

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成27年3月19日 (2015.3.19)

【公開番号】特開2015-24290(P2015-24290A)

【公開日】平成27年2月5日 (2015.2.5)

【年通号数】公開・登録公報2015-008

【出願番号】特願2014-223814(P2014-223814)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成26年12月12日 (2014.12.12)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域内に配置され遊技媒体が入球可能な始動口と、
該始動口に遊技媒体が入球したことを検出する入球状態検出手段と、
該入球状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う抽選手段と、
該抽選手段による抽選結果に基づいて所定の変動時間が設定された変動表示パターンを決定する変動表示パターン決定手段と、

所定の開閉動作を行い、閉状態から開状態に変化することで前記遊技媒体が入賞可能となる開閉入賞装置と、

前記抽選手段の抽選結果が当りである場合には、前記開閉入賞装置を開状態に変化させて、遊技者に利益を付与する利益付与手段と、

前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づく演出画像を表示する演出表示装置と、

複数種類の装飾図柄を記憶する装飾図柄記憶手段と、

前記演出表示装置の表示領域に停止される複数の装飾図柄の組合せとして、前記抽選手段の抽選結果が当りである場合には特定の装飾図柄の組合せに決定する一方、前記抽選手段の抽選結果が外れである場合には前記特定の装飾図柄の組合せとはならない装飾図柄の組合せに決定する最終停止図柄決定手段と、

前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記演出表示装置の表示領域に前記複数の装飾図柄の変動を行い、前記最終停止図柄決定手段の決定結果に対応した装飾図柄の停止図柄で変動を停止させる装飾図柄変動制御手段と、

前記利益が付与される期待度を示唆する期待度演出を複数種類記憶する期待度演出記憶手段と、

前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記複数種類の期待度演出のうち前記変動表示パターンに対応付けられた期待度演出に決定する期待度演出決定手段と、

前記装飾図柄変動制御手段による前記複数の装飾図柄の変動に併せて、前記期待度演出決定手段により決定された期待度演出の表示制御を行う期待度演出表示制御手段と、を備え、

前記期待度演出記憶手段には、少なくとも前記複数の装飾図柄がリーチ状態で停止され

た後に通常の演出態様から特定の演出態様へと進行させる前記期待度演出が記憶され、前記期待度演出は、前記特定の演出態様が含まれない期待度演出よりも前記特定の演出態様が含まれる期待度演出のほうが前記利益が付与される期待度が高くなるように設定されており、

前記期待度演出表示制御手段は、

前記複数の装飾図柄を変動させる変動演出において前記複数の装飾図柄を所定の組合せで表示させた後に前記変動演出が再度実行されるかのように当該変動演出の実行を継続させる連続変動演出を実行可能とする連続変動演出実行手段と、

前記特定の演出態様が含まれる期待度演出として、前記複数の装飾図柄の変動が開始された後から前記特定の演出態様が実行されるまでの間の部分で前記連続変動演出が行われる特別期待度演出を実行可能とする特別期待度演出実行手段と、を有し、

前記特定の演出態様が含まれる期待度演出は、

前記連続変動演出を実行することなく前記リーチ状態が停止された後に前記通常の演出態様を実行し前記特定の演出態様へと進行する特別期待度演出非対応演出と、

前記連続変動演出を実行し前記リーチ状態が停止された後に前記通常の演出態様を実行することなく前記特定の演出態様へと進行する特別期待度演出対応演出と、を少なくとも含み、

前記連続変動演出実行手段は、前記連続変動演出として、前記リーチ状態が停止されるまでに実行される前記変動演出の実行回数が異なる第1連続変動演出と第2連続変動演出とのいずれかを実行可能とし、

前記特別期待度演出実行手段は、

前記変動表示パターン決定手段により前記変動表示パターンとして変動時間が特定の変動時間以上の長さである特定の変動表示パターンが決定された場合に、前記特別期待度演出を実行可能とし、

前記連続変動演出実行手段により前記第1連続変動演出と前記第2連続変動演出とのいずれを実行する場合にも、前記リーチ状態が停止された後に前記通常の演出態様を実行することなく前記特定の演出態様へと進行するように前記特別期待度演出を実行可能とすることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記遊技領域に向けて遊技媒体を打ち込む発射手段を備えることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記入球状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて乱数を取得する乱数取得手段を備え、

前記抽選手段は、前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて前記抽選を行うことを特徴とする請求項1または請求項2に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

