

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7278563号

(P7278563)

(45)発行日 令和5年5月22日(2023.5.22)

(24)登録日 令和5年5月12日(2023.5.12)

(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148頁)

(21)出願番号	特願2018-33963(P2018-33963)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年2月27日(2018.2.27)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-146794(P2019-146794 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(43)公開日	令和1年9月5日(2019.9.5)	(74)代理人	100160691
審査請求日	令和3年2月24日(2021.2.24)		弁理士 田邊 淳也
前置審査		(72)発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(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】

遊技者が操作可能な第1操作手段および第2操作手段と、  
複数種類の画像を表示可能な第1表示領域および第2表示領域を備える表示手段と、を  
備えた遊技機であって、

前記第1表示領域に表示される画像の一つは、第1特定画像であり、

前記第1表示領域に表示される画像の一つは、第2特定画像であり、

前記第2表示領域に表示される画像の一つは、前記第1操作手段の外観を表す第1操作  
部画像であり、

前記第2表示領域に表示される画像の一つは、前記第2操作手段の外観を表す第2操作  
部画像であり、

前記第1操作手段および第2操作手段は、互いに異なる方向に、少なくとも一部分が往  
復移動するように構成されており、

前記第2表示領域に前記第1操作部画像が表示され、前記第1表示領域に前記第1特定  
画像が表示された状態で、前記第1特定画像が前記第1操作手段の操作方向に沿った方向  
に往復移動する第1の演出と、

前記第2表示領域に前記第2操作部画像が表示され、前記第1表示領域に前記第2特定  
画像が表示された状態で、前記第2特定画像が前記第2操作手段の操作方向に沿った方向  
に往復移動する第2の演出と、をこなう、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

## 【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2016-29956号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

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

## 【0006】

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

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

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

## 【0008】

## [適用例1]

遊技者が操作可能な第1操作手段および第2操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な第1表示領域および第2表示領域を備える表示手段と、を備えた遊技機であって、

前記第1表示領域に表示される画像の一つは、第1特定画像であり、

前記第1表示領域に表示される画像の一つは、第2特定画像であり、

前記第2表示領域に表示される画像の一つは、前記第1操作手段の外観を表す第1操作部画像であり、

前記第2表示領域に表示される画像の一つは、前記第2操作手段の外観を表す第2操作部画像であり、

前記第1操作手段および第2操作手段は、互いに異なる方向に、少なくとも一部分が往復移動するように構成されており、

前記第2表示領域に前記第1操作部画像が表示され、前記第1表示領域に前記第1特定画像が表示された状態で、前記第1特定画像が前記第1操作手段の操作方向に沿った方向に往復移動する第1の演出と、

前記第2表示領域に前記第2操作部画像が表示され、前記第1表示領域に前記第2特定画像が表示された状態で、前記第2特定画像が前記第2操作手段の操作方向に沿った方向に往復移動する第2の演出と、をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

## 【発明の効果】

## 【 0 0 1 3 】

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】

## 【 0 0 1 4 】

【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。

10

【図 7】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。

【図 8】判定テーブル T 1 ~ T 4 を説明するための図である。

【図 9】大当たり種別判定テーブル T 5 の説明図である。

【図 10】非時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 の説明図である。

【図 11】時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 の説明図である。

【図 12】電チュー開放パターン判定テーブル T 7 の説明図である。

【図 13】大入賞口開放パターン判定テーブル T 8 の説明図である。

【図 14】V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9 の説明図である。

【図 15】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 16】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

20

【図 17】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図 18】特図 2 事前判定処理のフローチャートである。

【図 19】特図 1 事前判定処理のフローチャートである。

【図 20】普通動作処理のフローチャートである。

【図 21】特別動作処理のフローチャートである。

【図 22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 23】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 24】変動パターン選択処理の第 1 のフローチャートである。

【図 25】変動パターン選択処理の第 2 のフローチャートである。

【図 26】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

30

【図 27】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 28】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図 29】遊技状態リセット処理のフローチャートである。

【図 30】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図 31】V 開閉部材動作処理のフローチャートである。

【図 32】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 33】V 領域センサ検出処理のフローチャートである。

【図 34】保留球数処理のフローチャートである。

【図 35】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 36】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

40

【図 37】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 38】先読み演出決定処理のフローチャートである。

【図 39】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。

【図 40】先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 の説明図である。

【図 41】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図 42】基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 の説明図である。

【図 43】チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 の説明図である。

【図 44】変動演出中処理のフローチャートである。

【図 45】表示制御処理のフローチャートである。

【図 46】画像表示装置 7 による動作について説明するための図である。

50

- 【図 4 7】画像表示装置 7 による動作について説明するための図である。
- 【図 4 8】画像表示装置 7 による動作について説明するための図である。
- 【図 4 9】盤可動役物 1 5 による動作について説明するための図である。
- 【図 5 0】盤可動役物 1 5 による動作について説明するための図である。
- 【図 5 1】移動前後表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 2】移動前後表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 3】移動前後表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 4】移動前後表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 5 5】移動前後表示演出 E を説明するための図である。
- 【図 5 6】移動前後表示演出 F を説明するための図である。 10
- 【図 5 7】画像移動表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 8】画像移動表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 9】画像移動表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 0】画像移動表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 6 1】画像移動表示演出 E を説明するための図である。
- 【図 6 2】画像移動表示演出 F を説明するための図である。
- 【図 6 3】操作部画像接触演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 4】操作部画像接触演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 5】操作部画像接触演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 6】操作部画像接触演出 D を説明するための図である。 20
- 【図 6 7】操作部画像接触演出 E を説明するための図である。
- 【図 6 8】画像移動保留変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 9】画像移動保留変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 0】画像移動保留変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 1】画像移動保留変化演出 D を説明するための図である。
- 【図 7 2】操作対応動作表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 3】操作対応動作表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 4】操作対応動作表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 5】操作対応動作表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 7 6】画像重畳表示演出 A を説明するための図である。 30
- 【図 7 7】画像重畳表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 8】画像重畳表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 9】特別先読み演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 0】特別先読み演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 1】特別先読み演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 2】特別先読み演出 D を説明するための図である。
- 【図 8 3】特別先読み演出 E を説明するための図である。
- 【図 8 4】またがりリーチ演出を説明するための図である。
- 【図 8 5】楽曲情報表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 6】楽曲情報表示演出 B を説明するための図である。 40
- 【図 8 7】楽曲情報表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 8】楽曲情報表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 8 9】跨ぎリーチ演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 0】跨ぎリーチ演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 1】跨ぎリーチ演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 2】カウントダウン演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 3】カウントダウン演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 4】バラハズレ演出を説明するための図である。
- 【図 9 5】ノーマルリーチハズレ演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 6】ノーマルリーチハズレ演出 B を説明するための図である。 50

【図 9 7】図柄昇格表示演出 A を説明するための図である。

【図 9 8】図柄昇格表示演出 B を説明するための図である。

【図 9 9】カウント演出 A を説明するための図である。

【図 1 0 0】カウント演出 B を説明するための図である。

【図 1 0 1】カウント演出 C を説明するための図である。

【図 1 0 2】カウント演出 D を説明するための図である。

【図 1 0 3】カウント演出 E を説明するための図である。

【図 1 0 4】役物連動表示演出 A を説明するための図である。

【図 1 0 5】役物連動表示演出 B を説明するための図である。

【図 1 0 6】役物連動表示演出 C を説明するための図である。

10

【図 1 0 7】保留表示装飾図柄演出 A を説明するための図である。

【図 1 0 8】保留表示装飾図柄演出 B を説明するための図である。

【図 1 0 9】保留表示装飾図柄演出 C を説明するための図である。

【図 1 1 0】保留表示装飾図柄演出 D を説明するための図である。

【図 1 1 1】保留表示装飾図柄演出 E を説明するための図である。

【図 1 1 2】変動時間指標演出 A を説明するための図である。

【図 1 1 3】変動時間指標演出 B を説明するための図である。

【図 1 1 4】変動時間指標演出 C を説明するための図である。

【図 1 1 5】変動時間指標演出 D を説明するための図である。

【図 1 1 6】変動時間指標演出 E を説明するための図である。

20

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

< 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 6 】

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、剣部材 6 4 と、剣ボタン 6 5 と、枠ランプ 6 6 と、スピーカ 6 7 と、枠可動体 6 0 0 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。

30

【 0 0 1 7 】

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。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。剣部材 6 4 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方に押し込むことができる。剣ボタン 6 5 は、剣部材 6 4 の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 6 4 は、剣部材 6 4 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、先端の剣ボタン 6 5 を押圧する第 2 の操作

40

50

の異なる２つの操作を実行可能に構成されている。枠ランプ６６は、前枠５３の開口部周辺に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ６７は、前枠５３の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。枠可動体６００は、前枠５３の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。枠可動体６００は、前枠５３の内部に格納されている格納状態から、前枠５３の上方に突出する露出状態に変位可能に構成されている。

#### 【００１８】

遊技盤２は、遊技領域３と、レール部材４と、盤ランプ５と、画像表示装置７と、センター装飾体１０と、固定入賞装置（ヘソ）１９と、普通可変入賞装置（電チュー）２２と、ゲート（スルーチャッカー）２８と、第１大入賞装置（第１アタッカー）３１と、第２大入賞装置（第２アタッカー）３６と、一般入賞口２７（普通入賞口２７）と、一般入賞口２９（普通入賞口２９）、アウト口１６と、表示器類４０と、を備えている。

10

#### 【００１９】

遊技領域３は、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材４は、遊技領域３の左側端部に配置され、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球を遊技領域３の上方に向けて誘導する。盤ランプ５は、遊技領域３の背面側に配置され、遊技領域３の背面側から光を照射する。

#### 【００２０】

画像表示装置７は、遊技領域３の中央付近に設けられ、第１画像表示装置７Ａと第２画像表示装置７Ｂとを備えている。第１画像表示装置７Ａは、表示画面７ａを備えている。第２画像表示装置７Ｂは、表示画面７ｂを備えている。画像表示装置７は、液晶表示装置であってもよいし、有機ＥＬ表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置７の表示画面７ａ、７ｂは、演出図柄（装飾図柄）８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが可変表示（変動表示ともいう）される演出図柄表示領域と、保留画像９Ａ、９Ｂが表示される保留画像表示領域と、保留消化画像９Ｃが表示される保留消化画像表示領域と、を有している。保留画像９Ａ、９Ｂは、保留を表す画像であり、第１保留アイコン９Ａ、９Ｂとも呼ぶ。保留消化画像９Ｃは、当該保留を表す画像であり、第２保留アイコン９Ｃとも呼ぶ。第１保留アイコンと第２保留アイコンとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。

20

30

#### 【００２１】

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

40

#### 【００２２】

例えば、大当たりに当選した場合には「７７７」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「６３７」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂのほか、画像表示装置７によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは上記に限定されず任意に設定することができる。以後、演出図柄８Ｌ、８

50

C、8 Rを表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を1回の変動演出（1サイクルの変動演出）としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

#### 【0023】

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

#### 【0024】

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

#### 【0025】

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

#### 【0026】

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

#### 【0027】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 8 】

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

## 【 0 0 2 9 】

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

## 【 0 0 3 0 】

また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート28を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、ゲート28を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、後述の普通図柄表示器42において普通図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する普通図柄が確定表示（点灯または消灯）され、遊技者に抽選結果が報知される。

## 【 0 0 3 1 】

第1大入賞装置（第1アタッカー、第1特別可変入賞装置）31は、遊技領域3における第1始動口20の右上方に配置され、第1大入賞口（第1特別入賞口）30と、V領域39と、非V領域70と、V開閉部材71とを備えている。第1大入賞口30は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第1特別入賞口開閉部材）32を備えている。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33（図3）によって駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

## 【 0 0 3 2 】

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

10

20

30

40

50



2 に対して左右方向に移動するように構成してもよい。すなわち、V 開閉部材ソレノイド 7 3 の通電時には、遊技球を V 領域 3 9 に振り分ける退避状態（第 1 の状態）となり、V 開閉部材ソレノイド 7 3 の非通電時には、遊技球を非 V 領域 7 0 に振り分ける進出状態（第 2 の状態）となるように構成してもよい。なお、遊技機 1 では、V 領域 3 9 への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり、V 領域 3 9 は、確変作動口となっている。一方、非 V 領域 7 0 は、確変作動口となっていない。本実施形態の第 1 大入賞装置 3 1 は、さらに、第 1 大入賞装置 3 1 から排出される遊技球数を計数する第 1 大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。第 1 大入賞装置排出センサは、V 領域 3 9 と非 V 領域 7 0 が下流で合流した地点に設けられており、V 領域センサ 3 9 a または非 V 領域センサ 7 0 a を通過した遊技球数を計数する。

10

#### 【0033】

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

#### 【0034】

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

20

一般入賞口 2 9 は、遊技領域 3 の右下部であって、第 1 大入賞口 3 0 の右側に隣接して配置されている。

#### 【0035】

遊技領域 3 には、左右方向の中央より左側の左遊技領域 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。

30

#### 【0036】

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。

40

#### 【0037】

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、

50

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

#### 【0038】

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

#### 【0039】





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

#### 【0040】

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

#### 【0041】

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。

【００４２】

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

【００４３】

## ２．遊技機の電氣的構成

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

【００４４】

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

【００４５】

主制御基板８０には、入出力回路８７および中継基板８８を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板８０は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板８８を介して接続されるセンサ類

10

20

30

40

50

としては、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、V領域センサ39a、非V領域センサ70a、および、普通入賞口センサ27a、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。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。

#### 【0046】

主制御基板80には、入出力回路87を介して表示器類40が接続されている。遊技制御用マイコン81は、第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b、普通図柄表示器42、第1特図保留表示器43a、第2特図保留表示器43b、普図保留表示器44についての表示制御おこなう。

#### 【0047】

主制御基板80には、入出力回路87を介して払出制御基板110が接続されている。主制御基板80は、払出制御基板110に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板110から信号を受信する。払出制御基板110には、賞球払出装置120と、貸球払出装置130と、カードユニット135と、が接続され、発射制御回路111を介して発射装置112が接続されている。賞球払出装置120は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板110は、遊技制御用マイコン81からの信号に基づいて、賞球払出装置120の賞球モータ121を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ122によって検知される。貸球払出装置130は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板110は、遊技機1に接続されたカードユニット135からの信号に基づいて、貸球払出装置130の貸球モータ131を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ132によって検知される。カードユニット135は、遊技機1に隣接して配置され、挿入されたプリペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置112は、ハンドル60(図1)と、発射モータ113と、タッチスイッチ114と、発射ボリューム115と、を備えている。発射装置112は、遊技者によるハンドル60の操作があった場合に、タッチスイッチ114によってハンドル60の接触を検知し、発射ボリューム115によってハンドル60の回転量を検知する。そして、発射ボリューム115の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるように発射モータ113を駆動する。

#### 【0048】

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

ドを用いた回路)が介在している。

#### 【0049】

サブ制御基板90は、演出制御用マイコン91と、入出力回路95と、を備えている。演出制御用マイコン91は、サブ制御基板90に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機1の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン91は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブROM93と、ワークメモリとして使用されるサブRAM94と、サブROM93に記憶されているプログラムを実行するサブCPU92と、を含んでいる。サブROM93に記憶されているデータの詳細、および、サブRAM94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ROM93は外付けROMとして構成されていてもよい。演出制御用マイコン91は、入出力回路(I/Oポート部)95を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路95は、演出制御用マイコン91に内蔵されていてもよい。サブ制御基板90には、入出力回路95を介して、画像制御基板100と、音声制御基板106と、ランプ制御基板107と、中継基板108と、が接続されている。

10

#### 【0050】

画像制御基板100は、画像制御用マイコン101と、入力回路105aと、出力回路105bとを備えている。画像制御用マイコン101は、画像制御基板100に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置7(第1画像表示装置7Aおよび第2画像表示装置7B)の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン101は、CPU102と、ROM103と、RAM104とを含んでいる。ROM103には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置7に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等(演出図柄を含む)や背景画像等の画像データが格納されている。RAM104は、画像データを展開するためのメモリとして使用される。CPU102は、ROM103に記憶されているプログラムを実行する。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン101に画像表示装置7の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン101は、演出制御用マイコン91からの指令に基づいてROM103から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて表示制御をおこなう。

20

#### 【0051】

音声制御基板106には、スピーカ67が接続されており、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板90のサブROM93に格納されている。なお、音声制御基板106は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づく音声制御を実行させてもよい。さらに、音声制御基板106は、ROMを実装していてもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御基板100のCPU102に音声制御を実行させてもよい。さらに、画像制御基板100のROM103に音響データを格納してもよい。

30

#### 【0052】

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

40

50

マイコン 9 1 は、盤可動体 1 5 の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って盤可動体 1 5 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 9 3 に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 1 0 7 は、CPU を実装していてもよく、その CPU にコマンドに基づくランプの点灯制御や盤可動体 1 5 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 1 0 7 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。

#### 【 0 0 5 3 】

中継基板 1 0 8 には、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a と、枠可動体 6 0 0 と、が接続されている。演出ボタン検出スイッチ 6 3 a は、演出ボタン 6 3（図 1）が押下操作されたことを検出する。演出ボタン 6 3 が押下されると、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a から、中継基板 1 0 8 を介してサブ制御基板 9 0 にスイッチ信号が出力される。演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、枠可動体 6 0 0 を動作させる。枠可動体 6 0 0 は、前枠 5 3（図 1）の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。演出制御用マイコン 9 1 は、枠可動体 6 0 0 の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って枠可動体 6 0 0 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 9 3 に格納されているデータを用いる。なお、中継基板 1 0 8 には、セレクトボタン 6 8（図 1）が押下操作されたことを検出するセレクトボタン検出スイッチや、前枠 5 3 に設けられ、人体が接触すると検出信号を出力するタッチセンサなどが接続されていてもよい。

#### 【 0 0 5 4 】

### 3. 遊技機の詳細構成

図 5、図 6 に基づいて、遊技機 1 のデータ構成について説明する。図 5（A）は、メイン ROM 8 3 に記憶されているテーブルを説明するための図である。図 5（B）は、メイン RAM 8 4 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 ROM 9 3 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 RAM 9 4 に設けられている記憶領域を説明するための図である。

#### 【 0 0 5 5 】

メイン ROM 8 3（図 5（A））には、大当たり判定テーブル T 1 と、リーチ判定テーブル T 2 と、普通図柄当たり判定テーブル T 3 と、普通図柄変動パターン判定テーブル T 4 と、大当たり種別判定テーブル T 5 と、変動パターン判定テーブル T 6 と、電チュー開放パターン判定テーブル T 7 と、大入賞口開放パターン判定テーブル T 8 と、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9 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 8 1 が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン 8 1 によって参照される。各判定テーブルの具体的な内容については後述する。

#### 【 0 0 5 6 】

メイン RAM 8 4（図 5（B））には、コマンドセット領域 8 4 a と、フラグセット領域 8 4 b と、カウンタセット領域 8 4 c と、特別動作ステータスセット領域 8 4 d と、特図保留記憶領域 8 5 と、普図保留記憶領域 8 6 とが設けられている。コマンドセット領域 8 4 a は、主制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V 通過コマンド、客待ち待機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域 8 4 b は、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第 1 入賞フラグ、第 2 入賞フラグ、V フラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域 8 4 c は、主制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、確変カウンタ、時短カウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域 8 4 d は、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保

