているものの、キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、白色のオーラ 緑色のオーラ 赤色のオーラ ゴールド（黄色）のオーラ 七色（レインボー）のオーラ（大当たり濃厚）という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。これらの色はすべて

10

20

30

40

50

明るい色である。

【 0 3 9 0 】

図 6 7 (A) において、背景画像として例えば都市画像が表示画面 7 a に表示され、装飾図柄の変動演出 (変動表示) が開始されると、その後、図 6 7 (B) に示すように、装飾図柄の変動演出 (変動表示) 中に、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B が開始される。第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球したことにより、第 3 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示される。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン 9 A が 3 つ存在することとなる。なお、白い球状の変動アイコン 9 C と 3 つの白い球状の保留アイコン 9 A とは、同一の形状で同一の大きさを有している。

10

【 0 3 9 1 】

先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B が開始されると、変動表示位置 9 C d から最も遠い位置に配置される第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている白い球状の保留アイコン 9 A から第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている白い球状の保留アイコン 9 A へ向かって、順番に保留アイコン 9 A が上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様が繰り返される。言い換えると、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている白い球状の保留アイコン 9 A から第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている白い球状の保留アイコン 9 A へ向かって順番に保留アイコン 9 A が上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様が伝播することで 3 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様 (ウェーブ表示態様) となる。このとき、変動表示位置 9 C d に表示されている変動アイコン 9 C は、3 つの保留アイコン 9 A と異なり、上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様とならず、変動表示位置 9 C d に載置された状態が維持されている。

20

【 0 3 9 2 】

その後、図 6 7 (C) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「 3 」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 2 」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 1 」で停止表示されることにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出 (変動表示) の終了に伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。なお、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B がすでに開始されているため、3 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様 (ウェーブ表示態様) に継続されている。

30

【 0 3 9 3 】

続いて、図 6 7 (D) に示すように、上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様を継続しながら変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、変動アイコン 9 C が上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様となる。つまり、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となっても、上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様が連続して (途切れることなく) 行われるようになっている。

【 0 3 9 4 】

40

また、上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様を継続しながら変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出 (変動表示) が開始される。このとき、上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様として第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様を継続しながら第 1 保留表示位置 9 A d へ移動し、上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様として第 3 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へびょんびょん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様を継続しながら第 2 保留表示位置 9 A d へ移動する。つまり、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されてい

50

た保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動しても、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が連続して（途切れることなく）行われるようになっていし、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 2 保留表示位置 9 A d へ移動しても、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が連続して（途切れることなく）行われるようになっている。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン 9 A が 2 つ存在することとなる。

【 0 3 9 5 】

このように、3 つの白い球状の保留アイコン 9 A が右側へ移動（シフト移動）するときには、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が連続して（途切れることなく）行われるようになっているため、波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）が継続されている。

10

【 0 3 9 6 】

その後、図 6 7（E）に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「1」で停止表示され、続いて右装飾図柄 8 R が数字「4」で停止表示されるまえに（右装飾図柄 8 R が数字「4」で停止表示される直前でもよい。）、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様として変動表示位置 9 C d に表示されている変動アイコン 9 C が、突然、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様から変動表示位置 9 C d に載置された表示態様となる。言い換えると、変動表示位置 9 C d に表示されている変動アイコン 9 C は、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）動作を止めて変動表示位置 9 C d の上に停止した状態となる。その後、中装飾図柄 8 C が数字「3」で停止表示され、確定表示されてはずれとなると、変動演出（変動表示）が終了するものの、白い球状の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えずにそのまま表示される状態となる。変動演出（変動表示）の終了する直前に、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球したことにより、第 3 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示される。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン 9 A が 3 つ存在することとなる。なお、第 3 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A も、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様となり、3 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）に継続されている。

20

【 0 3 9 7 】

第 3 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B が開始されたあとのものであるのに対して、第 1 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A および第 2 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B が開始されるまえのものである。

30

【 0 3 9 8 】

なお、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B がすでに開始されており、中装飾図柄が特定図柄（ここでは、奇数である数字「3」）で確定停止（停止表示）されることにより、本来なら変動演出（変動表示）の終了に伴い表示画面 7 a から消えるはずの変動アイコン 9 C が消えずに表示された状態が維持される。

【 0 3 9 9 】

40

続いて、図 6 7（F）に示すように、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様を継続しながら変動表示位置 9 C d へ移動開始すると、通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始される。この保留アイコン 9 A の形状は、変動アイコン 9 C の形状と同一の形状を有している（つまり、保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが球状のアイコンとなっている）。上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様を継続しながら移動開始した保留アイコン 9 A は、変動表示位置 9 C d に表示されている変動アイコン 9 C の手前側となるように移動する。

【 0 4 0 0 】

50

このとき、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様として第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様を継続しながら第1保留表示位置9Adへ移動し、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様として第3保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様を継続しながら第2保留表示位置9Adへ移動する。つまり、第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動しても、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が連続して（途切れることなく）行われるようになっているし、第3保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動しても、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が連続して（途切れることなく）行われるようになっている。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン9Aが2つ存在することとなり、2つの保留アイコン9Aが波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）に継続されている。

10

【0401】

第2保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Bが開始されたあとのものであるのに対して、第1保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Bが開始されるまえのものである。

【0402】

その後、保留アイコン9Aと変動アイコン9Cとか完全に重なる直前に、図67（G）に示すように、表示画面7aの全体が暗転した画像となり、この保留アイコン9Aと変動アイコン9Cとか完全に表示画面7aから消える。このとき、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、第4保留表示位置9Ad、及び変動表示位置9Cdは、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって視認することができるようになっている。

20

【0403】

第2保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Bが開始されたあとのものであり、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって薄暗い白い球状の保留アイコン9Aとして視認することができるようになっているのに対して、第1保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Bが開始されるまえのものであり、暗転前後において明るさが全く変わることなく、明るい白い球状の保留アイコン9Aとして視認することができるようになっている。なお、この時点においても、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9A、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aも、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が継続されており、2つの保留アイコン9Aが波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）に継続されている。

30

【0404】

その後、図67（H）に示すように、表示画面7aの中央上寄りに明るい青色を有する「変化！」というメッセージ画像MGが大きく表示されると、変動表示位置9Cdに特定色のエフェクト画像である明るい青い閃光が出現し（表示され）、この閃光が弱まると、この閃光が有する明るい青い色（特定色）となった明るい青い球状の変動アイコン9Cが明るい青色のオーラを有するエフェクト画像9Czと共に変動表示位置9Cdに載置された表示態様で表示され、明るい青い球状の変動アイコン9Cにスポットライトが当てられた表示態様となる。このとき、変動表示位置9Cdも暗転後の薄暗い色から暗転前の色（明るい色）へ戻る。スポットライトが当てられる領域SPRは、明るい青い球状の変動アイコン9Cを中心として同心円状に徐々に広がる表示態様となる。スポットライトが当てられる領域SPRは、暗転されるまえの画像（背景画像、変動表示位置9Cd）、つまり暗転後の薄暗い色から暗転前の色（明るい色）へ戻った画像（背景画像、変動表示位置9Cd）が容易に視認することができ、さらに、背景画像の手前側において変動演出（変動

40

50

表示) 中の中装飾図柄 8 C も視認することができるようになっている。なお、この時点においても、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A も、上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様が継続されており、2 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様(ウェーブ表示態様)に継続されている。

【0405】

また、スポットライトが当てられる領域 S P R が最も大きくなると、第 2 保留表示位置 9 A d と第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A との一部と重なる状態となる。この状態では、スポットライトが当てられる領域 S P R 内における第 2 保留表示位置 9 A d と第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A との一部のみ暗転されるまへの画像(色)となっており、この部分(一部のみ暗転されるまへの画像(色))を容易に視認することができる。スポットライトが当てられる領域 S P R 内における第 1 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、相変わらず明るい白い球状の保留アイコン 9 A のままとっている。このため、第 1 保留表示位置 9 A d に表示される明るい白い球状の保留アイコン 9 A を継続して容易に視認することができるようになっている。なお、スポットライトが当てられる領域 S P R の内側と外側との境界領域は、内側から外側へ向かって徐々に色が薄暗くなるグラデーション処理が施されている領域となっている。

【0406】

その後、スポットライトが当てられた状態のまま表示画面 7 a の全体が明るくなり、暗転まへの画像へすべて戻ると、装飾図柄の変動演出(変動表示)が継続された状態となっている。

【0407】

その後、図 6 7 (I) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「2」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「7」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「8」で停止表示されることにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出(変動表示)が終了するものの、青い球状の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えずにそのまま表示される状態となる。

【0408】

第 2 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、上述したように、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B が開始されたあとのものであるのに対して、第 1 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、上述したように、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B が開始されるまへのものである。

【0409】

なお、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B がすでに開始されており、中装飾図柄が特定図柄(ここでは、奇数である数字「7」)で確定停止(停止表示)されることにより、本来なら変動演出(変動表示)の終了に伴い表示画面 7 a から消えるはずの変動アイコン 9 C が消えずに表示された状態が維持される。また、この時点においても、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A も、上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様が継続されており、2 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様(ウェーブ表示態様)に継続されている。

【0410】

続いて、図 6 7 (J) に示すように、上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様を継続しながら変動表示位置 9 C d へ移動開始すると、ここでは通常変動開始態様と異なり、特定変動開始態様により装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始される。この保留アイコン 9 A の形状は、変動アイコン 9 C の形状と同一の形状を有している(つまり、保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが球状のアイコンとなっている)。上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示

10

20

30

40

50

態様を継続しながら移動開始した移動開始した保留アイコン 9 A は、変動表示位置 9 C d に表示されている変動アイコン 9 C の手前側となるように移動する。このとき、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様として第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様を継続しながら第 1 保留表示位置 9 A d へ移動する。つまり、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動しても、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が連続して（途切れることなく）行われるようになっている。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン 9 A が 1 つ存在することとなる。

【0411】

第 1 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B が開始されたあとのものである。

【0412】

その後、保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが完全に重なる直前に、図 67 (K) に示すように、表示画面 7 a の全体が暗転した画像となり、この保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが完全に表示画面 7 a から消える。このとき、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d、及び変動表示位置 9 C d は、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって視認することができるようになっている。このとき、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が、突然、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様から第 1 保留表示位置 9 A に載置された表示態様となる。言い換えると、第 1 保留表示位置 9 A に表示されている変動アイコン 9 C は、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）動作を止めて第 1 保留表示位置 9 A の上に停止した状態となる。

【0413】

第 1 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B が開始されたあとのものであり、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって薄暗い白い球状の保留アイコン 9 A として視認することができるようになっている。

【0414】

その後、図 67 (L) に示すように、表示画面 7 a の中央上寄りに明るい赤色を有する「変化！」というメッセージ画像 M G が大きく表示されると、変動表示位置 9 C d に特定色のエフェクト画像である明るい赤い閃光が出現し（表示され）、この閃光が弱まると、この閃光が有する明るい赤い色（特定色）となった明るい赤い球状の変動アイコン 9 C が明るい赤色のオーラを有するエフェクト画像 9 C z と共に変動表示位置 9 C d に載置された表示態様で表示され、明るい赤い球状の変動アイコン 9 C にスポットライトが当てられた表示態様となる。このとき、変動表示位置 9 C d も暗転後の薄暗い色から暗転前の色（明るい色）へ戻る。スポットライトが当てられる領域 S P R は、明るい赤い球状の変動アイコン 9 C を中心として同心円状に徐々に広がる表示態様となる。スポットライトが当てられる領域 S P R は、暗転されるまえの画像（背景画像、変動表示位置 9 C d）、つまり暗転後の薄暗い色から暗転前の色（明るい色）へ戻った画像（背景画像、変動表示位置 9 C d）が容易に視認することができ、さらに、背景画像の手前側において変動演出（変動表示）中の中装飾図柄 8 C も視認できるようになっている。

【0415】

また、スポットライトが当てられる領域 S P R が最も大きくなると、第 2 保留表示位置 9 A d の一部と重なる状態となる。この状態では、スポットライトが当てられる領域 S P R 内における第 2 保留表示位置 9 A d の一部のみ暗転されるまえの画像（色）となっており、この部分（一部のみ暗転されるまえの画像（色））を容易に視認することができる。スポットライトが当てられる領域 S P R 内における第 1 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、暗転後の薄暗い白い球状の保留アイコン 9 A が暗転前の明るい白い

10

20

30

40

50

球状の保留アイコン 9 A へ戻り、この明るい白い球状の保留アイコン 9 A を容易に視認することができる。なお、スポットライトが当てられる領域 S P R の内側と外側との境界領域は、内側から外側へ向かって徐々に色が薄暗くなるグラデーション処理が施されている領域となっている。

【 0 4 1 6 】

その後、スポットライトが当てられた状態のまま表示画面 7 a の全体が明るくなり、暗転まへの画像へすべて戻ると、装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。

【 0 4 1 7 】

その後、図 6 7 (M) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「 2 」で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、右装飾図柄 8 R が数字「 2 」で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄（ここでは数字「 2 」）となってリーチが形成される。このとき、中装飾図柄 8 C は、変動演出（変動表示）が継続されている。リーチが形成されることにより、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B が終了する。

【 0 4 1 8 】

なお、ここでは、リーチが形成されたが、リーチが形成されることなく、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「 2 」）で揃わず、停止表示されることにより、確定表示されてはずれとなると、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B が終了する。続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、再び通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【 0 4 1 9 】

図 6 7 (M) に続いて、その後、図示しないバトル演出が開始される。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が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタが現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出を行う。バトル演出は、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消え、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d、変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a から消える。

【 0 4 2 0 】

バトル演出において、味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「 2 」）で停止表示（確定表示）され、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始される。大当たりが確定すると、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。これに対して、バトル演出において、味方キャラクタが敗北して敵キャラクタが勝利すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「 2 」）で揃わず、はずれとなる。このとき、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、再び通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【 0 4 2 1 】

このように、変動アイコン 9 C は、通常において、変動演出中（変動表示中）に対する予告（表示態様を変化させる「変化演出」）として使用されるものの、複数変動に亘る変

10

20

30

40

50

動アイコン変化演出 B において、複数変動に亘って（跨って）、これから始まる演出の開始を伝える予告として使用されている。

【 0 4 2 2 】

また、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B において、図 6 7 (E) において当該変動において中装飾図柄 8 C が数字「 3 」で停止表示されるときには図 6 7 (F) において次変動が通常変動開始態様により開始され、図 6 7 (H) において変動アイコン 9 C の変化が生じるものの、リーチが形成されず、これに対して、図 6 7 (I) において当該変動において中装飾図柄 8 C が数字「 7 」で停止表示されるときには図 6 7 (J) において次変動が特定変動開始態様により開始され、図 6 7 (L) において変動アイコン 9 C の変化が生じ、さらに図 6 7 (K) においてリーチが形成されていた。言い換えると、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B において、次変動が通常変動開始態様により開始されると、変動アイコン 9 C の変化を示唆することができ、次変動が特定変動開始態様により開始されると、変動アイコン 9 C の変化を示唆するとともに、リーチが形成されることを示唆することができるようになっている。

10

【 0 4 2 3 】

[複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C]

次に、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C について図 6 8 を参照して説明する。図 6 8 は、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C を説明するための図である。複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C は、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

20

【 0 4 2 4 】

まず、図 6 8 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「 1 」～数字「 9 」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

30

【 0 4 2 5 】

なお、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、上述したように、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、装飾図柄が下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。このような装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始態様を、「通常変動開始態様」という。

40

【 0 4 2 6 】

これに対して、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、通常変動開始態様と異なり、停止表示された装飾図柄が、コインが回転するかのように、装飾図柄の右辺から手前側へ向かって（装飾図柄の左辺から後方側へ向かって）少し回転すると、装飾図柄の右辺から後方側へ向かって（装飾図柄の左辺から手前側へ向かって）少し回転して再び装飾図柄が正面を向く表示態様とし、さらに装飾図柄の右辺から後方側へ向かって（装飾図柄の左辺から手前側へ向かって）少し回転すると、装飾図柄の右辺から手前側へ向かって（装飾図柄の左辺から後方側へ向かって）少し回転して再び装飾図柄が正面を向く表示態

50

様とする。このような一連の回転を所定回数（例えば、２回）行ったのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、装飾図柄が下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。このような装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始態様を、「特定変動開始態様」という。

【０４２７】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エ

10

【０４２８】

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

20

【０４２９】

ここでは、変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第３保留表示位置９Ａｄおよび第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが２つだけ存在している状態となっている。なお、白い球状の変動アイコン９Ｃと２つの白い球状の保留アイコンとは、同一の形状で同一の大きさを有している。

30

【０４３０】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに他の画像により視認性が妨げられないようになっているため、複数変動に亘る変動アイコン変化演出Ｃにおいても、常に視認することができるようになっている。

40

50

【 0 4 3 1 】

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

10

【 0 4 3 2 】

笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド(黄色) 七色(レインボー(大当たり濃厚))という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。これらの色はすべて明るい色である。これら以外のアイコンとして、キャラクタ A のアイコン、キャラクタ B のアイコンがある。キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、それぞれアイコン全体から白色のオーラが出ている。白色のオーラが出ているキャラクタ A のアイコンの当たり期待度と、白色のオーラが出ているキャラクタ B のアイコンの当たり期待度と、は白い球状のアイコンと当たりの期待度が同一となっているものの、キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、白色のオーラ 緑色のオーラ 赤色のオーラ ゴールド(黄色)のオーラ 七色(レインボー)のオーラ(大当たり濃厚)という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。これらの色はすべて明るい色である。

20

【 0 4 3 3 】

図 6 8 (A)において、背景画像として例えば都市画像が表示画面 7 a に表示され、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、その後、図 6 8 (B)に示すように、装飾図柄の変動演出(変動表示)中に、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C が開始される。第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球したことにより、第 3 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示される。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン 9 A が 3 つ存在することとなる。なお、白い球状の変動アイコン 9 C と 3 つの白い球状の保留アイコン 9 A とは、同一の形状で同一の大きさを有している。

30

【 0 4 3 4 】

先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C が開始されると、変動表示位置 9 C d から最も遠い位置に配置される第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている白い球状の保留アイコン 9 A から第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている白い球状の保留アイコン 9 A へ向かって、順番に保留アイコン 9 A が上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様が繰り返される。言い換えると、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている白い球状の保留アイコン 9 A から第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている白い球状の保留アイコン 9 A へ向かって順番に保留アイコン 9 A が上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様が伝播することで 3 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様(ウェーブ表示態様)となる。このとき、変動表示位置 9 C d に表示されている変動アイコン 9 C は、3 つの保留アイコン 9 A と異なり、上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様とならず、変動表示位置 9 C d に載置された状態が維持されている。

40

【 0 4 3 5 】

本実施形態では、保留アイコン 9 A が上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)ごとに、白い球状の保留アイコン 9 A 白色のオーラが出ているキャラクタ A の保留アイコン 9 A 白色のオーラが出ているキャラクタ B の保留アイコン 9 A 白い球状の保留

50

アイコン 9 A . . . という順番で繰り返し保留アイコン 9 A の形状が変化するようにになっている。

【 0 4 3 6 】

その後、図 6 8 (C) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「 3 」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 2 」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 1 」で停止表示されることにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出 (変動表示) の終了に伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。なお、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C がすでに開始されているため、 3 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様 (ウェーブ表示態様) に継続されている。

【 0 4 3 7 】

続いて、図 6 8 (D) に示すように、上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様を継続しながら変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、変動アイコン 9 C が上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様となる。つまり、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となっても、上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様が連続して (途切れることなく) 行われるようになっている。もちろん、本実施形態では、変動表示位置 9 C d において変動アイコン 9 C が上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) ごとに、白い球状の保留アイコン 9 A 白色のオーラが出ているキャラクタ A の保留アイコン 9 A 白色のオーラが出ているキャラクタ B の保留アイコン 9 A 白い球状の保留アイコン 9 A . . . という順番で繰り返し保留アイコン 9 A の形状が変化するようになっている。

【 0 4 3 8 】

また、上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様を継続しながら変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出 (変動表示) が開始される。このとき、上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様として第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様を継続しながら第 1 保留表示位置 9 A d へ移動し、上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様として第 3 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様を継続しながら第 2 保留表示位置 9 A d へ移動する。つまり、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動しても、上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様が連続して (途切れることなく) 行われるようになっているし、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 2 保留表示位置 9 A d へ移動しても、上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様が連続して (途切れることなく) 行われるようになっている。これにより、当たりの期待度が最も低い白い球状の保留アイコン 9 A が 2 つ存在することとなる。

【 0 4 3 9 】

このように、 3 つの保留アイコン 9 A が右側へ移動 (シフト移動) するときには、上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様が連続して (途切れることなく) 行われるようになっているため、波打つような表示態様 (ウェーブ表示態様) が継続されている。

【 0 4 4 0 】

その後、図 6 8 (E) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「 1 」で停止表示され、続いて右装飾図柄 8 R が数字「 4 」で停止表示されるまえに (右装飾図柄 8 R が数字「 4 」で停止表示される直前でもよい。) 、上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様として変動表示位置 9 C d に表示されている変動アイコン 9 C が、突然、上方向へびよんぴよん飛び跳ねる (ジャンプする) 表示態様から変動表示位置 9 C d に載置され

10

20

30

40

50

た表示態様となり、白色のオーラが出ているキャラクタAの変動アイコン9Cとなる。言い換えると、変動表示位置9Cdに表示されている変動アイコン9Cは、上方向へびょんびょん飛び跳ねる（ジャンプする）動作を止めて変動表示位置9Cdの上に停止した状態となる。

【0441】

変動アイコン9Cが、突然、上方向へびょんびょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様から変動表示位置9Cdに載置された表示態様となり、白色のオーラが出ているキャラクタAの変動アイコン9Cとなると、これに連動して、第2保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aおよび第1保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aが白色のオーラが出ているキャラクタAの保留アイコン9Aに固定されるものの、上方向へびょんびょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が継続される。

10

【0442】

その後、中装飾図柄8Cが数字「3」で停止表示され、確定表示されてはずれとなると、変動演出（変動表示）が終了するものの、白色のオーラが出ているキャラクタAの変動アイコン9Cが表示画面7aから消えずにそのまま表示される状態となる。変動演出（変動表示）の終了する直前に、第1始動口20へ遊技球が入球したことにより、第3保留表示位置9Adには白い球状の保留アイコン9Aが表示される。これにより、保留アイコン9Aが3つ存在することとなる。

【0443】

なお、第3保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aも、上方向へびょんびょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様となり、3つの保留アイコン9Aが波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）に継続されている。ところが、第3保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cが開始されたあとのものであるため、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cが開始されるまえのものである第2保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aおよび第1保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aと異なり、上方向へびょんびょん飛び跳ねても（ジャンプしても）、保留アイコン9Aの形状が変化せず、白い球状の保留アイコン9Aのままとなるようになっている。

20

【0444】

第3保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cが開始されたあとのものであるのに対して、第1保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aおよび第2保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cが開始されるまえのものである。

30

【0445】

なお、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cがすでに開始されており、中装飾図柄が特定図柄（ここでは、奇数である数字「3」）で確定停止（停止表示）されることにより、本来なら変動演出（変動表示）の終了に伴い表示画面7aから消えるはずの変動アイコン9Cが消えずに表示された状態が維持される。

【0446】

40

続いて、図68（F）に示すように、上方向へびょんびょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様として第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが上方向へびょんびょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様を継続しながら変動表示位置9Cdへ移動開始すると、通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始される。この保留アイコン9Aの形状は、変動アイコン9Cの形状と同一の形状を有している（つまり、保留アイコン9Aと変動アイコン9CとがキャラクタAのアイコンとなっている）。上方向へびょんびょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様を継続しながら移動開始した保留アイコン9Aは、変動表示位置9Cdに表示されている変動アイコン9Cの手前側となるように移動する。

【0447】

50

このとき、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様として第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様を継続しながら第1保留表示位置9Adへ移動し、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様として第3保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様を継続しながら第2保留表示位置9Adへ移動する。つまり、第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動しても、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が連続して（途切れることなく）行われるようになっているし、第3保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動しても、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が連続して（途切れることなく）行われるようになっている。これにより、保留アイコン9Aが2つ存在することとなり、2つの保留アイコン9Aが波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）に継続されている。

10

【0448】

第2保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cが開始されたあとのものであるのに対して、第1保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cが開始されるまえのものである。

【0449】

その後、保留アイコン9Aと変動アイコン9Cとか完全に重なる直前に、図68（G）に示すように、表示画面7aの全体が暗転した画像となり、この保留アイコン9Aと変動アイコン9Cとか完全に表示画面7aから消える。このとき、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、第4保留表示位置9Ad、及び変動表示位置9Cdは、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって視認することができるようになっている。

20

【0450】

第2保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cが開始されたあとのものであり、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって薄暗い白い球状の保留アイコン9Aとして視認することができるようになっているのに対して、第1保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aは、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cが開始されるまえのものであり、暗転前後において明るさが全く変わることなく、明るい白色のオーラが出ているキャラクターAの保留アイコン9Aとして視認することができるようになっている。なお、この時点においても、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9A、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aも、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が継続されており、2つの保留アイコン9Aが波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）に継続されている。

30

【0451】

その後、図68（H）に示すように、表示画面7aの中央上寄りに明るい青色を有する「変化！」というメッセージ画像MGが大きく表示されると、変動表示位置9Cdに特定色のエフェクト画像である明るい青い閃光が出現し（表示され）、この閃光が弱まると、この閃光が有する明るい青い色（特定色）となった明るい青いオーラが出ているキャラクターAの変動アイコン9Cが明るい青色のオーラを有するエフェクト画像9Czと共に変動表示位置9Cdに載置された表示態様で表示され、明るい青いオーラが出ているキャラクターAの変動アイコン9Cにスポットライトが当てられた表示態様となる。このとき、変動表示位置9Cdも暗転後の薄暗い色から暗転前の色（明るい色）へ戻る。スポットライトが当てられる領域SPRは、明るい青いオーラが出ているキャラクターAの変動アイコン9Cを中心として同心円状に徐々に広がる表示態様となる。スポットライトが当てられる領域SPRは、暗転されるまえの画像（背景画像、変動表示位置9Cd）、つまり暗転後の薄暗い色から暗転前の色（明るい色）へ戻った画像（背景画像、変動表示位置9Cd）が

40

50

容易に視認することができ、さらに、背景画像の手前側において変動演出（変動表示）中の中装飾図柄 8 C も視認することができるようになっている。なお、この時点においても、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A も、上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が継続されており、2 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）に継続されている。

【 0 4 5 2 】

また、スポットライトが当てられる領域 S P R が最も大きくなると、第 2 保留表示位置 9 A d と第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A との一部と重なる状態となる。この状態では、スポットライトが当てられる領域 S P R 内における第 2 保留表示位置 9 A d と第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A との一部のみ暗転されるまへの画像（色）となっており、この部分（一部のみ暗転されるまへの画像（色））を容易に視認することができる。スポットライトが当てられる領域 S P R 内における第 1 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、相変わらず明るい白いオーラが出ているキャラクタ A の保留アイコン 9 A のままとっている。このため、第 1 保留表示位置 9 A d に表示される明るい白いオーラが出ているキャラクタ A の保留アイコン 9 A を継続して容易に視認することができるようになっている。なお、スポットライトが当てられる領域 S P R の内側と外側との境界領域は、内側から外側へ向かって徐々に色が薄暗くなるグラデーション処理が施されている領域となっている。