請求項1に係る発明においては、遊技領域内に配置され遊技媒体が入球可能な始動口と、該始動口に遊技媒体が入球したことを検出する入球状態検出手段と、該入球状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う抽選手段と、該抽選手段による抽選結果に基づいて所定の変動時間が設定された変動表示パターンを決定する変動表示パターン決定手段と、所定の開閉動作を行い、閉状態から開状態に変化することで前記遊技媒体が入賞可能となる開閉入賞装置と、前記抽選手段の抽選結果が当りである場合には、前記開閉入賞装置を開状態に変化させて、遊技者に利益を付与する利益付与手段と、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づく演出画像を表示する演出

表示装置と、複数種類の装飾図柄を記憶する装飾図柄記憶手段と、前記演出表示装置の表示領域に停止される複数の装飾図柄の組合せとして、前記抽選手段の抽選結果が当りである場合には特定の装飾図柄の組合せに決定する一方、前記抽選手段の抽選結果が外れである場合には前記特定の装飾図柄の組合せとはならない装飾図柄の組合せに決定する最終停止図柄決定手段と、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記演出表示装置の表示領域に前記複数の装飾図柄の変動を行い、前記最終停止図柄決定手段の決定結果に対応した装飾図柄の停止図柄で変動を停止させる装飾図柄変動制御手段と、前記利益が付与される期待度を示唆する期待度演出を複数種類記憶する期待度演出記憶手段と、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記複数種類の期待度演出のうち前記変動表示パターンに対応付けられた期待度演出に決定する期待度演出決定手段と、前記装飾図柄変動制御手段による前記複数の装飾図柄の変動に併せて、前記期待度演出決定手段により決定された期待度演出の表示制御を行う期待度演出表示制御手段と、を備え、前記期待度演出記憶手段には、少なくとも前記複数の装飾図柄がリーチ状態で停止された後に通常の演出態様から特定の演出態様へと進行させる前記期待度演出が記憶され、前記期待度演出は、前記特定の演出態様が含まれない期待度演出よりも前記特定の演出態様が含まれる期待度演出のほうが前記利益が付与される期待度が高くなるように設定されており、前記期待度演出表示制御手段は、前記複数の装飾図柄を変動させる変動演出において前記複数の装飾図柄を所定の組合せで表示させた後に前記変動演出が再度実行されるかのように当該変動演出の実行を継続させる連続変動演出を実行可能とする連続変動演出実行手段と、前記特定の演出態様が含まれる期待度演出として、前記複数の装飾図柄の変動が開始された後から前記特定の演出態様が実行されるまでの間の部分で前記連続変動演出が行われる特別期待度演出を実行可能とする特別期待度演出実行手段と、を有し、前記特定の演出態様が含まれる期待度演出は、前記連続変動演出を実行することなく前記リーチ状態が停止された後に前記通常の演出態様を実行し前記特定の演出態様へと進行する特別期待度演出非対応演出と、前記連続変動演出を実行し前記リーチ状態が停止された後に前記通常の演出態様を実行することなく前記特定の演出態様へと進行する特別期待度演出対応演出と、を少なくとも含み、前記連続変動演出実行手段は、前記連続変動演出として、前記リーチ状態が停止されるまでに実行される前記変動演出の実行回数が異なる第1連続変動演出と第2連続変動演出とのいずれかを実行可能とし、前記特別期待度演出実行手段は、前記変動表示パターン決定手段により前記変動表示パターンとして変動時間が特定の変動時間以上の長さである特定の変動表示パターンが決定された場合に、前記特別期待度演出を実行可能とし、前記連続変動演出実行手段により前記第1連続変動演出と前記第2連続変動演出とのいずれを実行する場合にも、前記リーチ状態が停止された後に前記通常の演出態様を実行することなく前記特定の演出態様へと進行するように前記特別期待度演出を実行可能とすることを特徴とする。

また、請求項2に係る発明においては、前記遊技領域に向けて遊技媒体を打ち込む発射手段を備えることを特徴とする。

また、請求項3に係る発明においては、前記入球状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて乱数を取得する乱数取得手段を備え、前記抽選手段は、前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて前記抽選を行うことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0011
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 6】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0012
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 7】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0013
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 8】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0014
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 9】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0015
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 10】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0016
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 11】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0017
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 12】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0018
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 13】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0019
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 14】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0020
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 2

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 5 9 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 5 9 9】

さらに、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機 1 を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