留記憶領域 8 5 は、第 1 特図保留が記憶される第 1 特図保留記憶領域 8 5 a と、第 2 特図保留が記憶される第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とを含んでいる。第 1 特図保留記憶領域 8 5 a には、第 1 特図保留の 1 個目、2 個目、3 個目、4 個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域が設けられている。第 2 特図保留記憶領域 8 5 b には、第 2 特図保留の 1 個目、2 個目、3 個目、4 個目にそれぞれ対応する乱数値群（保留情報）を記憶するための第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域 8 6 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 R A M 8 4 には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、盤可動体 1 5 や枠可動体 6 0 0 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。

10

#### 【 0 0 5 7 】

サブ R O M 9 3（図 6（A））には、先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 と、基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 と、チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 と、停止図柄パターン決定テーブル T 5 4 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 9 1 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 9 1 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。

#### 【 0 0 5 8 】

20

サブ R A M 9 4（図 6（B））には、コマンド記憶領域 9 4 a と、演出コマンドセット領域 9 4 b と、事前判定情報記憶領域 9 4 c と、カウンタセット領域 9 4 d と、が設けられている。コマンド記憶領域 9 4 a は、サブ制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域（入力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V 通過コマンド、客待ち待機コマンドなどが格納される。演出コマンドセット領域 9 4 b は、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板 9 0 から画像制御基板 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 9 4 c は、サブ制御メイン処理（後述）において、事前判定情報が記憶される。カウンタセット領域 9 4 d は、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタなどがセットされる。

30

#### 【 0 0 5 9 】

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 8 1 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 9 1 が取得する乱数を示している。遊技制御用マイコン 8 1 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 ～ 6 5 5 3 5 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 ～ 1 2 7 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 ～ 1 2 7 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

40

50

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7 a内で揺れているように表示されてもよい。「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、電チュー22を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選（普通図柄抽選）に用いられる。普通図柄乱数は、0～255までの範囲の値をとる。「大当たり乱数」、「大当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口（第1始動口20または第2始動口21）への入球に基づいて取得される。第1始動口20への入球に基づいて取得された乱数値群は第1特図保留記憶領域85 aに記憶され、第2始動口21への入球に基づいて取得された乱数値群は第2特図保留記憶領域85 bに記憶される。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、ゲート28の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普図保留記憶領域86に記憶される。

10

#### 【0060】

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

20

#### 【0061】

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

#### 【0062】

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

30

#### 【0063】

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

40

50



、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。

#### 【 0 0 6 4 】

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」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 ～ 2 5 4」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「0 ～ 2 5 4 以外の数値（2 5 5）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。

10

#### 【 0 0 6 5 】

普通図柄変動パターン判定テーブル T 4 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、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「3 0 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。

#### 【 0 0 6 6 】

図 9 は、大当たり種別判定テーブル T 5 を説明するための図である。大当たり種別判定テーブル T 5 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（0 ～ 1 2 7 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 ～ 2 4」の場合には、大当たり種別が「1 6 R V 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「2 5 ～ 4 9」の場合には、大当たり種別が「1 6 R V 通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄 2」と判定される。大当たり種別乱数値が「5 0 ～ 5 5」の場合には、大当たり種別が「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄 3」と判定される。大当たり種別乱数値が「5 6 ～ 6 7」の場合には、大当たり種別が「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄 4」と判定される。大当たり種別乱数値が「6 8 ～ 1 2 7」の場合には、大当たり種別が「1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄 5」と判定される。一方、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選において当選した場合、大当たり種別乱数値によらず（0 ～ 1 2 7 のいずれであっても）、大当たり種別が「1 6 R V 通過予定大当たり」と判定され、特図 2 の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄 1」と判定されることが示されている。なお、大当たり種別判定テーブル T 5 を参照することによって、特図停止図柄に対応する「特図停止図柄データ」、特別遊技の「オープニング（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。「1 6 R V 通過予定大当たり」、「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」、「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」および「1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」の具体的な内容については後述する。

20

30

40

#### 【 0 0 6 7 】

図 1 0 は、非時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 を説明するための図である。図 1 1 は、時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 を説明するための図である。変動パターン判定テーブル T 6 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した変動パターン乱数値（0 ～ 1 2 7）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 1 0 では、例えば、非時短状態において第 1 始動口 2 0 に入賞し、大当たり判定テーブル T 1 において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブル T 2 において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「1 ～ 2」であり、変動パターン乱数値が「0 ～ 6 0」の場合には、変動パターンが「P 7」と判定されることが示され

50

ている。図 11 では、例えば、時短状態において第 2 始動口 21 に入賞し、大当たり判定テーブル T1 において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブル T5 において「16RV 通過予定大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0～10」の場合には、変動パターンが「P61」と判定されることが示されている。図 10, 11 に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（SPリーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる 3 種類のスーパーリーチ（SP1、SP2、SP3）が設定されている。変動時間の長さは SP3 > SP2 > SP1 となっている。SP1～3 では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。SP1～3 の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

10

#### 【0068】

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

20

#### 【0069】

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

30

40

#### 【0070】

図 14 は、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T9 を説明するための図である。V 開

50

閉部材開放パターン判定テーブルＴ９は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図９）に応じて、Ｖ開閉部材７１の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１４（Ａ）では、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、または、「２１Ｈ」のとき、Ｖ開閉部材７１の開放パターンは「開放パターン３１」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３２」と判定され、特図停止図柄データが「１４Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３３」と判定され、特図停止図柄データが「１５Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３４」と判定されることが示されている。図１４（Ｂ）には、開放パターン３１、開放パターン３２、開放パターン３３、および、開放パターン３４の内容が示されている。開放パターン３１では２、４、６、８Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。開放パターン３２では２、４、６、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。８、１０Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。開放パターン３３では２、６Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。４、８、１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。開放パターン３４では２、４、６、８、１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。

【００７１】

#### ４．大当たり等の説明

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

【００７２】

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

ターン（V非通過予定開放パターン）で開閉部材３２、開閉部材３７およびV開閉部材７１を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが１７Hの大当たりが「V非通過予定大当たり」に該当する。図１３に示す開閉部材３２および開閉部材３７の開放パターンと、図１４に示すV開閉部材７１の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン２２：開放パターン３４）のとき、その大当たり遊技中にV領域３９への遊技球の通過が不可能となる。上記のように、開閉部材３２および開閉部材３７の開放パターン２２は、V通過予定開放パターンとV非通過予定開放パターンとを兼ねている。

#### 【００７３】

「V通過予定大当たり」は、「１６RV通過予定大当たり」と、「１６R（実質１３R）V通過予定大当たり」と、「１６R（実質１５R）V通過予定大当たり」と、を含んでいる。「１６RV通過予定大当たり」は、実質的な総ラウンド数が１６Rである。１Rから１３Rまでと１５Rは第１大入賞口３０を１R当たり最大２９．５秒にわたって開放する。１４Rと１６Rは第２大入賞口３５を１R当たり最大２９．５秒にわたって開放する（図１３：開放パターン２１）。１０Rおよび１２Rでは、V開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３１）、第１大入賞口３０内のV領域３９への通過が容易に可能である。

10

#### 【００７４】

「１６R（実質１３R）V通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Rであるものの、実質的な総ラウンド数は１３Rである。つまり、１Rから１３Rまでは第１大入賞口３０を１R当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１５Rでは第１大入賞口３０を１R当たり０．１秒しか開放せず、また、１４Rと１６Rでも第２大入賞口３５を１R当たり０．１秒しか開放しない（図１３：開放パターン２２）。従って、この「１６R（実質１３R）V通過予定大当たり」では１４Rから１６Rまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「１６R（実質１３R）V通過予定大当たり」は、実質１３Rの大当たりとなっている。２Rおよび６Rでは、V開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３３）、第１大入賞口３０内のV領域３９への通過が容易に可能である。

20

#### 【００７５】

「１６R（実質１５R）V通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Rであるものの、実質的な総ラウンド数は１５Rである。つまり、１Rから１３Rまでと１５Rは第１大入賞口３０を１R当たり最大２９．５秒にわたって開放し、１６Rでは第２大入賞口３５を１R当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１４Rでは第２大入賞口３５を１R当たり０．１秒しか開放しない（図１３：開放パターン２３）。従って、この「１６R（実質１５R）V通過予定大当たり」では１４Rは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「１６R（実質１５R）V通過予定大当たり」は、実質１５Rの大当たりとなっている。８Rおよび１０Rでは、V開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３２）、第１大入賞口３０内のV領域３９への通過が容易に可能である。

30

#### 【００７６】

「V非通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Rであるものの、実質的な総ラウンド数は１３となる開放パターン２２の「１６R（実質１３R）V非通過予定大当たり」である。つまり、１Rから１３Rまでは第１大入賞口３０を１R当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１５Rでは第１大入賞口３０を１R当たり０．１秒しか開放せず、また、１４Rと１６Rでも第２大入賞口３５を１R当たり０．１秒しか開放しない（図１３：開放パターン２２）。従って、この「１６R（実質１３R）V非通過予定大当たり」では１４Rから１６Rまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「１６R（実質１３R）V非通過予定大当たり」は実質１３Rの大当たりとなっている。２R，４R，６R，８R，１０Rおよび１２Rでは、V開閉部材７１は開放されるもののその開放はショート開放であり（図１４：開放パターン３４）、第１大入賞口３０内のV領域３９に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

40

50

## 【 0 0 7 7 】

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 3 )。すなわち、「 1 6 R ( 実質 1 3 R ) V 非通過予定大当たり」は、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、「 1 6 R ( 実質 1 3 R ) V 通過予定大当たり」は、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域 3 9 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、「 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」とを見分けることが困難になり、当該大当たり後の遊技状態が低確時短状態 ( 低確高ベース状態 ) になるか高確時短状態 ( 高確高ベース状態 ) になるかが判別し難くなる。すなわち、「 1 6 R ( 実質 1 3 R ) V 通過予定大当たり」後の遊技状態は、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域 3 9 に遊技球が通過した場合には、高確時短状態 ( 高確高ベース状態 ) でありながら高確率になっていることが潜伏した状態 ( 潜伏確変状態 ) となる。

10

## 【 0 0 7 8 】

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 6 8 / 1 2 8 ( 約 5 3 % )、V 非通過予定大当たりが 6 0 / 1 2 8 ( 約 4 7 % ) となっている。これに対して、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の抽選において当選した大当たりは、全て V 通過予定大当たりとなっている。すなわち、後述の電サボ制御の実行により入球可能となる第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく抽選により大当たりに当選した場合には、必ず V 通過予定大当たりとなる。このように遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 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 2 1 に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選 ( 第 2 特別図柄の抽選 ) の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

20

## 【 0 0 7 9 】

## 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 8 1 は、特別図柄表示器 4 1 に表示する特別図柄および普通図柄表示器 4 2 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 8 1 が特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態」と呼び、確率変動制御していない状態を単に「通常確率状態 ( 非高確率状態、低確率状態 ) 」と呼ぶ。遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄の確率変動制御として、大当たりと判定される大当たり乱数値の数が通常確率状態よりも高確率状態の方が多い大当たり判定テーブル ( 図 8 ( A ) ) を用いた大当たり判定をおこなうことにより、高確率状態を実現する。従って、高確率状態は、通常確率状態よりも大当たりの確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 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 4 1 による特別図柄の可変表示の表示結果 ( 停止図柄 ) が大当たり図柄となる確率が高くなる。

30

40

## 【 0 0 8 0 】

また、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 1 0、図 1 1 ) 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

50

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。

#### 【 0 0 8 1 】

遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多き普通図柄当たり判定テーブル T 3（図 8（C））を用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器 4 2 による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では 30 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 8（D））。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 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。

#### 【 0 0 8 2 】

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

10

20

30

40

50

ある。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（ここでは100回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。遊技機1を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」、または、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」という。

10

#### 【0083】

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

20

#### 【0084】

##### 6. 遊技制御用マイコン81の動作

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

30

#### 【0085】

##### 〔主制御メイン処理〕

図15は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、遊技機1の電源がオンされると、メインROM83から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、初期設定をおこなう（ステップS001）。初期設定では、例えば、メインCPU82の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

40

#### 【0086】

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

50

ドウェア乱数であってもよい。

#### 【 0 0 8 7 】

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。

10

#### 【 0 0 8 8 】

##### [ メイン側タイマ割り込み処理 ]

図 1 6 は、メイン側タイマ割り込み処理（図 1 5：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 1 5）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。

20

#### 【 0 0 8 9 】

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。

#### 【 0 0 9 0 】

30

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 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。

40

#### 【 0 0 9 1 】

##### [ 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

50



留の数をカウントするカウンタの値である。普通図柄保留球数が「4」であれば（ステップS202：YES）、処理はステップS205にスキップする。普通図柄保留球数が「3」以下の場合（ステップS202：NO）、普通図柄保留球数に「1」を加算した後（ステップS203）、普通図柄乱数取得処理をおこなう（ステップS204）。ここでは、遊技制御用マイコン81は、普通図柄乱数カウンタの値（図7：ラベル - TRND - Hの値）を取得し、取得した乱数値をメインRAM84の普通図柄保留記憶領域86の第1～第4記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

#### 【0092】

ステップS205では、遊技制御用マイコン81は、第2始動口21に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合（ステップS205：NO）、処理はステップS210にスキップする。遊技球が入賞した場合（ステップS205：YES）、遊技制御用マイコン81は、特図2保留球数が「4（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップS206）。特図2保留球数とは、第2特図保留の数であり、より具体的には、メインRAM84に設けられた第2特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図2保留球数が「4」であれば（ステップS206：YES）、処理はステップS210にスキップする。特図2保留球数が「3」以下の場合（ステップS206：NO）、特図2保留球数に「1」を加算した後（ステップS207）、特図2関係乱数取得処理をおこなう（ステップS208）。ここでは、大当たり乱数カウンタの値（図7：ラベル - TRND - Aの値）、大当たり種別乱数カウンタの値（図7：ラベル - TRND - ASの値）、リーチ乱数カウンタの値（図7：ラベル - TRND - RCの値）、変動パターン乱数カウンタの値（図7：ラベル - TRND - T1の値）を取得する。遊技制御用マイコン81は、取得した乱数値群を第2特図保留記憶領域85bの第1～第4記憶領域うち、現在の特図2保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン81は、後述の特図2事前判定処理（図18）のために、取得した乱数値群を第2特図保留記憶領域85bとは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図2関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン81は、特図2事前判定処理をおこなう（ステップS209）。特図2事前判定処理の詳細については後述する。

#### 【0093】

ステップS210では、遊技制御用マイコン81は、第1始動口20に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第1始動口センサ20aによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第1始動口20に遊技球が入賞していない場合（ステップS210：NO）、本処理を終了する。第1始動口20に遊技球が入賞した場合（ステップS210：YES）、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数が「4（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップS211）。特図1保留球数とは、第1特図保留の数であり、より具体的には、メインRAM84に設けられた第1特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図1保留球数が「4」であれば（ステップS211：YES）、本処理を終了する。特図1保留球数が「3」以下の場合（ステップS211：NO）、特図1保留球数に「1」を加算した後（ステップS212）、特図1関係乱数取得処理をおこなう（ステップS213）。ここでは、上述の特図2関係乱数取得処理（ステップS208）と同様に、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン81は、取得した乱数値群を第1特図保留記憶領域85aの第1～第4記憶領域うち、現在の特図1保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン81は、後述の特図1事前判定処理（図19）のために、取得した乱数値群を第1特図保留記憶領域85aとは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図1関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン81は、特図1事前判定処理をおこなう（ステップS214）。特図1事前判定処理の詳細については後述する。

#### 【0094】

## 〔特図２事前判定処理〕

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

## 【００９５】

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

## 【００９６】

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

6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。

【0097】

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

【0098】

[特図1事前判定処理]

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

【0099】

[普通動作処理]

図20は、普通動作処理(図16:ステップS104)のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、電チュー22が作動中か否かの判定をおこなう(ステップS501)。電チュー22が作動中の場合(ステップS501:YES)、処理はステップS520に移行する。電チュー22が作動中ではない場合(ステップS501:NO)、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう(ステップS502)。普通図柄の変動中の場合(ステップS502:YES)、処理はステップS508にスキップする。普通図柄の変動中ではない場合(ステップS502:NO)、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の保留球数が「0」か否かの判定をおこなう(ステップS503)。保留球数が「0」の場合(ステップS503:YES)、本処理を終了する。保留球数が1以上ある場合(ステップS503:NO)、普通図柄保留球数を1ディクリメントする(ステップS504)。従って、普通図柄の保留球数が「0」の状態では、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

10

20

30

40

50

通図柄乱数値（当たり乱数値）を読み出す。そして、普通図柄乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり判定テーブルＴ３とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「０」～「２」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される（図８（Ｃ）参照）。

#### 【０１００】

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

10

#### 【０１０１】

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

20

30

#### 【０１０２】

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

40

#### 【０１０３】

##### 〔特別動作処理〕

図２１は、特別動作処理（図１６：ステップＳ１０５）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器４１および大入賞装置（第１大入賞装置３１および第２大入賞装置３６）に関する処理を４つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「１」、「２」、「３」、「４」と呼ぶ。遊技制御用マイコン８１は、「特別動作ステータス」が「１」のとき（ステップＳ１３０１：ＹＥＳ）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップＳ１３０２）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行

50

される。「特別動作ステータス」が「2」のときには(ステップS1301:NO、ステップS1303:YES)、特別図柄変動中処理をおこなう(ステップS1304)。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「3」のときには(ステップS1301、S1303:NO、ステップS1305:YES)、特別図柄確定処理をおこなう(ステップS1306)。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「4」のときには(ステップS1301、S1303、S1305:NO)、特別電動役物処理をおこなう(ステップS1308)。特別電動役物処理では、大当たり遊技が実行される。上記の各処理の詳細については後述する。なお、特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

10

#### 【0104】

##### [特別図柄待機処理]

図22は、特別図柄待機処理(図21:ステップS1302)のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップS1401)。特図2保留球数が「0」である場合(ステップS1401:YES)、すなわち、第2特図保留記憶領域85bに、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1407に移行する。特図2保留球数が「1」以上である場合(ステップS1401:NO)、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理(ステップS1402)、および、変動パターン選択処理(ステップS1403)を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図2保留球数を1つデクリメントする(ステップS1404)。次に、遊技制御用マイコン81は、第2特図保留記憶領域85bの第1~第4記憶領域に格納されている保留情報(各種乱数値)の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第2特図保留記憶領域85bにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする(ステップS1405)。例えば、第1~第3記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第3記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第1~第4記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第4記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第2特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域に対応する保留画像9B(4つの保留画像9Bのうち、一番左端の保留画像9B)が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9Cとして表示される。また、第2特図保留記憶領域85bの第2~第4記憶領域に対応する保留画像9B(4つの保留画像9Bのうち、左から2、3、4番目の保留画像9B)がそれぞれ左側に1つシフトする(図1)。これにより、遊技者は、第2特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理をおこなう(ステップS1406)。特図2変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第2特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンド)には、大当たり判定処理(ステップS1402)でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理(ステップS1403)でセットされた変動パターンに関する情報(変動時間に関する情報を含む)が含まれている。