【 0 4 5 3 】

その後、スポットライトが当てられた状態のまま表示画面 7 a の全体が明るくなり、暗転まへの画像へすべて戻ると、装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。

【 0 4 5 4 】

その後、図 6 8（I）に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「2」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「7」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「8」で停止表示されることにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出（変動表示）が終了するものの、青いオーラが出ているキャラクタ A の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えずにそのまま表示される状態となる。

【 0 4 5 5 】

第 2 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、上述したように、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C が開始されたあとのものであるのに対し、第 1 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、上述したように、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C が開始されるまへのものである。

【 0 4 5 6 】

なお、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C がすでに開始されており、中装飾図柄が特定図柄（ここでは、奇数である数字「7」）で確定停止（停止表示）されることにより、本来なら変動演出（変動表示）の終了に伴い表示画面 7 a から消えるはずの変動アイコン 9 C が消えずに表示された状態が維持される。また、この時点においても、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A も、上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が継続されており、2 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）に継続されている。

【 0 4 5 7 】

続いて、図 6 8（J）に示すように、上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様を継続しながら変動表示位置 9 C d へ移動開始すると、ここでは通常変動開始態様と異なり、特定変動開始態様により装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始される。この保留アイコン 9 A の形状は、変動アイコン 9 C の形状と同一の形状を有している（つまり、保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが

キャラクタ A のアイコンとなっている)。上方向へびょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様を継続しながら移動開始した移動開始した保留アイコン 9 A は、変動表示位置 9 C d に表示されている変動アイコン 9 C の手前側となるように移動する。このとき、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様として第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が方向へびょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様を継続しながら第 1 保留表示位置 9 A d へ移動する。つまり、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動しても、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様が連続して(途切れることなく)行われるようになっている。これにより、保留アイコン 9 A が 1 つ存在することとなる。

【0458】

10

第 1 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C が開始されたあとのものである。

【0459】

その後、保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが完全に重なる直前に、図 68 (K) に示すように、表示画面 7 a の全体が暗転した画像となり、この保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが完全に表示画面 7 a から消える。このとき、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d、及び変動表示位置 9 C d は、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって視認することができるようになっている。このとき、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が、突然、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)表示態様から第 1 保留表示位置 9 A に載置された表示態様となる。言い換えると、第 1 保留表示位置 9 A に表示されている変動アイコン 9 C は、上方向へびょんぴょん飛び跳ねる(ジャンプする)動作を止めて第 1 保留表示位置 9 A の上に停止した状態となる。

20

【0460】

第 1 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A は、先読み演出により複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C が開始されたあとのものであり、暗転前の色から暗転後の薄暗い色となって薄暗い白い球状の保留アイコン 9 A として視認することができるようになっている。

【0461】

30

その後、図 68 (L) に示すように、表示画面 7 a の中央上寄りに明るい赤色を有する「変化!」というメッセージ画像 M G が大きく表示されると、変動表示位置 9 C d に特定色のエフェクト画像である明るい赤い閃光が出現し(表示され)、この閃光が弱まると、この閃光が有する明るい赤い色(特定色)となった明るい赤いオーラが出ているキャラクタ A の変動アイコン 9 C が明るい赤色のオーラを有するエフェクト画像 9 C z と共に変動表示位置 9 C d に載置された表示態様で表示され、明るい赤いオーラが出ているキャラクタ A の変動アイコン 9 C にスポットライトが当てられた表示態様となる。このとき、変動表示位置 9 C d も暗転後の薄暗い色から暗転前の色(明るい色)へ戻る。スポットライトが当てられる領域 S P R は、明るい赤いオーラが出ているキャラクタ A の変動アイコン 9 C を中心として同心円状に徐々に広がる表示態様となる。スポットライトが当てられる領域 S P R は、暗転されるまえの画像(背景画像、変動表示位置 9 C d)、つまり暗転後の薄暗い色から暗転前の色(明るい色)へ戻った画像(背景画像、変動表示位置 9 C d)が容易に視認することができ、さらに、背景画像の手前側において変動演出(変動表示)中の中装飾図柄 8 C も視認することができるようになっている。

40

【0462】

また、スポットライトが当てられる領域 S P R が最も大きくなると、第 2 保留表示位置 9 A d の一部と重なる状態となる。この状態では、スポットライトが当てられる領域 S P R 内における第 2 保留表示位置 9 A d の一部のみ暗転されるまえの画像(色)となっており、この部分(一部のみ暗転されるまえの画像(色))を容易に視認することができる。スポットライトが当てられる領域 S P R 内における第 1 保留表示位置 9 A d に表示される

50

保留アイコン 9 A は、暗転後の薄暗い白い球状の保留アイコン 9 A が暗転前の明るい白い球状の保留アイコン 9 A へ戻り、この明るい白い球状の保留アイコン 9 A を容易に視認することができる。なお、スポットライトが当てられる領域 S P R の内側と外側との境界領域は、内側から外側へ向かって徐々に色が薄暗くなるグラデーション処理が施されている領域となっている。

【 0 4 6 3 】

その後、スポットライトが当てられた状態のまま表示画面 7 a の全体が明るくなり、暗転まえの画像へすべて戻ると、装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。

【 0 4 6 4 】

その後、図 6 8（M）に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、右装飾図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄（ここでは数字「2」）となってリーチが形成される。このとき、中装飾図柄 8 C は、変動演出（変動表示）が継続されている。リーチが形成されることにより、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C が終了する。

【 0 4 6 5 】

なお、ここでは、リーチが形成されたが、リーチが形成されることなく、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「2」）で揃わず、停止表示されることにより、確定表示されてはずれとなると、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C が終了する。続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、再び通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【 0 4 6 6 】

図 6 8（M）に続いて、その後、図示しないバトル演出が開始される。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が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタが現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出を行う。バトル演出は、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消え、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d、変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a から消える。

【 0 4 6 7 】

バトル演出において、味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「2」）で停止表示（確定表示）され、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始される。大当たりが確定すると、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。これに対して、バトル演出において、味方キャラクタが敗北して敵キャラクタが勝利すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「2」）で揃わず、はずれとなる。このとき、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、再び通常変動開始態様により装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【 0 4 6 8 】

このように、変動アイコン 9 C は、通常において、変動演出中（変動表示中）に対する

10

20

30

40

50

予告（表示態様を変化させる「変化演出」）として使用されるものの、複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cにおいて、複数変動に亘って（跨って）、これから始まる演出の開始を伝える予告として使用されている。

【0469】

また、複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cにおいて、図68（E）において当該変動において中装飾図柄8Cが数字「3」で停止表示されるときには図68（F）において次変動が通常変動開始態様により開始され、図68（H）において変動アイコン9Cの変化が生じるものの、リーチが形成されず、これに対して、図68（I）において当該変動において中装飾図柄8Cが数字「7」で停止表示されるときには図68（J）において次変動が特定変動開始態様により開始され、図68（L）において変動アイコン9Cの変化が生じ、さらに図68（K）においてリーチが形成されていた。言い換えると、複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cにおいて、次変動が通常変動開始態様により開始されると、変動アイコン9Cの変化を示唆することができ、次変動が特定変動開始態様により開始されると、変動アイコン9Cの変化を示唆するとともに、リーチが形成されることを示唆することができるようになっている。

10

【0470】

〔効果例〕

以下に、複数変動に亘る変動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、例えば、図66の複数変動に亘る変動アイコン変化演出A、図67の複数変動に亘る変動アイコン変化演出B、図68の複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cにおいて、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置7（表示手段）を備え、当該変動として左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R（複数の装飾図柄）による変動演出（変動表示）が終了しても（当該変動が終了しても）変動アイコン9Cが消えずに表示されたままの状態となり、次変動として左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R（複数の装飾図柄）による変動演出（変動表示）が開始されると（次変動が開始されると）、保留アイコン9Aが変動アイコン9Cへ向かって移動して変動アイコン9Cの表示態様が変化する第1の演出（複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aでは図66（E）～（J）、複数変動に亘る変動アイコン変化演出Bでは図67（E）～（J）、複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cでは図68（E）～（J））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、当該変動として左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R（複数の装飾図柄）による変動演出（変動表示）が終了すると（当該変動が終了すると）、本来ないなら変動アイコン9Cが消えるところ、変動アイコン9Cが消えずに表示されたままの状態となって、次変動として左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R（複数の装飾図柄）による変動演出（変動表示）が開始される（次変動が開始される）ようになっているため、複数変動に亘って（跨いで）変動アイコン9Cが表示され続けるという、従来にない斬新は変動アイコンによる演出を遊技者に提供することができる。さらに、次変動が開始されると、保留アイコン9Aが変動アイコン9Cへ向かって移動して変動アイコン9Cの表示態様が変化するため（つまり、複数変動に亘って（跨いで）表示される変動アイコンの表示態様）が変化するため（つまり、複数変動に亘って（跨いで）表示される変動アイコンの表示態様が変化するため）、表示態様の変化により当たりの期待度を示唆することができ、表示態様が変化した変動アイコン9Cに対する遊技者への期待感を煽ることができる。したがって、斬新は変動アイコンによる演出、そして変動アイコンの表示態様の変化により、興趣の向上を図ることができる。

20

30

40

【0471】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図66の複数変動に亘る変動アイコン変化演出A、図67の複数変動に亘る変動アイコン変化演出B、図68の複数変動に亘る変動アイコン変化演出Cにおける第1の演出では、図66の複数変動に亘る変動アイコン変化演出Aにおいて保留アイコン9Aおよび変動アイコン9Cが共に同一の球状となっており同一

50

の形状を有して表示され、図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B において保留アイコン 9 A および変動アイコン 9 C が共に同一の球状となっており同一の形状を有して表示され、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C において保留アイコン 9 A および変動アイコン 9 C が共に同一のキャラクタ A となっており同一の形状を有して表示されている。この構成によれば、変動アイコン 9 C の形状と保留アイコン 9 A の形状とが同一の形状を有しているときに、消えずに表示され続ける変動アイコン 9 C へ向かって保留アイコン 9 A が移動するようになっているため、このような表示態様を遊技者が見ると、これから始まる演出に対する何かの示唆ではないだろうかという気持ちを遊技者に付与することができ、遊技者が演出の法則性を自ら発想することに寄与することができる。

【 0 4 7 2 】

10

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 6 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A、図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C における第 1 の演出では、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A の図 6 6 (F) , (G) や図 6 6 の (J) , (K) において保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C へ向かって移動すると、保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C の手前側となって保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが重なる直前で消え、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B の図 6 7 (F) , (G) や図 6 7 の (J) , (K) において保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C へ向かって移動すると、保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C の手前側となって保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが重なる直前で消え、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C の図 6 8 (F) , (G) や図 6 8 の (J) , (K) において保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C へ向かって移動すると、保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C の手前側となって保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが重なる直前で共に消えるという演出を含んでいる。この構成によれば、これまで消えずに表示され続けた変動アイコン 9 C へ向かって保留アイコン 9 A が移動すると、保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C の手前側となって保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが重なる直前に共に消えるようになっているため、これまで消えずに表示され続けた変動アイコン 9 C が突然消えるという表示態様となった時期を、変動アイコンの表示態様が変化するかもしれないという気持ちを遊技者に付与するタイミングとすることができ、変動アイコン 9 C に対する遊技者への期待感を煽ることができる。

20

30

【 0 4 7 3 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 6 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A、図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C における第 1 の演出では、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A の図 6 6 (F) , (G) において保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが重なる直前で共に消えると、特定色のエフェクト画像である明るい青い色 (図 6 6 の (J) , (K) において赤い色) の閃光が出現したのちに特定色となった明るい青い球状の変動アイコン 9 C (図 6 6 の (J) , (K) において特定色となった明るい赤い球状の変動アイコン 9 C) が現れ、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B の図 6 7 (F) , (G) において保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが重なる直前で共に消えると、特定色のエフェクト画像である明るい青い色 (図 6 7 の (J) , (K) において赤い色) の閃光が出現したのちに特定色となった明るい青い球状の変動アイコン 9 C (図 6 7 の (J) , (K) において特定色となった明るい赤い球状の変動アイコン 9 C) が現れ、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C の図 6 8 (F) , (G) において保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C とが重なる直前で共に消えると、特定色のエフェクト画像である明るい青い色 (図 6 8 の (J) , (K) において赤い色) の閃光が出現したのちに特定色となった明るい青いオーラが出ているキャラクタ A の変動アイコン 9 C (図 6 6 の (J) , (K) において特定色となった明るい赤いオーラが出ているキャラクタ A の変動アイコン 9 C) が現れるようになっている。この構成によれば、これまで消えずに表示され続けた変動アイコン 9 C が突然消えると、まず特定色のエフ

40

50

ェクト画像である特定色の閃光が出現したのちに、特定色となった変動アイコン 9 C が再び出現するようになっていたため、変化後の変動アイコン 9 C の表示態様を、前もって閃光が有する特定色から予測することができる。

【 0 4 7 4 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 6 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A、図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C における第 1 の演出は、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A の図 6 6 (E) (図 6 6 (I)) において変動演出 (変動表示) される、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) のうち中装飾図柄 8 C (特定の装飾図柄) が特定図柄である数字「 3 」 (図 6 6 (G) において数字「 7 」) で停止表示されると実行され、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B の図 6 7 (E) (図 6 7 (I)) において変動演出 (変動表示) される、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) のうち中装飾図柄 8 C (特定の装飾図柄) が特定図柄である数字「 3 」 (図 6 6 (G) において数字「 7 」) で停止表示されると実行され、複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C の図 6 8 (E) (図 6 8 (I)) において変動演出 (変動表示) される、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) のうち中装飾図柄 8 C (特定の装飾図柄) が特定図柄である数字「 3 」 (図 6 6 (G) において数字「 7 」) で停止表示されると実行されるようになっていた。この構成によれば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) のうち、中装飾図柄 8 C (特定の装飾図柄) が停止表示されると、図柄の種類が特定図柄であるか否かにより第 1 の演出が実行される場合があるため、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) が変動演出 (変動表示) が開始され、左装飾図柄 8 L が仮停止表示され、続いて右装飾図柄 8 R が仮停止表示されて、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄に揃わずリーチが形成されなくても、中装飾図柄 8 C が仮停止表示されるまで、第 1 の演出が実行される可能性があり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) の変動演出 (変動表示) に対する単調さをなくすことに寄与することができる。

【 0 4 7 5 】

[変形例]

以下に、複数変動に亘る変動アイコン変化演出の変形例を示す。

[変形例 1]

図 6 6 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A、図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【 0 4 7 6 】

[変形例 2]

図 6 6 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A、図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C では、「変化！」というメッセージ画像 M G が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されていた。しかし、表示画面 7 a の前方に透明な導光板を設けて、透明な導光板にメッセージ画像 M G を表示するようにしてもよい。透明な導光板の周囲にフルカラー L E D を複数配置することにより、フルカラー L E D の発光により、透明な導光板に形成される文字 (例えば、「変化！」) を明るい青色で出現したり、明るい赤色で出現したりすることができる。また文字が所定の色で出現しても、透明な導光板を通して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される各種画像を視認することができる。

【 0 4 7 7 】

〔変形例 3〕

図 6 6 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A、図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C では、装飾図柄が数字「1」～数字「9」となっていた。装飾図柄は、偶数である数字「2」、数字「4」、数字「6」、数字「8」については、青色（明るい青色より少し暗い青色）を有し、奇数である数字「1」、数字「5」、数字「9」については、赤色（明るい赤色より少し暗い赤色）を有し、特定図柄である数字「3」及び数字「7」については、ゴールド色（明るい黄色）を有するようにしてもよい。こうすれば、特定図柄である数字「3」及び数字「7」については、中装飾図柄 8 C において停止表示されると、複数変動に亘る変動アイコン変化演出により、変動アイコン 9 C の変化が生じるため、特定図柄である数字「3」及び数字「7」が奇数であるものの、数字「1」、数字「5」、数字「9」の赤色（明るい赤色より少し暗い赤色）と異なり、ゴールド色（明るい黄色）を有することで、特定図柄を強調することができるし、特定図柄であるという認識度を高めることに寄与することができる。

10

【0478】

〔変形例 4〕

図 6 6 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A、図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C では、装飾図柄が数字「1」～数字「9」となっていた。装飾図柄は、数字と対応するキャラクタが設けられていてもよい。この場合、複数変動に亘る変動アイコン変化演出が開始されない、通常変動において、キャラクタと数字とから構成される装飾図柄による変動演出（変動表示）が行われ、複数変動に亘る変動アイコン変化演出が開始されると、数字のみから構成される装飾図柄による変動演出（変動表示）が行われるようにしてもよい。こうすれば、複数変動に亘る変動アイコン変化演出が開始されている状態を、装飾図柄の表示態様により遊技者へ伝えることができる。

20

【0479】

〔変形例 5〕

図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C では、各変動アイコン変化演出が開始されるときに、3つの保留アイコン 9 A が存在しており、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A から第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A へ向かって順番に保留アイコン 9 A が上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が伝播することで 3 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）となっていた。しかし、各変動アイコン変化演出が開始されるときに、4つの保留アイコン 9 A が存在している場合には、第 4 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A から第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A へ向かって順番に保留アイコン 9 A が上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が伝播することで 4 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）となる。

30

【0480】

〔変形例 6〕

図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C では、各変動アイコン変化演出が開始されるときに、3つの保留アイコン 9 A が存在しており、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A から第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A へ向かって順番に保留アイコン 9 A が上方向へぴょんぴょん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が伝播することで 3 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）となっていた。しかし、各変動アイコン変化演出が開始されるときに、保留アイコン 9 A の有無にかかわらず、第 4 保留表示位置 9 A d ～第 1 保留表示位置へ向かって順番に各保留表示位置 9 A d が上下方向へ移動する表示態様となることにより、第 4 保留表示位置 9 A d ～第 1 保留表示位置が波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）としてもよい。

40

50

【 0 4 8 1 】

[変形例 7]

図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C では、各変動アイコン変化演出が開始されるときに、3 つの保留アイコン 9 A が存在しており、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A から第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A へ向かって順番に保留アイコン 9 A が上方向へびよんびよん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が伝播することで 3 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）となっていた。しかし、保留アイコン 9 A が上方向へびよんびよん飛び跳ねず、第 3 保留表示位置 9 A d から第 1 保留表示位置 9 A d へ向かって順番に各保留表示位置 9 A d が上下方向へ移動する表示態様となることにより、3 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）としてもよい。

10

【 0 4 8 2 】

[変形例 8]

図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 C では、各変動アイコン変化演出が開始されるときに、3 つの保留アイコン 9 A が存在しており、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A から第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A へ向かって順番に保留アイコン 9 A が上方向へびよんびよん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様が伝播することで 3 つの保留アイコン 9 A が波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）となっていた。さらに、図 6 7（D）や図 6 8（D）において、上方向へびよんびよん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が上方向へびよんびよん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様を継続しながら変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、変動アイコン 9 C が上方向へびよんびよん飛び跳ねる（ジャンプする）表示態様となっていた。しかし、保留アイコン 9 A および変動アイコン 9 C が上方向へびよんびよん飛び跳ねず、第 3 保留表示位置 9 A d から第 1 保留表示位置 9 A d へ、そして変動表示位置 9 C d へ向かって順番に各保留表示位置 9 A d および変動表示位置 9 C d が上下方向へ移動する表示態様となることにより、各保留アイコン 9 A および変動アイコン 9 C が波打つような表示態様（ウェーブ表示態様）としてもよい。

20

【 0 4 8 3 】

[変形例 9]

図 6 6 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 A、図 6 7 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 B、図 6 8 の複数変動に亘る変動アイコン変化演出 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。

30

【 0 4 8 4 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 A 6 - 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、

当該変動が終了しても変動アイコンが消えずに表示されたままの状態となり、次変動が開始されると、保留アイコンが前記変動アイコンへ向かって移動して前記変動アイコンの表示態様が変化する第 1 の演出を実行可能である、

40

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 8 5 】

[態様 A 6 - 2]

態様 A 6 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記保留アイコンの形状と前記変動アイコンの形状とが同一の形状を有して表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 8 6 】

50

〔 態様 A 6 - 3 〕

態様 A 6 - 1 または態様 A 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記保留アイコンが前記変動アイコンへ向かって移動すると、前記保留アイコンが前記変動アイコンの手前側となって前記保留アイコンと前記変動アイコンとが重なる直前で共に消える演出を含む、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 8 7 】

〔 態様 A 6 - 4 〕

態様 A 6 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記保留アイコンと前記変動アイコンとが重なる直前で共に消えると、特定色のエフェクト画像が出現したのちに前記特定色となった変動アイコンが現れる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 8 8 】

〔 態様 A 6 - 5 〕

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

前記第 1 の演出は、変動表示される複数の装飾図柄のうち特定の装飾図柄が特定図柄で停止表示されると実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 8 9 】

以下に図 6 9 ~ 図 7 1 を用いて図柄揃い後の昇格演出 A ~ C について説明する。図 6 9 ~ 図 7 1 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される例えば第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5 が図面の見易さから省略されている場合がある。

【 0 4 9 0 】

この図柄揃い後の昇格演出は、変動演出（変動表示）により導出表示される複数の装飾図柄が同一の図柄に表示されて確定表示されるまえに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態（図 9 に示した「1 6 R V 通過予定大当たり」または「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」による高確高ベース状態）の発生を示唆するという昇格演出を実行し得るものである。言い換えると、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態（図 9 に示した「1 6 R V 通過予定大当たり」または図 9 に示した「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」による高確高ベース状態）が発生するものの、あえて、特定遊技状態が発生しない（図 9 に示した「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」による高確低ベース状態（潜伏確変状態）が発生する）旨を伝える同一の図柄（例えば、同一の偶数の図柄）を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させ、複数の装飾図柄が同一の図柄（ここでは、同一の偶数の図柄）に確定表示されていなくても（複数の装飾図柄が同一の図柄（ここでは、同一の偶数の図柄）に仮停止表示されている状態で）、特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行し得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンドを解析し、図柄揃い後の昇格演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 0 4 9 1 】

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

【 0 4 9 2 】

ここでは、まず図柄揃い後の昇格演出 A について説明し、図柄揃い後の昇格演出 B、そして図柄揃い後の昇格演出 C について順番に説明する。

【 0 4 9 3 】

〔 図柄揃い後の昇格演出 A 〕

図柄揃い後の昇格演出 A について図 6 9 を参照して説明する。図 6 9 は、図柄揃い後の

10

20

30

40

50

昇格演出 A を説明するための図である。図柄揃い後の昇格演出 A は、変動演出（変動表示）により導出表示される複数の装飾図柄が同一の図柄に表示されて確定表示されるまでに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行し得るものである。言い換えると、図柄揃い後の昇格演出 A は、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態が発生するものの、あえて、特定遊技状態が発生しない旨を伝える同一の図柄（ここでは、同一の偶数の図柄）を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させ、複数の装飾図柄が同一の図柄（ここでは、同一の偶数の図柄）に確定表示されるまでに（複数の装飾図柄が同一の図柄（ここでは、同一の偶数の図柄）に仮停止表示されている状態で）、特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行し得るものである。

10

【0494】

まず、図 69（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

【0495】

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

30

【0496】

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

40

【0497】

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

50

【 0 4 9 8 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、表示画面 7 a の最前面側に配置され、他の画像が表示画面 7 a の最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに他の画像により視認性が妨げられないようになっているため、図柄揃い後の昇格演出 A においても、常に視認することできるようになっている。

10

【 0 4 9 9 】

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

20

【 0 5 0 0 】

笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。これら以外のアイコンとして、キャラクタ A のアイコン、キャラクタ B のアイコンがある。キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、それぞれアイコン全体から白色のオーラが出ている。白色のオーラが出ているキャラクタ A のアイコンの当たり期待度と、白色のオーラが出ているキャラクタ B のアイコンの当たり期待度と、は白い球状のアイコンと当たりの期待度が同一となっているものの、キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、白色のオーラ 緑色のオーラ 赤色のオーラ ゴールド（黄色）のオーラ 七色（レインボー）のオーラ（大当たり濃厚）という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

30

【 0 5 0 1 】

図 6 9（A）において、背景画像として通常背景画像 T H G 1（ここでは、森林画像）が表示画面 7 a に表示され、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このとき、すでに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態である図 9 に示した「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」による高確高ベース状態が発生することが決定されているものの、あえて、特定遊技状態が発生しない（図 9 に示した「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」による高確低ベース状態（潜伏確変状態）が発生する）旨を伝える同一の図柄（ここでは、同一の数字「2」の図柄）を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させるため、図柄揃い後の昇格演出 A が開始されている。

40

【 0 5 0 2 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、図 6 9（B）に示すように、左

50

装飾図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、右装飾図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄（ここでは数字「2」）となってリーチが形成される。このとき、中装飾図柄 8 C は、変動演出（変動表示）が継続されている。

【0503】

続いて、図 69（C）に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出の背景画像は、通常背景画像 T H G 1 に含まれないバトル演出専用のバトル専用背景画像 T H G 2 となっている。バトル演出が開始されると、背景画像が通常背景画像 T H G 1 からバトル専用背景画像 T H G 2 へ切り替わり、表示画面 7 a の右側から味方キャラクタ C R A が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタ C R B が現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出が繰り広げられる。バトル演出は、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消え、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d、変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a から消える。

【0504】

バトル演出において、味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示（確定表示）され、当たりとなってその後に当たり遊技（当たり演出）が開始される。当たりが確定すると、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。これに対して、バトル演出において、味方キャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で揃わず、はずれとなる。このとき、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。

【0505】

バトル演出により味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦っているときに、表示画面 7 a の右側へ味方キャラクタ C R A が移動し、表示画面 7 a の左側へ敵キャラクタ C R B が移動すると、図 69（D）に示すように、表示画面 7 a の中央下寄りに演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が表示され、遊技者に演出ボタン 6 3 の押圧操作を促す「押せ！」というメッセージ画像 M G がボタン画像 B G の上方に表示される。このメッセージ画像 M G は、「押せ！」「連打！」「長押し！」という順番で当たり期待度が高くなっている。なお、ボタン画像 B G とメッセージ画像 M G との間に下へ向いた矢印画像も表示画面 7 a に表示され、この矢印画像が上下方向へ繰り返し往復運動することで、矢印画像によっても遊技者に演出ボタン 6 3 の押圧操作（演出ボタン 6 3 の押圧操作部を下方向へ押す操作）を促すことができるようになっている。ボタン画像 B G、メッセージ画像 M G、矢印画像は、遊技者が演出ボタン 6 3 の押圧操作を行うと表示画面 7 a から消えるようになっているし、または、遊技者が演出ボタン 6 3 の押圧操作を行わない場合に所定期間（例えば、5 秒）経過後に表示画面 7 a から消えるようになっている。

【0506】

演出ボタン 6 3 が押圧操作され、または、演出ボタン 6 3 が押圧操作されず所定期間が経過すると、図 69（E）に示すように、背景画像として七色を有する第 1 プレミア背景画像 T H G 3（いわゆる、「第 1 レインボー背景画像 T H G 3」）が表示画面 7 a に突然、バトル専用背景画像 T H G 2 から切り替わって表示され、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 から消え、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の

10

20

30

40

50

退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 5 秒）だけ停止する。なお、第 1 プレミア背景画像 T H G 3 である第 1 レインボー背景画像 T H G 3 は、当たり確定を遊技者に告知（示唆）する特別な背景画像となっている。