（解決手段 1）

遊技領域内に配置され遊技媒体が入球可能な始動口と、該始動口に遊技媒体が入球したことを検出する入球状態検出手段と、該入球状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う抽選手段と、該抽選手段による抽選結果に基づいて所定の変動時間が設定された変動表示パターンを決定する変動表示パターン決定手段と、所定の開閉動作を行い、閉状態から開状態に変化することで前記遊技媒体が入賞可能となる開閉入賞装置と、前記抽選手段の抽選結果が当りである場合には、前記開閉入賞装置を開状態に変化させて、遊技者に利益を付与する利益付与手段と、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づく演出画像を表示する演出表示装置と、複数種類の装飾図柄を記憶する装飾図柄記憶手段と、前記演出表示装置の表示領域に停止される複数の装飾図柄の組合せとして、前記抽選手段の抽選結果が当りである場合には特定の装飾図柄の組合せに決定する一方、前記抽選手段の抽選結果が外れである場合には前記特定の装飾図柄の組合せとはならない装飾図柄の組合せに決定する最終停止図柄決定手段と、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記演出表示装置の表示領域に前記複数の装飾図柄の変動を行い、前記最終停止図柄決定手段の決定結果に対応した装飾図柄の停止図柄で変動を停止させる装飾図柄変動制御手段と、前記利益が付与される期待度を示唆する期待度演出を複数種類記憶する期待度演出記憶手段と、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記複数種類の期待度演出のうち前記変動表示パターンに対応付けられた期待度演出に決定する期待度演出決定手段と、前記装飾図柄変動制御手段による前記複数の装飾図柄の変動に併せて、前記期待度演出決定手段により決定された期待度演出の表示制御を行う期待度演出表示制御手段

と、を備え、前記期待度演出記憶手段には、前記複数の装飾図柄がリーチ状態で停止された後、通常の演出態様から特定の演出態様へと進行させることが可能な前記期待度演出が記憶されるとともに、前記特定の演出態様が含まれない期待度演出よりも前記特定の演出態様が含まれる期待度演出のほうが、前記利益が付与される期待度が高くなるように設定されており、前記期待度演出表示制御手段は、所定の達成条件を達成するか否かの達成演出について実行する達成演出実行手段と、前記特定の演出態様が含まれる期待度演出として、前記特定の演出態様が含まれる期待度演出における前記特定の演出態様が実行される前の部分に前記達成演出が組み込まれた態様からなる特別期待度演出を実行可能とする特別期待度演出実行手段と、を有し、前記達成演出実行手段により前記達成演出を実行する場合において、前記複数の装飾図柄の可変表示及び仮停止表示を繰り返して前記複数の装飾図柄の変動が複数回行われているかのような連続変動演出を行うことで前記達成演出を実行するとともに、前記連続変動演出にかかる変動回数が同一であり、且つ前記連続変動演出の実行時間を異ならせた複数種類の前記達成演出のうちいずれかを実行可能とし、前記特定の演出態様が含まれる期待度演出として、前記達成演出を実行しない場合には、前記リーチ状態が停止された後、前記通常の演出態様から前記特定の演出態様へと進行する表示制御を行う一方、前記特別期待度演出実行手段により前記特別期待度演出を実行する場合には、前記達成演出が開始された後、前記達成演出にかかる前記達成条件が達成されるのを条件に、前記通常の演出態様を実行することなく、前記特定の演出態様へと進行する表示制御を行うことを特徴とする遊技機。

ここで、期待度演出における特定の演出態様とは、多段階からなる演出態様のうち最終段階の演出態様（例えば、所謂、通常変動後にノーマル演出から発展演出へと展開される構成においては、発展演出）に相当するものであり、概ね演出時間が長く経過するほど、演出態様の段階が上がるとともに期待度が高くなるように期待度演出が設定されている。また、期待度を異ならせた特定の演出態様が複数種類用意される場合には、全ての特定の演出態様が含まれる期待度演出に対して達成演出を実行可能とするかたちとしてもよいが、その中でも期待度の高い特定の演出態様が含まれる期待度演出に対して達成演出を実行可能としたほうが後述の効果を顕著に奏することができる。

また、複数の装飾図柄の変動が複数回行われているかのような連続変動演出としては、複数の装飾図柄が複数回にわたって変動するかのように複数の装飾図柄を変動させる変動演出を実行し、リーチ状態が仮停止されないことを条件に当該変動演出の実行を継続させる連続変動演出（具体的には、リーチ状態が成立するか否かの過程において、全ての装飾図柄が仮停止表示／再変動を連続的に繰り返すような態様）や、リーチ状態が仮停止されないことを条件にリーチ状態が停止されるか否かの装飾図柄を再変動させるすべり変動演出（具体的には、リーチ状態が成立するか否かの過程において、少なくとも一方の装飾図柄を固定表示（仮停止表示）しながら、他方の装飾図柄が仮停止表示／再変動を連続的に繰り返すような態様）を例示することができる。