20

30

40

#### 【0105】

ステップS1401において、特図2保留球数が「0」の場合(ステップS1401:YES)、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップS1407)。特図1保留球数が「0」である場合(ステップS1407:YES)、すなわち、第1特図保留記憶領域85aに、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1413に移行する。

50

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

#### 【0106】

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

#### 【0107】

##### [ 大当たり判定処理 ]

図 2 3 は、大当たり判定処理（図 2 2：ステップ S 1 4 0 2、S 1 4 0 8）のフローチャートである。特図 2 の大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）と特図 1 の大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。大当たり判定処理では、まず、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 1 5 0 1）。確変フラグが ON の場合（ステップ S 1 5 0 1：YES）、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判定をおこなう（ステップ S 1 5 0 2）。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 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。

#### 【0108】

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

#### 【0109】

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

#### 【0110】

##### [ 変動パターン選択処理 ]

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

#### 【0111】

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

10

#### 【0112】

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

20

#### 【0113】

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

30

#### 【0114】

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

40

50



が「１」～「２」であるときに比べて変動時間の短い変動パターンがより多く選択されるようになっている。これにより、保留球数が多いときに特図保留の消化スピードを速めることができる。

#### 【０１１５】

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

#### 【０１１６】

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

#### 【０１１７】

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

#### 【０１１８】

##### 〔特別図柄変動中処理〕

図２６は、特別図柄変動中処理（図２１：ステップＳ１３０４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう（ステップＳ１７０１）。特別図柄の変動時間とは、上述の変動パターン選択処理（図２４、図２５）で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間である。変動時間が終了していない場合（ステップＳ１７０１：ＮＯ）、本処理を終える。す

なわち、特別図柄待機処理（図 2 2）のステップ S 1 4 0 6 または S 1 4 1 2 において開始された特別図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップ S 1 7 0 1：YES）、変動停止コマンドをセットし（ステップ S 1 7 0 2）、特別動作ステータスを「3」にセットする（ステップ S 1 7 0 3）。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップ S 1 7 0 4）。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理等をおこなう。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。

#### 【0119】

##### [ 特別図柄確定処理 ]

図 2 7 は、特別図柄確定処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 6）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、遊技状態管理処理をおこなう（ステップ S 1 8 0 1）。遊技状態管理処理とは、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 S 1 8 0 2）。大当たりフラグが OFF である場合（ステップ S 1 8 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップ S 1 8 0 8）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理（図 2 2）に移行し、次の保留に対する大当たり判定等が実行される。

#### 【0120】

大当たりフラグが ON の場合（ステップ S 1 8 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口および V 開閉部材の開放パターンのセットをおこなう（ステップ S 1 8 0 3）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口開放パターン判定テーブル T 8（図 1 3）を参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「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 2 1」がセットされる。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9（図 1 4）を参照して、特図停止図柄データから V 開閉部材 7 1 の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「11H」の場合には、V 開閉部材 7 1 の開放パターンとして「開放パターン 3 1」がセットされる。大入賞口および V 開閉部材の開放パターンのセットとあわせてラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。ラウンドカウンタとは、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技（ラウンド遊技）の回数をカウントするものである。ここでは、ラウンドカウンタには「16」がセットされる（図 1 3（B））。

#### 【0121】

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。

#### 【0122】

##### [ 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 0 5 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「160」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

10

20

30

40

50

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）。

#### 【0123】

ステップS 2 0 0 5では、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONか否かの判定をおこなう。時短フラグがOFFの場合（ステップ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、低確高ベース状態であれば時短カウンタに「100」がセットされ、高確高ベース状態であれば時短カウンタに「160」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、時短カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ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）。

#### 【0124】

ステップS 2 0 0 9では、遊技制御用マイコン81は、遊技状態指定コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域（出力バッファ）84aにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、今設定した現在の遊技状態に関する情報（確変状態か否か、確変カウンタ値、時短状態か否か、時短カウンタ値など）が含まれている。

#### 【0125】

##### [ 遊技状態リセット処理 ]

図29は、遊技状態リセット処理（図27：ステップ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）、本処理を終える。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）。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態かつ非時短状態となる。遊技機1では、非時短状態時は常に低ベース状態となるため、大当たり遊技の実行中は低ベース状態となる。

#### 【0126】

##### [ 特別電動役物処理 ]

図30は、特別電動役物処理（図21：ステップ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 : Y E S ）、処理はステップ S 2 2 1 0 に移行する。

【 0 1 2 7 】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップ S 2 2 0 2 : N O ）、遊技制御用マイコン 8 1 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 : N O ）、処理はステップ S 2 2 2 0 に移行する。

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップ S 2 2 2 0 : Y E S ）、遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし（ステップ S 2 2 2 1 ）、ラウンドカウンタの値が「 0 」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 2 6 ）。ラウンドカウンタの値が「 0 」でない場合（ステップ S 2 2 2 6 : N O ）、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本

10

20

30

40

50

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S2227）、大当たりのエンディングを開始する（ステップS2228）。本実施形態では、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過があった場合のエンディング時間（例えば18秒）は、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間と同じ長さになっている。これにより、遊技者に対して、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過があった場合であっても、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かったと認識させることができる。なお、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間もこれらと同じ長さになっている。大当たりのエンディングの開始後、大当たり終了フラグをONにセットして（ステップS2229）、本処理を終える。

10

#### 【0132】

上述のステップS2200において、大当たり終了フラグがONの場合（ステップS2200：YES）、最終ラウンドが終了しているので、遊技制御用マイコン81は、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定する（ステップS2230）。エンディング時間が経過していない場合（ステップS2230：NO）、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。一方、エンディング時間が経過している場合（ステップS2230：YES）、遊技制御用マイコン81は、大当たり終了フラグをOFFにするとともに（ステップS2231）、大当たりフラグをOFFにし（ステップS2232）、特別動作ステータスを「1」にセットする（ステップS2233）。これにより、次の特別動作処理において、再び特別図柄待機処理（ステップS1302）が実行される。その後、後述の遊技状態設定処理（ステップS2234）を実行し本処理を終える。

20

#### 【0133】

##### [ V開閉部材動作処理 ]

図31は、V開閉部材動作処理（図30：ステップS2201）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、現在のラウンド遊技（当該ラウンド）がV開閉部材71の開放ラウンドであるか否かの判定をおこなう（ステップS2501）。ここでは、第2ラウンド、第4ラウンド、第6ラウンド、第8ラウンド、第10ラウンド、第12ラウンドがV開閉部材71の開放ラウンドに該当する。遊技制御用マイコン81は、ラウンドカウンタの値が「15」、「13」、「11」、「9」、「7」、「5」のとき、開放ラウンドであると判定することができる。V開閉部材71の開放ラウンドではない場合（ステップS2501：NO）、本処理を終える。当該ラウンドにおいてV開閉部材71を作動させる必要がないためである。

30

#### 【0134】

V開閉部材71の開放ラウンドである場合（ステップS2501：YES）、遊技制御用マイコン81は、第1入賞フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2502）。「第1入賞フラグ」とは、当該ラウンドにおいて、第1大入賞口30に1球目の入賞があったことを示すフラグである。第1入賞フラグがONの場合（ステップS2502：YES）、処理はステップS2520に移行する。第1入賞フラグがOFFの場合（ステップS2502：NO）、1球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップS2503）。1球目の入賞を検出していない場合（ステップS2503：NO）、本処理を終える。当該ラウンドにおいて第1大入賞口30への入賞がまだなく、V開閉部材71を作動させる必要がないためである。

40

#### 【0135】

1球目の入賞を検出した場合（ステップS2503：YES）、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71をショート開放させるとともに、V有効期間設定処理をおこなう（ステップS2504）。V開閉部材71をショート開放させるのは、V開閉部材71の開放パターン（図14（B））では、「ショート開放」、「ロング開放」のいずれの場合で

50

あっても、1球目の入賞時にショート開放（ここでは0.1秒）を実行させるためである。なお、V開閉部材71のショート開放では、V開閉部材71の開放時間が非常に短いため、第1大入賞口30に入賞した1球目の遊技球は、V領域39を通過せずに非V領域70を通過するように構成されている。V有効期間設定処理では、V開閉部材71の開放中、および、V開閉部材71の閉鎖後の数秒間を、V領域センサ39aによる遊技球の検知を有効とするV有効期間に設定する。ここでは、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71の開放パターン（図14（B））に従って、V開閉部材71をショート開放（ここでは0.1秒）させ、V開閉部材71の開放中および閉鎖後1秒間をV有効期間に設定する。遊技制御用マイコン81は、V有効期間以外の期間（大当たり遊技を実行していないときも含む）を、V領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するV無効期間に設定している。ここで「V領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する」とは、V領域センサ39aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONにすることを意味する（後述のV領域センサ検出処理（図33）参照）。また、「V領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する」とは、V領域センサ39aによる遊技球の検知があってもVフラグをONにしないことを意味する。なお、V有効期間にV開閉部材71の閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）を含めているのは、V開閉部材71とV領域センサ39aとの間には物理的な距離があるため、V開閉部材71の閉鎖直前にV領域39側に入球した遊技球がV領域センサ39aによって検知されるまでの期間を考慮したものである。すなわち、ここでは、V有効期間中のV通過（V領域39への遊技球の通過）の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外（V無効期間）のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。なお、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図32）参照）。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされ、高確率状態に設定されることのないようにしている。V開閉部材71のショート開放およびV有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン81は、第1入賞フラグをONに切り替え（ステップS2505）、ステップS2540に移行する。

#### 【0136】

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

#### 【0137】

2球目の入賞を検出した場合（ステップS2522：YES）、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71をロング開放させるとともに、V有効期間設定処理をおこなう（ステップS2523）。V開閉部材71をロング開放させるのは、V開閉部材71の開放パターン（図14（B））では、「ロング開放」の場合、2球目の入賞時にロング開放（ここでは最大31.5秒）を実行させるためである。なお、ここでは、1回のラウンド遊技時間は最長で31.5秒（大入賞口最大開放時間29.5秒＋インターバル閉鎖時間2秒）となるため、一般的には、2球目の入賞時からラウンドの終了時までの時間は31.5秒よりも短くなる。後述のように、V開閉部材71は、当該ラウンドの終了時に強制的に閉鎖されるため、V開閉部材71のロング開放の開放時間は、31.5秒よりも短くなる

。しかし、V開閉部材71のロング開放は、V開閉部材71の開放時間が比較的長いため、第1大入賞口30に入賞した2球目以降の遊技球の少なくとも一部は、V領域39を通過するように構成されている。V有効期間設定処理では、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71の開放中をV有効期間に設定し、当該ラウンドの終了時にV開閉部材71の閉鎖とともにV無効期間を設定する。V開閉部材71のロング開放およびV有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン81は、第2入賞フラグをONに切り替え（ステップS2524）、ステップS2540に移行する。

#### 【0138】

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。

10

#### 【0139】

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

20

#### 【0140】

当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップS2550：NO）、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71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S2560）。V開閉部材71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71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S2560：YES）、V開閉部材閉鎖処理およびV無効期間設定処理をおこない（ステップS2552）、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S2560：NO）、V開閉部材71を開放状態、V有効期間を継続したまま本処理を終える。

30

#### 【0141】

ステップS2540において、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71が閉鎖中と判定した場合（ステップS2540：NO）、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップS2571）。当該ラウンドが終了している場合（ステップS2571：YES）、遊技制御用マイコン81は、第1入賞フラグおよび第2入賞フラグをOFFに切り替えて（ステップS2572）、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S2571：NO）、そのまま本処理を終える。

#### 【0142】

##### [遊技状態設定処理]

図32は、遊技状態設定処理（図30：ステップS2234）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、VフラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2301）。VフラグがOFFの場合（ステップS2301：NO）、時短フラグをONにし（ステップS2302）、時短カウンタに「100」をセットする（ステップS2303）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「非高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、低確高ベース）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回おこなわれること、または、次の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。

40

#### 【0143】

一方、ステップS2301において、VフラグがONの場合（ステップS2301：YES）、遊技制御用マイコン81は、確変フラグをONにし（ステップS2304）、確

50

変力カウンタに「160」をセットし（ステップS2305）、VフラグをOFFにする（ステップS2306）。また、遊技制御用マイコン81は、時短フラグをONにし（ステップS2307）、時短カウンタに「160」をセットする（ステップS2308）。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160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。

#### 【0144】

ステップS2309では、遊技制御用マイコン81は、遊技状態指定コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域（出力バッファ）84aにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、今設定した遊技状態に関する情報が含まれている。

10

#### 【0145】

##### [ V領域センサ検出処理 ]

図33は、V領域センサ検出処理（図16：ステップS106）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、V領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かの判定をおこなう（ステップS2601）。V領域センサ39aによる遊技球の検知がない場合には（ステップS2601：NO）、本処理を終える。一方、検知がある場合には（ステップS2601：YES）、遊技制御用マイコン81は、V有効期間中か否かの判定をおこなう（ステップS2602）。V有効期間は、V開閉部材動作処理（図31）のV有効期間設定処理（ステップS2504，S2523）によって設定される期間である。V有効期間は、第2ラウンド，第4ラウンド，第6ラウンド，第8ラウンド，第10ラウンド，第12ラウンド中のV開閉部材71の開放時や閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）に設定される。V有効期間中ではない場合には（ステップS2602：NO）、本処理を終える。一方、V有効期間中である場合（ステップS2602：YES）、遊技制御用マイコン81は、VフラグをONするとともに（ステップS2603）、V通過コマンドをセットして（ステップS2604）、本処理を終える。

20

#### 【0146】

##### [ 保留球数処理 ]

図34は、保留球数処理（図16：ステップS107）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、メインRAM84に記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数の読み出しをおこなう（ステップS2701）。次に、遊技制御用マイコン81は、保留球数コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域（出力バッファ）84aにセットする（ステップS2702）。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板90に通知するためのコマンドであり、特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。保留球数コマンドのセット後、遊技制御用マイコン81は、本処理を終了する。

30

#### 【0147】

##### 7. 演出制御用マイコン91の動作

図35～図45に基づいてサブ制御基板90（図4）に設けられた演出制御用マイコン91の動作について説明する。演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はサブRAM94に設けられている。

40

#### 【0148】

##### [ サブ制御メイン処理 ]

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

50



に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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 1 】

〔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 2 】

〔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大当たりが含まれ

10

20

30

40

50

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 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：YES）、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、普通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：NO）、上述の保留表示処理をスキップする。

10

【 0 1 5 4 】

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：YES）、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：NO）、上述の変動演出開始処理をスキップする。

20

【 0 1 5 5 】

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：YES）、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：NO）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

30

【 0 1 5 6 】

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：YES）、オープニング演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 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：NO）、上述のオープニング演出パターン決定処理をスキップする。

40

50

## 【 0 1 5 7 】

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 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 にセットされたラウンド演出開始コマンドが画像制御基板 1 0 0 に送信されると、C P U 1 0 2 は、所定のラウンド演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、表示画面 7 a に表示させる。なお、ステップ S 4 4 8 5 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 4 4 8 5 : N O）、上述のラウンド演出パターン決定処理をスキップする。

10

## 【 0 1 5 8 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 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 4 4 9 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 9 5 : Y E S）、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 4 5 0 0）。「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 9 1 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 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 R A M 9 4 の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされたエンディング演出開始コマンドが画像制御基板 1 0 0 に送信されると、C P U 1 0 2 は、所定のエンディング演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、表示画面 7 a に表示させる。なお、エンディングコマンドを受信していない場合（ステップ S 4 4 9 5 : N O）、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。

20

30

## 【 0 1 5 9 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 4 5 4 5）。その他の処理では、例えば、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技状態指定コマンドを受信したときに、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態に関する情報（高確率状態か否か、時短状態か否か、確変カウンタ、時短カウンタの値など）をサブ R A M 9 4 に保持させる。また、演出制御用マイコン 9 1 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 R A M 9 4 に保持させる。また、演出制御用マイコン 9 1 は、上記以外のコマンド（客待ち待機コマンド、R A M 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。

40

## 【 0 1 6 0 】

## 〔 先読み演出決定処理 〕

図 3 8 は、先読み演出決定処理（図 3 7 : ステップ S 4 4 2 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、事前判定情報書換処理をおこなう（ステップ S 4 6 0 1）。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、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、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 9 4 c に記憶させる。

50

## 【 0 1 6 1 】

図 3 9 は、事前判定情報記憶領域 9 4 c 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 9 4 c には、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動パターン情報のほか、先読み演出パターン情報が記憶される。先読み演出パターン情報とは、変動演出中に実行される先読み演出の内容を示す情報であり、後述するステップ 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。

10

20

## 【 0 1 6 2 】

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 R O M 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。

30

40

## 【 0 1 6 3 】

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

50

「１０８～１１４」の場合、先読み演出として「パターンＡ」が選択され、先読み演出乱数値が「１１５～１２７」の場合、先読み演出として「パターンＢ」が選択される。なお、先読み演出パターンの種類、内容、選択される乱数値の範囲は任意に設定することができる。

#### 【０１６４】

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

#### 【０１６５】

##### 〔変動演出開始処理〕

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

#### 【０１６６】

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

#### 【０１６７】

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

#### 【０１６８】

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 1 6 9 】

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

#### 【 0 1 7 0 】

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

#### 【 0 1 7 1 】

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

#### 【 0 1 7 2 】

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

#### 【 0 1 7 3 】

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 7 4 】

##### [ 変動演出中処理 ]

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 4 7 0 1：NO）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップ S 4 7 0 1：YES）、演出制御用マイコン 9 1 は、変動終了前コマンドをサブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b 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

10

20

30

40

50

えや、特定の画像の表示等をおこなう。

【 0 1 7 5 】

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。

10

【 0 1 7 6 】

8 . 画像制御用マイコン 1 0 1 の動作

図 4 5 に基づいて画像制御基板 1 0 0（図 4）に設けられた画像制御用マイコン 1 0 1 の動作について説明する。画像制御用マイコン 1 0 1 の動作説明にて登場するバッファ等は R A M 1 0 4 に設けられている。図 4 5 は、表示制御処理のフローチャートである。画像制御用マイコン 1 0 1 は、遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 1 0 3 からプログラムを読み出し、C P U 初期化処理の後、表示制御処理が繰り返し実行される。表示制御処理では、まず、画像制御用マイコン 1 0 1 は、サブ制御基板 9 0 から変動演出開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 5 0 0 1）。受信している場合（ステップ S 5 0 0 1 : Y E S）、画像制御用マイコン 1 0 1 は、変動演出表示を開始させる（ステップ S 5 0 0 2）。具体的には、画像制御用マイコン 1 0 1 は、受信した変動演出開始コマンドを解析し、変動演出開始コマンドにおいて指示された所定の変動演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。一方、受信していない場合（ステップ S 5 0 0 1 : N O）、上述の処理をスキップする。

20

30

【 0 1 7 7 】

続いて、画像制御用マイコン 1 0 1 は、サブ制御基板 9 0 から変動終了前コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 5 0 0 3）。受信している場合（ステップ S 5 0 0 3 : Y E S）、画像制御用マイコン 1 0 1 は、先読み演出表示を開始させる（ステップ S 5 0 0 4）。具体的には、画像制御用マイコン 1 0 1 は、変動終了前コマンドを解析し、変動終了前コマンドに先読み演出パターン情報が含まれている場合、所定の先読み演出画像を 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。また、変動終了前コマンドに先読み演出パターン情報が含まれていない場合であっても、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に予告画像が表示されていれば、その予告画像をフェードさせる予告フェード演出をおこなう。一方、受信していない場合（ステップ S 5 0 0 3 : N O）、上述の処理をスキップする。