【 0 5 0 7 】

その後、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）へ再び戻ると、図 6 9（F）に示すように、背景画像として味方キャラクタ C R A の勝利を伝える専用の勝利背景画像 T H G 4 が表示画面 7 a に突然、第 1 プレミア画像 T H G 3 である第 1 レインボー背景画像 T H G 3 から切り替わって表示され、表示画面 7 a の中央に、敵キャラクタ C R B が出現し（表示され）、表示画面 7 a の下辺中央よりインジケータ画像 T B とキャラクタ C R C とから構成される特定画像が表示される。キャラクタ C R C の左側一部がインジケータ画像 T B の右側一部を覆うように手前となるように配置されて表示されている。

【 0 5 0 8 】

特定画像を構成するインジケータ画像 T B は、横向きのバー画像の長さが短くなることで残り時間を視覚的に直感的に表示するものである。本実施形態では、残り時間として最大 1 5 秒となっている。つまり、バー画像の長さが最も長く表示されている状態（図 6 9（F）に示した状態）が残り時間として最大（1 5 秒）となっており、特定画像（インジケータ画像 T B）が表示されてカウントダウンが開始（計時開始）されると、バー画像の長さが右から左へ向かって短くなる表示態様となる。インジケータ画像のバー画像の色は、残り時間が最大（1 5 秒）であるときには明るい色調となり、残り時間が最小（ゼロ秒）であるときには暗い色調となっており、残り時間が最大（1 5 秒）から最小（ゼロ秒）へ向かって段階的（または連続）に色調が暗く変化する表示態様（グラデーションによる表示態様）となっている。なお、インジケータ画像のバー画像の色を段階的に変化する場合には、秒ごとに色調が暗く変化する表示態様（グラデーションによる表示態様）となっている。また、インジケータ画像のバー画像の色を連続的に変化する場合には、色調が暗く滑らかに変化する表示態様（グラデーションによる表示態様）となっている。

【 0 5 0 9 】

特定画像を構成するキャラクタ C R C は、保留アイコン 9 A および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B となっている。つまり、保留アイコン 9 A および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B が特定画像を構成するキャラクタ C R C として表示画面 7 a に出現する。

【 0 5 1 0 】

その後、図 6 9（G）に示すように、敵キャラクタ C R B が奥行方向へ向かって遠ざかるように小さくなり、表示画面 7 a の中央から四方八方へ向かって閃光 E X G が放たれ、爆発する表示態様となる。このとき、特定画像を構成するインジケータ画像 T B とキャラクタ C R C とが表示された状態となっており、インジケータ画像 T B のバー画像の長さが右から左へ向かって短くなる表示態様が継続され、カウントダウン（計時）が継続されている。

【 0 5 1 1 】

その後、図 6 9（H）に示すように、背景画像として当たりを伝える専用の当たり背景画像 T H G 5 が表示画面 7 a に突然、勝利背景画像 T H G 4 から切り替わって表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「2」）で仮停止表示される。ここでは、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態である図 9 に示した「1 6 R V 通過予定大当たり」による高確高ベース状態が発生することになっているものの、あえて、特定遊技状態が発生しない旨を伝える同一の偶数である数字「2」を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させている。

【 0 5 1 2 】

このとき、特定画像を構成するインジケータ画像 T B とキャラクタ C R C とが表示され

10

20

30

40

50

た状態となっており、インジケータ画像ＴＢのバー画像の長さが右から左へ向かって短くなる表示態様が継続され、カウントダウン（計時）が継続されている。なお、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは数字「２」）で停止表示されて確定表示される場合には、図９に示した「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」が発生することとなる。「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」が確定すると、当たり遊技（当たり演出）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）になる場合がある。つまり、当たり遊技（当たり演出）後の遊技状態は、所定回数（ここでは１００回）の特別図柄の可変表示が実行されて特定遊技状態である高確高ベース状態ではなく高確低ベース状態（潜伏確変状態）となる場合がある。

10

【０５１３】

その後、図６９（Ｉ）に示すように、特定画像を構成するインジケータ画像ＴＢのバー画像により残り時間が最小（ゼロ秒）となるまで、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは数字「２」）で仮停止表示された状態が維持される。もちろん、特定画像を構成するキャラクタＣＲＣも表示されている。

【０５１４】

特定画像を構成するインジケータ画像ＴＢのバー画像により残り時間が最小（ゼロ秒）となったことに基づいて（言い換えると、特定画像を構成するインジケータ画像ＴＢのバー画像により残り時間が最小（ゼロ秒）となって、最終的な昇格結果の表示をじらす目的で所定の待ち期間（例えば、２秒）経過すると）、図６９（Ｊ）に示すように、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像ＴＨＧ６が表示画面７ａに突然、当たり背景画像ＴＨＧ５から切り替わって表示され、特定画像を構成するインジケータ画像ＴＢとキャラクタＣＲＣとが表示画面７ａから消え、仮停止表示されていた左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒも表示画面７ａから消え、さらに、第２可動役物１５が画像表示装置７の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）であって表示画面７ａの中央位置（進出位置）へ向かって再び進出（移動）し、所定時間（例えば、約５秒）だけ停止する。

20

【０５１５】

所定時間（例えば、約５秒）経過し、第２可動役物１５が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻ると、図６９（Ｋ）に示すように、背景画像として第１プレミア画像（第１レインボー背景画像ＴＨＧ３）と異なる七色を有する第２プレミア背景画像ＴＨＧ７（いわゆる、「第２レインボー背景画像ＴＨＧ７」）が表示画面７ａに突然、昇格背景画像ＴＨＧ６から切り替わって表示され、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは数字「７」）で停止表示され確定表示されて、図柄揃い後の昇格演出Ａが終了する。なお、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは数字「７」）で停止表示されて確定表示される場合には、特定遊技状態である図９に示した「１６ＲＶ通過予定大当たり」が発生することとなる。なお、第２プレミア背景画像ＴＨＧ７である第２レインボー背景画像ＴＨＧ７は、第１プレミア背景画像ＴＨＧ３である第１レインボー背景画像ＴＨＧ３と同様、当たり確定を遊技者に告知（示唆）する特別な背景画像となっているが、第１レインボー背景画像ＴＨＧ３と異なる画像とすることにより、昇格した図柄（ここでは数字「７」）を、強調することができるようになっている。

30

40

【０５１６】

「１６ＲＶ通過予定大当たり」が確定すると、変動表示位置９Ｃｄ、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、第４保留表示位置９Ａｄおよび保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、当該変動終了により変動アイコン９Ｃが表示されない。

【０５１７】

また、「１６ＲＶ通過予定大当たり」が確定し、当たり遊技（当たり演出）が開始されて終了すると、当たり遊技（当たり演出）後の遊技状態が特定遊技状態である高確高ベー

50

ス状態となる。

【 0 5 1 8 】

〔 図柄揃い後の昇格演出 B 〕

図柄揃い後の昇格演出 B について図 7 0 を参照して説明する。図 7 0 は、図柄揃い後の昇格演出 B を説明するための図である。図柄揃い後の昇格演出 B は、変動演出（変動表示）により導出表示される複数の装飾図柄が同一の図柄に表示されて確定表示されるまでに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行し得るものである。言い換えると、図柄揃い後の昇格演出 B は、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態が発生するものの、あえて、特定遊技状態が発生しない旨を伝える同一の図柄（ここでは、同一の偶数の図柄）を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させ、複数の装飾図柄が同一の図柄（ここでは、同一の偶数の図柄）に確定表示されるまでに（複数の装飾図柄が同一の図柄（ここでは、同一の偶数の図柄）に仮停止表示されている状態で）、特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行し得るものである。

10

【 0 5 1 9 】

まず、図 7 0（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

【 0 5 2 0 】

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

30

【 0 5 2 1 】

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

40

【 0 5 2 2 】

ここでは、変動表示位置 9 C d には、黄色（ゴールド）の星形の変動アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、第 2 保留

50

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

【 0 5 2 3 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、表示画面 7 a の最前面側に配置され、他の画像が表示画面 7 a の最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに他の画像により視認性が妨げられないようになっているため、図柄揃い後の昇格演出 B においても、常に視認することできるようになっている。

【 0 5 2 4 】

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

【 0 5 2 5 】

笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。これら以外のアイコンとして、キャラクタ A のアイコン、キャラクタ B のアイコンがある。キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、それぞれアイコン全体から白色のオーラが出ている。白色のオーラが出ているキャラクタ A のアイコンの当たり期待度と、白色のオーラが出ているキャラクタ B のアイコンの当たり期待度と、は白い球状のアイコンと当たりの期待度が同一となっているものの、キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、白色のオーラ 緑色のオーラ 赤色のオーラ ゴールド（黄色）のオーラ 七色（レインボー）のオーラ（大当たり濃厚）という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

【 0 5 2 6 】

図 7 0（A）において、背景画像として通常背景画像 T H G 1（ここでは、森林画像）が表示画面 7 a に表示され、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このとき、すでに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態である図 9 に示した「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」による高確高ベース状態が発生することが決定されているものの、あえて、特定遊技状態が発生しない（図 9 に示した「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」による高確低ベース状態（潜伏確変状態）が発生する）旨を伝える

同一の図柄（ここでは、同一の数字「2」の図柄）を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させるため、図柄揃い後の昇格演出Bが開始されている。

【0527】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、図70（B）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、右装飾図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同一の図柄（ここでは数字「2」）となってリーチが形成される。このとき、中装飾図柄8Cは、変動演出（変動表示）が継続されている。

【0528】

続いて、図70（C）に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出の背景画像は、通常背景画像THG1に含まれないバトル演出専用のバトル専用背景画像THG2となっている。バトル演出が開始されると、背景画像が通常背景画像THG1からバトル専用背景画像THG2へ切り替わり、表示画面7aの右側から味方キャラクタCRAが現れ、表示画面7aの左側から敵キャラクタCRBが現れ、表示画面7aの中央において味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う演出が繰り広げられる。バトル演出は、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが表示画面7aから消え、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、第4保留表示位置9Ad、変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aが表示画面7aから消える。

【0529】

バトル演出において、味方キャラクタCRAが勝利して敵キャラクタCRBが敗北すると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で停止表示（確定表示）され、当たりとなってその後には当たり遊技（当たり演出）が開始される。当たりが確定すると、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、第4保留表示位置9Adおよび保留アイコン9Aが表示画面7aに再び表示され、当該変動終了により変動アイコン9Cが表示されない。これに対して、バトル演出において、味方キャラクタCRAが敗北して敵キャラクタCRBが勝利すると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で揃わず、はずれとなる。このとき、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、第4保留表示位置9Adおよび保留アイコン9Aが表示画面7aに再び表示され、当該変動終了により変動アイコン9Cが表示されない。

【0530】

バトル演出により味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦っているときに、表示画面7aの右側へ味方キャラクタCRAが移動し、表示画面7aの左側へ敵キャラクタCRBが移動すると、図70（D）に示すように、表示画面7aの中央下寄りに演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示され、遊技者に演出ボタン63の押圧操作を促す「連打！」というメッセージ画像MGがボタン画像BGの上方に表示される。このメッセージ画像MGは、「押せ！」「連打！」「長押し！」という順番で当たり期待度が高くなっている。なお、ボタン画像BGとメッセージ画像MGとの間に下へ向いた矢印画像も表示画面7aに表示され、この矢印画像が上下方向へ繰り返し往復運動することで、矢印画像によっても遊技者に演出ボタン63の押圧操作（演出ボタン63の押圧操作部を下方へ押す操作）を促すことができるようになっている。ボタン画像BG、メッセージ画像MG、矢印画像は、遊技者が演出ボタン63の押圧操作を行うと表示画面7aから消えるようになっているし、または、遊技者が演出ボタン63の押圧操作を行わない場合に所定期間（例えば、5秒）経過後に表示画面7aから消えるようになっている。

【0531】

演出ボタン63が押圧操作され、または、演出ボタン63が押圧操作されず所定期間が

10

20

30

40

50

経過すると、図 7 0 (E) に示すように、背景画像として七色を有する第 1 プレミア背景画像 T H G 3 (いわゆる、「第 1 レインボー背景画像 T H G 3」) が表示画面 7 a に突然、バトル専用背景画像 T H G 2 から切り替わって表示され、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 から消え、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置 (ホームポジション) で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面 (前方) であって表示画面 7 a の中央位置 (進出位置) へ向かって進出 (移動) し、所定時間 (例えば、約 5 秒) だけ停止する。なお、第 1 プレミア背景画像 T H G 3 である第 1 レインボー背景画像 T H G 3 は、当たり確定を遊技者に告知 (示唆) する特別な背景画像となっている。

【 0 5 3 2 】

10

その後、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) へ再び戻ると、図 7 0 (F) に示すように、背景画像として味方キャラクタ C R A の勝利を伝える専用の勝利背景画像 T H G 4 が表示画面 7 a に突然、第 1 プレミア画像 T H G 3 である第 1 レインボー背景画像 T H G 3 から切り替わって表示され、表示画面 7 a の中央に、敵キャラクタ C R B が出現し (表示され)、表示画面 7 a の右下隅に、コインの表面 (正面) にキャラクタ C R C が付されて構成される特定画像が表示される。

【 0 5 3 3 】

特定画像を構成するコインの表面 (正面) に付されたキャラクタ C R C は、表示画面 7 a の右下隅をスタート点として、表示画面 7 a の下辺に沿って表示画面 7 a の左下隅へ向かって反時計回りに転動して左辺まで到達すると、今度は左辺に沿って表示画面 7 a 左上隅へ向かって反時計回りに転動して上辺まで達すると、今度は上辺に沿って表示画面 7 a の右上隅へ向かって反時計回りに転動して右辺まで達すると、今度は右辺に沿って表示画面 7 a の右下隅であるスタート点へ向かって反時計回りに転動して下辺まで到達すると、転動を停止する。つまり、特定画像を構成するコインの表面 (正面) に付されたキャラクタ C R C は、表示画面 7 a の周囲を転動して一周することとなる。

20

【 0 5 3 4 】

特定画像を構成するコインの表面 (正面) に付されたキャラクタ C R C が表示画面 7 a の周囲を時計回りに転動して一周する時間 (以下、「転動時間」という。) として、本実施形態では、15 秒となっている。言い換えると、特定画像を構成するコインの表面 (正面) に付されたキャラクタ C R C が表示画面 7 a の周囲を時計回りに転動開始すると、カ

30

【 0 5 3 5 】

特定画像を構成するコインの表面 (正面) に付されたキャラクタ C R C は、保留アイコン 9 A および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B となっている。つまり、保留アイコン 9 A および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B が特定画像を構成するコインの表面 (正面) に付されたキャラクタ C R C として表示画面 7 a に出現する。

【 0 5 3 6 】

その後、図 7 0 (G) に示すように、敵キャラクタ C R B が奥行方向へ向かって遠ざかるように小さくなり、表示画面 7 a の中央から四方八方へ向かって閃光 E X G が放たれ、爆発する表示態様となる。このとき、特定画像を構成するコインの表面 (正面) に付されたキャラクタ C R C が表示画面 7 a の周囲を時計回りに転動する表示態様が継続され、カウントダウン (計時) が継続されている。

40

【 0 5 3 7 】

その後、図 7 0 (H) に示すように、背景画像として当たりを伝える専用の当たり背景画像 T H G 5 が表示画面 7 a に突然、勝利背景画像 T H G 4 から切り替わって表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄 (ここでは数字「2」) で仮停止表示される。ここでは、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態である図 9 に示した「16 R V 通過予定大当たり」による高確高ベース状態が発生することになっ

50

ているものの、あえて、特定遊技状態が発生しない旨を伝える同一の偶数である数字「2」を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させている。

【0538】

このとき、特定画像を構成する特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCが表示画面7aの周囲を時計回りに転動する表示態様が継続され、カウントダウン（計時）が継続されている。なお、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは数字「2」）で停止表示されて確定表示される場合には、図9に示した「16R（実質13R）V通過予定大当たり」が発生することとなる。「16R（実質13R）V通過予定大当たり」が確定すると、当たり遊技（当たり演出）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）になる場合がある。つまり、当たり遊技（当たり演出）後の遊技状態は、所定回数（ここでは100回）の特別図柄の可変表示が実行されて特定遊技状態である高確高ベース状態ではなく高確低ベース状態（潜伏確変状態）となる場合がある。

10

【0539】

その後、図70（I）に示すように、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCが表示画面7aの周囲を時計回りに転動して一周する時間（転動時間）が残り最小（ゼロ秒）となるまで、言い換えると、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCが表示画面7aの周囲を時計回りに転動して一周し終わるまで、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは数字「2」）で仮停止表示された状態が維持される。

20

【0540】

特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCが表示画面7aの周囲を時計回りに転動して一周し終わったことに基づいて（言い換えると、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCが表示画面7aの周囲を時計回りに転動して一周し終わって、最終的な昇格結果の表示をじらす目的で所定の待ち期間（例えば、2秒）経過すると）、図70（J）に示すように、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像THG6が表示画面7aに突然、当たり背景画像THG5から切り替わって表示され、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCが表示画面7aから消え、仮停止表示されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rも表示画面7aから消え、さらに、第1可動役物14が画像表示装置7の左方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）であって表示画面7aの中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約5秒）だけ中央位置（進出位置）において左右方向に繰り返し小刻みに往復移動する。

30

【0541】

所定時間（例えば、約5秒）経過し、第1可動役物14が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻ると、図70（K）に示すように、背景画像として第1プレミア画像（第1レインボー背景画像THG3）と異なる七色を有する第2プレミア背景画像THG7（いわゆる、「第2レインボー背景画像THG7」）が表示画面7aに突然、昇格背景画像THG6から切り替わって表示され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは数字「7」）で停止表示され確定表示されて、図柄揃い後の昇格演出Bが終了する。なお、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは数字「7」）で停止表示されて確定表示される場合には、特定遊技状態である図9に示した「16RV通過予定大当たり」が発生することとなる。なお、第2プレミア背景画像THG7である第2レインボー背景画像THG7は、第1プレミア背景画像THG3である第1レインボー背景画像THG3と同様、当たり確定を遊技者に告知（示唆）する特別な背景画像となっているが、第1レインボー背景画像THG3と異なる画像とすることにより、昇格した図柄（ここでは数字「7」）を、強調することができるようになっている。

40

【0542】

50

「１６ＲＶ通過予定大当たり」が確定すると、変動表示位置９Ｃｄ、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、第４保留表示位置９Ａｄおよび保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、当該変動終了により変動アイコン９Ｃが表示されない。

【０５４３】

また、「１６ＲＶ通過予定大当たり」が確定し、当たり遊技（当たり演出）が開始されて終了すると、当たり遊技（当たり演出）後の遊技状態が特定遊技状態である高確高ペース状態となる。

【０５４４】

[図柄揃い後の昇格演出Ｃ]

図柄揃い後の昇格演出Ｃについて図７１を参照して説明する。図７１は、図柄揃い後の昇格演出Ｃを説明するための図である。図柄揃い後の昇格演出Ｃは、変動演出（変動表示）により導出表示される複数の装飾図柄が同一の図柄に表示されて確定表示されるまえに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行し得るものである。言い換えると、図柄揃い後の昇格演出Ｃは、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態が発生するものの、あえて、特定遊技状態が発生しない旨を伝える同一の図柄（ここでは、同一の偶数の図柄）を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させ、複数の装飾図柄が同一の図柄（ここでは、同一の偶数の図柄）に確定表示されるまえに（複数の装飾図柄が同一の図柄（ここでは、同一の偶数の図柄）に仮停止表示されている状態で）、特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行し得るものである。

【０５４５】

まず、図７１（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、５ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【０５４６】

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

【０５４７】

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

10

20

30

40

50

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

【0548】

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

10

【0549】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、表示画面 7 a の最前面側に配置され、他の画像が表示画面 7 a の最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに他の画像により視認性が妨げられないようになっているため、図柄揃い後の昇格演出 C においても、常に視認することできるようにになっている。

20

【0550】

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

30

【0551】

笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。これら以外のアイコンとして、キャラクタ A のアイコン、キャラクタ B のアイコンがある。キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、それぞれアイコン全体から白色のオーラが出ている。白色のオーラが出ているキャラクタ A のアイコンの当たり期待度と、白色のオーラが出ているキャラクタ B のアイコンの当たり期待度と、は白い球状のアイコンと当たりの期待度が同一となっているものの、キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、白色のオーラ 緑色のオーラ 赤色のオーラ ゴールド（黄色）のオーラ 七色（レインボー）のオーラ（大当たり濃厚）という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

40

50

【 0 5 5 2 】

図 7 1 (A) において、背景画像として通常背景画像 T H G 1 (ここでは、森林画像) が表示画面 7 a に表示され、装飾図柄の変動演出 (変動表示) が開始される。このとき、すでに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態である図 9 に示した「 1 6 R (実質 1 5 R) V 通過予定大当たり」による高確高ベース状態が発生することが決定されているものの、あえて、特定遊技状態が発生しない (図 9 に示した「 1 6 R (実質 1 3 R) V 通過予定大当たり」による高確低ベース状態 (潜伏確変状態) が発生する) 旨を伝える同一の図柄 (ここでは、同一の数字「 2 」の図柄) を変動演出 (変動表示) により導出表示して遊技者を一旦落胆させるため、図柄揃い後の昇格演出 C が開始されている。

【 0 5 5 3 】

装飾図柄の変動演出 (変動表示) が開始され、その後、図 7 1 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「 2 」で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、右装飾図柄 8 R が数字「 2 」で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄 (ここでは数字「 2 」) となってリーチが形成される。このとき、中装飾図柄 8 C は、変動演出 (変動表示) が継続されている。

【 0 5 5 4 】

続いて、図 7 1 (C) に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出の背景画像は、通常背景画像 T H G 1 に含まれないバトル演出専用のバトル専用背景画像 T H G 2 となっている。バトル演出が開始されると、背景画像が通常背景画像 T H G 1 からバトル専用背景画像 T H G 2 へ切り替わり、表示画面 7 a の右側から味方キャラクター C R A が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクター C R B が現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦う演出が繰り広げられる。バトル演出は、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消え、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d、変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a から消える。

【 0 5 5 5 】

バトル演出において、味方キャラクター C R A が勝利して敵キャラクター C R B が敗北すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示 (確定表示) され、当たりとなってその後に当たり遊技 (当たり演出) が開始される。当たりが確定すると、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。これに対して、バトル演出において、味方キャラクター C R A が敗北して敵キャラクター C R B が勝利すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一のタイミングで停止表示 (確定表示) され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で揃わず、はずれとなる。このとき、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。

【 0 5 5 6 】

バトル演出により味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦っているときに、表示画面 7 a の右側へ味方キャラクター C R A が移動し、表示画面 7 a の左側へ敵キャラクター C R B が移動すると、図 7 1 (D) に示すように、表示画面 7 a の中央下寄りに演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が表示され、遊技者に演出ボタン 6 3 の押圧操作を促す「長押し!」というメッセージ画像 M G がボタン画像 B G の上方に表示される。このメッセージ画像 M G は、「押せ!」「連打!」「長押し!」という順番で当たり期待度が高くなっている。なお、ボタン画像 B G とメッセージ画像 M G との間に下へ向いた矢印画像も表示画面 7 a に表示され、この矢印画像が上下方向へ繰り返し往復運動することで、

10

20

30

40

50

矢印画像によっても遊技者に演出ボタン 6 3 の押圧操作（演出ボタン 6 3 の押圧操作部を下方向へ押す操作）を促すことができるようになっている。ボタン画像 B G、メッセージ画像 M G、矢印画像は、遊技者が演出ボタン 6 3 の押圧操作を行うと表示画面 7 a から消えるようになっているし、または、遊技者が演出ボタン 6 3 の押圧操作を行わない場合に所定期間（例えば、5 秒）経過後に表示画面 7 a から消えるようになっている。

【 0 5 5 7 】

演出ボタン 6 3 が押圧操作され、または、演出ボタン 6 3 が押圧操作されず所定期間が経過すると、図 7 1（E）に示すように、背景画像として七色を有する第 1 プレミア背景画像 T H G 3（いわゆる、「第 1 レインボー背景画像 T H G 3」）が表示画面 7 a に突然、バトル専用背景画像 T H G 2 から切り替わって表示され、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 から消え、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 5 秒）だけ停止する。なお、第 1 プレミア背景画像 T H G 3 である第 1 レインボー背景画像 T H G 3 は、当たり確定を遊技者に告知（示唆）する特別な背景画像となっている。

【 0 5 5 8 】

その後、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）へ再び戻ると、図 7 1（F）に示すように、背景画像として味方キャラクタ C R A の勝利を伝える専用の勝利背景画像 T H G 4 が表示画面 7 a に突然、第 1 プレミア画像 T H G 3 である第 1 レインボー背景画像 T H G 3 から切り替わって表示され、表示画面 7 a の中央に、敵キャラクタ C R B が出現し（表示され）、表示画面 7 a の右下隅に、コインの表面（正面）にキャラクタ C R C が付されるとともにキャラクタ C R C の一部を覆うようにカウントダウン画像 N J が配置されて構成される特定画像が表示される。具体的には、コインの表面（正面）全体にキャラクタ C R C が付され、コインの表面（正面）下側であってキャラクタ C R C の一部を覆うようにカウントダウン画像 N J が配置されている。

【 0 5 5 9 】

特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C は、コインの最上点と最下点とを通る垂直線（以下、単に「特定画像を構成するコインの垂直線」という。）と、コインの最左点と最右点とを通る水平線（以下、単に「特定画像を構成するコインの水平線」という。）と、が交わる点を中心点（以下、単に「中心点」という。）とする。

【 0 5 6 0 】

カウントダウン画像 N J は、円形状内にカウントダウン（計時）される数字画像が表示されるものであり、円形状の最上点と最下点とを通る垂直線（以下、単に「特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の垂直線」という。）と、特定画像を構成するコインの垂直線と、が一致している。また、カウントダウン画像 N J は、円形状の最左点と最右点とを通る水平線（以下、単に「特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の水平線」という。）と、特定画像を構成するコインの水平線と、が一致せず、平行となっており、円形状の最左点と最右点とを通る水平線が特定画像を構成するコインの水平線の下方に位置している。

【 0 5 6 1 】

特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C は、中心点の回りを反時計回りに回転したり時計回りに回転したりするようになっており、このような回転を繰り返し行うコインの揺動に連動してキャラクタ C R C も揺動する表示態様となる。これに対して、キャラクタ C R C の一部を覆うように配置された特定画像を構成するカウントダウン画像 N J は、コインの表面（正面）に配置されているものの、キャラクタ C R C と異なりコインの揺動に連動して揺動する表示態様とならず、コインが中心点の回りを反時計回りに回転すると、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の垂直線が特定画像を構成するコインの垂直線の左方へ平行移動し、コインが中心点の回りを時計回りに回

10

20

30

40

50

転すると、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の垂直線が特定画像を構成するコインの垂直線の右方へ平行移動する。

【 0 5 6 2 】

特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の垂直線が特定画像を構成するコインの垂直線の左方や右方へ平行移動しても、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の水平線と、特定画像を構成するコインの水平線と、の距離寸法が変化しないようになっている。つまり、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J は、コインが中心点の回りを反時計回りに回転すると、単に左方へ水平移動し、コインが中心点の回りを時計回りに回転すると、単に右方へ水平移動するようになっている。