また、達成演出は、特定の演出態様が含まれる期待度演出において複数の装飾図柄の変動が開始された後から特定の演出態様が行われるまでの間の部分に入れ込まれるが、複数の装飾図柄の変動が開始された後に相当するリーチ状態が停止される前後のタイミングからが望ましい。すなわち、特別期待度演出を実行する場合には、リーチ状態が停止されるタイミングが達成演出の終了時まで移行されることになる。また、達成演出の開始契機としては、例えば、複数の装飾図柄の変動が外れ図柄（特定の装飾図柄の組合せとはならない装飾図柄の組合せ）で仮停止表示する態様とすることで、その変動が外れ図柄で停止表示されたとしても達成演出が実行されているのではないかと期待させる構成とすることができる。また、達成演出の開始前後において、複数の装飾図柄の変動が仮停止されることなくそのまま継続される構成や、その変動とは別個の文字情報等によって達成演出の開始を遊技者に告知するような構成であってもよい。

解決手段１記載の遊技機によれば、装飾図柄変動制御手段による複数の装飾図柄の変動に併せて、期待度演出決定手段により決定された期待度演出の表示制御を行う期待度演出表示制御手段を備え、期待度演出記憶手段には、複数の装飾図柄がリーチ状態で停止され

た後、通常の演出態様から特定の演出態様へと進行させることが可能な期待度演出が記憶されるとともに、特定の演出態様が含まれない期待度演出よりも特定の演出態様が含まれる期待度演出のほうが、利益が付与される期待度が高くなるように設定されるものである。すなわち、期待度演出において特定の演出態様が実行される前段階である通常の演出態様では、特定の演出態様へと展開されなければ利益付与に対する期待感が高められる状態とはならず、遊技者が期待のもてる演出態様とはならない。一方、達成演出とは、所定の達成条件を達成するか否かの演出である。この達成演出が実行された場合には、達成条件が達成されるか否かの機会が複数回にわたって得られることから、利益付与に対する期待感を持続させることができる。また、達成演出にかかる達成条件が達成されるのを条件に、通常の演出態様を実行することなく、特定の演出態様が展開されることから、達成演出を遊技者が期待のもてる演出とすることができる。

また、達成演出が抽選手段の抽選結果に基づくことなく、その後に特定の演出態様が展開されるか否かに基づくように設定されることで、達成条件が達成されるか否かの機会に対する期待感が最後まで持続させられるとともに、達成演出の達成頻度を高めることができる。また、達成演出実行手段により達成演出を実行する場合において、複数の装飾図柄の可変表示及び仮停止表示を繰り返して複数の装飾図柄の変動が複数回行われているかのような連続変動演出を行うことで達成演出を実行するとともに、連続変動演出にかかる変動回数が同一であり、且つ連続変動演出の実行時間を異ならせた複数種類の達成演出のうちいずれかを実行可能とすることができる。

また、特定の演出態様が含まれる期待度演出として、特定の演出態様が含まれる期待度演出における特定の演出態様が実行される前の部分に達成演出が組み込まれた態様からなる特別期待度演出を実行可能としている。すなわち、1回の変動表示（期待度演出）において特定の演出態様が実行されるまでの遊技者が期待のもてない通常の演出態様を、遊技者が期待のもてる達成演出に差替えて実行することができる。また、遊技者が期待のもてる達成演出が実行されながらも、変動表示パターンに設定された所定の変動時間（期待度演出の演出時間）を保持することから、演出内容が間延びすることがない。したがって、達成演出に対する期待感を維持しながら、達成演出の達成頻度を高めることで、遊技興趣の低下を抑制することができる。

（解決手段２）

前記達成演出決定手段は、前記達成条件として提示された前記連続変動演出にかかる変動回数内に、前記有効ライン上に前記リーチ状態が停止されるか否かの達成演出について実行するか否かを決定するものであり、前記期待度演出表示制御手段は、前記連続変動演出にかかる変動回数内に、前記有効ライン上に前記リーチ状態が停止されるのを契機として前記達成演出にかかる前記達成条件を達成し、前記特定の演出部へと進行する表示制御を行うことを特徴とする解決手段１記載の遊技機。