40

【 0 1 7 8 】

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

50

： N O )、上述の処理をスキップする。

【 0 1 7 9 】

続いて、画像制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 4 5 4 5）。その他の処理では、例えば、画像制御用マイコン 1 0 1 は、オープニング演出開始コマンドを受信したときに、オープニング演出開始コマンドにおいて指示された所定のオープニング演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。また、ラウンド演出開始コマンドを受信したときに、ラウンド演出開始コマンドにおいて指示された所定のラウンド演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、表示画面 7 a に表示させる。また、エンディング演出開始コマンドを受信したときに、エンディング演出開始コマンドにおいて指示された所定のエンディング演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、表示画面 7 a に表示させて、本処理を終了する。

10

【 0 1 8 0 】

9 . 画像表示装置 7 の動作

図 4 6 ~ 図 4 8 は、画像表示装置 7 による動作について説明するための図である。演出制御用マイコン 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、画像表示装置 7（第 1 画像表示装置 7 A、第 2 画像表示装置 7 B）を可動制御する。第 1 画像表示装置 7 A および第 2 画像表示装置 7 B は、図 4 6 に示すように、それぞれ、縦や横に移動したり、または、回転したりすることが可能である。また、第 1 画像表示装置 7 A は、図 4 7 に示すように、上方から下方に移動することにより、第 2 画像表示装置 7 B を覆うように配置される場合がある。また、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とは、図 1 または図 4 8 に示すように、互いに隣接して配置され、表示画面 7 a および表示画面 7 b の 2 つの表示領域を用いて表示演出が実行される。

20

【 0 1 8 1 】

1 0 . 可動役物（盤可動体 1 5）の動作

図 4 9 または図 5 0 は、可動役物（盤可動体 1 5）による動作について説明するための図である。演出制御用マイコン 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、盤可動体 1 5 を可動制御する。盤可動体 1 5 は、上側可動役物と、全体可動役物の 2 つの可動役物を含んでいる。さらに、上側可動役物は、左側可動役物と右側可動役物を含んでいる。盤可動体 1 5 は、図 1 に示す位置にある状態が上側可動役物と全体可動役物の両方のホームポジションである。盤可動体 1 5 は、図 4 9 に示す状態が、上側可動役物の展開ポジションである。このとき、画像表示装置 7 の前に上側可動役物が展開される（第 1 態様）。言い換えれば、画像表示装置 7 の前に左側可動役物と右側可動役物の両方が進出した状態となる。盤可動体 1 5 は、図 5 0 に示す状態が、全体可動役物の展開ポジションである（第 2 態様）。盤可動体 1 5 の上側可動役物および全体可動役物のいずれかが展開ポジションまで展開されると、遊技者は、役物が完成した状態として認識し得る。演出制御用マイコン 9 1 は、盤可動体 1 5 をホームポジションから展開ポジションまでの間で可動制御可能となっている。盤可動体 1 5 は、基本的にホームポジションの位置にあり、表示演出（遊技演出）に応じて適宜、演出制御用マイコン 9 1 によって展開ポジションに可動制御される。盤可動体 1 5 は、展開ポジションに可動制御された場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a または / および表示画面 7 b の前面（表示画面 7 a または / および表示画面 7 b の手前側）に配置され、言い換えれば、遊技者から見て、表示画面 7 a または表示画面 7 b の所定領域と重なる位置に配置される。従って、この場合、盤可動体 1 5 は、遊技者から見て、表示画面 7 a または表示画面 7 b の所定領域を遮る状態となる。なお、盤可動体 1 5 は、ホームポジションにある場合には、表示画面 7 a または表示画面 7 b とは重ならない位置となる。

30

40

【 0 1 8 2 】

1 1 . 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

50



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（第 1 画像表示装置 7 A および / または第 2 画像表示装置 7 B）で実行される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが所定の位置関係（例えば、互いに隣接、互いに離間、一方が他方の上側、一方が他方の左側、一部分が重畳、一方が移動中、両方が移動中など）での表示演出例である。また、表示演出例において保留表示（保留アイコン）が省略されている場合がある。

#### 【 0 1 8 3 】

以下に図 5 1 ～ 図 5 6 を用いて移動前後表示演出 A ～ F について説明する。この移動前後表示演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、移動前後表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、7 b に表示させる表示演出である。

#### 【 0 1 8 4 】

##### [ 移動前後表示演出 A ]

図 5 1 は、移動前後表示演出 A を説明するための図である。移動前後表示演出 A では、まず、図 5 1（A）の第 1 の演出が実行される。この第 1 の演出は、第 1 画像表示装置 7 A が左側、第 2 画像表示装置 7 B が右側に位置している状態で、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて星型の画像 S 1 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される左側画像 IM 1 1 と、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される右側画像 IM 1 2 とが視覚的につながっているように表示され、全体として星形の画像 S 1 が構成される。すなわち、画像 S 1 が表示画面 7 a、7 b に跨がって表示される。

#### 【 0 1 8 5 】

次に、図 5 1（B）に示す表示装置移動演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a に左側画像 IM 1 1 が表示され、表示画面 7 b に右側画像 IM 1 2 が表示された状態で、第 1 画像表示装置 7 A が右方向に、第 2 画像表示装置 7 B が左方向に移動する。これにより、第 1 画像表示装置 7 A は第 2 画像表示装置 7 B の前方を通過し、第 2 画像表示装置 7 B の右側に移動する。第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前方に位置しているときには、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B が重なり合っているため、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b が遊技者から視認困難な状態になる。

#### 【 0 1 8 6 】

次に、図 5 1（C）に示す第 2 の演出が実行される。第 2 の演出では、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B のそれぞれの移動によって、第 1 画像表示装置 7 A が右側、第 2 画像表示装置 7 B が左側に位置している状態で、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて笑顔を表す画像 S 2 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される右側画像 IM 2 1 と、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される左側画像 IM 2 2 とが視覚的につながっているように表示され、全体として笑顔を表す画像 S 2 が構成される。

#### 【 0 1 8 7 】

##### [ 移動前後表示演出 B ]

図 5 2 は、移動前後表示演出 B を説明するための図である。移動前後表示演出 B は、図 5 1 の移動前後表示演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の相対的な位置関係が異なる。図 5 2（A）の第 1 の演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している状態で、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて星型の画像 S 1 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される上側画像 IM 1 1 と、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される下側画像 IM 1 2 とが視覚的につながっているように表示され、全体として星形の画像 S 1 が構成される。すなわち、画像 S 1 が表示

画面 7 a、7 b に跨がって表示される。

【 0 1 8 8 】

次に、図 5 2 ( B ) に示す表示装置移動演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a に上側画像 I M 1 1 が表示され、表示画面 7 b に下側画像 I M 1 2 が表示された状態で、第 1 画像表示装置 7 A が下方向に、第 2 画像表示装置 7 B が上方向に移動する。これにより、第 1 画像表示装置 7 A は第 2 画像表示装置 7 B の前方を通過し、第 2 画像表示装置 7 B の下側に移動する。第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前方に位置しているときには、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B が重なり合っているため、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b が遊技者から視認困難な状態になる。

【 0 1 8 9 】

次に、図 5 2 ( C ) に示す第 2 の演出が実行される。第 2 の演出では、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B のそれぞれの移動によって、第 1 画像表示装置 7 A が下側、第 2 画像表示装置 7 B が上側に位置している状態で、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて笑顔を表す画像 S 2 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される下側画像 I M 2 1 と、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される上側画像 I M 2 2 とが視覚的につながっているように表示され、全体として笑顔を表す画像 S 2 が構成される。

【 0 1 9 0 】

[ 移動前後表示演出 C ]

図 5 3 は、移動前後表示演出 C を説明するための図である。移動前後表示演出 C は、図 5 1 の移動前後表示演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A のみが移動する点異なる。図 5 3 ( A ) の第 1 の演出では、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の一部に重なった状態において、第 1 画像表示装置 7 A が左側、第 2 画像表示装置 7 B が右側に位置している。この状態で、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて星型の画像 S 1 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される上側画像 I M 1 1 と、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される下側画像 I M 1 2 とが視覚的につながっているように表示され、全体として星形の画像 S 1 が構成される。すなわち、画像 S 1 が表示画面 7 a、7 b に跨がって表示される。

【 0 1 9 1 】

次に、図 5 3 ( B ) に示す表示装置移動演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a に左側画像 I M 1 1 が表示され、表示画面 7 b に右側画像 I M 1 2 が表示され、第 2 画像表示装置 7 B が静止している状態で、第 1 画像表示装置 7 A が右方向に移動する。これにより、第 1 画像表示装置 7 A は第 2 画像表示装置 7 B の前方を通過し、第 2 画像表示装置 7 B の右側に移動する。第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前方に位置しているときには、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B が重なり合っているため、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b が遊技者から視認困難な状態になる。

【 0 1 9 2 】

次に、図 5 3 ( C ) に示す第 2 の演出が実行される。第 2 の演出では、第 1 画像表示装置 7 A が右側、第 2 画像表示装置 7 B が左側に位置し、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の一部に重なった状態において、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて笑顔を表す画像 S 2 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される右側画像 I M 2 1 と、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される左側画像 I M 2 2 とが視覚的につながっているように表示され、全体として笑顔を表す画像 S 2 が構成される。

【 0 1 9 3 】

[ 移動前後表示演出 D ]

図 5 4 は、移動前後表示演出 D を説明するための図である。移動前後表示演出 D は、図 5 1 の移動前後表示演出 A と比較して、第 1 の演出時、および、第 2 の演出時に第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが離れている点異なる。図 5 4 ( A ) の第 1 の

10

20

30

40

50

演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している状態で、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて星型の画像 S 1 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される上側画像 I M 1 1 と、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される下側画像 I M 1 2 とが視覚的につながっているように表示され、全体として星形の画像 S 1 が構成される。このとき、表示画面 7 a と表示画面 7 b とは物理的、視覚的に離れているが、上側画像 I M 1 1 と下側画像 I M 1 2 の形状が互に対応する形状であるため、概ね視覚的につながっているように見える。すなわち、この場合であっても、画像 S 1 が表示画面 7 a、7 b に跨がったように表示される。

【 0 1 9 4 】

10

次に、図 5 4 ( B ) に示す表示装置移動演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a に上側画像 I M 1 1 が表示され、表示画面 7 b に下側画像 I M 1 2 が表示された状態で、第 1 画像表示装置 7 A が下方向に、第 2 画像表示装置 7 B が上方向に移動する。これにより、第 1 画像表示装置 7 A は第 2 画像表示装置 7 B の前方を通過し、第 2 画像表示装置 7 B の下側に移動する。第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前方に位置しているときには、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B が重なり合っているため、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b が遊技者から視認困難な状態になる。

【 0 1 9 5 】

次に、図 5 4 ( C ) に示す第 2 の演出が実行される。第 2 の演出では、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B のそれぞれの移動によって、第 1 画像表示装置 7 A が下側、第 2 画像表示装置 7 B が上側に位置している状態で、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて笑顔を表す画像 S 2 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される下側画像 I M 2 1 と、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される上側画像 I M 2 2 とが視覚的につながっているように表示され、全体として笑顔を表す画像 S 2 が構成される。このとき、表示画面 7 a と表示画面 7 b とは物理的、視覚的に離れているが、下側画像 I M 2 1 と上側画像 I M 2 2 の形状が互に対応する形状であるため、概ね視覚的につながっているように見える。

20

【 0 1 9 6 】

[ 移動前後表示演出 E ]

30

図 5 5 は、移動前後表示演出 E を説明するための図である。移動前後表示演出 E は、図 5 1 の移動前後表示演出 A と比較して、第 1 の演出時、および、第 2 の演出時に表示される画像の内容が異なる。図 5 5 ( A ) の第 1 の演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している状態で、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて発光画像 S 1 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される上側画像 I M 1 1 と、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される下側画像 I M 1 2 とが視覚的につながっているように表示され、全体として光の筋を表す発光画像 S 1 が構成される。すなわち、発光画像 S 1 が表示画面 7 a、7 b に跨がって表示される。

【 0 1 9 7 】

40

次に、図 5 5 ( B ) に示す表示装置移動演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a に上側画像 I M 1 1 が表示され、表示画面 7 b に下側画像 I M 1 2 が表示された状態で、第 1 画像表示装置 7 A が下方向に、第 2 画像表示装置 7 B が上方向に移動する。これにより、第 1 画像表示装置 7 A は第 2 画像表示装置 7 B の前方を通過し、第 2 画像表示装置 7 B の下側に移動する。第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前方に位置しているときには、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B が重なり合っているため、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b が遊技者から視認困難な状態になる。

【 0 1 9 8 】

次に、図 5 5 ( C ) に示す第 2 の演出が実行される。第 2 の演出では、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B のそれぞれの移動によって、第 1 画像表示装置 7 A が下側

50

、第2画像表示装置7Bが上側に位置している状態で、第1画像表示装置7Aと第2画像表示装置7Bの両方の表示画面7a、7bを用いて発光画像S2が表示される。具体的には、第1画像表示装置7Aの表示画面7aに表示される下側画像IM21と、第2画像表示装置7Bの表示画面7bに表示される上側画像IM22とが視覚的につながっているように表示され、全体として光の筋を表す発光画像S2が構成される。この発光画像S2は、発光画像S1と同じ形状・模様・色であってもよいし、少なくとも一部が異なる態様であってもよい。

【0199】

[移動前後表示演出F]

図56は、移動前後表示演出Fを説明するための図である。移動前後表示演出Fは、図51の移動前後表示演出Aと比較して、第1の演出時、および、第2の演出時に表示される画像の内容と、画像表示装置の前方に可動役物が位置する点が異なる。ここでは、盤可動役物15（上側可動役物）が進出位置（展開ポジション）で静止しているものとする。図56（A）の第1の演出では、第1画像表示装置7Aが上側、第2画像表示装置7Bが下側に位置し、第1画像表示装置7Aの表示画面7aの一部分の前方に、盤可動役物15が位置している。この状態で、第1画像表示装置7Aと第2画像表示装置7Bの両方の表示画面7a、7bを用いて発光画像S1が表示される。具体的には、第1画像表示装置7Aの表示画面7aに表示される上側画像IM11と、第2画像表示装置7Bの表示画面7bに表示される下側画像IM12とが視覚的につながっているように表示され、全体として光の筋を表す発光画像S1が構成される。すなわち、発光画像S1が表示画面7a、7bに跨がって表示される。発光画像S1の一部は盤可動役物15によって視認が困難な状態となっている。

【0200】

次に、図56（B）に示す表示装置移動演出が実行される。具体的には、表示画面7aに上側画像IM11が表示され、表示画面7bに下側画像IM12が表示された状態で、第1画像表示装置7Aが下方向に、第2画像表示装置7Bが上方向に移動する。これにより、第1画像表示装置7Aは第2画像表示装置7Bの前方を通過し、第2画像表示装置7Bの下側に移動する。第1画像表示装置7Aが第2画像表示装置7Bの前方に位置しているときには、第1画像表示装置7Aと第2画像表示装置7Bが重なり合っているため、第2画像表示装置7Bの表示画面7bが遊技者から視認困難な状態になる。

【0201】

次に、図56（C）に示す第2の演出が実行される。第2の演出では、第1画像表示装置7Aと第2画像表示装置7Bのそれぞれの移動によって、第1画像表示装置7Aが下側、第2画像表示装置7Bが上側に位置し、第2画像表示装置7Bの表示画面7bの一部分の前方に、盤可動役物15が位置している。この状態で、第1画像表示装置7Aと第2画像表示装置7Bの両方の表示画面7a、7bを用いて発光画像S2が表示される。具体的には、第1画像表示装置7Aの表示画面7aに表示される下側画像IM21と、第2画像表示装置7Bの表示画面7bに表示される上側画像IM22とが視覚的につながっているように表示され、全体として光の筋を表す発光画像S2が構成される。発光画像S2の一部は盤可動役物15によって視認が困難な状態となってもよい。この発光画像S2は、発光画像S1と同じ形状・模様・色であってもよいし、少なくとも一部が異なる態様であってもよい。

【0202】

[効果例]

以下に、移動前後表示演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図51～図56に示すように、第1画像表示装置7Aが第2画像表示装置7Bよりも第1の方向側（図51：左側、図52：上側、図53：左側、図54：上側、図55：上側、図56：上側）に位置している状態で、第1画像表示装置7Aと第2画像表示装置7Bの両方を用いて第1の演出をおこない、第1の演出の後、

第 1 画像表示装置 7 A が移動し、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B よりも第 2 の方向側（第 1 の方向の反対方向側）に位置している状態で、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方を用いて第 2 の演出をおこなうことができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 0 3 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 図 5 6 に示すように、第 1 の演出において、第 1 画像表示装置 7 A に表示される画像 I M 1 1 と、第 2 画像表示装置 7 B に表示される画像 I M 1 2 は、視覚的につながっているように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 2 0 4 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 図 5 2、図 5 4 ~ 図 5 6 に示すように、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B はともに移動可能に構成されており、第 1 の演出の後、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方が移動し、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B よりも第 2 の方向側に位置している状態で第 2 の演出をおこなう。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 0 5 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 図 5 6 に示すように、第 1 の演出の後、第 1 画像表示装置 7 A とは、第 1 の演出で表示した画像 I M 1 1 を表示させたまま移動を開始する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【 0 2 0 6 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 2、図 5 4 ~ 図 5 6 に示すように、第 1 の演出において、第 1 画像表示装置 7 A は、第 2 画像表示装置 7 B よりも上方側に位置し、第 2 の演出において、第 1 画像表示装置 7 A は、第 2 画像表示装置 7 B よりも下方側に位置する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【 0 2 0 7 】

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 図 5 6 に示すように、第 1 の演出の後、第 1 画像表示装置 7 A は第 2 画像表示装置 7 B の前方を通過し、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前方に位置しているときには、第 2 画像表示装置 7 B が視認困難な状態となる、この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 0 8 】

[ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 6 に示すように、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B が第 1 の演出を実行しているときに、第 1 画像表示装置 7 A の少なくとも一部の前方に位置する盤可動役物 1 5 を備えている。この構成によれば、この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【 0 2 0 9 】

[ 変形例 ]

以下に、移動前後表示演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 の演出において、表示画面 7 a に表示される画像 I M 1 1 と、表示画面 7 b に表示される画像 I M 1 2 とが視覚的につながっているように表

50

示されるものとした。しかし、第１の演出において、画像ＩＭ１１と画像ＩＭ１２は、互いに関係性を有する画像であれば、視覚的につながっていなくてもよい。例えば、画像ＩＭ１１と画像ＩＭ１２は、同じ形状の図形であってもよいし、同じ動きをする画像であってもよい。また、画像ＩＭ１１と画像ＩＭ１２とが交互に表示されてもよい。第２の演出についても同様である。

【０２１０】

[変形例２]