【 0 5 6 3 】

カウントダウン画像 N J における円形状内に表示される数字画像は、カウントダウン（計時）される数字画像であり、本実施形態では、15 秒となっている。言い換えると、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C とカウントダウン画像 N J とが表示画面 7 a に表示されると、カウントダウンが開始されることとなり（計時開始されることとなり）、カウントダウン画像 N J にてカウントダウン（計時）される数字画像により、残り時間を表すこととなる。

【 0 5 6 4 】

特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C は、保留アイコン 9 A および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B となっている。つまり、保留アイコン 9 A および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B が特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C として表示画面 7 a に出現する。

【 0 5 6 5 】

その後、図 7 1（G）に示すように、敵キャラクタ C R B が奥行方向へ向かって遠ざかるように小さくなり、表示画面 7 a の中央から四方八方へ向かって閃光 E X G が放たれ、爆発する表示態様となる。このとき、特定画像を構成するコインの揺動に連動してキャラクタ C R C も揺動する表示態様が継続され、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J も左右へ水平移動する表示態様が継続され、このカウントダウン画像 N J の数字画像によるカウントダウン（計時）が継続されている。

【 0 5 6 6 】

その後、図 7 1（H）に示すように、背景画像として当たりを伝える専用の当たり背景画像 T H G 5 が表示画面 7 a に突然、勝利背景画像 T H G 4 から切り替わって表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「2」）で仮停止表示される。ここでは、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態である図 9 に示した「16 R V 通過予定大当たり」による高確高ベース状態が発生することになっているものの、あえて、特定遊技状態が発生しない旨を伝える同一の偶数である数字「2」を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させている。

【 0 5 6 7 】

このとき、特定画像を構成するコインの揺動に連動してキャラクタ C R C も揺動する表示態様が継続され、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J も左右へ水平移動する表示態様が継続され、このカウントダウン画像 N J の数字画像によるカウントダウン（計時）が継続されている。なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「2」）で停止表示されて確定表示される場合には、図 9 に示した「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」が発生することとなる。「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」が確定すると、当たり遊技（当たり演出）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）になる場合がある。つまり、当たり遊技（当たり演出）後の遊技状態は、所定回数（ここでは 100 回）の特別図柄の可変表示が実行されて特定遊技状態である高確高ベース状態ではなく高確低ベース状態（潜伏確変状態）となる場合がある。

【 0 5 6 8 】

その後、図 7 1 (I) に示すように、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J にてカウントダウン (計時) される数字画像がゼロ秒となるまで、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄 (ここでは数字「 2 」) で仮停止表示された状態が維持される。

【 0 5 6 9 】

特定画像を構成するカウントダウン画像 N J にてカウントダウン (計時) される数字画像がゼロ秒となったことに基づいて (言い換えると、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J にてカウントダウン (計時) される数字画像がゼロ秒となり、最終的な昇格結果の表示をじらす目的で所定の待ち期間 (例えば、2 秒) 経過すると)、図 7 1 (J) に示すように、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像 T H G 6 が表示画面 7 a に突然、当たり背景画像 T H G 5 から切り替わって表示され、特定画像を構成するコインの表面 (正面) に付されたキャラクタ C R C とカウントダウン画像 N J とが表示画面 7 a から消え、仮停止表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R も表示画面 7 a から消え、さらに、第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の左方の退避位置 (ホームポジション) で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面 (前方) であって表示画面 7 a の中央位置 (進出位置) へ向かって進出 (移動) し、所定時間 (例えば、約 5 秒) だけ中央位置 (進出位置) において左右方向に繰り返し小刻みに往復移動する。

【 0 5 7 0 】

所定時間 (例えば、約 5 秒) 経過し、第 1 可動役物 1 4 が進出位置から退避位置 (ホームポジション) へ再び戻ると、図 7 1 (K) に示すように、背景画像として第 1 プレミア画像 (第 1 レインボー背景画像 T H G 3) と異なる七色を有する第 2 プレミア背景画像 T H G 7 (いわゆる、「第 2 レインボー背景画像 T H G 7」) が表示画面 7 a に突然、昇格背景画像 T H G 6 から切り替わって表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄 (ここでは数字「 7 」) で停止表示され確定表示されて、図柄揃い後の昇格演出 C が終了する。なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄 (ここでは数字「 7 」) で停止表示されて確定表示される場合には、特定遊技状態である図 9 に示した「 1 6 R V 通過予定大当たり」が発生することとなる。なお、第 2 プレミア背景画像 T H G 7 である第 2 レインボー背景画像 T H G 7 は、第 1 プレミア背景画像 T H G 3 である第 1 レインボー背景画像 T H G 3 と同様、当たり確定を遊技者に告知 (示唆) する特別な背景画像となっているが、第 1 レインボー背景画像 T H G 3 と異なる画像とすることにより、昇格した図柄 (ここでは数字「 7 」) を、強調することができるようになっている。

【 0 5 7 1 】

「 1 6 R V 通過予定大当たり」が確定すると、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、第 4 保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。

【 0 5 7 2 】

また、「 1 6 R V 通過予定大当たり」が確定し、当たり遊技 (当たり演出) が開始されて終了すると、当たり遊技 (当たり演出) 後の遊技状態が特定遊技状態である高確高ベース状態となる。

【 0 5 7 3 】

[効果例]

以下に、図柄揃い後の昇格演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 9 の図柄揃い後の昇格演出 A、図 7 0 の図柄揃い後の昇格演出 B、図 7 1 の図柄揃い後の昇格演出 C において、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7 (表示手段) を備え、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) が同一の図柄に確定表示されるまえに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生を示唆する特定画像を表示する第 1 の演出 (図柄揃

10

20

30

40

50

い後の昇格演出Aでは図69(F)~(I)においてインジケータ画像TBとキャラクターC RCとから構成される特定画像、図柄揃い後の昇格演出Bでは図70(F)~(I)においてコインの表面(正面)にキャラクターC RCが付されて構成される特定画像、図柄揃い後の昇格演出Cでは図71(F)~(I)においてコインの表面(正面)にキャラクターC RCが付されるとともにキャラクターC RCの一部を覆うようにカウントダウン画像NJが配置されて構成される特定画像)を実行することができるようになっている。この構成によれば、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、及び右装飾図柄8 R(複数の装飾図柄)が同一の図柄に確定表示されていなくても、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生を示唆する特定画像が表示されるようになっているため、仮に、変動演出(変動表示)により導出表示される複数の装飾図柄が同一の図柄に確定表示された結果、特定遊技状態が発生しない場合に、複数の装飾図柄が同一の図柄に確定表示されていなくても(つまり、複数の装飾図柄が同一の図柄に仮停止表示されている状態で)、特定画像を表示することにより、特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【0574】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図69の図柄揃い後の昇格演出A、図70の図柄揃い後の昇格演出B、図71の図柄揃い後の昇格演出Cにおける第1の演出では、図69(E)の図柄揃い後の昇格演出Aにおいて当たりを示唆する第1プレミアム背景画像THG3である第1レインボー背景画像THG3を表示する第2の演出のあとに行い、図70(E)の図柄揃い後の昇格演出Bにおいて当たりを示唆する第1プレミアム背景画像THG3である第1レインボー背景画像THG3を表示する第2の演出のあとに行い、図71(E)の図柄揃い後の昇格演出Cにおいて当たりを示唆する第1プレミアム背景画像THG3である第1レインボー背景画像THG3を表示する第2の演出のあとに行うようになっている。この構成によれば、まず第2の演出により当たりであることを示唆して遊技者に安心感を付与し、さらに、第2の演出のあとの第1の演出による昇格演出により特定遊技状態の発生への期待感を煽ることができる。

【0575】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図69の図柄揃い後の昇格演出A、図70の図柄揃い後の昇格演出B、図71の図柄揃い後の昇格演出Cにおける第1の演出では、図柄揃い後の昇格演出Aの図69(H),(I)において左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、及び右装飾図柄8 R(複数の装飾図柄)が同一の図柄に揃って表示された状態においてもインジケータ画像TBとキャラクターC RCとから構成される特定画像の表示を継続することができ、図柄揃い後の昇格演出Bの図70(H),(I)において左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、及び右装飾図柄8 R(複数の装飾図柄)が同一の図柄に揃って表示された状態においてもコインの表面(正面)にキャラクターC RCが付されて構成される特定画像の表示を継続することができ、図柄揃い後の昇格演出Cの図71(H),(I)において左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、及び右装飾図柄8 R(複数の装飾図柄)が同一の図柄に揃って表示された状態においてもコインの表面(正面)にキャラクターC RCが付されるとともにキャラクターC RCの一部を覆うようにカウントダウン画像NJが配置されて構成される特定画像の表示を継続することができるようになっている。この構成によれば、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、及び右装飾図柄8 R(複数の装飾図柄)が同一の図柄に揃って表示された状態においても特定画像の表示が継続されているため、複数の装飾図柄の表示態様が他の表示態様へ変化するかもしれないという気持ちを遊技者に付与することができ、複数の装飾図柄の表示態様の変化に対する遊技者への期待感を煽ることができる。

【0576】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図69の図柄揃い後の昇格演出A、図70の図柄揃い後の昇格演出B、図71の図柄揃い後の昇格演出Cにおける第1の演出では、図柄

10

20

30

40

50

揃い後の昇格演出 A の図 6 9 (J) においてインジケータ画像 T B とキャラクタ C R C とから構成される特定画像と、同一の図柄に揃って表示された左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) と、が消えると、第 2 可動役物 1 5 (可動体) が退避位置から進出位置へ移動し、第 2 可動役物 1 5 (可動体) が再び退避位置へ戻ると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) が同一の特定図柄である数字「 7 」に揃って確定表示されて特定遊技状態の発生を伝えることができ、図柄揃い後の昇格演出 B の図 7 0 (J) においてコインの表面 (正面) にキャラクタ C R C が付されて構成される特定画像と、同一の図柄に揃って表示された左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) と、が消えると、第 1 可動役物 1 4 (可動体) が退避位置から進出位置へ移動し、第 1 可動役物 1 4 (可動体) が再び退避位置へ戻ると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) が同一の特定図柄である数字「 7 」に揃って確定表示されて特定遊技状態の発生を伝えることができ、図柄揃い後の昇格演出 C の図 7 1 (J) においてコインの表面 (正面) にキャラクタ C R C が付されるとともにキャラクタ C R C の一部を覆うようにカウントダウン画像 N J が配置されて構成される特定画像と、同一の図柄に揃って表示された左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) と、が消えると、第 1 可動役物 1 4 (可動体) が退避位置から進出位置へ移動し、第 1 可動役物 1 4 (可動体) が再び退避位置へ戻ると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) が同一の特定図柄である数字「 7 」に揃って確定表示されて特定遊技状態の発生を伝えることができるようになる。この構成によれば、特定画像と、同一の図柄に揃って表示された左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) と、が消えると、突然、可動体が退避位置から進出位置へ移動して出現するようになっているため、可動体によるインパクトがある演出とすることができ、さらに、可動体が再び退避位置へ戻ると、特定遊技状態の発生を伝える特定図柄である数字「 7 」に複数の装飾図柄がすべて揃って確定表示されるようになっているため、可動体の出現による昇格演出の成功 (特定遊技状態の発生確定) を遊技者に強調して伝えることができる。

【 0 5 7 7 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 9 の図柄揃い後の昇格演出 A、図 7 0 の図柄揃い後の昇格演出 B、図 7 1 の図柄揃い後の昇格演出 C における特定画像は、つまり、図柄揃い後の昇格演出 A では図 6 9 (F) ~ (I) においてインジケータ画像 T B とキャラクタ C R C とから構成される特定画像は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) が同一の図柄に確定表示されるまでの残り時間 (おおよその残り時間) を伝える画像であり、図柄揃い後の昇格演出 B では図 7 0 (F) ~ (I) においてコインの表面 (正面) にキャラクタ C R C が付されて構成される特定画像は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) が同一の図柄に確定表示されるまでの残り時間 (おおよその残り時間) を伝える画像であり、図柄揃い後の昇格演出 C では図 7 1 (F) ~ (I) においてコインの表面 (正面) にキャラクタ C R C が付されるとともにキャラクタ C R C の一部を覆うようにカウントダウン画像 N J が配置されて構成される特定画像は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の装飾図柄) が同一の図柄に確定表示されるまでの残り時間 (おおよその残り時間) を伝える画像である。この構成によれば、特定画像が複数の装飾図柄が同一の図柄に確定表示されるまでの残り時間 (おおよその残り時間) を伝える画像となっているため、言い換えると、昇格演出が開始されるまでの残り時間 (昇格演出が開始されるまでのおおよその残り時間) を伝えることができるようになっているため、昇格演出が開始される時期 (昇格演出が開始されるおおよその目安) を好適に表示することができる。

【 0 5 7 8 】

[変形例]

以下に、図柄揃い後の昇格演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 6 9 の図柄揃い後の昇格演出 A、図 7 0 の図柄揃い後の昇格演出 B、図 7 1 の図柄揃い後の昇格演出 C では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【0579】

〔変形例 2〕

図 6 9 の図柄揃い後の昇格演出 A、図 7 0 の図柄揃い後の昇格演出 B、図 7 1 の図柄揃い後の昇格演出 C では、可動体の出現による昇格演出の成功（特定遊技状態の発生確定）により、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が数字「7」の同一の図柄に揃って確定表示され、特定遊技状態の発生を遊技者に伝えていた。しかし、可動体の出現により昇格演出が失敗（特定遊技状態が発生しない）してもよい。こうすれば、図柄揃い後の昇格演出にバリエーションを持たせることができる。

【0580】

〔変形例 3〕

図 6 9 の図柄揃い後の昇格演出 A、図 7 0 の図柄揃い後の昇格演出 B、図 7 1 の図柄揃い後の昇格演出 C では、特定遊技状態の発生を示唆する特定画像が画像表示装置 7（表示画面 7 a）に表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が同一の図柄に確定表示されるまでの残り時間（およその残り時間）を伝えていた。このとき、残り時間（およその時間）を例えば「残り、5 秒です」という音声スピーカー 6 7 から流れるようにしてもよい。こうすれば、残り時間（およその残り時間）を、画像表示装置 7（表示画面 7 a）に表示される特定画像と、スピーカー 6 7 から流れる音声と、により、遊技者へ伝えることができ、残り時間（およその残り時間）を把握し易くすることができる。

【0581】

〔変形例 4〕

図 6 9 の図柄揃い後の昇格演出 A、図 7 0 の図柄揃い後の昇格演出 B、図 7 1 の図柄揃い後の昇格演出 C では、特定遊技状態の発生を示唆する特定画像が画像表示装置 7（表示画面 7 a）に表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が同一の図柄に確定表示されるまでの残り時間（およその残り時間）を伝えていた。しかし、表示画面 7 a の前方に透明な導光板を設けて、透明な導光板に特定画像を表示するようにしてもよい。この場合、導光板で表示可能な画像の数にも制限があるため、1 秒経過するごとに、導光板で残り時間（およその残り時間）を伝えず、例えば、「残り 15 秒」、「残り 5 秒」、「残り 0 秒」を表示する。透明な導光板の周囲にフルカラー LED を複数配置することにより、フルカラー LED の発光により、残り時間（およその残り時間）が短くなるごとに、色を変化させ、例えば、「残り 15 秒」を明るい白色で表示、「残り 5 秒」を明るい青色で表示し、「残り 0 秒」を赤色で表示するようにしてもよい。残り時間（およその残り時間）が所定の色で出現しても、透明な導光板を通して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される各種画像を視認することができる。

【0582】

〔変形例 5〕

図 6 9 の図柄揃い後の昇格演出 A、図 7 0 の図柄揃い後の昇格演出 B、図 7 1 の図柄揃い後の昇格演出 C では、特定遊技状態が発生しない旨を伝える同一の図柄（同一の偶数の図柄）を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させ、特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行していた。しかし、昇格演出を実行しない場合があってもよい。こうすれば、昇格演出が実行されるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができるし、変動演出（変動表示）により導出表示後における演出のバリエーションを増やすこともできる。

【0583】

10

20

30

40

50

〔変形例 6〕

図 6 9 の図柄揃い後の昇格演出 A、図 7 0 の図柄揃い後の昇格演出 B、図 7 1 の図柄揃い後の昇格演出 C では、特定遊技状態が発生しない旨を伝える同一の図柄（同一の偶数の図柄）を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させ、特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行していた。特定遊技状態としては、図 9 に示した「1 6 R V 通過予定大当たり」であった。しかし、特定遊技状態として、図 9 に示した「1 6 R V 通過予定大当たり」に代えて図 9 に示した「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」としてもよい。このように構成しても、「1 6 R V 通過予定大当たり」と同様に、「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」においても、当たり遊技（当たり演出）後の遊技状態が高確高ベース状態となる。

10

【0 5 8 4】

〔変形例 7〕

図 6 9 の図柄揃い後の昇格演出 A、図 7 0 の図柄揃い後の昇格演出 B、図 7 1 の図柄揃い後の昇格演出 C では、特定遊技状態が発生しない旨を伝える同一の図柄（同一の偶数の図柄）を変動演出（変動表示）により導出表示して遊技者を一旦落胆させ、特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行していた。しかし、特定遊技状態の発生を示唆する同一の図柄（数字「7」（数字「3」でもよい））を変動演出（変動表示）により導出表示して、特定遊技状態の発生を示唆するという昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0 5 8 5】

〔変形例 8〕

20

図 6 9 の図柄揃い後の昇格演出 A、図 7 0 の図柄揃い後の昇格演出 B、図 7 1 の図柄揃い後の昇格演出 C では、図柄揃い後の昇格演出 A の図 6 9（H）、（I）において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が同一の図柄に揃って表示された状態においてもインジケータ画像 T B とキャラクター C R C とから構成される特定画像の表示をインジケータ画像 T B のバー画像により残時間が最小（ゼロ秒）になるまで継続し、図柄揃い後の昇格演出 B の図 7 0（H）、（I）において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が同一の図柄に揃って表示された状態においてもコインの表面（正面）にキャラクター C R C が付されて構成される特定画像の表示を、特定画像（コインの表面（正面）に付されたキャラクター C R C）が表示画面 7 a の周囲を時計回りに転動して一周する時間（転動時間）が残り最小（ゼロ秒）になるまで継続し、図柄揃い後の昇格演出 C の図 7 1（H）、（I）において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が同一の図柄に揃って表示された状態においてもコインの表面（正面）にキャラクター C R C が付されるとともにキャラクター C R C の一部を覆うようにカウントダウン画像 N J が配置されて構成される特定画像の表示をカウントダウン画像 N J にてカウントダウン（計時）される数字画像がゼロ秒になるまで継続していた。しかし、ゼロ秒となるまえ（計時されてからゼロ秒となるまでの任意の時間）に特定画像の表示を終了するようにしてもよい。この場合、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像 T H G 6 が表示画面 7 a に突然、当たり背景画像 T H G 5 から切り替わって表示され、特定画像が表示画面 7 a から消え、仮停止表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R も表示画面 7 a から消え、さらに、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって再び進出（移動）し、所定時間（例えば、約 5 秒）だけ停止することとなる。こうすれば、ゼロ秒となるまえ（計時されてからゼロ秒となるまでの任意の時間）に、突然、第 2 可動役物 1 5 が進出することによって、昇格演出の発生をインパクトがある演出として強調することができる。なお、計時されてからゼロ秒となるまでの任意の時間は、サブ制御基板 9 0 が決定されるようになっている。

30

40

【0 5 8 6】

〔変形例 9〕

図 6 9 の図柄揃い後の昇格演出 A、図 7 0 の図柄揃い後の昇格演出 B、図 7 1 の図柄揃

50

い後の昇格演出Cにおける特定画像のキャラクタCRCは、保留アイコン9Aおよび変動アイコン9Cとして出現する場合があるキャラクタBとなっていた。つまり、保留アイコン9Aおよび変動アイコン9Cとして出現する場合があるキャラクタBが特定画像のキャラクタCRCとして表示画面7aに出現していた。しかし、特定画像のキャラクタCRCは、図柄揃い後の昇格演出A～Cにおいてのみ出現する昇格演出用キャラクタとしてもよいし、または、いわゆるプレミアム画像が表示されるときに登場するプレミアム用キャラクタを図柄揃い後の昇格演出A～Cにおいても出現するようにしてもよい。いずれの場合も、稀に見ることができるキャラクタであるため、図柄揃い後の昇格演出A～Cによる演出効果をさらに高めることに寄与することができる。

【0587】

10

[変形例10]

図69の図柄揃い後の昇格演出A、図70の図柄揃い後の昇格演出B、図71の図柄揃い後の昇格演出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。

【0588】

[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]

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、

複数の装飾図柄が同一の図柄に確定表示されるまえに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生を示唆する特定画像を表示する第1の演出を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

20

【0589】

[態様A7-2]

態様A7-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出は、当たりを示唆する画像を表示する第2の演出のあとに行う、ことを特徴とする遊技機。

【0590】

[態様A7-3]

態様A7-1または態様A7-2に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記複数の装飾図柄が前記同一の図柄に揃って表示された状態においても前記特定画像の表示を継続可能である、ことを特徴とする遊技機。

30

【0591】

[態様A7-4]

態様A7-1から態様A7-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

退避位置と進出位置とを移動する可動体を備え、

前記第1の演出では、前記特定画像と、前記同一の図柄に揃って表示された前記複数の装飾図柄と、が消えると、前記可動体が前記退避位置から前記進出位置へ移動し、前記可動体が再び前記退避位置へ戻ると、前記複数の装飾図柄が同一の特定図柄に揃って確定表示されて前記特定遊技状態の発生を伝える、

40

ことを特徴とする遊技機。

【0592】

[態様A7-5]

態様A7-1から態様A7-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定画像は、前記複数の装飾図柄が前記同一の図柄に確定表示されるまでの残り時間を伝える画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【0593】

以下に図72～図74を用いて保留図柄演出A～Cについて説明する。この保留図柄演

50

出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留図柄演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。

【0594】

[保留図柄演出 A]

図 72 は、保留図柄演出 A を説明するための図である。

保留図柄演出 A は、左右の演出図柄 8L、8R の停止の後、中演出図柄 8C に代わり保留図柄 HZ が停止する演出である。

【0595】

まず、図 72 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8L、8C、8R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9A および当該変動アイコン 9C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 85a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域に対応する。ここで第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9A が、保留変化の対象となる対象保留 TH となっている。なお、この時点では、保留アイコン 9A および当該変動アイコン 9C は、白色であるものとする。

【0596】

次に、図 72 (B) に示すように、保留図柄停止演出が実行される。保留図柄停止演出は、左右の演出図柄 8L、8R が停止した後に実行される。左右の演出図柄 8L、8R の停止演出では、まず、左演出図柄 8L の変動速度が遅くなり左演出図柄 8L の変動が視認できる状態となった後に左演出図柄 8L が停止する。次に、右演出図柄 8R の変動速度が遅くなり右演出図柄 8R の変動が視認できる状態となった後に右演出図柄 8R が停止する。ここでは、左演出図柄 8L が「1」、右演出図柄 8R が「2」で停止した様子を示した。

【0597】

保留図柄停止演出は、左右の演出図柄 8L、8R の停止に続き、保留アイコン 9A (当該変動アイコン 9C) を模した保留図柄 HZ が停止する演出である。この保留図柄 HZ は、対象保留 TH に対応する変動で当たりとなる期待度を示唆する図柄となっている。ここで、保留図柄 HZ は、保留アイコン 9A (当該変動アイコン 9C) を模した円形状の図柄となっており、対象保留 TH に対応する変動で当たりとなる可能性が高いことを示唆する赤色となっている。保留図柄停止演出では、例えば、中演出図柄 8C の変動速度が遅くなり、中演出図柄 8C の変動が視認できる状態となった後に中演出図柄 8C に混じって変動している保留図柄 HZ が停止するという具合である。

【0598】

次に、図 72 (C) に示すように、保留図柄拡大演出が実行される。保留図柄拡大演出は、停止した保留図柄 HZ のサイズが大きくなる演出である。ここでは、円形状で赤色の保留図柄 HZ が拡大された様子を示した。なお、保留図柄 HZ は左演出図柄 8L、右演出図柄 8R に重ならない程度に拡大されているが、左右の演出図柄 8L、8R に重なるまで拡大されることとしてもよい。また、左右の演出図柄 8L、8R を非表示にしたり、半透明にしたりしてもよい。このようにすれば、保留図柄 HZ の挙動だけに遊技者が注目する可能性が高く、演出効果を大きくすることができる。

【0599】

次に、図 72 (D) に示すように、保留図柄縮小演出が実行される。保留図柄縮小演出は、拡大された保留図柄 HZ のサイズが小さくなるとともに、対象保留 TH (保留アイコン 9A) から離れる方向へ移動する演出である。ここでは、矢印 K1 で示すように、保留画像 HZ が、表示画面 7a の周縁部まで移動する。このときも、左右の演出図柄 8L、8R を非表示にしたり、半透明にしたりしてもよい。このようにすれば、保留図柄 HZ の挙動だけに遊技者が注目する可能性が高く、演出効果を大きくすることができる。

【0600】

10

20

30

40

50

次に、図 7 2 (E) に示すように、保留図柄移動演出が実行される。保留図柄移動演出は、保留図柄 H Z が対象保留 T H まで移動する演出である。ここでは、表示画面 7 a の周縁部に移動した保留画像 H Z が、矢印 K 2 で示すように、放物線を描くようにして対象保留 T H まで移動する。もちろん、直線を描くように移動してもよい。このとき、保留図柄 H Z を等速で移動させてもよいし、徐々に速くなるように（例えば、一定の加速度が作用しているかのように）移動させてもよい。後者のようにすれば、迫力のある移動演出となる。このときも、左右の演出図柄 8 L、8 R を非表示にしたり、半透明にしたりしてもよい。このようにすれば、保留図柄 H Z の挙動だけに遊技者が注目する可能性が高く、演出効果を大きくすることができる。

【 0 6 0 1 】

10

次に、図 7 2 (F) に示すように、保留図柄衝突演出が実行される。保留図柄衝突演出は、保留図柄 H Z が対象保留 T H に衝突したことを示す画像を表示する演出である。ここでは、対象保留 T H を中心とする放射状の画像を表示している。なお、静止画像でなく動画像を表示するようにしてもよい。例えば、放射状に粒子が飛び散る動画像や、煙が噴き出す爆発の動画像を採用してもよい。このようにすれば、保留変化の演出が斬新になり、また、保留変化に対する期待が高まる。このときも、左右の演出図柄 8 L、8 R を非表示にしたり、半透明にしたりしてもよい。このようにすれば、保留図柄 H Z の挙動だけに遊技者が注目する可能性が高く、演出効果を大きくすることができる。

【 0 6 0 2 】

20

次に、図 7 2 (G) に示すように、保留変化演出が実行される。保留変化演出は、対象保留 T H が態様を変える演出である。ここでは、対象保留 T H の表示色が、保留図柄 H Z と同じ赤色に変化している。ここで、中演出図柄 8 C の変動表示がふたたび行われる。このとき、左右の演出図柄 8 L、8 R が非表示や半透明となっているときには、左右の演出図柄 8 L、8 R の表示態様を元に戻すことが考えられる。

【 0 6 0 3 】

次に、図 7 2 (H) に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」、中演出図柄 8 C が「5」、右演出図柄 8 R が「2」で確定停止している。また、確定停止表示と同時に、当該変動アイコン 9 C が非表示となっている。