解決手段２記載の遊技機によれば、達成条件として提示された連続変動演出にかかる変動回数内に、有効ライン上に前記リーチ状態が停止されるか否かの達成演出について実行するか否かを決定するものである。これによれば、有効ライン上にリーチ状態が形成されない仮停止表示が行われたとしても、連続変動演出にかかる変動回数内であれば次回以降の仮停止表示（停止表示）に期待することができ、有効ライン上にリーチ状態が形成される期待を継続させることができる。また、演出的にリーチ状態が形成されるか否かの機会が連続変動演出にかかる変動回数にわたって得られることから、実際よりもリーチ状態が形成される割合が高まったかのように見せることができる。

（解決手段３）

前記期待度演出表示制御手段は、前記達成条件として前記連続変動演出にかかる変動回数が提示された後、前記装飾図柄列の仮停止表示が行われるごとに前記連続変動演出にかかる残り回数が提示されることを特徴とする解決手段１または解決手段２記載の遊技機。

解決手段３記載の遊技機によれば、達成条件として連続変動演出にかかる変動回数が提示された後、装飾図柄列の仮停止表示が行われるごとに連続変動演出にかかる残り回数が提示されている。これによれば、達成条件として連続変動演出にかかる変動回数が提示さ

れるだけでなく、その演出過程においても連続変動演出にかかる残り回数が提示されることから、達成条件が達成されるか否かの機会が何回残されているかを遊技者が見失うことがなく、連続変動演出にかかる残り回数に応じた期待をもたせることができる。

(解決手段 4)

前記達成演出決定手段は、前記達成演出を実行する旨が決定される際に、前記連続変動演出の演出時間が同一でありながら前記連続変動演出にかかる変動回数を異ならせた演出が用いられることを特徴とする解決手段 1 乃至解決手段 3 のいずれかに記載の遊技機。

解決手段 4 記載の遊技機によれば、達成演出を実行する旨が決定される際に、連続変動演出の演出時間が同一でありながら連続変動演出にかかる変動回数を異ならせた演出が用いられている。これによれば、変動表示パターンに設定された所定の変動時間の一部である連続変動演出の演出時間が限られながら、多種類の変動回数からなる連続変動演出を実行することができる。すなわち、変動表示パターンに設定された所定の変動時間（期待度演出の演出時間）を保持することから、演出内容が間延びすることなく、変動回数を異ならせた連続変動演出を実行することができる。

(解決手段 5)

前記期待度演出決定手段は、前記達成演出決定手段により前記達成演出を実行する旨が決定された場合に、前記期待度演出が終了されるまでの部分に前記達成演出が組み込まれた態様からなる非特別期待度演出に決定する非特別期待度演出手段を有し、前記期待度演出表示制御手段は、前記達成演出にかかる前記達成条件が達成されないことを条件に、前記期待度演出を終了する表示制御を行うことを特徴とする解決手段 1 乃至解決手段 4 のいずれかに記載の遊技機。

解決手段 5 記載の遊技機によれば、達成演出にかかる達成条件が達成されないことを条件に、期待度演出を終了させるものである。これによれば、達成演出が実行されたとしても、結果として達成条件が達成されるとは限らず、特定の演出部が展開されないこともある。すなわち、達成演出は、結果によってはそのまま期待度演出を終了させることもあり、特定の演出部が展開されるか否かの択一の演出とすることができる。

(解決手段 6)

各々の装飾図柄が対応付けられた複数種類の常時演出のうちいずれかの常時演出を順次決定する常時演出決定手段と、前記期待度演出とは別個に、前記演出表示装置の表示領域にて前記常時演出決定手段に決定された常時演出を表示させる常時演出表示制御手段と、を備え、前記期待度演出表示制御手段は、前記演出表示装置の表示領域にて前記常時演出に対応する装飾図柄が視認可能となるように前記複数の装飾図柄列の変動を仮停止させるのを契機として、前記達成演出へと進行する表示制御を行うことを特徴とする解決手段 1 乃至解決手段 5 のいずれかに記載の遊技機。

解決手段 6 記載の遊技機によれば、演出表示装置の表示領域にて常時演出に対応する装飾図柄が視認可能となるように複数の装飾図柄列の変動を仮停止させるのを契機として、達成演出へと進行させるものである。これによれば、複数の装飾図柄列の変動が停止するよりも前の段階では、有効ライン上にリーチ状態が停止するか否かだけでなく、常時演出に対応する装飾図柄が視認可能となるか否かにも注目させることができる。また、各々の装飾図柄に対応付けられた常時演出は、複数の装飾図柄列の変動と同一の表示領域に表示制御されることから、常時演出に対応する装飾図柄が視認可能となるように変動が仮停止されたか否かを判別する際に、遊技者の理解が困難とはならない。