上記実施形態の遊技機１では、第１画像表示装置７Ａは必ず移動可能に構成されていた。しかし、第２画像表示装置７Ｂのみが移動可能に構成されていてもよい。この場合であっても、第１の演出の後、第２画像表示装置７Ｂの移動によって第２の演出を実行することができる。

10

【０２１１】

[変形例３]

上記実施形態の遊技機１では、第１画像表示装置７Ａは、第２画像表示装置７Ｂの前方を通過可能に構成されているものとした。しかし、第１画像表示装置７Ａは、第２画像表示装置７Ｂの後方（背面側）を通過可能に構成されていてもよい。

【０２１２】

[変形例４]

上記実施形態の遊技機１では、表示装置移動演出において、表示画面７ａは画像ＩＭ１１が表示され、表示画面７ｂには画像ＩＭ１２が表示されているものとした。しかし、表示装置移動演出中に画像ＩＭ１１と画像ＩＭ１２の少なくとも一方が表示されていなくても（消えていても）よい。

20

【０２１３】

[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Ａ１－１]

複数種類の画像を表示可能な第１の表示手段と、

複数種類の画像を表示可能な第２の表示手段と、を備えた遊技機であって、

前記第１の表示手段は、移動可能に構成されており、

前記第１の表示手段が前記第２の表示手段よりも第１の方向側に位置している状態で、前記第１の表示手段と前記第２の表示手段の両方の表示手段を用いて第１の演出をおこな

30

い、前記第１の演出の後、前記第１の表示手段が移動し、前記第１の表示装置が前記第２の表示装置よりも第２の方向側に位置している状態で、前記第１の表示手段と前記第２の表示手段の両方の表示手段を用いて第２の演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

【０２１４】

[態様Ａ１－２]

態様Ａ１－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出において、前記第１の表示手段に表示される画像と、前記第２の表示手段に表示される画像は、視覚的につながっているように表示される、

40

ことを特徴とする遊技機。

【０２１５】

[態様Ａ１－３]

態様Ａ１－１または態様Ａ１－２に記載の遊技機であって、

前記第２の表示手段は、移動可能に構成されており、

前記第１の演出の後、前記第１の表示手段と前記第２の表示手段の両方が移動し、前記第１の表示装置が前記第２の表示装置よりも第２の方向側に位置している状態で前記第２の演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【 0 2 1 6 】

## [ 態様 A 1 - 4 ]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出の後、前記第 1 の表示手段は、前記第 1 の演出で表示した画像を表示させたまま移動を開始する、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 2 1 7 】

## [ 態様 A 1 - 5 ]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出において、前記第 1 の表示手段は、前記第 2 の表示手段よりも上方側に位置し、  
前記第 2 の演出において、前記第 1 の表示手段は、前記第 2 の表示手段よりも下方側に位置する、  
ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 0 2 1 8 】

## [ 態様 A 1 - 6 ]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出の後、前記第 1 の表示手段は前記第 2 の表示手段の前方を通過し、前記第 1 の表示手段が前記第 2 の表示手段の前方に位置しているときには、前記第 2 の表示手段が視認困難な状態となる、  
ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 0 2 1 9 】

## [ 態様 A 1 - 7 ]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、  
前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段が前記第 1 の演出を実行しているときに、前記第 1 の表示手段の少なくとも一部の前方に位置する役物を備えている、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 2 2 0 】

以下に図 5 7 ~ 図 6 2 を用いて画像移動表示演出 A ~ F について説明する。この画像移動表示演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、画像移動表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、7 b に表示させる表示演出である。

30

## 【 0 2 2 1 】

## [ 画像移動表示演出 A ]

図 5 7 は、画像移動表示演出 A を説明するための図である。画像移動表示演出 A では、まず、図 5 7 ( A ) の画像・表示装置移動演出が実行される。この画像・表示装置移動演出では、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前面の一部に重なった状態において、第 1 画像表示装置 7 A が左側、第 2 画像表示装置 7 B が右側に位置している。第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a には、星形の画像 I M 1 が表示されており、表示画面 7 a 内において画像 I M 1 は左方向に移動している。この状態で、第 1 画像表示装置 7 A が右方向に移動し、第 2 画像表示装置 7 B が左方向に移動する。

40

## 【 0 2 2 2 】

次に、図 5 7 ( B ) に示す画像跨ぎ演出が実行される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の右方向移動と第 2 画像表示装置 7 B の左方向移動によって、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前面の一部にまだ重なった状態において、第 1 画像表示装置 7 A が右側、第 2 画像表示装置 7 B が左側に位置している。このとき、表示画面 7 a 内において左方向に移動している画像 I M 1 が表示画面 7 a の左端に位置しており星形の左側がフレームアウトしている。一方、表示画面 7 b には、フレームアウトした部分と対応する

50

形状の画像IM2が対応する位置に表示されており、画像IM1と画像IM2によって星形画像が形成される。画像IM1と画像IM2によって形成される星形画像は、表示画面7aと表示画面7bに跨がって表示されており、全体として左方向に移動する。なお、画像IM2は、遊技者から視認可能な部分が画像IM1と対応する形状であればよく、第1画像表示装置7Aによって視認困難となっている部分（隠れている部分）は、任意の形状の図形であってよい。または、何も表示されていなくてもよい。例えば、画像IM2は、視認可能な部分と視認困難な部分とをあわせて全体として画像IM1と同じ星形状であってもよいし、視認可能な画像IM1と対応する部分のみで構成されていてもよい。

【0223】

次に、図57(C)に示す画像移動完了演出が実行される。具体的には、表示画面7aと表示画面7bに跨がって表示されていた星形画像の左方向への移動によって、表示画面7aから画像IM1の全体がフレームアウトし、表示画面7bの画像IM2が星全体の形状として視覚可能になる。すなわち、星画像の表示画面7aから表示画面7bへの移動が完了する。画像IM2は、表示画面7b内を左方向に移動し、表示画面7bの左端からフレームアウトする。

10

【0224】

[画像移動表示演出B]

図58は、画像移動表示演出Bを説明するための図である。画像移動表示演出Bは、図57の画像移動表示演出Aと比較して、第1画像表示装置7Aと第2画像表示装置7Bの相対的な位置関係が異なる。図58(A)の画像・表示装置移動演出では、第1画像表示装置7Aが第2画像表示装置7Bの前面の一部に重なった状態において、第1画像表示装置7Aが上側、第2画像表示装置7Bが下側に位置している。第1画像表示装置7Aの表示画面7aには、星形の画像IM1が表示されており、表示画面7a内において画像IM1は上方向に移動している。この状態で、第1画像表示装置7Aが下方向に移動し、第2画像表示装置7Bが上方向に移動する。

20

【0225】

次に、図58(B)に示す画像跨ぎ演出が実行される。具体的には、第1画像表示装置7Aの下方向移動と第2画像表示装置7Bの上方向移動によって、第1画像表示装置7Aが第2画像表示装置7Bの前面の一部にまだ重なった状態において、第1画像表示装置7Aが下側、第2画像表示装置7Bが上側に位置している。このとき、表示画面7a内において上方向に移動している画像IM1が表示画面7aの上端に位置しており星形の上側がフレームアウトしている。一方、表示画面7bには、フレームアウトした部分と対応する形状の画像IM2が対応する位置に表示されており、画像IM1と画像IM2によって星形画像が形成される。画像IM1と画像IM2によって形成される星形画像は、表示画面7aと表示画面7bに跨がって表示されており、全体として上方向に移動する。なお、画像IM2は、遊技者から視認可能な部分が画像IM1と対応する形状であればよく、第1画像表示装置7Aによって視認困難となっている部分（隠れている部分）は、任意の形状の図形であってよい。または、何も表示されていなくてもよい。

30

【0226】

次に、図58(C)に示す画像移動完了演出が実行される。具体的には、表示画面7aと表示画面7bに跨がって表示されていた星形画像の上方向への移動によって、表示画面7aから画像IM1の全体がフレームアウトし、表示画面7bの画像IM2が星全体の形状として視覚可能になる。すなわち、星画像の表示画面7aから表示画面7bへの移動が完了する。画像IM2は、表示画面7b内を上方向に移動し、表示画面7bの上端からフレームアウトする。

40

【0227】

[画像移動表示演出C]

図59は、画像移動表示演出Cを説明するための図である。画像移動表示演出Cは、図57の画像移動表示演出Aと比較して、第1画像表示装置7Aと第2画像表示装置7Bの相対的な位置関係、および、画像が第2画像表示装置7Bから第1画像表示装置7Aに移

50



動する点が異なる。図59(A)の画像・表示装置移動演出では、第1画像表示装置7Aが下側、第2画像表示装置7Bが上側に位置し、第1画像表示装置7Aが上方向に、第2画像表示装置7Bが下方向に移動する。この状態で、第2画像表示装置7Bの表示画面7bには、星形の画像IM2が表示されており、表示画面7b内において画像IM2は上方向に移動している。画像IM2の上方向への移動速度は、第1画像表示装置7Aの第2画像表示装置7Bに対する相対速度より遅い。

【0228】

次に、図59(B)に示す画像跨ぎ演出が実行される。具体的には、第1画像表示装置7Aの上方向移動と第2画像表示装置7Bの下方向移動によって、第1画像表示装置7Aが第2画像表示装置7Bの前面の一部にまだ重なった状態となる。このとき、表示画面7b内において上方向に移動している画像IM2は、下端側から順に第1画像表示装置7Aの上端によって覆われる。表示画面7aには、第1画像表示装置7Aの上端によって覆った部分に対応する形状の画像IM1が表示される。これにより、画像IM1と画像IM2によって星形画像が形成される。画像IM1と画像IM2によって形成される星形画像は、表示画面7aと表示画面7bに跨がって表示されており、全体として上方向に移動する。なお、画像IM2は、遊技者から視認可能な部分が画像IM1とともに星形状を形成していればよく、第1画像表示装置7Aによって視認困難となっている部分(隠れている部分)は、任意の形状の図形であってよい。または、何も表示されていなくてもよい。

【0229】

次に、図59(C)に示す画像移動完了演出が実行される。具体的には、第1画像表示装置7Aの上方向移動と第2画像表示装置7Bの下方向移動によって、表示画面7bの画像IM2は全体が第1画像表示装置7Aによって覆われ、表示画面7aの画像IM1が星全体の形状として視覚可能になる。すなわち、星画像の表示画面7bから表示画面7aへの移動が完了する。画像IM1は、表示画面7a内を上方向に移動し、表示画面7aの上端からフレームアウトする。

【0230】

[画像移動表示演出D]

図60は、画像移動表示演出Dを説明するための図である。画像移動表示演出Dは、図57の画像移動表示演出Aと比較して、第1画像表示装置7Aと第2画像表示装置7Bの相対的な位置関係、および、第2画像表示装置7Bに予め画像IM2が表示されている点が異なる。図60(A)の画像・表示装置移動演出では、第1画像表示装置7Aが第2画像表示装置7Bの前面の一部に重なった状態において、第1画像表示装置7Aが上側、第2画像表示装置7Bが下側に位置している。第1画像表示装置7Aの表示画面7aには、星形の画像IM1が表示されており、表示画面7a内において画像IM1は上方向に移動している。また、第2画像表示装置7Bの表示画面7bには、星形の画像IM2が表示されており、表示画面7b内において画像IM2は上方向に移動している。この状態で、第1画像表示装置7Aが下方向に移動し、第2画像表示装置7Bが上方向に移動する。

【0231】

次に、図60(B)に示す画像跨ぎ演出が実行される。具体的には、第1画像表示装置7Aの下方向移動と第2画像表示装置7Bの上方向移動によって、第1画像表示装置7Aが第2画像表示装置7Bの前面の一部にまだ重なった状態において、第1画像表示装置7Aが下側、第2画像表示装置7Bが上側に位置している。このとき、表示画面7a内において上方向に移動している画像IM1が表示画面7aの上端に位置しており星形の上側がフレームアウトしている。一方、表示画面7bには、画像IM2の上端が、画像IM1のフレームアウトした部分と対応する位置に表示されており、画像IM1と画像IM2によって星形画像が形成される。画像IM1と画像IM2によって形成される星形画像は、表示画面7aと表示画面7bに跨がって表示されており、全体として上方向に移動する。

【0232】

次に、図60(C)に示す画像移動完了演出が実行される。具体的には、表示画面7aと表示画面7bに跨がって表示されていた星形画像の上方向への移動によって、表示画面

7 a から画像 I M 1 の全体がフレームアウトし、表示画面 7 b の画像 I M 2 の全体が視覚可能になる。すなわち、1つの星画像が表示画面 7 a から表示画面 7 b に移動したように見える演出がおこなわれる。画像 I M 2 は、表示画面 7 b 内を上方向に移動し、表示画面 7 b の上端からフレームアウトする。

#### 【 0 2 3 3 】

##### [ 画像移動表示演出 E ]

図 6 1 は、画像移動表示演出 E を説明するための図である。画像移動表示演出 E は、図 5 7 の画像移動表示演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の相対的な位置関係と、2つの表示画面を跨いで移動する画像の数が異なる。図 6 1 ( A ) の画像・表示装置移動演出では、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前面の一部に重なった状態において、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している。第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a には、星形の第 1 画像 I M 1 1、第 2 画像 I M 1 2、第 3 画像 I M 1 3 が表示されており、表示画面 7 a 内において3つの画像 I M 1 1、I M 1 2、I M 1 3 はそれぞれ上方向に移動している。この状態で、第 1 画像表示装置 7 A が下方向に移動し、第 2 画像表示装置 7 B が上方向に移動する。

#### 【 0 2 3 4 】

次に、図 6 1 ( B ) に示す画像跨ぎ演出が実行される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の下方向移動と第 2 画像表示装置 7 B の上方向移動によって、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前面の一部にまだ重なった状態において、第 1 画像表示装置 7 A が下側、第 2 画像表示装置 7 B が上側に位置している。このとき、表示画面 7 a 内において上方向に移動している3つの画像 I M 1 1、I M 1 2、I M 1 3 のうちの2つの画像 I M 1 1、I M 1 2 が表示画面 7 a の上端において星形の上側がフレームアウトしている。一方、表示画面 7 b には、フレームアウトした部分と対応する形状の画像 I M 2 1、I M 2 2 が対応する位置に表示されており、画像 I M 1 1 と画像 I M 2 1 によって一つの星形画像が形成され、画像 I M 1 2 と画像 I M 2 2 によって他の一つの星形画像が形成される。画像 I M 1 1 と画像 I M 2 1 によって形成される星形画像と、画像 I M 1 2 と画像 I M 2 2 によって形成される星形画像は、それぞれ表示画面 7 a と表示画面 7 b に跨がって表示されており、全体として上方向に移動する。なお、画像 I M 2 1、画像 I M 2 2 は、遊技者から視認可能な部分が画像 I M 1 1、画像 I M 1 2 と対応する形状であればよく、第 1 画像表示装置 7 A によって視認困難となっている部分（隠れている部分）は、任意の形状の図形であってよい。または、何も表示されていなくてもよい。画像 I M 1 3 についても、画像 I M 1 1、I M 1 2 と同様である。

#### 【 0 2 3 5 】

次に、図 6 1 ( C ) に示す画像移動完了演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a と表示画面 7 b に跨がって表示されていた3つの星形画像の上方向への移動によって、表示画面 7 a から画像 I M 1 1、I M 1 2、I M 1 3 の全体がフレームアウトし、表示画面 7 b の画像 I M 2 1、I M 2 2、I M 2 3 が星全体の形状として視覚可能になる。すなわち、3つの星画像の表示画面 7 a から表示画面 7 b への移動が完了する。3つの星画像 I M 2 1、I M 2 2、I M 2 3 は、表示画面 7 b 内を上方向に移動し、表示画面 7 b の上端からフレームアウトする。

#### 【 0 2 3 6 】

##### [ 画像移動表示演出 F ]

図 6 2 は、画像移動表示演出 F を説明するための図である。画像移動表示演出 F は、図 5 7 の画像移動表示演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の相対的な位置関係と、2つの表示画面を跨いで移動する画像の数、および、画像表示装置の前方に可動役物が位置する点が異なる。ここでは、盤可動役物 1 5（上側可動役物）が進出位置（展開ポジション）で静止しているものとする。図 6 2 ( A ) の画像・表示装置移動演出では、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前面の一部に重なった状態において、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している。第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a の一部分の前方には、盤可動役物 1 5 が位置して

いる。第1画像表示装置7Aの表示画面7aには、星形の第1画像IM11、第2画像IM12、第3画像IM13が表示されており、表示画面7a内において3つの画像IM11、IM12、IM13はそれぞれ上方向に移動している。第2画像IM12、および、第3画像IM13は、一部が盤可動役物15によって視認が困難な状態となっている。また、第3画像IM13は、星形状の右側が表示画面7aの右端からフレームアウトした状態を示している。この状態で、第1画像表示装置7Aが下方向に移動し、第2画像表示装置7Bが上方向に移動する。

#### 【0237】

次に、図62(B)に示す画像跨ぎ演出が実行される。具体的には、第1画像表示装置7Aの下方向移動と第2画像表示装置7Bの上方向移動によって、第1画像表示装置7Aが第2画像表示装置7Bの前面の一部にまだ重なった状態において、第1画像表示装置7Aが下側、第2画像表示装置7Bが上側に位置している。このとき、表示画面7a内において上方向に移動している3つの画像IM11、IM12、IM13は、表示画面7aの上端において星形の上側がフレームアウトしている。一方、表示画面7bには、フレームアウトした部分と対応する形状の画像IM21、IM22、IM23が対応する位置に表示されており、画像IM11と画像IM21によって第1の星形画像が形成され、画像IM12と画像IM22によって第2の星形画像が形成され、画像IM13と画像IM23によって第3の星形画像が形成される。第1～3の星形画像は、それぞれ表示画面7aと表示画面7bに跨がって表示されており、全体として上方向に移動する。なお、画像IM21、画像IM22、画像IM23は、遊技者から視認可能な部分が画像IM11、画像IM12、IM13と対応する形状であればよく、第1画像表示装置7Aによって視認困難となっている部分(隠れている部分)は、任意の形状の図形であってよい。または、何も表示されていなくてもよい。画像IM22、IM23は、一部が盤可動役物15によって視認が困難な状態となっている。

#### 【0238】

次に、図62(C)に示す画像移動完了演出が実行される。具体的には、表示画面7aと表示画面7bに跨がって表示されていた3つの星形画像の上方向への移動によって、表示画面7aから3つの画像IM11、IM12、IM13の全体がフレームアウトし、表示画面7bの3つの画像IM21、IM22、IM23が星全体の形状として視覚可能になる。すなわち、3つの星形画像の表示画面7aから表示画面7bへの移動が完了する。3つの星画像IM21、IM22、IM23は、表示画面7b内を上方向に移動し、表示画面7bの上端からフレームアウトする。

#### 【0239】

以下に図63～図67を用いて操作部画像接触演出A～Eについて説明する。この操作部画像接触演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出(スーパーリーチ演出)中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作部画像接触演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して表示画面7a、7bに表示させる表示演出である。

#### 【0240】

##### [操作部画像接触演出A]

図63は、操作部画像接触演出Aを説明するための図である。操作部画像接触演出Aでは、まず、図63(A)の操作部画像表示演出が実行される。この演出は、第1画像表示装置7Aが左側、第2画像表示装置7Bが右側に位置している状態で、第2画像表示装置7Bの表示画面7bにボタン画像BNが表示される。ボタン画像BNは、演出ボタン63の外観を表している。