30

【 0 6 0 4 】

[保留図柄演出 B]

図 7 3 は、保留図柄演出 B を説明するための図である。

保留図柄演出 B は、リーチ形成演出の後、中演出図柄 8 C に代わり保留図柄 H Z が停止する演出である。

【 0 6 0 5 】

まず、図 7 3 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域に対応する。ここでは、当該変動アイコン 9 C が、保留変化の対象となる対象保留 T H となっている。なお、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は、この時点では、白色であるものとする。

40

【 0 6 0 6 】

次に、図 7 3 (B) に示すように、保留図柄停止演出が実行される。保留図柄停止演出は、左右の演出図柄 8 L、8 R が停止した後に実行される。左右の演出図柄 8 L、8 R の停止演出では、まず、左演出図柄 8 L の変動速度が遅くなり左演出図柄 8 L の変動が視認できる状態となった後に左演出図柄 8 L が停止する。次に、右演出図柄 8 R の変動速度が遅くなり右演出図柄 8 R の変動が視認できる状態となった後に右演出図柄 8 R が停止する

50

。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「7」となってリーチを形成している様子を示した。

【0607】

保留図柄停止演出は、左右の演出図柄 8 L、8 R の停止に続き、保留アイコン 9 A（当該変動アイコン 9 C）を模した保留図柄 H Z が停止する演出である。この保留図柄 H Z は、対象保留 T H に対応する変動で当たりとなる期待度を示唆する図柄となっている。ここで、保留図柄 H Z は、保留アイコン 9 A（当該変動アイコン 9 C）を模した円形状の図柄となっており、対象保留 T H に対応する変動で当たりとなる可能性が高いことを示唆する赤色となっている。保留図柄停止演出では、例えば、中演出図柄 8 C の変動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C の変動が視認できる状態となった後に中演出図柄 8 C に混じって変動している保留図柄 H Z が停止するという具合である。

10

【0608】

次に、図 7 3（C）に示すように、保留図柄拡大演出が実行される。保留図柄拡大演出は、停止した保留図柄 H Z のサイズが大きくなる演出である。ここでは、円形状で赤色の保留図柄 H Z が拡大された様子を示した。なお、保留図柄 H Z は左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R に重ならない程度に拡大されているが、左右の演出図柄 8 L、8 R に重なるまで拡大されることとしてもよい。また、左右の演出図柄 8 L、8 R を非表示にしたり、半透明にしたりしてもよい。このようにすれば、保留図柄 H Z の挙動だけに遊技者が注目する可能性が高く、演出効果を大きくすることができる。

【0609】

20

次に、図 7 3（D）に示すように、保留図柄縮小演出が実行される。保留図柄縮小演出は、拡大された保留図柄 H Z のサイズが小さくなるとともに、対象保留 T H（当該変動アイコン 9 C）から離れる方向へ移動する演出である。ここでは、矢印 K 1 で示すように、保留画像 H Z が、表示画面 7 a の周縁部まで移動する。このときも、左右の演出図柄 8 L、8 R を非表示にしたり、半透明にしたりしてもよい。このようにすれば、保留図柄 H Z の挙動だけに遊技者が注目する可能性が高く、演出効果を大きくすることができる。

【0610】

次に、図 7 3（E）に示すように、保留図柄移動演出が実行される。保留図柄移動演出は、保留図柄 H Z が対象保留 T H まで移動する演出である。ここでは、表示画面 7 a の周縁部に移動した保留画像 H Z が、矢印 K 2 で示すように、放物線を描くようにして対象保留 T H まで移動する。もちろん、直線を描くように移動してもよい。このとき、保留図柄 H Z を等速で移動させてもよいし、徐々に速くなるように（例えば、一定の加速度が作用しているかのよう）移動させてもよい。後者のようにすれば、迫力のある移動演出となる。このときも、左右の演出図柄 8 L、8 R を非表示にしたり、半透明にしたりしてもよい。このようにすれば、保留図柄 H Z の挙動だけに遊技者が注目する可能性が高く、演出効果を大きくすることができる。

30

【0611】

次に、図 7 3（F）に示すように、保留図柄衝突演出が実行される。保留図柄衝突演出は、保留図柄 H Z が対象保留 T H に衝突したことを示す画像を表示する演出である。ここでは、対象保留 T H を中心とする放射状の画像を表示している。なお、静止画像でなく動画像を表示するようにしてもよい。例えば、放射状に粒子が飛び散る動画像や、煙が噴き出す爆発の動画像を採用してもよい。このようにすれば、保留変化の演出が斬新になり、また、保留変化に対する期待が高まる。このときも、左右の演出図柄 8 L、8 R を非表示にしたり、半透明にしたりしてもよい。このようにすれば、保留図柄 H Z の挙動だけに遊技者が注目する可能性が高く、演出効果を大きくすることができる。

40

【0612】

次に、図 7 3（G）に示すように、保留変化演出が実行される。保留変化演出は、対象保留 T H が態様を変える演出である。ここでは、対象保留 T H の表示色が、保留図柄 H Z と同じ赤色に変化している。ここで、中演出図柄 8 C の変動表示がふたたび行われる。このとき、左右の演出図柄 8 L、8 R が非表示や半透明となっているときには、左右の演出

50

図柄 8 L、8 R の表示態様を元に戻すことが考えられる。

【 0 6 1 3 】

次に、図 7 3 (H) に示すように、確定停止演出 (当たり) が実行される。確定停止演出 (当たり) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「 7 」となっており、ゾロ目となっている。また、確定停止表示と同時に、当該変動アイコン 9 C が非表示となっている。

【 0 6 1 4 】

[保留図柄演出 C]

図 7 4 は、保留図柄演出 C を説明するための図である。

保留図柄演出 C は、左演出図柄 8 L が停止した後、右演出図柄 8 R に代わり保留図柄 H Z が停止する演出である。

10

【 0 6 1 5 】

まず、図 7 4 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域に対応する。ここでは、当該変動アイコン 9 C が、保留変化の対象となる対象保留 T H となっている。なお、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は、この時点では、白色であるものとする。

20

【 0 6 1 6 】

次に、図 7 4 (B) に示すように、保留図柄停止演出が実行される。保留図柄停止演出は、左演出図柄 8 L が停止した後に実行される。左演出図柄 8 L は、変動速度が遅くなり変動が視認できる状態となった後に停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「 7 」で停止している様子を示した。

【 0 6 1 7 】

保留図柄停止演出は、左演出図柄 8 L の停止に続き、保留アイコン 9 A (当該変動アイコン 9 C) を模した保留図柄 H Z が停止する演出である。この保留図柄 H Z は、対象保留 T H に対応する変動で当たりとなる期待度を示唆する図柄となっている。ここで、保留図柄 H Z は、保留アイコン 9 A (当該変動アイコン 9 C) を模した円形状の図柄となっており、「激熱」の文字画像が含まれている。保留図柄停止演出では、例えば、右演出図柄 8 R の変動速度が遅くなり、右演出図柄 8 R の変動が視認できる状態となった後に右演出図柄 8 R に混じって変動している保留図柄 H Z が停止するという具合である。

30

【 0 6 1 8 】

次に、図 7 4 (C) に示すように、保留図柄拡大演出が実行される。保留図柄拡大演出は、停止した保留図柄 H Z のサイズが大きくなる演出である。ここでは、円形状で「激アツ」の文字画像を含む保留図柄 H Z が拡大された様子を示した。なお、左演出図柄 8 L を非表示にしたり、半透明にしたりしてもよい。このようにすれば、保留図柄 H Z の挙動だけに遊技者が注目する可能性が高く、演出効果を大きくすることができる。

【 0 6 1 9 】

40

次に、図 7 4 (D) に示すように、保留図柄縮小演出が実行される。保留図柄縮小演出は、拡大された保留図柄 H Z のサイズが小さくなるとともに、対象保留 T H (当該変動アイコン 9 C) から離れる方向へ移動する演出である。ここでは、矢印 K 1 で示すように、保留画像 H Z が、表示画面 7 a の周縁部まで移動する。このときも、左演出図柄 8 L を非表示にしたり、半透明にしたりしてもよい。このようにすれば、保留図柄 H Z の挙動だけに遊技者が注目する可能性が高く、演出効果を大きくすることができる。

【 0 6 2 0 】

次に、図 7 4 (E) に示すように、保留図柄移動演出が実行される。保留図柄移動演出は、保留図柄 H Z が対象保留 T H まで移動する演出である。ここでは、表示画面 7 a の周縁部に移動した保留画像 H Z が、矢印 K 2 で示すように、放物線を描くようにして対象保

50

留THまで移動する。もちろん、直線を描くように移動してもよい。このとき、保留図柄HZを等速で移動させてもよいし、徐々に速くなるように（例えば、一定の加速度が作用しているかのように）移動させてもよい。後者のようにすれば、迫力のある移動演出となる。このときも、左演出図柄8Lを非表示にしたり、半透明にしたりしてもよい。このようにすれば、保留図柄HZの挙動だけに遊技者が注目する可能性が高く、演出効果を大きくすることができる。

【0621】

次に、図74（F）に示すように、保留図柄衝突演出が実行される。保留図柄衝突演出は、保留図柄HZが対象保留THに衝突したことを示す画像を表示する演出である。ここでは、対象保留THを中心とする放射状の画像を表示している。なお、静止画像でなく動

10

【0622】

次に、図74（G）に示すように、保留変化演出が実行される。保留変化演出は、対象保留THが態様を変える演出である。ここでは、対象保留THの表示色が、保留図柄HZの文字列「激アツ」に応じて赤色に変化している。ここで、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの変動表示がふたたび行われる。このとき、左演出図柄8Lが非表示や半透明となっ

20

【0623】

次に、図74（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、左右の演出図柄8L、8Rが特定の態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rがともに「7」となっている。

【0624】

〔効果例〕

以下に、保留図柄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、中演出図柄8C、あるいは、右演出図柄8Rに代えて保留図柄HZを停止させ（図72（B）、図73（B）、図74（B）、「図柄停止演出」）、停止させた保留図柄HZを保留アイコン9A、あるいは、当該変動アイコン9C（対象保留TH）まで移動させて（図72（E）、図73（E）、図74（E）、「移動表示演出」）、保留アイコン9A、あるいは、当該変動アイコン9Cの態様を、保留図柄HZが示唆する移行期待度に応じた態様に変化させる（図72（G）、図73（G）、図74（G）、「保留態様変化演出」）。この構成によれば、保留画像（保留アイコンおよび当該変動アイコン）の態様変化に関する演出を斬新なものにすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0625】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、停止した保留図柄HZが、拡大された後に（図72（C）、図73（C）、図74（C））、対象保留THまで移動させられる。この構成によれば、保留画像の態様変化に関する演出におい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。

40

【0626】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、拡大された保留図柄HZが縮小されて対象保留THから離れる方向へ移動させられた後に（図72（D）、図73（D）、図74（D））、対象保留THまで移動させられる。この構成によれば、保留画像の態様変化に関する演出におい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。

50

【 0 6 2 7 】

〔 効果 4 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留図柄 H Z が、表示画面 7 a の周縁部から曲線の軌跡を描くように対象保留 T H まで移動させられる（図 7 2（E）、図 7 3（E）、図 7 4（E））。この構成によれば、保留画像の態様変化に関する演出におい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 6 2 8 】

〔 効果 5 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留図柄 H Z が対象保留 T H に達すると、衝突を示す放射状の画像を表示する（図 7 2（F）、図 7 3（F）、図 7 4（F））。この構成によれば、保留画像の態様変化に関する演出において遊技者に驚きや期待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。

10

【 0 6 2 9 】

〔 効果 6 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ形成演出の後に最終停止図柄となる中演出図柄 8 C に代えて保留図柄 H Z が停止し得る（図 7 3（B））。この構成によれば、リーチ形成後に対象保留 T H（例えば、当該変動アイコン 9 C）の態様が変化することになり、遊技者に驚きや期待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 6 3 0 】

〔 変形例 〕

以下に、保留図柄演出の変形例を示す。

20

〔 変形例 1 〕

保留図柄演出 A、B では、保留図柄 H Z の表示色が赤色であって、対象保留 T H の表示色も白色から赤色に変化した。これに対し、保留図柄の表示色は、例えば、青色、緑色、紫色、赤色、金色というように期待度に合わせて設けるようにすることが考えられる。ここでは、期待度が高くなるほど、金色に近づくようにすることが考えられる。

上記では保留図柄の表示色が「赤色」である場合に対象保留の表示色も「赤色」に変化しているが、保留図柄の表示色が「赤色」である場合に、対象保留の表示色を他の色に変化させるようにしてもよい。つまり、保留図柄の表示色と対象保留の表示色とが一致しなくてもよい。

30

このように保留図柄の表示色と対象保留の表示色とが不一致となる場合、保留図柄の表示色より対象保留の変化後の表示色を期待度の高いものにすることが考えられる。対象保留の変化後の表示色が期待度の低いものになれば、遊技者をがっかりさせてしまうためである。

また、このように保留図柄の表示色と対象保留の表示色とが不一致となる場合、大当たりが確定するという仕様にしてもよい。

【 0 6 3 1 】

〔 変形例 2 〕

上記では保留図柄に「激アツ」の文字列が含まれている場合に対象保留を「赤色」に変化させているが、これには限定されない。例えば「激アツ」を「金色」という具合に対応付けることも考えられるし、「激アツ」を 2 以上の表示色に対応付けることも考えられる。2 以上の表示色に対応付ける場合、ランダムに選択するようにしてもよいし、同じ「激アツ」でも期待度に差がある場合には期待度に応じて「紫色」、「赤色」、「金色」を選択するようにしてもよい。もちろん、「激アツ」以外にも「そこそこ」や「チャンス」といった文字列を表示するようにしてもよい。このとき、「そこそこ」には「青色」、「チャンス」には「緑色」という対応付けを行うことが考えられる。

40

【 0 6 3 2 】

〔 変形例 3 〕

上記では、一回の変動中に、保留図柄停止演出から保留変化演出までの演出が行われている。これに対し、一回の変動中に、保留図柄停止演出から保留変化演出までの演出を 2

50

回以上行うようにしてもよい。例えば、図 7 4 (H) でリーチ形成演出が実行された後に、図 7 3 (B) の保留図柄停止演出以降の演出を実行するようにしてもよい。

【 0 6 3 3 】

[変形例 4]

上記は中演出図柄 8 C または右演出図柄 8 R に代えて保留図柄 H Z を停止させる演出であったが、左演出図柄 8 L に代えて保留図柄 H Z を停止させるようにしてもよい。

【 0 6 3 4 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 A 8 - 1]

保留されている変動に関する情報の記憶である保留記憶に対応させて保留画像を表示する遊技機であって、

複数列で変動表示される図柄のうちの所定列の図柄が、前記保留画像を模した図柄であって有利遊技への移行期待度を示唆する保留図柄で停止する図柄停止演出と、

前記図柄停止演出にて停止した前記保留図柄を、前記保留画像まで移動させる移動表示演出と、

前記移動表示演出にて前記保留図柄が前記保留画像まで移動すると、前記保留画像の態様を前記保留図柄で示唆された前記移行期待度に応じて設定される態様に変化させる保留態様変化演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 5 】

[態様 A 8 - 2]

態様 A 8 - 1 に記載の遊技機であって、

前記移動表示演出では、停止した前記保留図柄が、拡大された後に、前記保留画像まで移動させられる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 6 】

[態様 A 8 - 3]

態様 A 8 - 1 に記載の遊技機であって、

前記移動表示演出では、停止した前記保留図柄が、拡大された後に縮小されて前記保留画像から離れる方向へ移動させられた後に、前記保留画像まで移動させられる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 7 】

[態様 A 8 - 4]

態様 A 8 - 1 に記載の遊技機であって、

前記移動表示演出では、停止した前記保留図柄が、拡大された後に縮小されて前記保留画像から離れる方向へ移動させられた後に、表示画面の周縁部から曲線の軌跡を描くように前記保留画像まで移動させられる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 8 】

[態様 A 8 - 5]

態様 A 8 - 1 から態様 A 8 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記移動表示演出では、前記保留図柄が前記保留画像に達すると、衝突を示す画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 9 】

[態様 A 8 - 6]

態様 A 8 - 1 から態様 A 8 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記図柄停止演出は、変動表示される図柄が所定の態様で仮停止するリーチ形成演出の後に実行され、前記リーチ形成演出の後に停止して当落を決定する最終停止図柄に代え、

10

20

30

40

50

前記保留図柄を停止させる演出である、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 4 0 】

以下に図 7 5 ~ 図 7 7 を用いて図柄変動停止演出 A ~ C について説明する。この図柄変動停止演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、図柄変動停止演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 0 6 4 1 】

[図柄変動停止演出 A]

図 7 5 は、図柄変動停止演出 A を説明するための図である。

まず、図 7 5 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。演出図柄 8 L、8 C、8 R はそれぞれ、軌道 K 1、K 2、K 3 上を移動する。軌道 K 1、K 2、K 3 は、表示画面 7 a の上部の第 1 領域 7 b と、表示画面 7 a の下部の第 2 領域 7 c とに跨る軌道となっている。なお、保留アイコンおよび当該変動アイコンなどは省略して示している。

【 0 6 4 2 】

次に、図 7 5 (B) に示すように、左図柄低速変動演出が実行される。左図柄低速変動演出は、左演出図柄 8 L の変動速度が遅くなり、左演出図柄 8 L が視認できる状態で変動表示を行う演出である。ここでは、演出図柄 8 L として「 5 」、「 6 」、「 7 」が矢印 Y G で示す方向に移動表示されている。このとき、演出図柄 8 L は、軌道 K 1 上で変動する。

【 0 6 4 3 】

次に、図 7 5 (C) 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、左演出図柄 8 L が停止表示されて一つの左演出図柄 8 L が決定される演出である。決定される一つの左演出図柄 8 L は、第 2 領域 7 c に設けられている停止位置 7 d に停止する。ここでは、「 7 」図柄が停止表示された様子を示した。

【 0 6 4 4 】

次に、図 7 5 (D) に示すように、右図柄低速変動演出が実行される。右図柄低速変動演出は、右演出図柄 8 R の変動速度が遅くなり、右演出図柄 8 R が視認できる状態で変動表示を行う演出である。ここでは、演出図柄 8 R として「 5 」、「 6 」、「 7 」が矢印 Y G で示す方向に移動表示されている。このとき、演出図柄 8 R は、軌道 K 3 上で変動する。

【 0 6 4 5 】

次に、図 7 5 (E) 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、右演出図柄 8 R が停止表示されて一つの右演出図柄 8 R が決定される演出である。決定される一つの右演出図柄 8 R は、第 2 領域 7 c に設けられている停止位置 7 e に停止する。ここでは、「 7 」図柄が停止表示された様子を示した。

【 0 6 4 6 】

次に、図 7 5 (F) に示すように、中図柄低速変動演出が実行される。中図柄低速変動演出は、中演出図柄 8 C の変動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が視認できる状態で変動表示を行う演出である。ここでは、演出図柄 8 C として「 5 」、「 6 」、「 7 」が矢印 Y G で示す方向に移動表示されている。このとき、演出図柄 8 C は、軌道 K 2 上で変動する。

【 0 6 4 7 】

次に、図 7 5 (G) 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、中演出図柄 8 C が停止表示されて一つの中演出図柄 8 C が決定される演出である。決定される一つの中演出図柄 8 C は、第 2 領域 7 c に設けられている停止位置 7 f に停止する。ここでは、「 7 」図柄が停止表示された様子を示した。

【 0 6 4 8 】

次に、図 7 5 (H) 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、当たり遊技への当選または落選を報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8

10

20

30

40

50

C、8 Rがいずれも「7」図柄となっており、当選の態様を示している。また、演出図柄8 L、8 C、8 Rは、第1領域7 b、第2領域7 cに跨って表示される。

【0649】

[図柄変動停止演出B]

図76は、図柄変動停止演出Bを説明するための図である。

まず、図76(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rが変動を開始し、高速変動している様子を示している。演出図柄8 L、8 C、8 Rはそれぞれ、軌道K1、K2、K3上を移動する。軌道K1、K2、K3は、表示画面7 aの上部の第1領域7 bと、表示画面7 aの下部の第2領域7 cとに跨る軌道となっている。なお、保留アイコンおよび当該変動アイコンなどは省略して示している。

10

【0650】

次に、図76(B)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、表示画面7 aに設けられた第1領域7 bに、画像を表示する演出である。ここでは、「激アツ」という文字画像が含まれる画像SGが表示されている。この画像SGは、大当たり遊技への移行の期待度を示唆する画像である。

【0651】

次に、図76(C)に示すように、左図柄低速変動演出が実行される。左図柄低速変動演出は、左演出図柄8 Lの変動速度が遅くなり、左演出図柄8 Lが視認できる状態で変動表示を行う演出である。ここでは、演出図柄8 Lとして「5」、「6」が矢印YGで示す方向に移動表示されている。このとき、演出図柄8 Lは、軌道K1のうち第2領域7 cに含まれる軌道上で変動する。

20

【0652】

次に、図76(D)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄8 Lが停止表示されて一つの左演出図柄8 Lが決定される演出である。決定される一つの左演出図柄8 Lは、第2領域7 cに設けられている停止位置7 dに停止する。ここでは、「7」図柄が停止表示された様子を示した。

【0653】

次に、図76(E)に示すように、右図柄低速変動演出が実行される。右図柄低速変動演出は、右演出図柄8 Rの変動速度が遅くなり、右演出図柄8 Rが視認できる状態で変動表示を行う演出である。ここでは、演出図柄8 Rとして「5」、「6」が矢印YGで示す方向に移動表示されている。このとき、演出図柄8 Rは、軌道K3のうち第2領域7 cに含まれる軌道上で変動する。

30

【0654】

次に、図76(F)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、右演出図柄8 Rが停止表示されて一つの右演出図柄8 Rが決定される演出である。決定される一つの右演出図柄8 Rは、第2領域7 cに設けられている停止位置7 eに停止する。ここでは、「7」図柄が停止表示された様子を示した。

【0655】

次に、図76(G)に示すように、中図柄低速変動演出が実行される。中図柄低速変動演出は、中演出図柄8 Cの変動速度が遅くなり、中演出図柄8 Cが視認できる状態で変動表示を行う演出である。ここでは、演出図柄8 Cとして「5」、「6」が矢印YGで示す方向に移動表示されている。このとき、演出図柄8 Cは、軌道K2のうち第2領域7 cに含まれる軌道上で変動する。

40

【0656】

次に、図76(H)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、中演出図柄8 Cが停止表示されて一つの中演出図柄8 Cが決定される演出である。決定される一つの中演出図柄8 Cは、第2領域7 cに設けられている停止位置7 fに停止する。ここでは、「7」図柄が停止表示された様子を示した。

なお、中図柄停止演出に続けて、図75(H)に示した当落報知演出を実行するように

50

してもよい。

【 0 6 5 7 】

[図柄変動停止演出 C]

図 7 7 は、図柄変動停止演出 C を説明するための図である。

ここでは、画像表示装置 7 とは別に画像表示装置 6 を備える構成とし、画像表示装置 6 の表示画面 6 a が配置され、その下方に画像表示装置 7 の表示画面 7 a が配置されているものとする。また、表示画面 6 a には、第 1 領域 6 b が設けられており、表示画面 7 a には、第 2 領域 7 c が設けられている。

【 0 6 5 8 】

まず、図 7 7 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。演出図柄 8 L、8 C、8 R はそれぞれ、軌道 K 1、K 2、K 3 上を移動する。軌道 K 1、K 2、K 3 は、表示画面 6 a の第 1 領域 6 b と、表示画面 7 a の第 2 領域 7 c とに跨る軌道となっている。なお、保留アイコンおよび当該変動アイコンなどは省略して示している。

10

【 0 6 5 9 】

次に、図 7 7 (B) に示すように、左図柄低速変動演出が実行される。左図柄低速変動演出は、左演出図柄 8 L の変動速度が遅くなり、左演出図柄 8 L が視認できる状態で変動表示を行う演出である。ここでは、演出図柄 8 L として「 5 」、「 6 」、「 7 」が矢印 Y G で示す方向に移動表示されている。このとき、演出図柄 8 L は、軌道 K 1 上で変動する。

20

【 0 6 6 0 】

次に、図 7 7 (C) 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、左演出図柄 8 L が停止表示されて一つの左演出図柄 8 L が決定される演出である。決定される一つの左演出図柄 8 L は、第 2 領域 7 c に設けられている停止位置 7 d に停止する。ここでは、「 7 」図柄が停止表示された様子を示した。

【 0 6 6 1 】

次に、図 7 7 (D) 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、表示画面 6 a に設けられた第 1 領域 6 b に、画像を表示する演出である。ここでは、「激アツ」という文字画像が含まれる画像 S G が表示されている。この画像 S G は、大当たり遊技への移行の期待度を示唆する画像である。

30

【 0 6 6 2 】

次に、図 7 7 (E) に示すように、右図柄低速変動演出が実行される。右図柄低速変動演出は、右演出図柄 8 R の変動速度が遅くなり、右演出図柄 8 R が視認できる状態で変動表示を行う演出である。ここでは、演出図柄 8 R として「 5 」、「 6 」が矢印 Y G で示す方向に移動表示されている。このとき、演出図柄 8 R は、軌道 K 3 のうち第 2 領域 7 c に含まれる軌道上で変動する。

【 0 6 6 3 】

次に、図 7 7 (F) 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、右演出図柄 8 R が停止表示されて一つの右演出図柄 8 R が決定される演出である。決定される一つの右演出図柄 8 R は、第 2 領域 7 c に設けられている停止位置 7 e に停止する。ここでは、「 7 」図柄が停止表示された様子を示した。

40

【 0 6 6 4 】

次に、図 7 7 (G) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦いを繰り広げる演出である。ここで、味方キャラクタ C R A が勝利すると、当たりとなる。バトル演出では、表示画面 6 a および表示画面 7 a に跨る表示が行われる。

【 0 6 6 5 】

次に、図 7 7 (H) 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、当たり遊技への当選または落選を報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がいずれも「 7 」図柄となっており、当選の態様を示している。また、演出図柄

50

８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、第１領域６ｂ、第２領域７ｃに跨って表示される。

【０６６６】

なお、当たり遊技への移行期待度に基づき、第１態様の図柄変動表示と第２態様の図柄変動表示とを使い分けることが考えられる。

本実施形態では、当たり遊技への移行期待度が大きくなるほど、第１態様の図柄変動表示に代えて、第２態様の図柄変動表示が選ばれ易くなっている。

【０６６７】

また、第１態様の図柄変動表示から第２態様の図柄変動表示へ変動中に変化する場合、当たり遊技への移行期待度に応じて変化のタイミングを決定することが考えられる。例えば、当たり遊技への移行期待度が大きくなるほど、第２態様への変化のタイミングを一変動の中で早くするという具合である。この意味では、図柄変動停止演出Ｂの方が、図柄変動停止演出Ｃよりも期待が持てることになる。