#### 【0241】

次に、図63(B)に示す表示装置移動演出が実行される。具体的には、表示画面7bにボタン画像BNが表示された第2画像表示装置7Bが静止した状態で、第1画像表示装置7Aが右方向に移動する。これにより、第1画像表示装置7Aが第2画像表示装置7B

の前方に位置し、表示画面 7 b の前面の一部が第 1 画像表示装置 7 A によって覆われた状態となる。

【 0 2 4 2 】

次に、図 6 3 ( C ) に示す操作部画像接触演出が実行される。この演出では、第 1 画像表示装置 7 A の右方向への移動によって、表示画面 7 b に表示されているボタン画像 B N の一部が第 1 画像表示装置 7 A によって視認が困難な状態になる。その後、第 1 画像表示装置 7 A は、第 2 画像表示装置 7 B と重なり、表示画面 7 b が遊技者から視認困難な状態となる。

【 0 2 4 3 】

[ 操作部画像接触演出 B ]

図 6 4 は、操作部画像接触演出 B を説明するための図である。操作部画像接触演出 B は、図 6 3 の操作部画像接触演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の相対的な位置関係が異なる。図 6 4 ( A ) の操作部画像表示演出は、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している状態で、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b にボタン画像 B N が表示される。ボタン画像 B N は、演出ボタン 6 3 の外観を表している。

【 0 2 4 4 】

次に、図 6 4 ( B ) に示す表示装置移動演出が実行される。具体的には、表示画面 7 b にボタン画像 B N が表示された第 2 画像表示装置 7 B が静止した状態で、第 1 画像表示装置 7 A が下方向に移動する。これにより、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前方に位置し、表示画面 7 b の前面の一部が第 1 画像表示装置 7 A によって覆われた状態となる。

【 0 2 4 5 】

次に、図 6 4 ( C ) に示す操作部画像接触演出が実行される。この演出では、第 1 画像表示装置 7 A の下方向への移動によって、表示画面 7 b に表示されているボタン画像 B N の一部が第 1 画像表示装置 7 A によって視認が困難な状態になる。その後、第 1 画像表示装置 7 A は、第 2 画像表示装置 7 B と重なり、表示画面 7 b が遊技者から視認困難な状態となる。

【 0 2 4 6 】

[ 操作部画像接触演出 C ]

図 6 5 は、操作部画像接触演出 C を説明するための図である。操作部画像接触演出 C は、図 6 3 の操作部画像接触演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の相対的な位置関係、および、操作部画像接触演出の内容が異なる。図 6 5 ( A ) の操作部画像表示演出は、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している状態で、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b にボタン画像 B N が表示される。ボタン画像 B N は、演出ボタン 6 3 の外観を表している。

【 0 2 4 7 】

次に、図 6 5 ( B ) に示す表示装置移動演出が実行される。具体的には、表示画面 7 b にボタン画像 B N が表示された第 2 画像表示装置 7 B が静止した状態で、第 1 画像表示装置 7 A が下方向に移動する。これにより、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前方に位置し、表示画面 7 b の前面の一部が第 1 画像表示装置 7 A によって覆われた状態となる。

【 0 2 4 8 】

次に、図 6 5 ( C ) に示す操作部画像接触演出が実行される。この演出では、第 1 画像表示装置 7 A の下方向への移動によって、表示画面 7 b に表示されているボタン画像 B N の一部が第 1 画像表示装置 7 A によって視認が困難な状態になる。このとき、ボタン画像 B N は態様が変化する。具体的には、ボタン画像 B N は形状が大きくなり、また、色が他の色に変化する。なお、態様の変化は、上記に限定されず、例えば、点滅したり、画像が薄くなったり、ボタン以外の物に変化したり、回転したり、移動したりしてもよい。この後、第 1 画像表示装置 7 A は、第 2 画像表示装置 7 B と重なり、表示画面 7 b が遊技者か

10

20

30

40

50

ら視認困難な状態となる。

【 0 2 4 9 】

[ 操作部画像接触演出 D ]

図 6 6 は、操作部画像接触演出 D を説明するための図である。操作部画像接触演出 D は、図 6 3 の操作部画像接触演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の相対的な位置関係、表示装置移動演出、操作部画像接触演出の内容が異なる。図 6 6 ( A ) の操作部画像表示演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置し、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の一部の前方に位置している。第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b にはボタン画像 B N が表示されている。ボタン画像 B N は、演出ボタン 6 3 の外観を表している。

10

【 0 2 5 0 】

次に、図 6 6 ( B ) に示す表示装置移動演出が実行される。具体的には、表示画面 7 b にボタン画像 B N が表示された第 2 画像表示装置 7 B が静止した状態で、第 1 画像表示装置 7 A が下方向に移動する。第 1 画像表示装置 7 A がボタン画像 B N に接触、または、接触する直前に、ボタン画像 B N は、ボタンが爆発したような画像に変化する。

【 0 2 5 1 】

次に、図 6 6 ( C ) に示す操作部画像接触演出が実行される。この演出では、第 1 画像表示装置 7 A の下方向への移動によって、爆発したような態様のボタン画像 B N の一部が第 1 画像表示装置 7 A によって視認が困難な状態になる。この後、第 1 画像表示装置 7 A は、第 2 画像表示装置 7 B と重なり、表示画面 7 b が遊技者から視認困難な状態となる。

20

【 0 2 5 2 】

[ 操作部画像接触演出 E ]

図 6 7 は、操作部画像接触演出 E を説明するための図である。操作部画像接触演出 E は、図 6 3 の操作部画像接触演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の相対的な位置関係、表示装置移動演出、操作部画像接触演出の内容、および、画像表示装置の前方に可動役物が位置する点が異なる。ここでは、盤可動役物 1 5 ( 上側可動役物 ) が進出位置 ( 展開ポジション ) で静止しているものとする。図 6 7 ( A ) の操作部画像表示演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置し、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の一部の前方に位置している。第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a の一部分の前方には、盤可動役物 1 5 が位置している。第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b にはボタン画像 B N が表示されている。ボタン画像 B N は、演出ボタン 6 3 の外観を表している。また、表示画面 7 a と表示画面 7 b には、それぞれ、光の筋を表す発光画像 S 1、S 2 が表示されている。発光画像 S 1 と発光画像 S 2 は互いに対応する画像となっている。ここでは、発光画像 S 1 と発光画像 S 2 は視覚的につながっているように表示される。発光画像 S 1 は、一部が盤可動役物 1 5 によって視認が困難な状態となっている。

30

【 0 2 5 3 】

次に、図 6 7 ( B ) に示す表示装置移動演出が実行される。具体的には、表示画面 7 b にボタン画像 B N が表示された第 2 画像表示装置 7 B が静止した状態で、第 1 画像表示装置 7 A が下方向に移動する。第 1 画像表示装置 7 A がボタン画像 B N に接触、または、接触する直前に、ボタン画像 B N は、ボタンが爆発したような画像に変化する。表示画面 7 a と表示画面 7 b には、それぞれ、光の筋を表す発光画像 S 1、S 2 が表示されている。発光画像 S 1 は、一部が盤可動役物 1 5 によって視認が困難な状態となっている。

40

【 0 2 5 4 】

次に、図 6 7 ( C ) に示す操作部画像接触演出が実行される。この演出では、第 1 画像表示装置 7 A の下方向への移動によって、爆発したようなボタン画像 B N の一部が第 1 画像表示装置 7 A によって視認が困難な状態になる。表示画面 7 a と表示画面 7 b には、それぞれ、光の筋を表す発光画像 S 1、S 2 が表示されている。この後、第 1 画像表示装置 7 A は、第 2 画像表示装置 7 B と重なり、表示画面 7 b が遊技者から視認困難な状態となる。

50

## 【 0 2 5 5 】

## 〔 効果例 〕

以下に、操作部画像接触演出の効果例を示す。

## 〔 効果 1 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 3 ~ 図 6 7 に示すように、第 2 画像表示装置 7 B にボタン画像 B N が表示されている状態で、第 1 画像表示装置 7 A が第 2 画像表示装置 7 B の前方に移動し、第 1 画像表示装置 7 A によってボタン画像 B N の少なくとも一部を視認困難な状態にする演出をおこなう。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 2 5 6 】

## 〔 効果 2 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 4 ~ 図 6 7 に示すように、第 1 画像表示装置 7 A は上下方向に移動可能であり、表示装置移動演出において、第 1 画像表示装置 7 A は、第 2 画像表示装置 7 B よりも上方の位置から下方向に移動することによって、ボタン画像 B N の少なくとも一部を視認困難な状態にする。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 2 5 7 】

## 〔 効果 3 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 5 ~ 図 6 7 に示すように、ボタン画像 B N は、第 1 画像表示装置 7 A によって一部が視認困難な状態になる前後で態様が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 2 5 8 】

## 〔 効果 4 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 7 に示すように、第 2 画像表示装置 7 B にボタン画像 B N が表示されているときに、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方に互いに対応する発光画像 S 1、S 2 を表示する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 2 5 9 】

## 〔 効果 5 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 7 に示すように、第 1 画像表示装置 7 A の少なくとも一部の前方に位置する盤可動役物 1 5 を備えている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 2 6 0 】

## 〔 変形例 〕

以下に、操作部画像接触演出の変形例を示す。

## 〔 変形例 1 〕

第 1 画像表示装置 7 A は、表示画面 7 b に表示されているボタン画像 B N の一部のみを覆ってもよいし、全部を覆ってもよい。また、第 1 画像表示装置 7 A は、一部覆った後に停止してもよいし、来た方向に戻ってもよい。また、タン画像 B N は、第 1 画像表示装置 7 A によって一部が覆われた後、画像全体が消えてもよいし、他の形状に変化してもよい。

## 【 0 2 6 1 】

## 〔 変形例 2 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、操作部画像の一例としてボタン画像 B N を用いた演出例を示したが、ボタン画像以外の操作部画像が用いられてもよい。例えば、レバーやハンドル等の外観を表す操作部画像を用いてもよい。

## 【 0 2 6 2 】

## 〔 変形例 3 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 画像表示装置 7 A は移動する演出例を説明した。しかし、ボタン画像 B N が表示された第 2 画像表示装置 7 B が移動し、第 1 画像表示装置 7 A が移動しない構成であってもよい。この場合であっても、第 2 画像表示装置 7 B に表示

10

20

30

40

50

されたボタン画像 B Nの一部は、第 1 画像表示装置 7 A に覆われるため、同様の演出をおこなうことができる。

【 0 2 6 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 2 - 1 ]

遊技者が操作可能な操作手段と、

移動可能な第 1 の表示手段と、

複数種類の画像を表示可能な第 2 の表示手段と、を備えた遊技機であって、

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

前記第 2 表示手段に前記操作部画像が表示されている状態で、前記第 1 の表示手段が前記第 2 の表示手段の前方に移動し、前記第 1 の表示手段によって前記操作部画像の少なくとも一部を視認困難な状態にする演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 6 4 】

[ 態 様 A 2 - 2 ]

態様 A 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示手段は上下方向に移動可能であり、

前記演出において、前記第 1 の表示手段は、前記第 2 表示手段よりも上方の位置から下方向に移動することによって、前記操作部画像の少なくとも一部を視認困難な状態にする、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 6 5 】

[ 態 様 A 2 - 3 ]

態様 A 2 - 1 または態様 A 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記演出において、前記操作部画像は、前記第 1 の表示手段によって一部が視認困難な状態になる前後で態様が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 6 6 】

[ 態 様 A 2 - 4 ]

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

前記演出において、前記第 2 表示手段に前記操作部画像が表示されているときに、前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段の両方に互いに対応する画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 6 7 】

[ 態 様 A 2 - 5 ]

態様 A 2 - 1 から態様 A 2 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、

前記演出が実行されているときに、前記第 1 の表示手段の少なくとも一部の前方に位置する役物を備えている、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 6 8 】

以下に図 6 8 ~ 図 7 1 を用いて画像移動保留変化演出 A ~ D について説明する。この画像移動保留変化演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 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、画像移動保留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表示画面 7 a、7 b に表示させる表示演出である。

【 0 2 6 9 】

[ 画 像 移 動 保 留 変 化 演 出 A ]

図 6 8 は、画像移動保留変化演出 A を説明するための図である。画像移動保留変化演出 A では、まず、図 6 8 ( A ) の画像出現演出が実行される。画像出現演出では、第 1 画像

10

20

30

40

50

表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置し、第 2 画像表示装置 7 B の下方に保留画像 9 A、9 B、保留消化画像 9 C が表示されている。この状態で表示画面 7 a の右上から画像 I M 1 が現れる。画像 I M 1 は、特定の対象（ここでは、星形の図形）の一部に対応する画像となっている。すなわち、画像 I M 1 は、星形の図形の右上側がフレームアウトした形状で表示され、徐々に左下に移動する。特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。

【 0 2 7 0 】

次に、図 6 8 ( B ) に示す画像移動演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a の右上から現れた画像 I M 1 は、左下方向に移動し、全体が表示されて星形の図形（星形画像）となり、表示画面 7 a の下端に接触する。そして、図 6 8 ( C ) に示す画像跨ぎ演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a の下端において画像 I M 1 は、特定の対象（星形の図形）の下側がフレームアウトした形状となる。一方で、表示画面 7 b において、フレームアウトした部分と対応する形状の画像 I M 2 が表示され、画像 I M 1 と画像 I M 2 によって特定の対象を表す画像（ここでは星形画像）が形成される。画像 I M 1 と画像 I M 2 によって形成される星形画像は、表示画面 7 a と表示画面 7 b に跨がって表示されており、全体として左下方向に移動する。

【 0 2 7 1 】

次に、図 6 8 ( D ) に示す保留変化演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a と表示画面 7 b に跨がって星形画像が表示された後、4 つの保留画像 9 A のうちの 1 つ（保留画像 I M 3 ）がこの星形画像と対応した態様に変化する。すなわち、保留画像 I M 3 の形状、色、動作等のうちの少なくとも 1 つが、星形画像の形状、色、動作等と対応したものに变化する。ここでは、保留画像 I M 3 の形状が、星形形状に変化する。

【 0 2 7 2 】

[ 画像移動保留変化演出 B ]

図 6 9 は、画像移動保留変化演出 B を説明するための図である。画像移動保留変化演出 B は、図 6 8 の画像移動保留変化演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の相対的な位置関係が異なる。図 6 9 ( A ) の画像出現演出では、第 1 画像表示装置 7 A が右側、第 2 画像表示装置 7 B が左側に位置し、第 2 画像表示装置 7 B の下方に保留画像 9 A、保留消化画像 9 C が表示されている。この状態で表示画面 7 a の右上から画像 I M 1 が現れる。画像 I M 1 は、特定の対象（ここでは、星形の図形）の一部に対応する画像となっている。すなわち、画像 I M 1 は、星形の図形の右上側がフレームアウトした形状で表示され、徐々に左下に移動する。特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。

【 0 2 7 3 】

次に、図 6 9 ( B ) に示す画像移動演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a の右上から現れた画像 I M 1 は、左下方向に移動し、全体が表示されて星形の図形となり、表示画面 7 a の左端に接触する。そして、図 6 9 ( C ) に示す画像跨ぎ演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a の右端において画像 I M 1 は、特定の対象（星形の図形）の左側がフレームアウトした形状となる。一方で、表示画面 7 b において、フレームアウトした部分と対応する形状の画像 I M 2 が表示され、画像 I M 1 と画像 I M 2 によって特定の対象を表す画像（ここでは星形画像）が形成される。画像 I M 1 と画像 I M 2 によって形成される星形画像は、表示画面 7 a と表示画面 7 b に跨がって表示されており、全体として左下方向に移動する。

【 0 2 7 4 】

次に、図 6 9 ( D ) に示す保留変化演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a と表示画面 7 b に跨がって星形画像が表示された後、4 つの保留画像 9 A のうちの 1 つ（保留画像 I M 3 ）がこの星形画像と対応した態様に変化する。すなわち、保留画像 I M 3 の形状、色、動作等のうちの少なくとも 1 つが、星形画像の形状、色、動作等と対応したものに

10

20

30

40

50



に変化する。ここでは、保留画像 I M 3 の形状が、星形形状に変化する。

【 0 2 7 5 】

[ 画像移動保留変化演出 C ]

図 7 0 は、画像移動保留変化演出 C を説明するための図である。画像移動保留変化演出 C は、図 6 8 の画像移動保留変化演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A に装飾図柄が表示される点と、第 1 画像表示装置 7 A の前方に可動役物が位置する点が異なる。ここでは、盤可動役物 1 5 ( 上側可動役物 ) が進出位置 ( 展開ポジション ) で静止しているものとする。図 7 0 ( A ) の画像出現演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置し、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a の一部分の前方に、盤可動役物 1 5 が位置している。第 1 画像表示装置 7 A の下方には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示され、第 2 画像表示装置 7 B の下方には、保留画像 9 A、9 B、保留消化画像 9 C が表示されている。この状態で、表示画面 7 a の右上から画像 I M 1 が現れる。画像 I M 1 は、特定の対象 ( ここでは、星形の図形 ) の一部分に対応する画像となっている。すなわち、画像 I M 1 は、星形の図形の右上側がフレームアウトした形状で表示され、徐々に左下に移動する。特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。画像 I M 1 の一部は盤可動役物 1 5 によって視認が困難な状態になる。

10

【 0 2 7 6 】

次に、図 7 0 ( B ) に示す画像跨ぎ演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a の右上から現れた画像 I M 1 は、左下方向に移動し、表示画面 7 a の左端に接触する。そして、表示画面 7 a の下端において画像 I M 1 は、特定の対象 ( 星形の図形 ) の下側がフレームアウトした形状となる。一方で、表示画面 7 b において、フレームアウトした部分と対応する形状の画像 I M 2 が表示され、画像 I M 1 と画像 I M 2 によって特定の対象を表す画像 ( ここでは星形画像 ) が形成される。このとき、星形画像は、表示画面 7 a の上端と右端においてもフレームアウトしている。また、盤可動役物 1 5 が星形画像の一部の前方に位置しており、星形画像の一部は盤可動役物 1 5 によって視認が困難な状態となっている。画像 I M 1 と画像 I M 2 によって形成される星形画像は、表示画面 7 a と表示画面 7 b に跨がって表示されており、図 7 0 ( C ) に示すように、全体としてさらに左下方向に移動する。

20

30

【 0 2 7 7 】

次に、図 7 0 ( D ) に示す保留変化演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a と表示画面 7 b に跨がって星形画像が表示された後、保留画像 9 A のうちの 1 つ ( 保留画像 I M 3 ) がこの星形画像と対応した態様に変化する。すなわち、保留画像 I M 3 の形状、色、動作等のうちの少なくとも 1 つが、星形画像の形状、色、動作等と対応したものに变化する。ここでは、保留画像 I M 3 の一つの形状が、星形形状に変化する。

【 0 2 7 8 】

[ 画像移動保留変化演出 D ]

図 7 1 は、画像移動保留変化演出 D を説明するための図である。画像移動保留変化演出 D は、図 6 8 の画像移動保留変化演出 A と比較して、画像 I M 1 や画像 I M 2 によって表される特定の対象 ( ここでは、星形の図形 ) の大きさが変化する点が異なる。特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。