【０６６８】

〔効果例〕

以下に、図柄変動停止演出の効果例を示す。

〔効果１〕

上記実施形態の遊技機１では、第１領域７ｂ（６ｂ）および第１領域７ｂ（６ｂ）とは別の第２領域７ｃが表示画面７ａ（６ａ）に設けられている。そして、第１領域７ｂ（６ｂ）および第２領域７ｃに跨る軌道Ｋ１、Ｋ２、Ｋ３上で図柄を変動させる第１態様の図柄変動表示（図７５（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）（Ｆ）、図７６（Ａ）、図７７（Ａ）（Ｂ））と、第１領域７ｂ（６ｂ）に画像ＳＧが表示されることで軌道Ｋ１、Ｋ２、Ｋ３のうちの第２領域７ｃに含まれる軌道上だけで図柄を変動させる第２態様の図柄変動表示（図７６（Ｃ）（Ｅ）（Ｇ）、図７７（Ｅ））とを実行可能である。この構成によれば、複数の態様で図柄変動表示が行われるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６９】

〔効果２〕

上記実施形態の遊技機１では、第１態様の図柄変動表示または第２態様の図柄変動表示の対象となっているのは、図柄変動停止演出Ａ、Ｂでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒであり、図柄変動停止演出Ｃでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒである。この構成によれば、図柄変動表示のバリエーションが増えるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６７０】

〔効果３〕

上記実施形態の遊技機１では、図柄変動停止演出Ｃにおいて、第１領域６ａは、画像表示装置６の表示画面６ａに設けられ、第２領域７ｃは、画像表示装置６とは別の画像表示装置７の表示画面７ａに設けられている。この構成によれば、第１態様の図柄変動表示では表示画面６ａ、７ａを跨ぐ表示となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６７１】

〔効果４〕

上記実施形態の遊技機１では、第１態様の図柄変動表示および第２態様の図柄変動表示のいずれにおいても、第２領域７ｃに含まれる軌道上に停止位置７ｄ、７ｅ、７ｆが設けられている（図７５（Ｃ）（Ｅ）（Ｇ）、図７６（Ｄ）（Ｆ）（Ｈ）、図７７（Ｃ）（Ｆ））。この構成によれば、停止位置が第２領域７ｃ内に固定されるため、停止位置が分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６７２】

〔効果５〕

上記実施形態の遊技機１では、当たり遊技への移行期待度が大きくなるほど、第１態様の図柄変動表示に代えて、第２態様の図柄変動表示が選ばれ易くなっている。この構成によれば、図柄変動表示の態様の变化によっても当たりへの期待が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 6 7 3 】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、画像 S C は、当たり遊技への移行の期待度を示唆する画像となっている。この構成によれば、第 1 領域 7 b (6 b) に表示される画像によっても当たりへの期待が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 7 4 】

[変形例]

以下に、図柄変動停止演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記では軌道 K 1、K 2、K 3 は直線であったが、曲線の軌道上を変動することとしてもよい。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、その大きさを変化させながら変動するようにしてもよい。例えば、停止位置で最も大きく表示し、停止位置から離れるにしたがって小さく表示することが考えられる。また逆に、停止位置で最も小さく表示して、停止位置から離れるにしたがって大きく表示することが考えられる。

10

【 0 6 7 5 】

[変形例 2]

上記の当落報知演出 (図 7 5 (H)、図 7 7 (H)) では、第 1 領域 7 b (6 b) と第 2 領域 7 c とに跨ってすべての演出図柄 8 L、8 C、8 R を表示していたが、演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちのいくつかは跨るように表示してもよい。このときに、演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちのいくつかを、拡大することとしてもよい。

20

【 0 6 7 6 】

[変形例 3]

上記の図柄変動停止演出 C では、第 1 領域 6 a は、画像表示装置 6 の表示画面 6 a に設けられ、第 2 領域 7 c は、画像表示装置 6 とは別の画像表示装置 7 の表示画面 7 a に設けられている。

これに対し、サブ表示画面 6 4 を利用する構成としてもよい。例えばサブ表示画面 6 4 L、6 4 R にそれぞれ第 1 領域を設けるようにし、表示画面 7 a に第 2 領域を設けるようにしてもよい。

【 0 6 7 7 】

[態様例]

30

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 A 9 - 1]

遊技機であって、

第 1 領域および前記第 1 領域とは別の第 2 領域が表示画面に設けられており、

前記第 1 領域および前記第 2 領域に跨る所定軌道上で図柄を変動させる第 1 態様の図柄変動表示と、

前記第 1 領域に特定画像が表示されることで前記所定軌道のうちの前記第 2 領域に含まれる軌道上だけで図柄を変動させる第 2 態様の図柄変動表示と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 7 8 】

40

[態様 A 9 - 2]

態様 A 9 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 態様の図柄変動表示および前記第 2 態様の図柄変動表示は、複数列で変動表示される図柄のうち所定列の図柄を対象として実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 7 9 】

[態様 A 9 - 3]

態様 A 9 - 1 または態様 A 9 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 領域は、第 1 表示装置の表示画面に設けられ、前記第 2 領域は、前記第 1 表示装置とは別の第 2 表示装置の表示画面に設けられている、

50

ことを特徴とする遊技機。

【0680】

[態様 A 9 - 4]

態様 A 9 - 1 から態様 A 9 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 1 態様の図柄変動表示および前記第 2 態様の図柄変動表示のいずれにおいても、
前記第 2 領域に含まれる軌道上に図柄が停止表示される停止位置が設けられている、
ことを特徴とする遊技機。

【0681】

[態様 A 9 - 5]

態様 A 9 - 1 から態様 A 9 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
当たり遊技への移行の期待度が高い場合、前記第 1 態様の図柄変動表示に代えて前記第
2 態様の図柄変動表示が実行され易い、
ことを特徴とする遊技機。

10

【0682】

[態様 A 9 - 6]

態様 A 9 - 1 から態様 A 9 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定画像は、当たり遊技への移行の期待度を示唆する画像である、
ことを特徴とする遊技機。

【0683】

[その他の変形例]

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外
の演出が含まれていてもよい。

20

【0684】

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。

【0685】

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。

30

【0686】

上記実施形態の遊技機 1 は、玉を払出するための払出装置を搭載した遊技機であったが、
これに限られるものではない。例えば、上記遊技機 1 に代えて、所謂封入式遊技機
のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【0687】

上記実施形態の遊技機 1 は、表示装置（メイン表示画面 7 a、サブ表示画面 6 4 など）
を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機 1 では、これらの
演出を互いに組み合わせると一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例
および/または変形例のうち、2 つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよ
い。

40

さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7（メイン表示画面 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。

【0688】

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

50

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】

【 0 6 8 9 】

1 ...遊技機	
3 ...遊技領域	
5 ...盤ランプ	
7 ...画像表示装置	
9 A , 9 B ...保留画像（保留アイコン）	10
9 C ...当該保留画像（保留アイコン）	
1 4 ...第 1 可動役物	
1 5 ...第 2 可動役物	
1 7 ...大入賞口開放始動口	
2 0 ...第 1 始動口（第 1 入球口）	
2 1 ...第 2 始動口（第 2 入球口）	
6 4 ...サブ表示画面	
6 9 ...枠可動役物	
6 6 ...枠ランプ	
8 1 ...遊技制御用マイコン	20
9 1 ...演出制御用マイコン	
1 0 1 ...画像制御用マイコン	

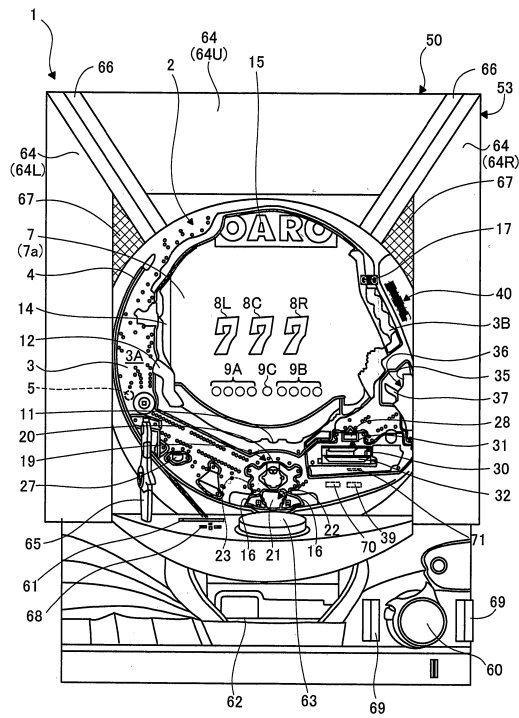
30

40

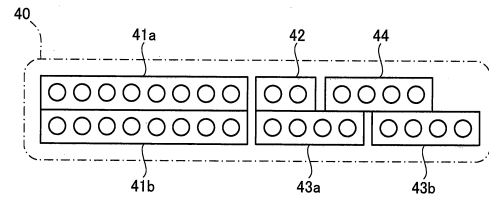
50

【図面】

【図 1】



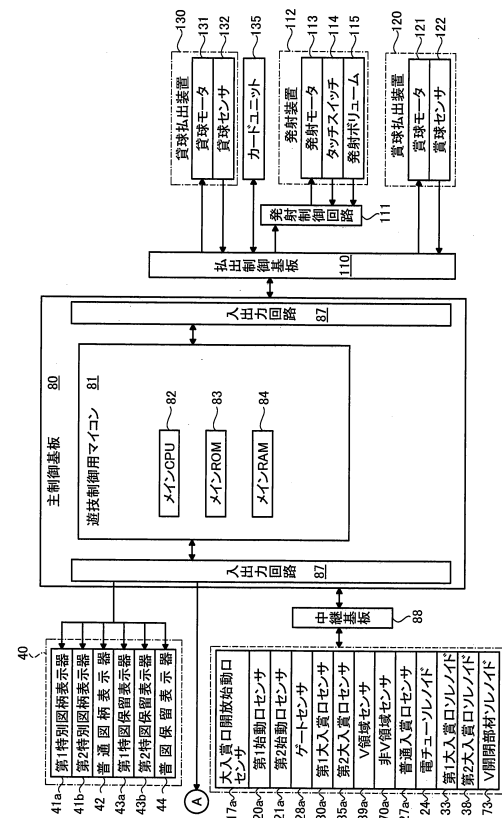
【図 2】



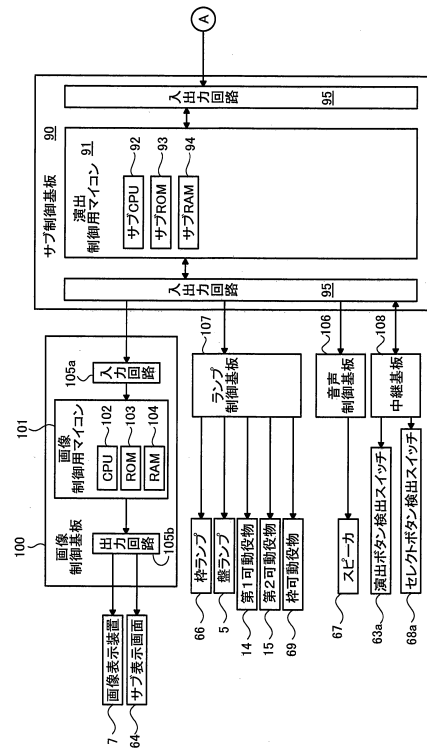
10

20

【図 3】



【図 4】

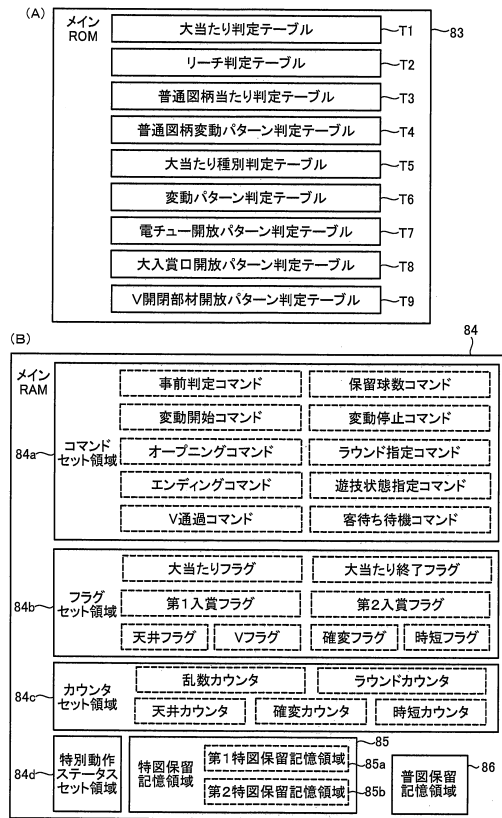


30

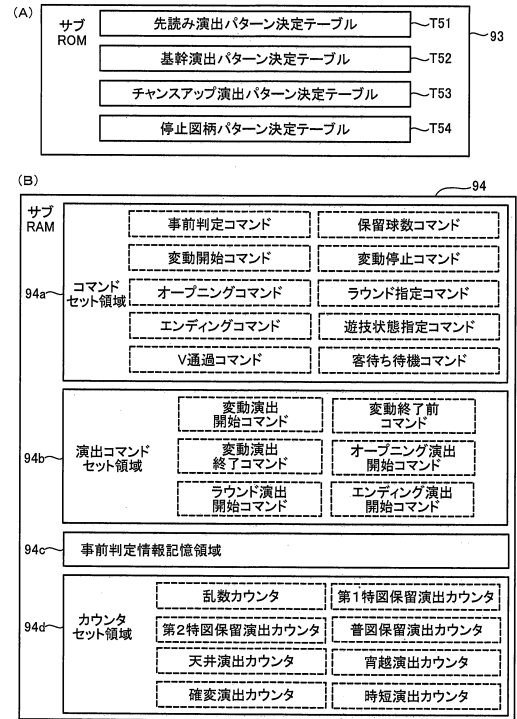
40

50

【図5】



【図6】



【図7】

乱数カウンタ名	乱数値	用途
ラベル-TRND-A	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	0~127	大当たり種別判定用
ラベル-TRND-RC	0~127	リーチの有無の判定用
ラベル-TRND-T1	0~127	変動パターン判定用
ラベル-TRND-H	0~255	普通図柄抽選の当否判定用

乱数カウンタ名	乱数値	用途
ラベル-TRND-SG	0~127	先読み演出決定用
ラベル-TRND-CU	0~127	チャンスアップ決定用

【図8】

(A) 大当たり判定テーブルT1		
状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	0~164	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0~649	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) リーチ判定テーブルT2		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0~13	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0~5	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C) 普通図柄当たり判定テーブルT3		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0~2	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0~254	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D) 普通図柄変動パターン判定テーブルT4		
状態	普通図柄の変動時間(秒)	
非時短状態	30秒	
時短状態	1秒	

10

20

30

40

50

大当たり種別判定テーブルT5									
特別図柄	大当たり種別 乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種類	特図停止 図柄データ	振分率(%)	OP コマンド	ラウンド指定 コマンド	ED コマンド	備考
特図1	0~24	16R V通過予定大当たり	特図1大当たり図柄1	11H	19.5	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)	金図柄
	25~49		特図1大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)	ハイル勝利
	50~55	16R(優待1SR) V通過予定大当たり	特図1大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)	ハイル復活
	56~67	16R(優待1SR) V通過予定大当たり	特図1大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D2*4(H)	D304(H)	ハイル脱北
特図2	68~127	16R(優待1SR) V非通過予定大当たり	特図1大当たり図柄5	15H	46.9	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)	ハイル脱北
	0~82	16R V通過予定大当たり	特図2大当たり図柄1	21H	64.8	D106(H)	D2*6(H)	D306(H)	金図柄
	83~127	16R(優待1SR) V非通過予定大当たり	特図2大当たり図柄5	22H	35.2	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)	ハイル脱北

備考: ラウンド指定コマンドの*1にはラウンド数を示す値が入る

変動/スタン判定テーブルT6(時短状態)									
始動口	状態	判定結果	保留球数	変動/スタン乱数値	変動/スタン	変動時間(ms)	基幹演出/スタン		
第1始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	0~10	P41	4000	SP1		
				11~63	P42	4500	SP2		
				64~127	P43	5000	SP3		
				0~10	P44	4000	SP1		
	ハズレ	リーチ有り	V非通過予定	11~63	P45	4500	SP2		
				64~127	P46	5000	SP3		
				0~60	P47	15000	ノーマルリーチ		
				81~80	P48	4000	SP1		
				81~92	P49	4500	SP2		
				93~127	P50	5000	SP3		
				0~65	P51	12000	ノーマルリーチ		
第2始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	86~100	P52	4000	SP1		
				101~109	P53	4500	SP2		
				110~127	P54	5000	SP3		
				0~127	P55	10000	リーチ無しハズレ		
	ハズレ	リーチ有り	V非通過予定	0~127	P56	5000	リーチ無しハズレ		
				0~10	P61	4500	SP4		
				11~127	P62	8000	SP5		
				0~127	P63	8000	SP5		
				0~60	P64	10000	ノーマルリーチ		
				81~80	P65	4000	SP4(疑似無し)		
				81~92	P66	4500	SP4(疑似有り)		
第3始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	93~127	P67	5000	SP4		
				0~90	P68	5000	ノーマルリーチ		
				91~107	P69	4000	SP4		
				108~114	P70	4500	SP4		
	ハズレ	リーチ有り	V非通過予定	115~127	P71	5000	SP4		
				0~127	P72	4000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P73	3000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P73	3000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P73	3000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P73	3000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P73	3000	リーチ無しハズレ		

変動/スタン判定テーブルT6(時短状態)

変動/スタン判定テーブルT6(非時短状態)									
始動口	状態	判定結果	保留球数	変動/スタン乱数値	変動/スタン	変動時間(ms)	基幹演出/スタン		
第1始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	0~10	P1	4000	SP1		
				11~63	P2	4500	SP2		
				64~127	P3	5000	SP3		
				0~10	P4	4000	SP1		
	ハズレ	リーチ有り	V非通過予定	11~63	P5	4500	SP2		
				64~127	P6	5000	SP3		
				0~60	P7	15000	ノーマルリーチ		
				81~80	P8	4000	SP1		
				81~92	P9	4500	SP2		
				93~127	P10	5000	SP3		
				0~85	P11	12000	ノーマルリーチ		
				86~100	P12	4000	SP1		
第2始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	101~127	P13	4500	SP2		
				110~127	P14	5000	SP3		
				0~127	P15	10000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P16	5000	リーチ無しハズレ		
	ハズレ	リーチ有り	V非通過予定	0~10	P21	4000	SP1		
				11~127	P22	4500	SP2		
				0~127	P23	4500	SP2		
				0~60	P24	12000	ノーマルリーチ		
				81~80	P25	4000	SP1(疑似無し)		
				81~92	P26	4500	SP1(疑似有り)		
				93~127	P27	5000	SP2		
第3始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	91~107	P28	9000	ノーマルリーチ		
				108~114	P29	4000	SP1		
				115~127	P30	4500	SP2		
				0~127	P31	5000	SP3		
	ハズレ	リーチ有り	V非通過予定	0~127	P32	8000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P33	4000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P33	4000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P33	4000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P33	4000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P33	4000	リーチ無しハズレ		
				0~127	P33	4000	リーチ無しハズレ		

変動/スタン判定テーブルT6(非時短状態)

(A)電チュー開放/スタン判定テーブルT7

状態	普通図柄の種類	電チュー開放/スタン
非時短状態	普通図柄	開放パターン11
時短状態	普通図柄	開放パターン12

(B)電チュー開放/スタン

電チュー開放/スタン	開放回数(回)	開放時間(秒)/回	インターバル時間(秒)
開放パターン11	1	0.2	-
開放パターン12	3	2.0	1.0

【図 1 3】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

特図停止図柄データ	大入賞口開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン21
14H,15H, 22H	開放パターン22
13H	開放パターン23

(B)大入賞口開放パターン

大入賞口 開放パターン	ラウンド数(R)	開放する大入賞口	開放回数 (回)/R	開放時間 (秒)/回	*備考
開放パターン21	16	1~13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R V通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	29.5	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
開放パターン22	16(実質13)	1~13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質13R) V通過予定 大当たり 16R(実質13R) V非通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	0.1	
開放パターン23	16(実質16)	1~13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質15R) V通過予定 大当たり
		14R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
		16R目 第2大入賞口	1	29.5	

【図 1 4】

(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

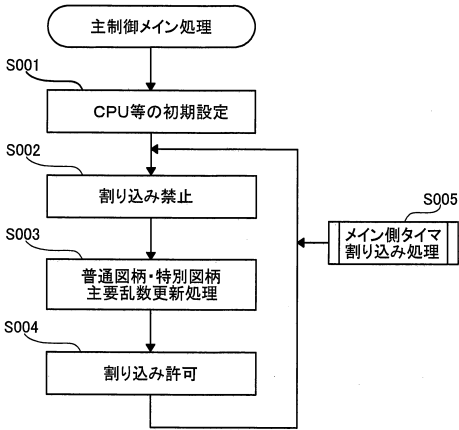
特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

(B)V開閉部材開放パターン

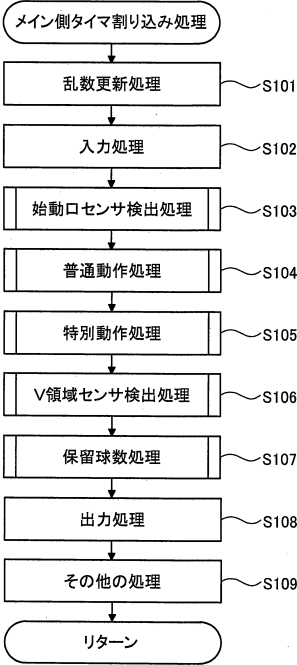
V開閉部材 開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成	1球目入賞時 開放時間(秒)	2球目入賞時 開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目 ショート開放	0.1	—
		10, 12R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目 ショート開放	0.1	—
		8, 10R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目 ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—

10

【図 1 5】



【図 1 6】



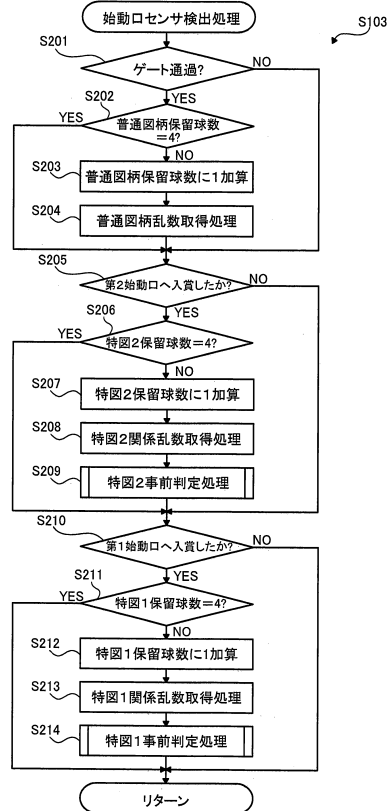
20

30

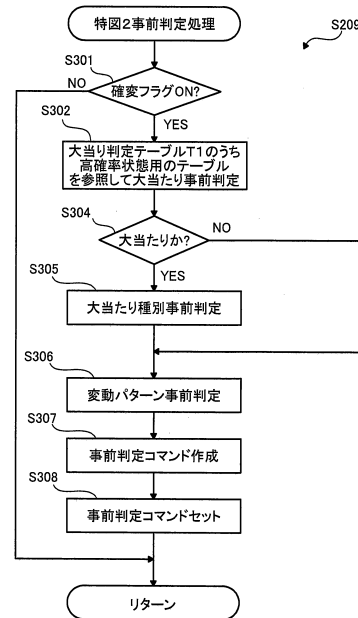
40

50

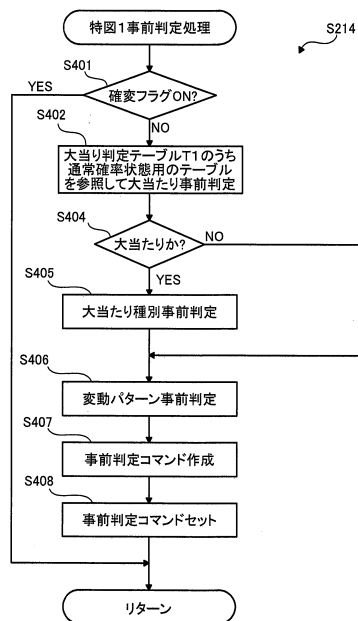
【図 17】



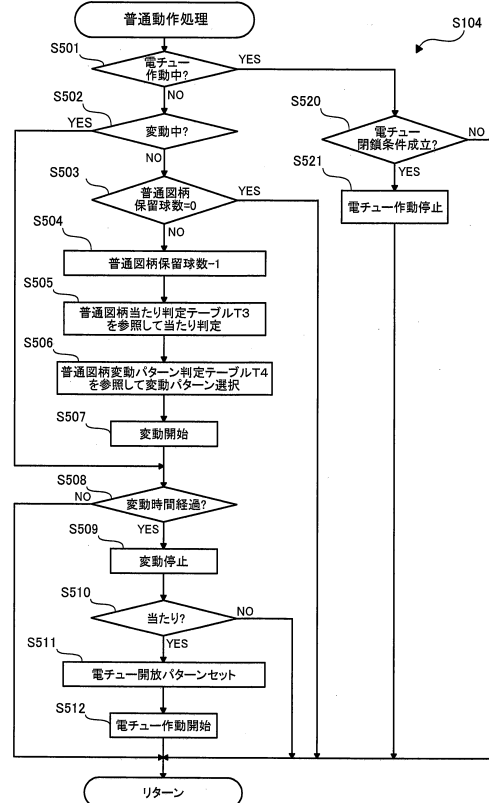
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

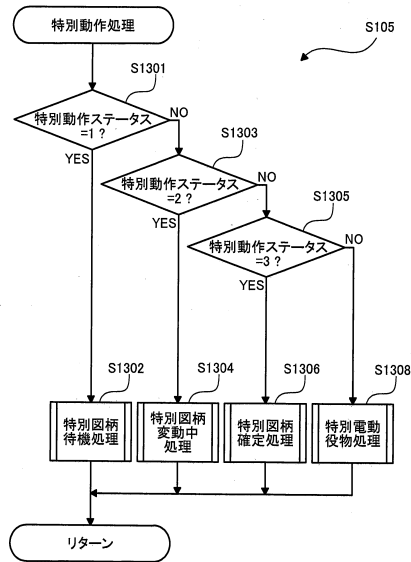
20

30

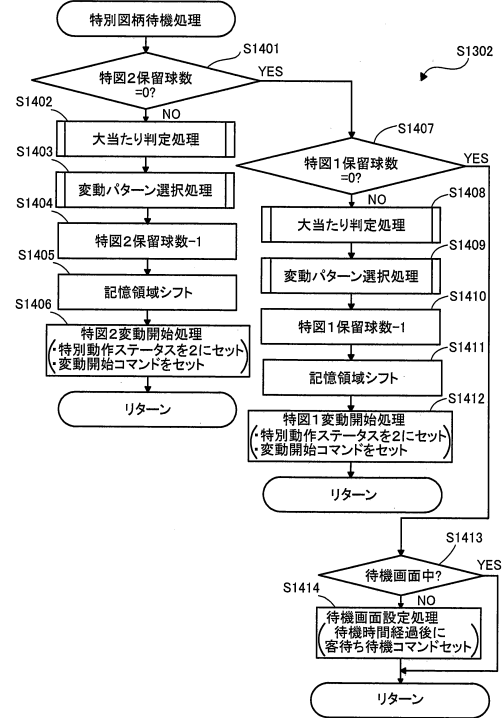
40

50

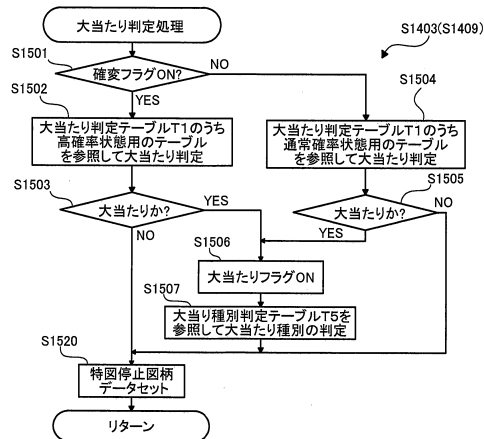
【図 2 1】



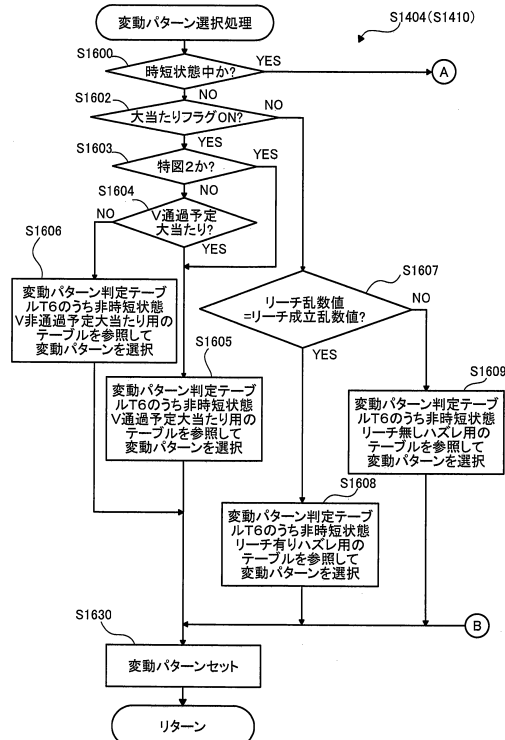
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