40

【 0 2 7 9 】

図 7 1 ( A ) の画像出現演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している。第 2 画像表示装置 7 B の下方には、保留画像 9 A、9 B、保留消化画像 9 C が表示されている。この状態で、表示画面 7 a の右上から画像 I M 1 が現れる。画像 I M 1 は、特定の対象 ( ここでは、星形の図形 ) の一部分に対応する画像となっている。すなわち、画像 I M 1 は、星形の図形の右上側がフレームアウトした形状で表示され、徐々に左下に移動する。

50

## 【 0 2 8 0 】

次に、図 7 1 ( B ) に示す画像跨ぎ演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a の右上から現れた画像 I M 1 ( 星形の図形 ) は、左下方向に移動しつつ画像が大きくなり、表示画面 7 a の左端に接触する。そして、表示画面 7 a の下端において画像 I M 1 は、星形の図形の下側がフレームアウトした形状となる。一方で、表示画面 7 b において、フレームアウトした部分と対応する形状の画像 I M 2 が表示され、画像 I M 1 と画像 I M 2 によって特定の対象を表す画像 ( ここでは星形画像 ) が形成される。このとき、星形画像は、表示画面 7 a の上端と右端においてもフレームアウトしている。画像 I M 1 と画像 I M 2 によって形成される星形画像は、表示画面 7 a と表示画面 7 b に跨がって表示されており、図 7 1 ( C ) に示すように、さらに大きくなりつつ左下方向に移動する。

10

## 【 0 2 8 1 】

次に、図 7 1 ( D ) に示す保留変化演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a と表示画面 7 b に跨がって星形画像が表示された後、保留画像 9 A のうちの一つ ( 保留画像 I M 3 ) がこの星形画像と対応した態様に変化する。すなわち、保留画像 I M 3 の形状、色、動作等のうちの少なくとも 1 つが、星形画像の形状、色、動作等と対応したものに変わる。ここでは、保留画像 I M 3 の形状が、星形形状に変化する。

## 【 0 2 8 2 】

## 〔 効果例 〕

以下に、画像移動保留変化演出の効果例を示す。

## 〔 効果 1 〕

20

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 8 ~ 図 7 1 に示すように、第 1 画像表示装置 7 A に星形の図形画像 ( 特定画像 ) が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、に星形の図形画像が第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方にまたがって表示される第 2 の演出と、第 2 の演出の後、第 2 画像表示装置 7 B に表示される保留画像 I M 3 が変化する第 3 の演出と、を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 2 8 3 】

## 〔 効果 2 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 8 ~ 図 7 1 に示すように、第 1 の演出では、特定の対象 ( ここでは、星形の図形 ) の一部分に対応する特定画像が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

## 【 0 2 8 4 】

## 〔 効果 3 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 8 ~ 図 7 1 に示すように、第 3 の演出では、保留画像 I M 3 は特定画像 ( ここでは、星形画像 ) に対応する形状に変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 2 8 5 】

## 〔 効果 4 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1 に示すように、第 2 の演出で表示される特定画像 ( ここでは、星形画像 ) は、第 1 の演出で表示される特定画像よりも大きさが大きい。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

## 【 0 2 8 6 】

## 〔 効果 5 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 0 に示すように、第 1 の演出において、第 1 画像表示装置 7 A には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 2 8 7 】

## 〔 効果 6 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 0 に示すように、第 2 の演出において、特定画像 (

50

ここでは、星形画像)の少なくとも一部の前方に位置する盤可動役物15を備えている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0288】

[変形例]

以下に、画像移動保留変化演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1では、特定画像に対応した態様に変化する保留画像の数は1つであったが、対応した態様に変化する保留画像の数が複数であってもよい。また、対応した態様に変化する保留画像は、形状以外が変化してもよい。例えば、特定画像と同じ色に変化してもよいし、特定画像と同じ動作をしてもよい。

10

【0289】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、特定画像が表示画面7aと表示画面7bとを跨いで表示された後に、保留画像が特定画像と対応する態様に変化するものとした。しかし、保留画像は、特定画像が表示画面7aと表示画面7bとを跨ぐ前に、特定画像と対応する態様に変化してもよいし、跨ぐと同時に変化してもよい。

【0290】

[変形例3]

上記実施形態の遊技機1では、盤可動役物15が星形画像の一部の前方に位置しており、星形画像の一部は盤可動役物15によって視認が困難な状態となっている。しかし、盤可動役物15が星形画像の全体の前方に位置し、星形画像の全部が盤可動役物15によって視認が困難な状態となってもよい。

20

【0291】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様B1-1]

複数種類の画像を表示可能な第1の表示手段と、

複数種類の画像を表示可能な第2の表示手段と、を備えた遊技機であって、

前記第1の表示手段に特定画像が表示される第1の演出と、前記第1の演出の後、前記特定の画像が前記第1の表示手段と前記第2の表示手段の両方にまたがって表示される第2の演出と、前記第2の演出の後、前記第2の表示手段に表示される保留アイコンが変化する第3の演出と、を実行可能な、

30

ことを特徴とする遊技機。

【0292】

[態様B1-2]

B1-1に記載の遊技機であって、

前記特定画像は、特定の対象を表した画像であり、

前記第1の演出では、前記特定の対象の一部分に対応する画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0293】

[態様B1-3]

B1-1またはB1-2に記載の遊技機であって、

前記第3の演出では、前記保留アイコンは前記特定画像に対応する形状に変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【0294】

[態様B1-4]

B1-1からB1-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第2の演出で表示される前記特定画像は、前記第1の演出で表示される前記特定画像よりも大きさが大きい、

50

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 9 5 】

[ 態 様 B 1 - 5 ]

B 1 - 1 から B 1 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出において、前記第 1 の表示手段には、装飾図柄が表示されている、  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 9 6 】

[ 態 様 B 1 - 6 ]

B 1 - 1 から B 1 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、  
前記第 2 の演出で表示される前記特定画像の少なくとも一部の前方に位置する役物を備  
えている。

10

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 9 7 】

以下に図 7 2 ~ 図 7 5 を用いて操作対応動作表示演出 A ~ D について説明する。この操  
作対応動作表示演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中な  
どに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信し  
た変動演出開始コマンドを解析し、操作対応動作表示演出を実行する指示が含まれている  
場合に、R O M 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、7 b に表示さ  
せる表示演出である。

【 0 2 9 8 】

20

[ 操作対応動作表示演出 A ]

図 7 2 は、操作対応動作表示演出 A を説明するための図である。操作対応動作表示演出  
A では、まず、図 7 2 ( A ) の上下振動演出が実行される。上下振動演出では、第 1 画像  
表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している。第 1 画像表示装置 7  
A には、特定の対象（ここでは、星形の図形）を表す特定画像 I M 1 と、複数の矩形図形  
が並んだメータを表すメータ画像 I M 2 と、が表示されている。第 2 画像表示装置 7 B に  
は、演出ボタン 6 3 の外観を表す操作部画像（ボタン画像）B N と、演出ボタン 6 3 の操  
作方法を示唆する操作方法示唆画像 R D が表示されている。ここでは、操作方法示唆画像  
R D は、「連打！！！」の文字画像として構成されている。なお、操作方法示唆画像 R D  
は、操作手段（ここでは演出ボタン 6 3）の操作方法を示唆する画像であれば任意の文字  
や図形、記号等であってもよい。

30

【 0 2 9 9 】

この状態で、表示画面 7 a の特定画像 I M 1 が演出ボタン 6 3 の操作方向に対応する方  
向に移動する。具体的には、特定画像 I M 1 が上下方向に振動する。この上下方向は、演  
出ボタン 6 3 の操作方向に該当する。遊技者による演出ボタン 6 3 の操作に応じてメータ  
画像 I M 2 が変化する。ここでは、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作量に応じてメータ  
を構成する矩形図形の色が下の矩形図形から順番に変化する。ボタン画像 B N は、遊技者  
による演出ボタン 6 3 の操作に応じて色が変化する。

【 0 3 0 0 】

次に、図 7 2 ( B ) に示すように、特定画像 I M 1 が上方向にゆっくりと移動する。こ  
の上方向への移動は、演出ボタン 6 3 の操作方向（上下方向）と対応する。すなわち、表  
示画面 7 a の特定画像 I M 1 は演出ボタン 6 3 の操作方向に対応する方向への移動を継続  
する。遊技者による演出ボタン 6 3 の操作量の増加に応じてメータ画像 I M 2 を構成する  
矩形図形の色が下の矩形図形から順番にさらに変化する。ボタン画像 B N は、遊技者によ  
る演出ボタン 6 3 の操作に応じて色が変化する。操作方法示唆画像 R D の表示は継続され  
る。

40

【 0 3 0 1 】

次に、図 7 2 ( C ) に示すように、特定画像 I M 1 が下方向にゆっくりと移動する。こ  
の下方向への移動は、演出ボタン 6 3 の操作方向（上下方向）と対応する。すなわち、表  
示画面 7 a の特定画像 I M 1 は演出ボタン 6 3 の操作方向に対応する方向への移動をさら

50

に継続する。遊技者による演出ボタン 6 3 の操作量の増加に応じてメータ画像 I M 2 を構成する矩形図形の色が下の矩形図形から順番にさらに変化する。ボタン画像 B N は、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作に応じて色が変わる。

【 0 3 0 2 】

次に、図 7 2 ( D ) に示すメータ M A X 演出が実行される。具体的には、メータ画像 I M 2 を構成する複数の矩形図形のすべての色が変わると、ボタン画像 B N は、爆発した状態に変化する。表示画面 7 a の特定画像 I M 1 は上下方向の移動をおこなう。

【 0 3 0 3 】

[ 操作対応動作表示演出 B ]

図 7 3 は、操作対応動作表示演出 B を説明するための図である。操作対応動作表示演出 B は、図 7 2 の操作対応動作表示演出 A と比較して、操作部画像 B N が表す操作部の種類、および、特定画像 I M 1 の移動状態が異なる。図 7 3 ( A ) の左右揺動演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している。第 1 画像表示装置 7 A には、特定の対象（ここでは、星形の図形）を表す特定画像 I M 1 と、複数の矩形図形が並んだメータを表すメータ画像 I M 2 と、が表示されている。第 2 画像表示装置 7 B には、ハンドル 6 0 の外観を表すハンドル画像 H D （操作部画像）と、ハンドル 6 0 の操作方法を示唆する操作方法示唆画像 R D が表示されている。ここでは、操作方法示唆画像 R D は、「ハンドルを回せ!!!」の文字画像として構成されている。なお、操作方法示唆画像 R D は、操作手段（ここではハンドル 6 0 ）の操作方法を示唆する画像であれば任意の文字や図形、記号等であってもよい。

【 0 3 0 4 】

この状態で、表示画面 7 a の特定画像 I M 1 がハンドル 6 0 の操作方向に対応する方向に移動する。具体的には、特定画像 I M 1 が半円の周方向に往復移動する。この半円周方向は、ハンドル 6 0 の操作方向に該当する。遊技者によるハンドル 6 0 の操作に応じてメータ画像 I M 2 が変化する。ここでは、遊技者によるハンドル 6 0 の操作量に応じてメータを構成する矩形図形の色が下の矩形図形から順番に変化する。ハンドル画像 H D は、遊技者によるハンドル 6 0 の操作に応じて色が変わる。

【 0 3 0 5 】

次に、図 7 3 ( B ) および図 7 3 ( C ) に示すように、特定画像 I M 1 が半円周方向に移動しつつ、左右方向に回転する。この左右方向への回転もハンドル 6 0 の操作方向に対応する。このように、表示画面 7 a の特定画像 I M 1 は、ハンドル 6 0 の操作方向に対応する複数の動作をおこなう。遊技者によるハンドル 6 0 の操作量の増加に応じてメータ画像 I M 2 を構成する矩形図形の色が下の矩形図形から順番にさらに変化する。ハンドル画像 H D は、遊技者によるハンドル 6 0 の操作に応じて色が変わる。操作方法示唆画像 R D の表示は継続される。

【 0 3 0 6 】

次に、図 7 3 ( D ) に示すメータ M A X 演出が実行される。具体的には、メータ画像 I M 2 を構成する複数の矩形図形のすべての色が変わると、ハンドル画像 H D は、爆発した状態に変化する。表示画面 7 a の特定画像 I M 1 は半円周方向の移動をおこなう。

【 0 3 0 7 】

[ 操作対応動作表示演出 C ]

図 7 4 は、操作対応動作表示演出 C を説明するための図である。操作対応動作表示演出 C は、図 7 2 の操作対応動作表示演出 A と比較して、操作部画像 B N が表す操作部の種類、および、特定画像 I M 1 の移動状態が異なる。ここでは、遊技機 1 には、遊技者が操作可能なレバーが設けられているものとする。このレバーは、遊技機 1 の任意の場所に設置されていてもよい。また、このレバーは、サブ制御基板 9 0 と電氣的に接続されており、遊技者によるレバーの操作をサブ制御基板 9 0 が検出可能であるものとする。

【 0 3 0 8 】

図 7 4 ( A ) の左右揺動演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している。第 1 画像表示装置 7 A には、特定の対象（ここでは、剣）を表

10

20

30

40

50

す特定画像 I M 1 と、複数の矩形図形が並んだメータを表すメータ画像 I M 2 と、が表示されている。第 2 画像表示装置 7 B には、レバーの外観を表すレバー画像 L V (操作部画像) と、レバーの操作方法を示唆する操作方法示唆画像 R D が表示されている。ここでは、操作方法示唆画像 R D は、「レバーを引け!!!」の文字画像として構成されている。なお、操作方法示唆画像 R D は、操作手段(ここではレバー)の操作方法を示唆する画像であれば任意の文字や図形、記号等であってもよい。

【0309】

この状態で、表示画面 7 a の特定画像 I M 1 がレバーの操作方向に対応する方向に移動する。具体的には、特定画像 I M 1 が左右に揺動する。この左右の揺動は、レバーの操作方向に該当する。遊技者によるレバーの操作に応じてメータ画像 I M 2 が変化する。ここでは、遊技者によるレバーの操作量に応じてメータを構成する矩形図形の色が下の矩形図形から順番に変化する。レバー画像 L V は、遊技者によるレバーの操作に応じて色が変化する。

10

【0310】

次に、図 7 4 (B) および図 7 4 (C) に示すように、特定画像 I M 1 が左右にゆっくりと揺動する。図 7 4 (B) のように、特定画像 I M 1 が左方向に傾くのは、レバーの操作方向と対応する。また、図 7 4 (C) のように、特定画像 I M 1 が右方向に傾くことについても、レバーの操作方向と対応する。このように、表示画面 7 a の特定画像 I M 1 は、レバーの操作方向に対応する複数の動作をおこなう。遊技者によるレバーの操作量の増加に応じてメータ画像 I M 2 を構成する矩形図形の色が下の矩形図形から順番にさらに変化する。レバー画像 L V は、レバーを引いた状態と、レバーを元に戻した状態を交互に表すように形状が変化する。操作方法示唆画像 R D の表示は継続される。

20

【0311】

次に、図 7 4 (D) に示すメータ M A X 演出が実行される。具体的には、メータ画像 I M 2 を構成する複数の矩形図形のすべての色が変わると、レバー画像 L V は、爆発した状態に変化する。表示画面 7 a にはメータの状態を示唆する示唆画像 I M 3 が表示される。ここでは、「M A X!!!」の文字画像として構成されている。

【0312】

[操作対応動作表示演出 D]

図 7 5 は、操作対応動作表示演出 D を説明するための図である。操作対応動作表示演出 D は、図 7 2 の操作対応動作表示演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A の前方に可動役物が位置する点と、操作部画像の一部にキャラクタ画像が重なっている点異なる。ここでは、盤可動役物 1 5 (上側可動役物) が進出位置 (展開ポジション) で静止しているものとする。

30

【0313】

図 7 5 (A) の上下振動演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置し、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a の一部分の前方に、盤可動役物 1 5 が位置している。第 1 画像表示装置 7 A には、特定の対象(ここでは、星形の図形)を表す特定画像 I M 1 と、複数の矩形図形が並んだメータを表すメータ画像 I M 2 と、が表示されている。メータ画像 I M 2 の一部は盤可動役物 1 5 によって視認が困難な状態になる。第 2 画像表示装置 7 B には、演出ボタン 6 3 の外観を表す操作部画像(ボタン画像) B N と、ボタン画像 B N の一部を覆うように表示されるキャラクタ画像 C A と、演出ボタン 6 3 の操作方法を示唆する操作方法示唆画像 R D が表示されている。ここでは、操作方法示唆画像 R D は、「連打!!!」の文字画像として構成されている。なお、操作方法示唆画像 R D は、操作手段(ここでは演出ボタン 6 3)の操作方法を示唆する画像であれば任意の文字や図形、記号等であってもよい。

40

【0314】

この状態で、表示画面 7 a の特定画像 I M 1 が演出ボタン 6 3 の操作方向に対応する方向に移動する。具体的には、特定画像 I M 1 が上下方向に振動する。この上下方向は、演出ボタン 6 3 の操作方向に該当する。遊技者による演出ボタン 6 3 の操作に応じてメータ

50

画像IM2が変化する。ここでは、遊技者による演出ボタン63の操作量に応じてメータを構成する矩形図形の色が下の矩形図形から順番に変化する。ボタン画像BNは、遊技者による演出ボタン63の操作に応じて色が変わる。

【0315】

次に、図75(B)および図75(C)に示すように、特定画像IM1の上下方向の新道は継続する。遊技者による演出ボタン63の操作量の増加に応じてメータ画像IM2を構成する矩形図形の色が下の矩形図形から順番にさらに変化する。ボタン画像BNは、遊技者による演出ボタン63の操作に応じて色が変わる。操作方法示唆画像RDの表示は継続される。

【0316】

次に、図75(D)に示すメータMAX演出が実行される。具体的には、メータ画像IM2を構成する複数の矩形図形のすべての色が変わると、ボタン画像BNは、爆発した状態に変化する。表示画面7aの特定画像IM1は上下方向の移動をおこなう。

【0317】

[効果例]

以下に、操作対応動作表示演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図72～図75に示すように、第2画像表示装置7Bに操作部画像(例えば、ボタン画像BN、ハンドル画像HD、レバー画像LV)が表示され、第1画像表示装置7Aに特定画像IM1が表示された状態で、特定画像IM1が操作部の操作方向に対応する方向に移動する操作方向対応演出をおこなう。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0318】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図72、図75に示すように、操作部画像は、演出ボタン63ボタンの外観を表しており、操作方向対応演出では、特定画像IM1は、ボタンの操作方向(上下方向)に移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0319】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図72～図75に示すように、第1画像表示装置7Aにメータ画像IM2が表示され、操作方向対応演出では、遊技者による操作部の操作に応じてメータ画像IM2が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0320】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図72～図75に示すように、操作方向対応演出では、第2画像表示装置7Bに操作方法示唆画像RDが表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0321】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図75に示すように、操作方向対応演出では、第1画像表示装置7Aにキャラクタ画像CAが表示される。このキャラクタ画像CAは、操作部画像の一部を覆うように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0322】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図75に示すように、操作方向対応演出が実行されているときに、第1画像表示装置7Aの少なくとも一部の前方に盤可動役物15が位置している。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ること

10

20

30

40

50

ができる。

【 0 3 2 3 】

[ 変形例 ]