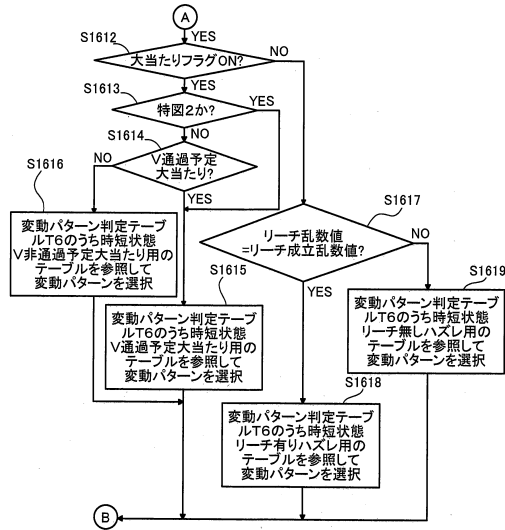
20

30

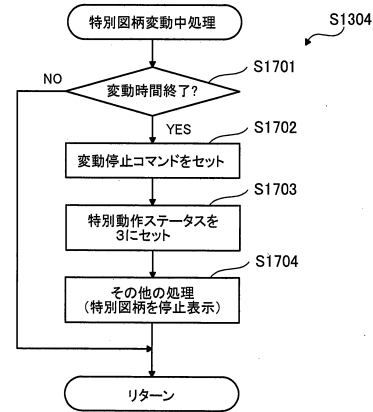
40

50

【図 25】

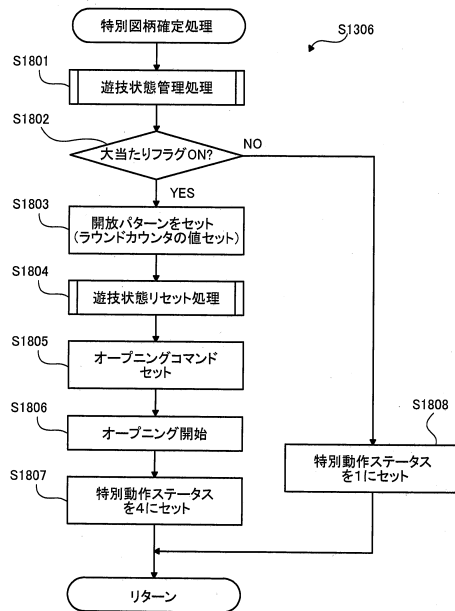


【図 26】

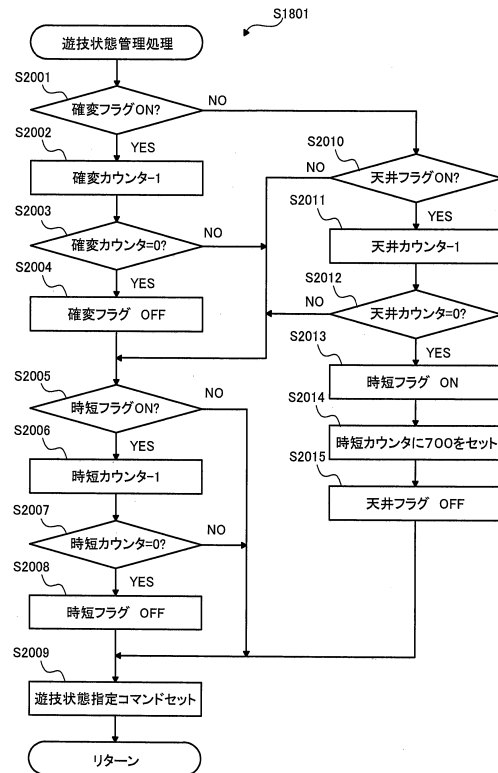


10

【図 27】



【図 28】



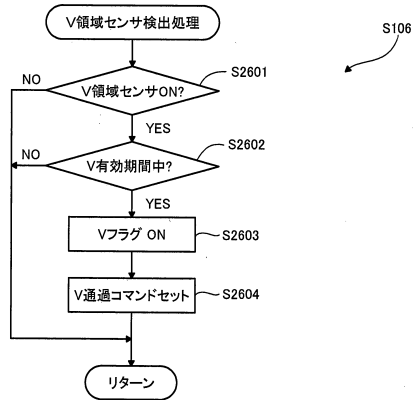
20

30

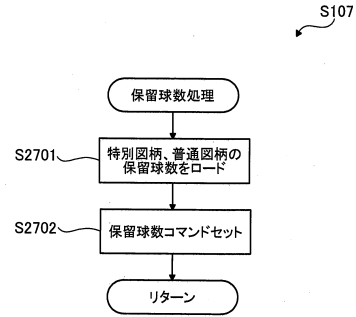
40

50

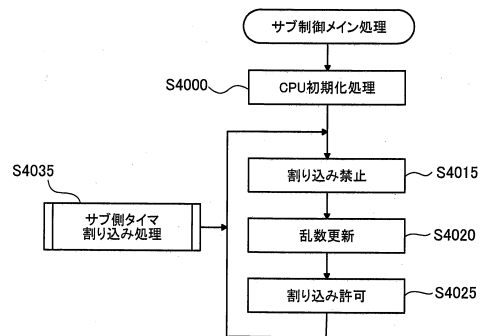
【図 3 3】



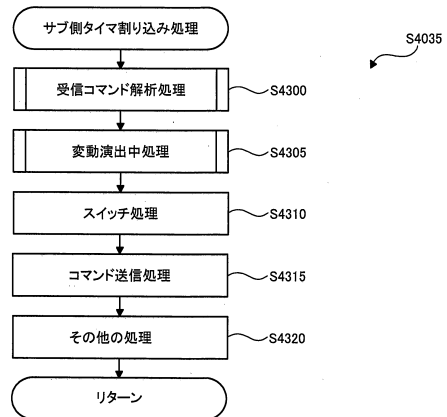
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

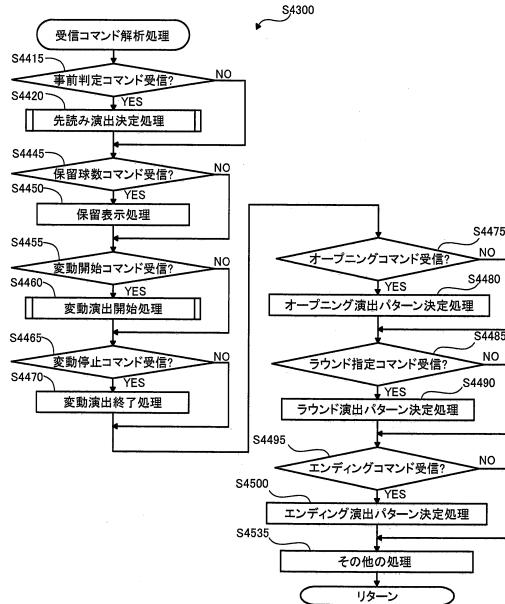
20

30

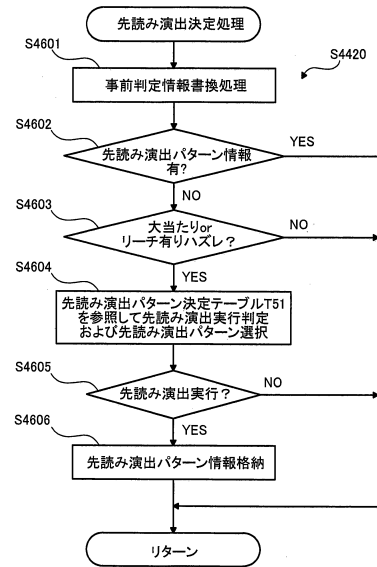
40

50

【図 37】



【図 38】



10

【図 39】

(A)

事前判定情報記憶領域									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	—
先読み演出パターン情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—

(B)

事前判定情報記憶領域									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	21H
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	P61
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	パターンA

(C)

事前判定情報記憶領域									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	大当たり	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	21H	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P61	—
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	—

【図 40】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0~55	先読み演出なし
	56~67	先読み演出パターンA
	68~127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0~107	先読み演出なし
	108~114	先読み演出パターンA
	115~127	先読み演出パターンB

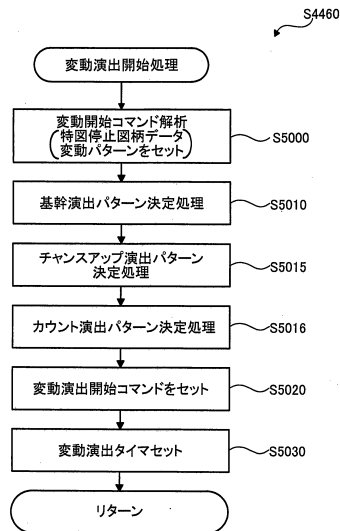
20

30

40

50

【図 4 1】



【図 4 2】

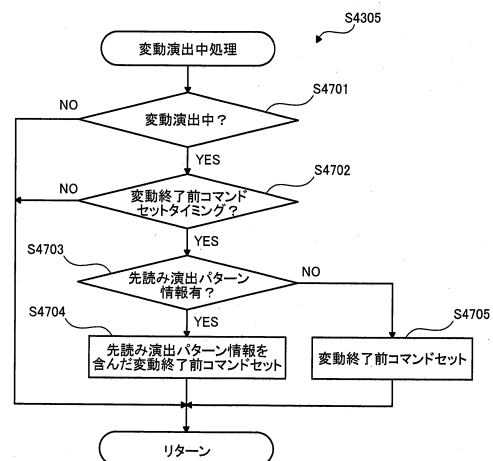
基幹演出パターン決定テーブルT52			備考	
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン		
P1	40000	SP1	特図1	大当たり
P2	45000	SP2		
P3	50000	SP3		
P4	40000	SP1		リーチ有り ハズレ
P5	45000	SP2		
P6	50000	SP3		リーチ無し ハズレ
P7	15000	ノーマルリーチ		
P8	40000	SP1		リーチ有り ハズレ
P9	45000	SP2		
P10	50000	SP3		リーチ無し ハズレ
P11	12000	ノーマルリーチ		
P12	40000	SP1	特図2	大当たり
P13	45000	SP2		
P14	50000	SP3		
P15	10000	リーチ無しハズレ		リーチ有り ハズレ
P16	5000	リーチ無しハズレ		
P17	40000	SP1		リーチ有り ハズレ
P18	45000	SP2		
P19	50000	SP3		リーチ無し ハズレ
P20	12000	ノーマルリーチ		
P21	40000	SP1		特図1
P22	45000	SP2		
P23	50000	SP3		
P24	12000	ノーマルリーチ		
P25	40000	SP1		
P26	45000	SP2		
P27	50000	SP3		
P28	3000	ノーマルリーチ		
P29	40000	SP1		
P30	45000	SP2		特図2
P31	50000	SP3		
P32	8000	リーチ無しハズレ		
P33	4000	リーチ無しハズレ		
P34	40000	SP1		
P35	45000	SP2		
P36	50000	SP3		
P37	12000	ノーマルリーチ		
P38	40000	SP1		
P39	45000	SP2		特図1
P40	50000	SP3		
P41	15000	ノーマルリーチ		
P42	40000	SP1		
P43	45000	SP2		
P44	50000	SP3		
P45	10000	ノーマルリーチ		
P46	40000	SP1		
P47	45000	SP2		
P48	50000	SP3		特図2
P49	12000	ノーマルリーチ		
P50	40000	SP1		
P51	45000	SP2		
P52	50000	SP3		
P53	10000	リーチ無しハズレ		
P54	5000	リーチ無しハズレ		
P55	40000	SP1		
P56	45000	SP2		
P57	50000	SP3		特図1
P58	12000	ノーマルリーチ		
P59	40000	SP1		
P60	45000	SP2		
P61	50000	SP3		
P62	10000	ノーマルリーチ		
P63	40000	SP1		
P64	45000	SP2		
P65	50000	SP3		
P66	12000	ノーマルリーチ		特図2
P67	40000	SP1		
P68	45000	SP2		
P69	50000	SP3		
P70	10000	リーチ無しハズレ		
P71	5000	リーチ無しハズレ		
P72	40000	SP1		
P73	45000	SP2		

【図 4 3】

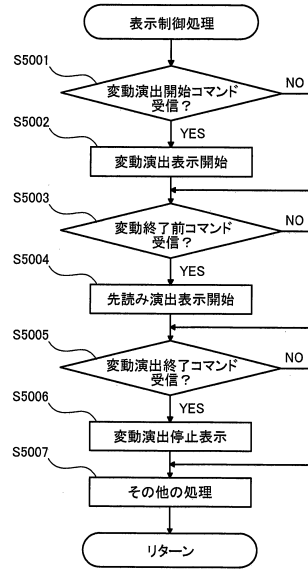
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

判定結果	チャンスアップ 乱数値	保留 球数	リーチ演出種別	チャンスアップ 演出パターン
大当たり	0~24	0~1	—	無し
			SP1	2-SP1
		2	SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		4	SP3	3-SP3
			SP1	4-SP1
		—	SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
リーチ有り ハズレ	0~10	0~1	—	無し
			ノーマルリーチ	2-NO
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
		3	SP3	2-SP3
			ノーマルリーチ	3-NO
		4	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		—	SP3	3-SP3
			ノーマルリーチ	4-NO
リーチ無し ハズレ	0~10	0~1	—	無し
			ノーマルリーチ	2-NO
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
		3	SP3	2-SP3
			ノーマルリーチ	3-NO
		4	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		—	SP3	3-SP3
			ノーマルリーチ	4-NO

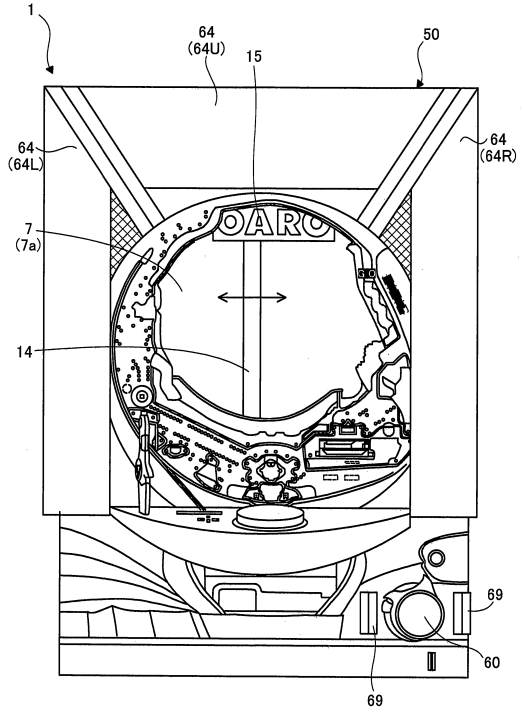
【図 4 4】



【図 4 5】



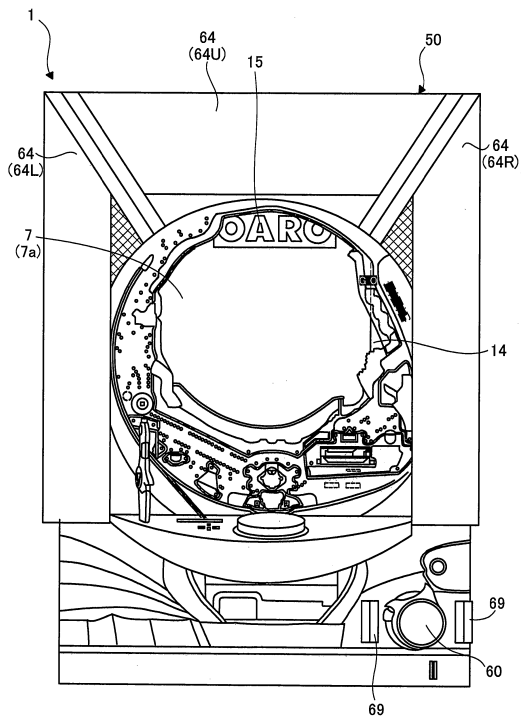
【図 4 6】



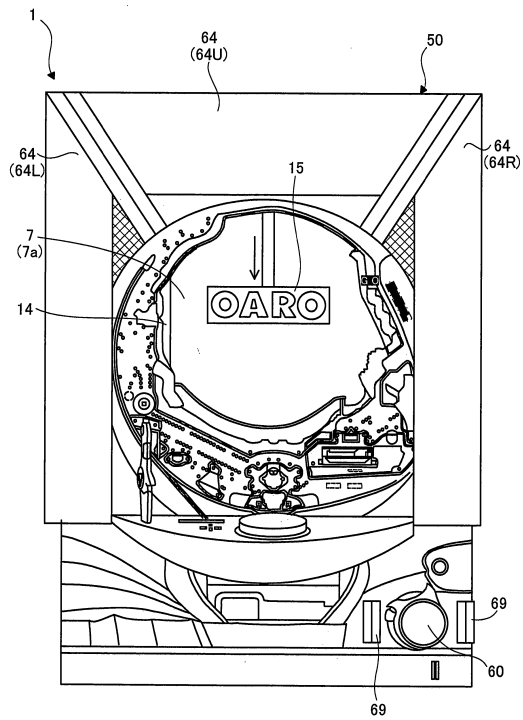
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

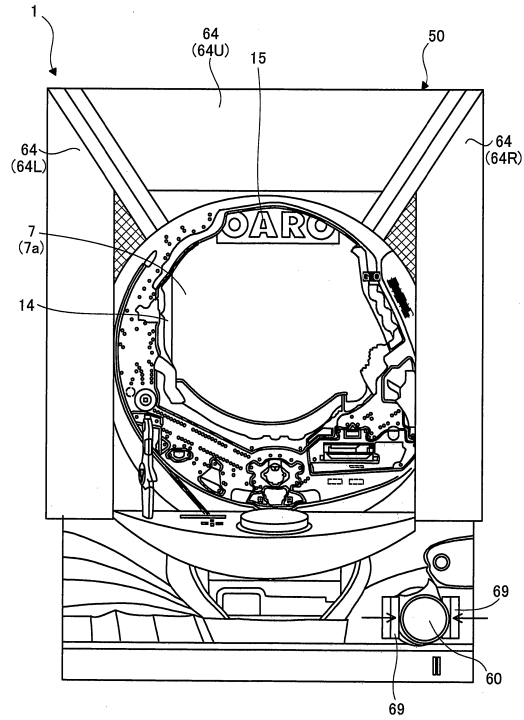


30

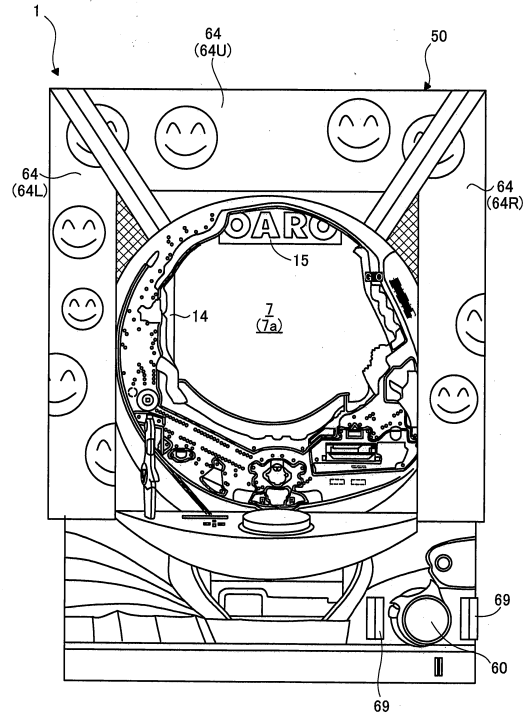
40

50

【図 49】

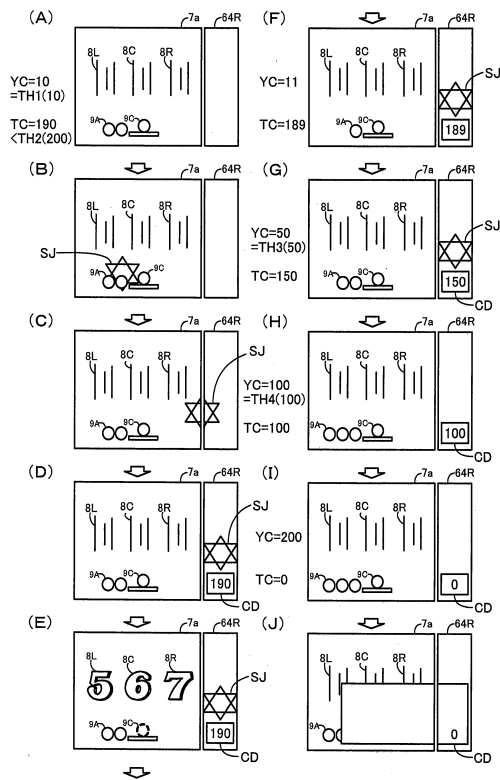


【図 50】



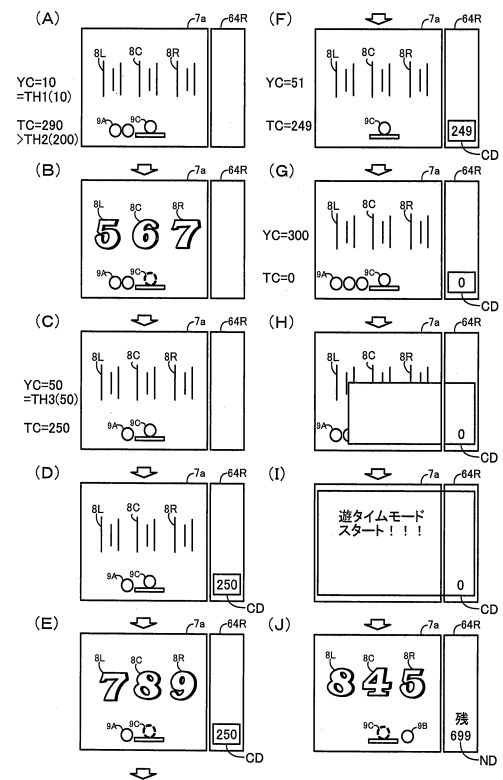
【図 51】

天井到達予定示唆演出A



【図 52】

天井到達予定示唆演出B



10

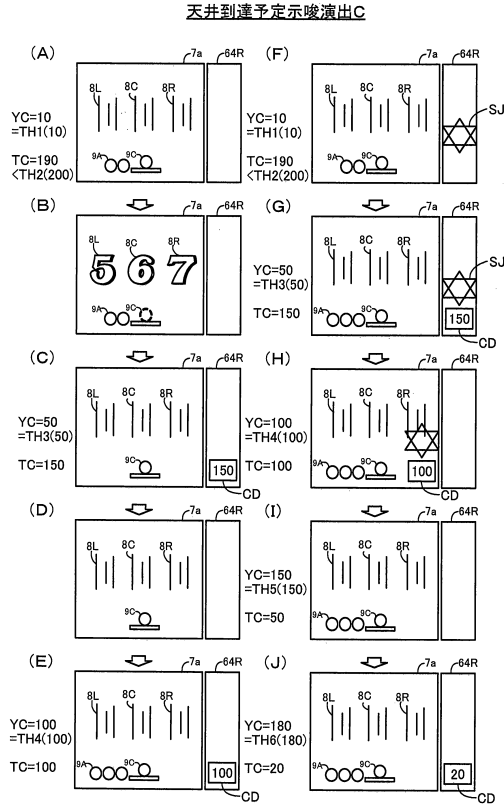
20

30

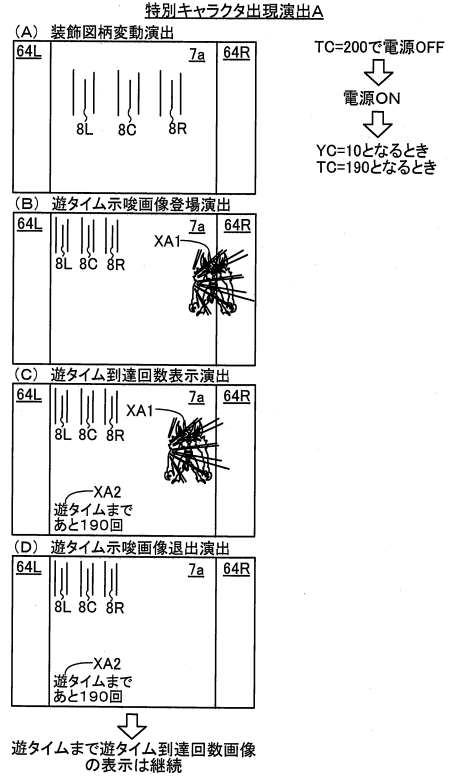
40

50

【図 5 3】



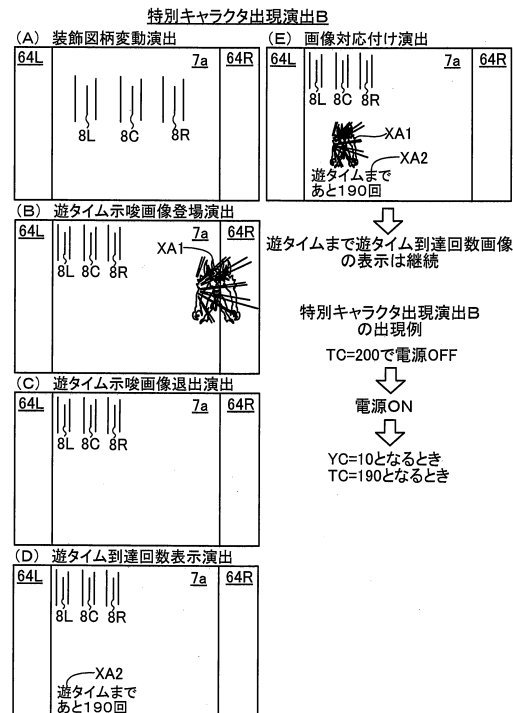
【図 5 4】



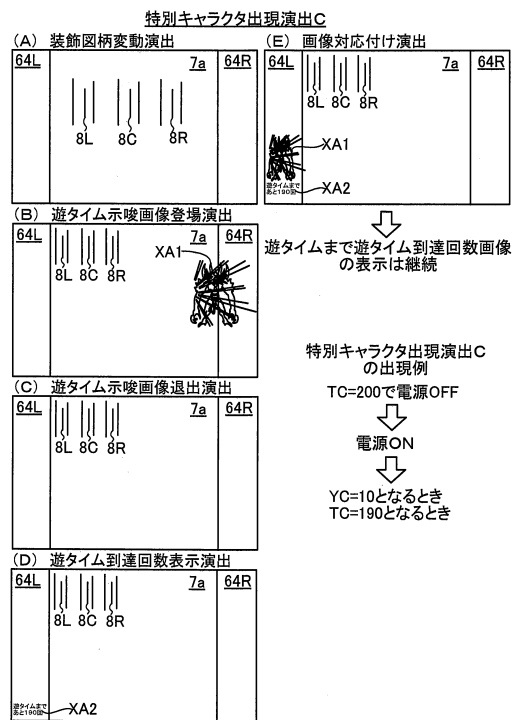
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

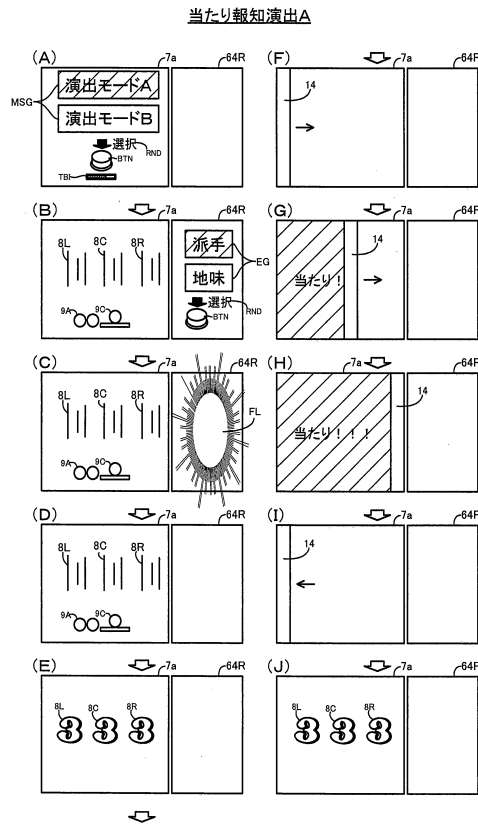


30

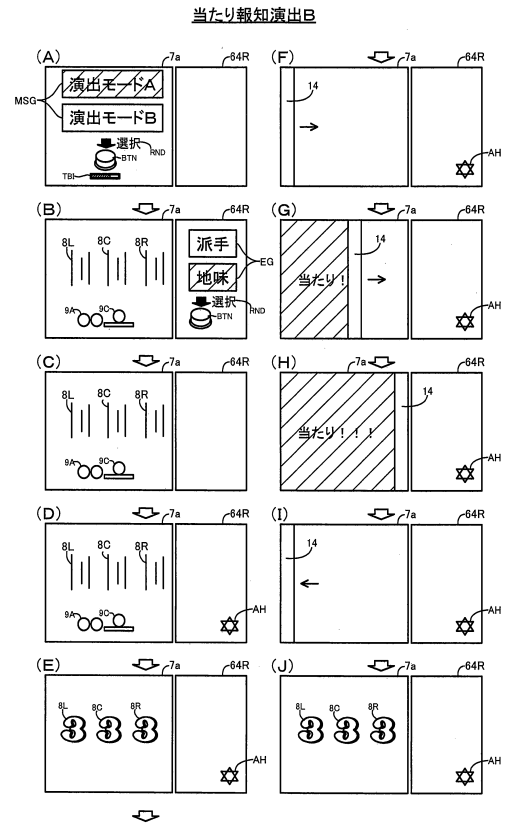
40

50

【図 5 7】



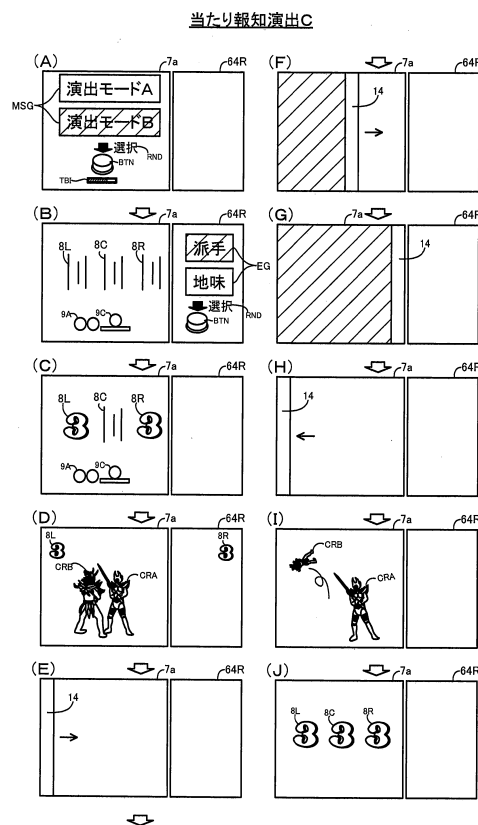
【図 5 8】



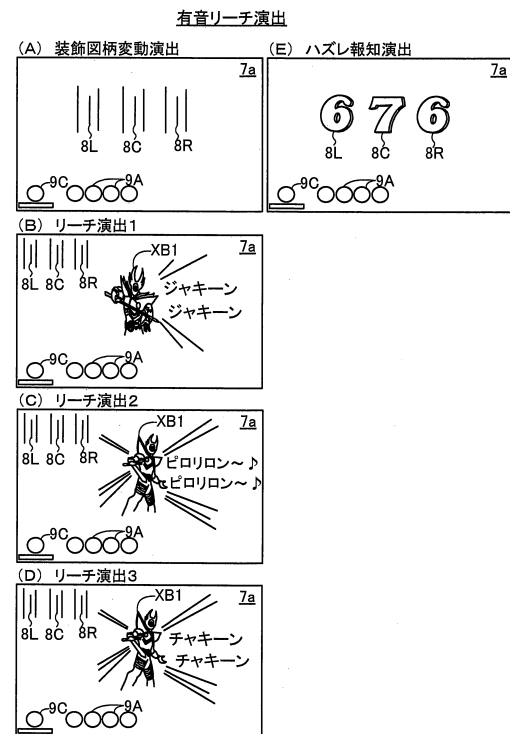
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

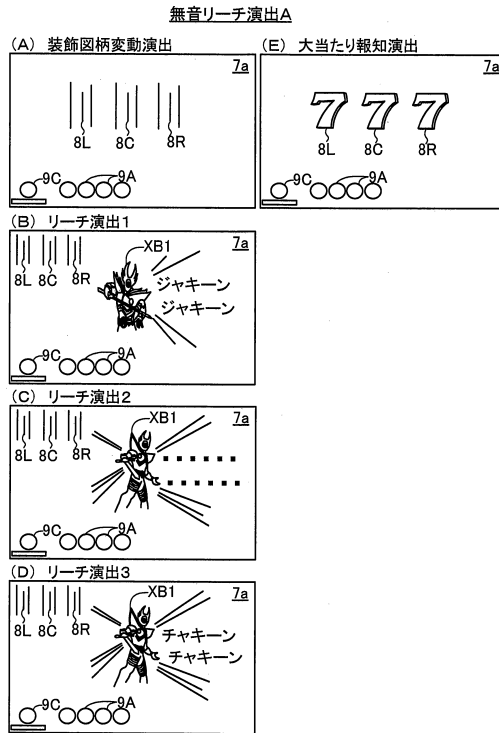


30

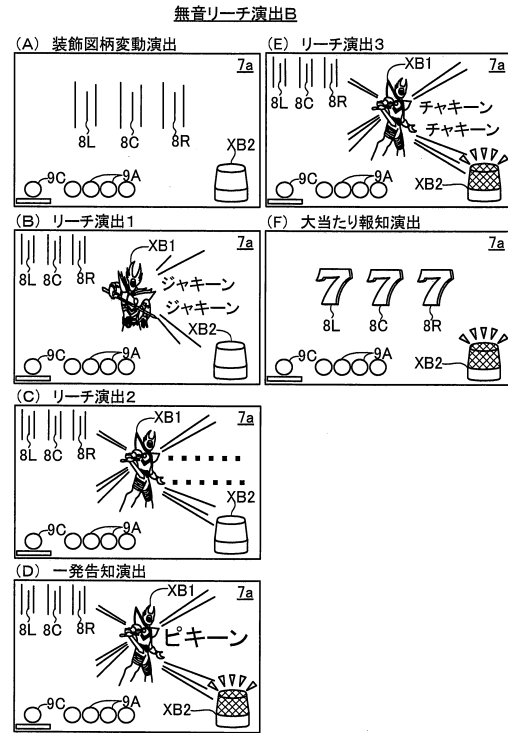
40

50

【図 6 1】



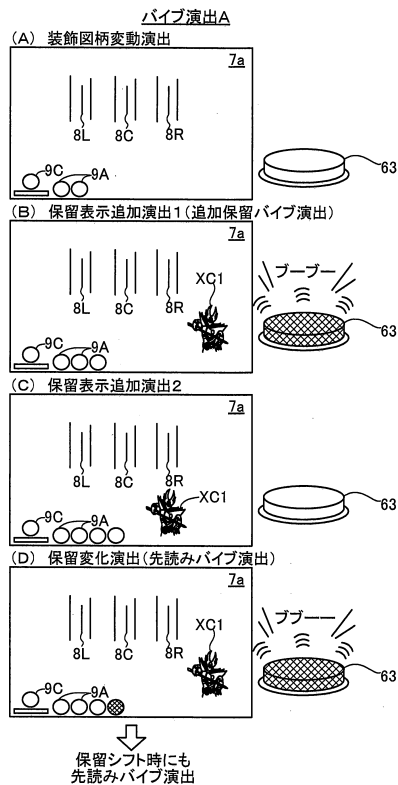
【図 6 2】



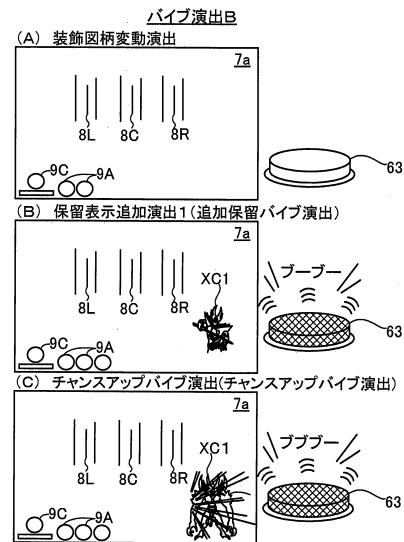
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

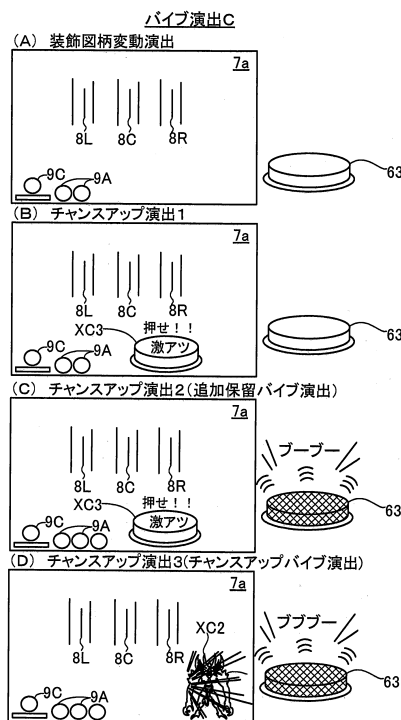


30

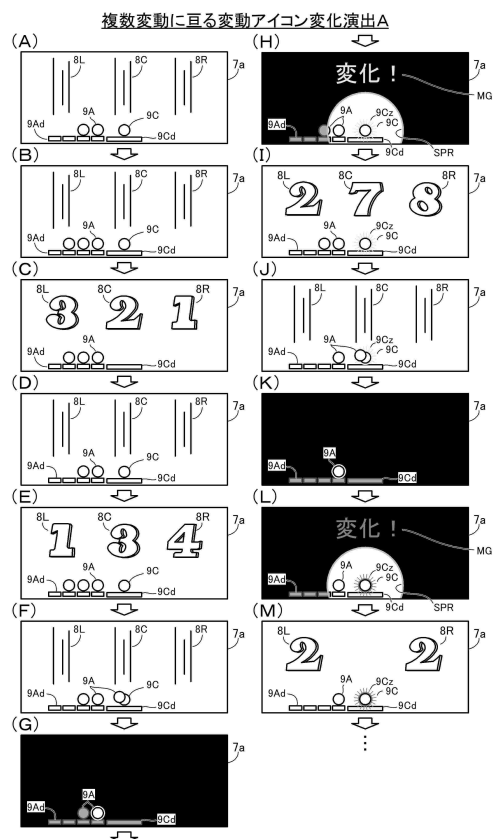
40

50

【 图 6 5 】



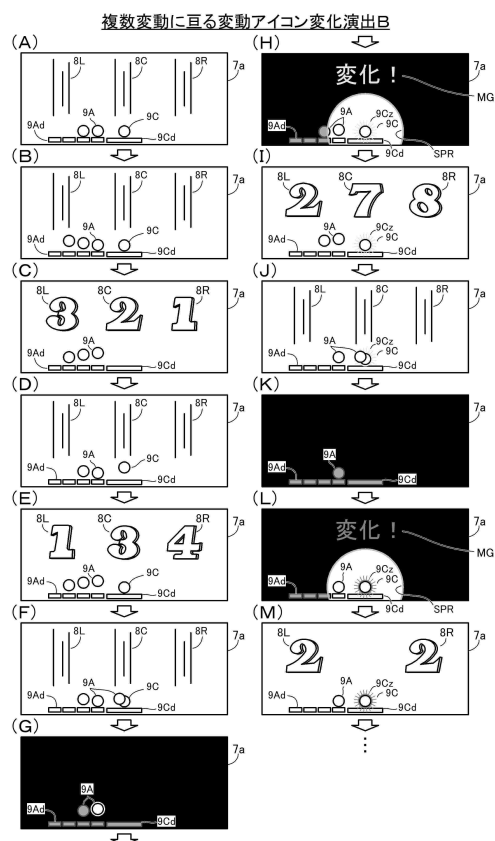
【 ㄨ 6 6 】



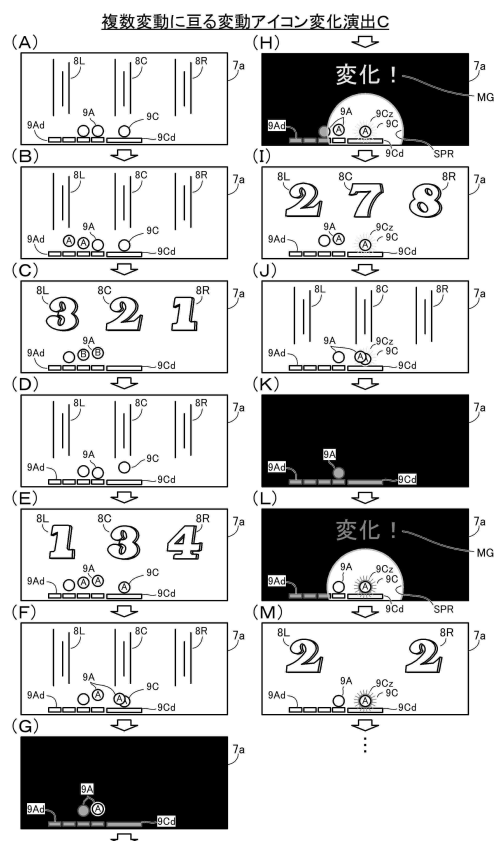
10

20

【 ㊤ 6 7 】



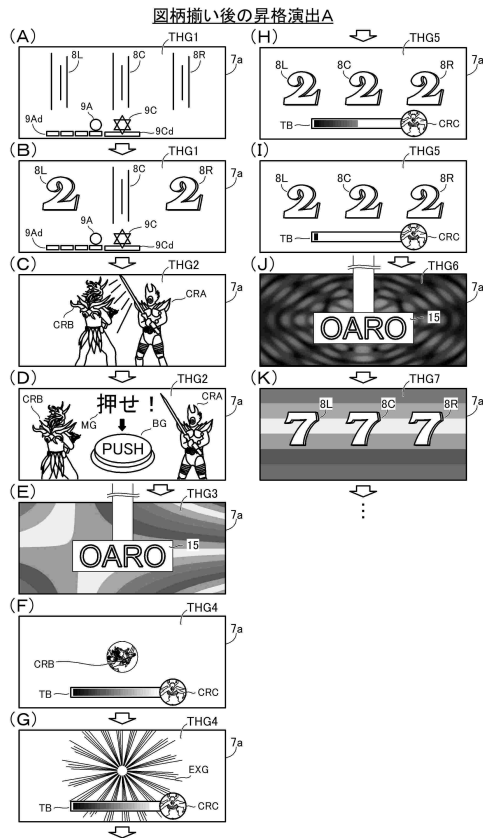
【 ㄨ 6 8 】



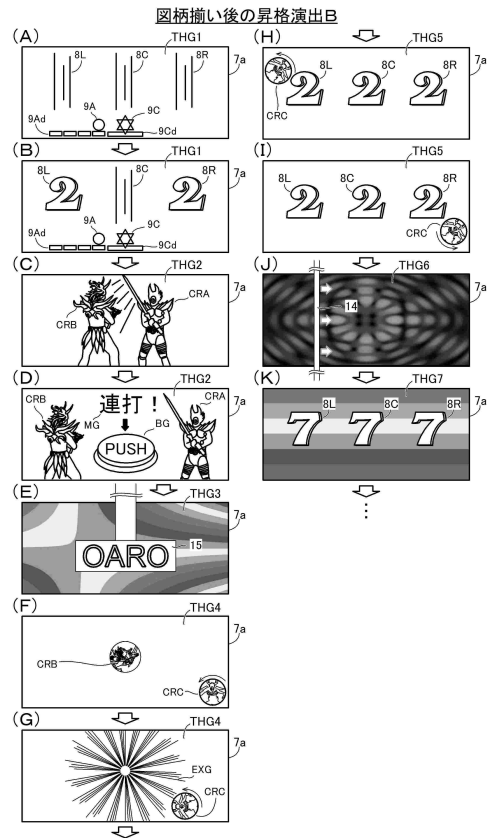
30

40

【図 69】



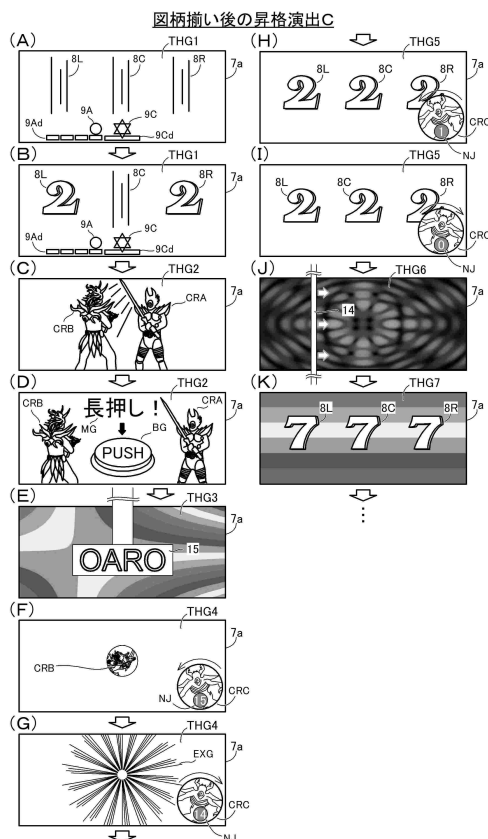
【図 70】



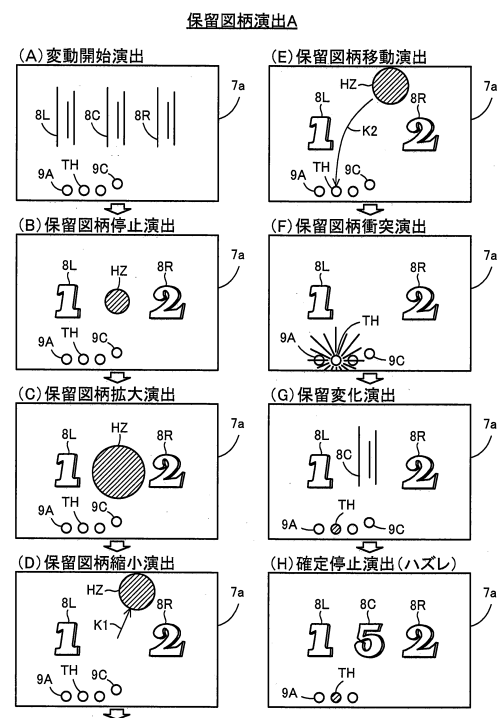
10

20

【図 71】



【図 72】

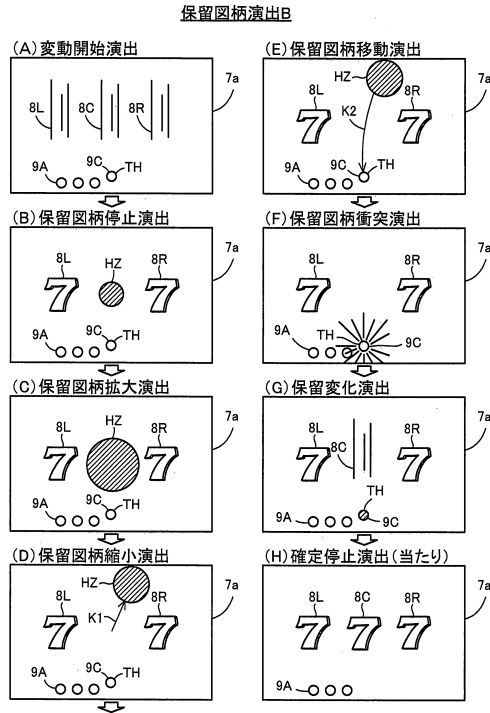


30

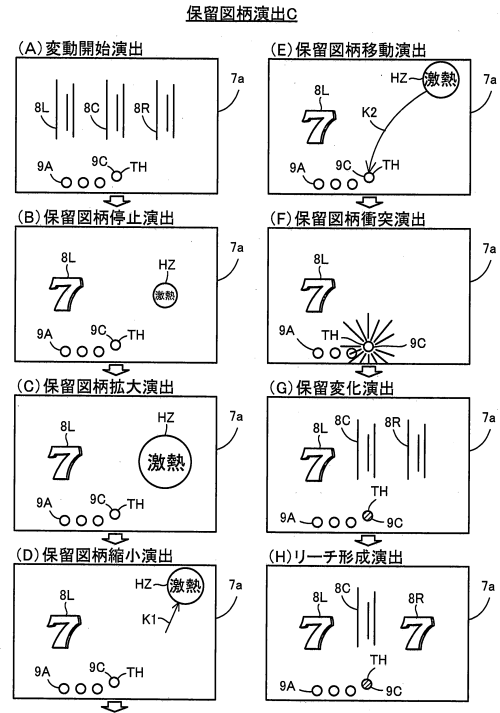
40

50

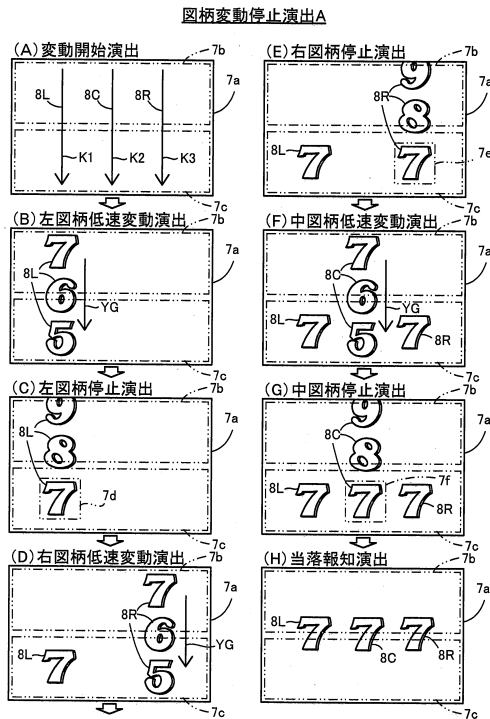
【図 7 3】



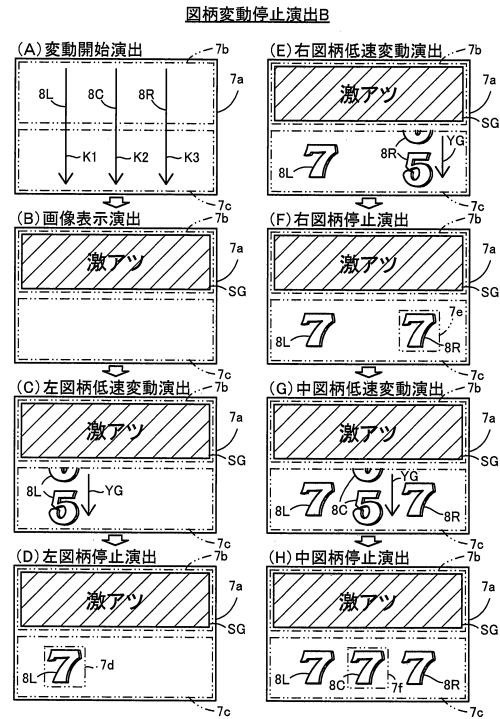
【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】



10

20

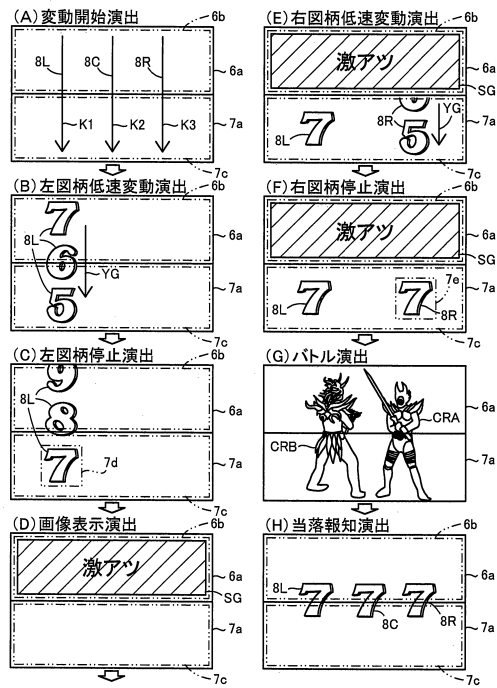
30

40

50

【図 77】

図柄変動停止演出C



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 上野 雅博
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
審査官 上田 正樹
(56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 1 2 3 9 4 6 (J P , A)
特開 2 0 2 1 - 1 6 8 8 7 2 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 8 6 3 1 5 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2