以下に操作対応動作表示演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、ボタン画像 B N の操作方向として上下方向を例示したが、左右方向や、斜め方向もボタンの操作方向に対応する。特定画像による操作部の操作方向に対応する移動は繰り返しおこなわれなくてもよい。すなわち、一回だけ操作方向に対応する移動がおこなわれてもよい。

【 0 3 2 4 】

[ 変形例 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、メータ画像が表示されていたが、メータ画像は表示されていなくてもよい。また、操作方法示唆画像 R D も表示されていなくてもよい。また、キャラクタ画像 C A も表示されなくてもよい。

【 0 3 2 5 】

[ 変形例 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、メータ画像 I M 2 は、複数の矩形図形が並んだメータを表すものとした。しかし、メータ画像 I M 2 は、所定の範囲のうちの現在の状況を示唆可能なものであれば、任意の構成としてもよい。

【 0 3 2 6 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 B 2 - 1 ]

遊技者が操作可能な操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な第 1 の表示手段と、

複数種類の画像を表示可能な第 2 の表示手段と、を備えた遊技機であって、

前記第 1 の表示手段に表示される画像の一つは、特定の画像であり、

前記第 2 の表示手段に表示される画像の一つは、前記操作手段の外観を表す操作部画像であり、

前記操作手段は、特定の操作方向に操作可能であり、

前記第 2 の表示手段に前記操作部画像が表示され、前記第 1 の表示手段に前記特定の画像が表示された状態で、前記特定の画像が前記操作方向に対応する方向に移動する操作方向対応演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 2 7 】

[ 態様 B 2 - 2 ]

態様 B 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記操作手段は、ボタンであり、

前記操作方向対応演出では、前記特定の画像は、上下方向に移動する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 2 8 】

[ 態様 B 2 - 3 ]

態様 B 2 - 1 または態様 B 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示手段に表示される画像の一つは、メータ画像であり、

前記操作方向対応演出では、前記遊技者による前記操作手段の操作に応じて前記メータ画像が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 2 9 】

[ 態様 B 2 - 4 ]

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



前記第 2 の表示手段に表示される画像の一つは、前記操作手段の操作方法を示唆する操作方法示唆画像であり、

前記操作方向対応演出では、前記第 2 の表示手段に前記操作方法示唆画像が表示される、ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 0 】

[ 態様 B 2 - 5 ]

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

前記第 1 の表示手段に表示される画像の一つは、キャラクタ画像であり、

前記操作方向対応演出では、前記操作部画像の一部を覆うように前記キャラクタ画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 1 】

[ 態様 B 2 - 6 ]

態様 B 2 - 1 から態様 B 2 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、

前記操作方向対応演出が実行されているときに、前記第 1 の表示手段の少なくとも一部の前方に位置する役物を備えている、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 2 】

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

【 0 3 3 3 】

[ 画像重畳表示演出 A ]

図 7 6 は、画像重畳表示演出 A を説明するための図である。画像重畳表示演出 A では、まず、図 7 6 ( A ) の画像出現演出が実行される。画像出現演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置し、それぞれ対応する背景となっている。ここでは、表示画面 7 a、表示画面 7 b とともに暗い背景画像となっている。第 2 画像表示装置 7 B には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留画像 9 A、9 B と、保留消化画像 9 C と、が表示されている。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、停止表示されている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留画像 9 A、9 B と、保留消化画像 9 C は、背景画像とともに暗く表示されている。

【 0 3 3 4 】

この状態で、表示画面 7 a と表示画面 7 b の両方において、それぞれの表示画面の左右両側から複数の画像 IM 1 が現れる。画像 IM 1 は、特定の対象（ここでは、円形の図形）を表した形状となっている。特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。画像 IM 1 は、円形図形の一部がフレームアウトした形状で表示画面の左右両端から現れ、表示画面の中央付近に向かって移動する。表示画面 7 a と表示画面 7 b は、画像 IM 1 が表示されている部分以外の部分（画像領域）が暗くなっている。

【 0 3 3 5 】

次に、図 7 6 ( B ) に示す画像重畳表示演出が実行される。具体的には、表示画面 7 b に表示されている複数の画像 IM 1（円形の図形画像）のうちの、一以上の画像 IM 1 は、移動中に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分と重畳する。すなわち、一以上の画像 IM 1 は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分と重なったように表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分が一以上の画像 IM 1 によって視認困難な状態となる。また、一以上の画像 IM 1 は、表示画面 7 a と表示画面 7 b の一方の表示画面から他方の表示画面に移動

10

20

30

40

50

する。例えば、表示画面 7 a に表示された一以上の画像 I M 1 は、表示画面 7 b に向かって移動して、少なくとも一部分が表示画面 7 b に表示される。その後、その画像 I M 1 は、その全体が表示画面 7 b に表示される。

【 0 3 3 6 】

次に、図 7 6 ( C ) に示す背景画像変化演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a と表示画面 7 b において、画像 I M 1 が表示されている部分以外の部分 ( 画像領域 ) を明るくする演出が実行される。このときも、表示画面 7 b に表示されている複数の画像 I M 1 ( 円形の図形画像 ) のうちの、一以上の画像 I M 1 は、移動中に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分と重畳する。

【 0 3 3 7 】

次に、図 7 6 ( D ) に示す役物出現演出が実行される。具体的には、盤可動役物 1 5 ( 全体可動役物 ) が進出位置 ( 展開ポジション ) に移動し、静止する。これにより、盤可動役物 1 5 は、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の前面に進出する。

【 0 3 3 8 】

[ 画像重畳表示演出 B ]

図 7 7 は、画像重畳表示演出 B を説明するための図である。画像重畳表示演出 B は、図 7 6 の画像重畳表示演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の相対的な位置関係と、画像 I M 1 の移動態様が異なる。図 7 7 ( A ) の画像出現演出では、第 1 画像表示装置 7 A が右側、第 2 画像表示装置 7 B が左側に位置し、それぞれ対応する背景となっている。ここでは、表示画面 7 a、表示画面 7 b とともに暗い背景画像となっている。第 2 画像表示装置 7 B には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留画像 9 A と、保留消化画像 9 C と、が表示されている。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、停止表示されている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留画像 9 A と、保留消化画像 9 C は、背景画像とともに暗く表示されている。

【 0 3 3 9 】

この状態で、表示画面 7 a と表示画面 7 b の両方において、それぞれの表示画面の上方側から複数の画像 I M 1 が現れる。画像 I M 1 は、特定の対象 ( ここでは、円形の図形 ) を表した形状となっている。特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。画像 I M 1 は、円形図形の一部がフレームアウトした形状で表示画面の上端から現れ、表示画面の下方に向かって移動する。表示画面 7 a と表示画面 7 b は、画像 I M 1 が表示されている部分以外の部分 ( 画像領域 ) が暗くなっている。

【 0 3 4 0 】

次に、図 7 7 ( B ) に示す画像重畳表示演出が実行される。具体的には、表示画面 7 b に表示されている複数の画像 I M 1 ( 円形の図形画像 ) のうちの、一以上の画像 I M 1 は、移動中に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分と重畳する。すなわち、一以上の画像 I M 1 は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分と重なったように表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分が一以上の画像 I M 1 によって視認困難な状態となる。また、一以上の画像 I M 1 は、表示画面 7 a と表示画面 7 b の一方の表示画面から他方の表示画面に移動する。例えば、表示画面 7 a に表示された一以上の画像 I M 1 は、表示画面 7 b に向かって移動して、少なくとも一部分が表示画面 7 b に表示される。その後、その画像 I M 1 は、その全体が表示画面 7 b に表示される。

【 0 3 4 1 】

次に、図 7 7 ( C ) に示す背景画像変化演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a と表示画面 7 b において、画像 I M 1 が表示されている部分以外の部分 ( 画像領域 ) を明るくする演出が実行される。このときも、表示画面 7 b に表示されている複数の画像 I M 1 ( 円形の図形画像 ) のうちの、一以上の画像 I M 1 は、移動中に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分と重畳する。

【 0 3 4 2 】

次に、図 7 7 ( D ) に示す役物出現演出が実行される。具体的には、盤可動役物 1 5 (

10

20

30

40

50

全体可動役物）が進出位置（展開ポジション）に移動し、静止する。これにより、盤可動役物 15 は、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の前面に進出する。

【 0 3 4 3 】

[ 画像重畳表示演出 C ]

図 7 8 は、画像重畳表示演出 C を説明するための図である。画像重畳表示演出 C は、図 7 6 の画像重畳表示演出 A と比較して、画像出現演出時に画像表示装置の前方に可動役物が位置する点が異なる。ここでは、盤可動役物 15（上側可動役物）が進出位置（展開ポジション）で静止しているものとする。図 7 8（A）の画像出現演出では、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置し、それぞれ対応する背景となっている。ここでは、表示画面 7 a、表示画面 7 b とともに暗い背景画像となっている。第 2 画像表示装置 7 B には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留画像 9 A、9 B と、保留消化画像 9 C と、が表示されている。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、停止表示されている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留画像 9 A と、保留消化画像 9 C は、背景画像とともに暗く表示されている。

10

【 0 3 4 4 】

この状態で、表示画面 7 a と表示画面 7 b の両方において、それぞれの表示画面の左右両側から複数の画像 I M 1 が現れる。画像 I M 1 は、特定の対象（ここでは、円形の図形）を表した形状となっている。特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。画像 I M 1 は、円形図形の一部がフレームアウトした形状で表示画面の左右両端から現れ、表示画面の中心付近に向かって移動する。画像 I M 1 の一部は盤可動体 15（上側可動役物）によって一部が視認困難になっている。表示画面 7 a と表示画面 7 b は、画像 I M 1 が表示されている部分以外の部分（画像領域）が暗くなっている。

20

【 0 3 4 5 】

次に、図 7 8（B）に示す画像重畳表示演出が実行される。具体的には、表示画面 7 b に表示されている複数の画像 I M 1（円形の図形画像）のうちの、一以上の画像 I M 1 は、移動中に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分と重畳する。すなわち、一以上の画像 I M 1 は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分と重なったように表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分が一以上の画像 I M 1 によって視認困難な状態となる。また、一以上の画像 I M 1 は、表示画面 7 a と表示画面 7 b の一方の表示画面から他方の表示画面に移動する。例えば、表示画面 7 a に表示された一以上の画像 I M 1 は、表示画面 7 b に向かって移動して、少なくとも一部分が表示画面 7 b に表示される。その後、その画像 I M 1 は、その全体が表示画面 7 b に表示される。

30

【 0 3 4 6 】

次に、図 7 8（C）に示す背景画像変化演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a と表示画面 7 b において、画像 I M 1 が表示されている部分以外の部分（画像領域）を明るくする演出が実行される。このときも、表示画面 7 b に表示されている複数の画像 I M 1（円形の図形画像）のうちの、一以上の画像 I M 1 は、移動中に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分と重畳する。

40

【 0 3 4 7 】

次に、図 7 8（D）に示す役物出現演出が実行される。具体的には、盤可動役物 15（全体可動役物）が進出位置（展開ポジション）に移動し、静止する。これにより、盤可動役物 15 は、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の前面に進出する。このとき、盤可動体 15 は、上側可動役物と全体可動役物の両方が進出位置（展開ポジション）となっている。

【 0 3 4 8 】

[ 効果例 ]

以下に、画像重畳表示演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 6 ~ 図 7 8 に示すように、第 2 画像表示装置 7 B に装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示された状態で、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B にそれぞれ特定の対象（ここでは、円形の図形）を表した画像 I M 1 が表示され、画像 I M 1 が装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部と重なる第 1 の演出をおこなう。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 3 4 9 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 6 ~ 図 7 8 に示すように、第 1 の演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示されている。この構成によれば、変動停止した装飾図柄の一部に画像 I M 1 が重なるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 3 5 0 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 6 ~ 図 7 8 に示すように、第 1 の演出では、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B のそれぞれの背景画像が対応して変化する。この構成によれば、背景画像が対応して変化するため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 3 5 1 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 6 ~ 図 7 8 に示すように、第 1 の演出では、第 1 画像表示装置 7 A に表示された画像 I M 1 が移動して画像 I M 1 の少なくとも一部分が第 2 画像表示装置 7 B に表示される。この構成によれば、1 つ以上の画像 I M 1 が 2 つの表示画面に跨がって表示されるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【 0 3 5 2 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 8 に示すように、第 1 画像表示装置 7 A および第 2 画像表示装置 7 B のそれぞれの前面に進出可能な盤可動役物 1 5（全体可動役物）を備えており、第 1 の演出の後、盤可動役物 1 5 が第 1 画像表示装置 7 A および第 2 画像表示装置 7 B の両方の前面に進出する第 2 の演出をおこなう。この構成によれば、1 つの役物演出によって同時に 2 つの表示画面の一部が覆われるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【 0 3 5 3 】

[ 変形例 ]

以下に画像重畳表示演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、表示画面 7 a と表示画面 7 b の背景画像は、それぞれ表示画面の全体が対応して変化するものとした。しかし、表示画面 7 a と表示画面 7 b の背景画像は、表示画面の一部が対応して変化してもよい。

【 0 3 5 4 】

40

[ 変形例 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、第 2 画像表示装置 7 B に表示される一以上の画像 I M 1 は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分と重なるものとした。しかし、第 2 画像表示装置 7 B に表示される一以上の画像 I M 1 の一部は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の全体と重なってもよい。

【 0 3 5 5 】

[ 変形例 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、表示画面 7 a と表示画面 7 b に表示される 1 以上の画像 I M 1 は、一方の表示画面から他方の表示画面に移動するものとした。しかし、表示画面 7 a と表示画面 7 b に表示されるすべての画像 I M 1 が一方の表示画面から他方の表示画

50

面に移動してもよい。また、表示画面 7 a と表示画面 7 b に表示される画像 I M 1 は、一方の表示画面から他方の表示画面に移動しなくてもよい。

【 0 3 5 6 】

[ 態 様 例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態 様 B 3 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な第 1 の表示手段と、  
 複数種類の画像を表示可能な第 2 の表示手段と、を備えた遊技機であって、  
 前記第 1 の表示手段に表示される画像の一つは、特定の対象を表す特定画像であり、  
 前記第 2 の表示手段に表示される画像の一つは、前記特定画像であり、  
 前記第 2 の表示手段に表示される画像の一つは、装飾図柄であり、  
 前記第 2 の表示手段に装飾図柄が表示された状態で、前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段にそれぞれ前記特定画像が表示され、前記特定画像が前記装飾図柄の少なくとも一部と重なる第 1 の演出をおこなう、  
 ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 3 5 7 】

[ 態 様 B 3 - 2 ]

B 3 - 1 に記載の遊技機であって、  
 前記第 1 の演出では、前記装飾図柄が停止表示されている、  
 ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 3 5 8 】

[ 態 様 B 3 - 3 ]

B 3 - 1 また B 3 - 2 に記載の遊技機であって、  
 前記第 1 の演出では、前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段のそれぞれの背景画像の少なくとも一部が対応して変化する、  
 ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 5 9 】

[ 態 様 B 3 - 4 ]

B 3 - 1 から B 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、前記第 1 の表示手段に表示された前記特定画像が移動して前記特定画像の少なくとも一部分が前記第 2 の表示手段に表示される、  
 ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 3 6 0 】

[ 態 様 B 3 - 5 ]

B 3 - 1 から B 3 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、  
 前記第 1 の表示手段および前記第 2 の表示手段のそれぞれの前面に進出可能な可動役物を備えており、  
 第 1 の演出の後、前記可動役物が前記第 1 の表示手段および前記第 2 の表示手段の両方の前面に進出する第 2 の演出をおこなう、  
 ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 3 6 1 】

以下に図 7 9 ~ 図 8 3 を用いて特別先読み演出 A ~ E について説明する。この特別先読み演出は、装飾図柄の変動演出にかかる演出である。

【 0 3 6 2 】

[ 特別先読み演出 A ]

図 7 9 は、特別先読み演出 A を説明するための図である。

まず、特別先読み演出 A では、図 7 9 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。なお、以下の図 7 9 ( B ) ~ ( D ) において、先読み演出

50

に関連した表示演出が展開されるが、先読み演出の先読み対象保留は、当該変動開始演出時における一番新しい保留（保留画像 9 A における第 3 保留：図参照）となっている。

【 0 3 6 3 】

次に、図 7 9 ( B ) に示すように、第 1 先読み開始演出が実行される。この第 1 先読み開始演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が先読み図柄で仮停止され、第 1 先読み演出が開始される。また、第 1 先読み開始演出では、表示画面 7 b において、第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが継続して表示される。

【 0 3 6 4 】

次に、図 7 9 ( C ) に示すように、第 2 先読み開始演出が実行される。この第 2 先読み開始演出は、図 7 9 ( B ) の第 1 先読み開始演出が行われた変動の次の変動における演出である。第 2 先読み開始演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が先読み図柄で仮停止されて、第 1 先読み演出が継続して行われる。また、第 2 先読み開始演出では、表示画面 7 b において、第 1 保留アイコン 9 A の先読み対象保留に対応する保留アイコンが変化して、当該保留アイコンの中に先読み図柄を表す画像が表示され、第 2 先読み演出が開始される。第 1 先読み演出および第 2 先読み演出は、先読み対象保留に対応する変動が行われるまで継続される。

【 0 3 6 5 】

次に、図 7 9 ( D ) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、先読み対象保留に対応する変動中に実行される演出である。このリーチ演出では、表示画面 7 a においてリーチ状態中の装飾図柄が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示されている。第 2 保留アイコン 9 C は、第 2 先読み演出としての先読み図柄を表す画像を含んでいる。このリーチ演出は、第 1 先読み演出と第 2 先読み演出の対象となった変動でおこなわれる演出である。

【 0 3 6 6 】

[ 特別先読み演出 B ]

図 8 0 は、特別先読み演出 B を説明するための図である。

まず、特別先読み演出 B では、図 8 0 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。なお、以下の図 8 0 ( B ) ~ ( D ) において、先読み演出に関連した表示演出が展開されるが、先読み演出の先読み対象保留は、当該変動開始演出時における一番新しい保留（保留画像 9 A における第 3 保留：図参照）となっている。

【 0 3 6 7 】

次に、図 8 0 ( B ) に示すように、第 1 先読み開始演出が実行される。この第 1 先読み開始演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が先読み図柄で仮停止され、第 1 先読み演出が開始される。また、第 1 先読み開始演出では、表示画面 7 b において、第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが継続して表示される。

【 0 3 6 8 】

次に、図 8 0 ( C ) に示すように、第 2 先読み開始演出が実行される。この第 2 先読み開始演出は、図 8 0 ( B ) の第 1 先読み開始演出が行われた変動の次の変動における演出である。第 2 先読み開始演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が先読み図柄で仮停止されて、第 1 先読み演出が継続して行われる。また、第 2 先読み開始演出では、表示画面 7 b において、第 1 保留アイコン 9 A の先読み対象保留に対応する保留アイコンが変化して、当該保留アイコンの中に先読み図柄を表す画像が表示され、第 2 先読み演出が開始される。

【 0 3 6 9 】

次に、図 8 0 ( D ) に示すように、第 2 先読み終了演出が実行される。この第 2 先読み終了演出は、図 8 0 ( C ) の第 2 先読み開始演出が行われた変動の次の変動における演出である。第 2 先読み終了演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が先読み図柄で仮停止されて、第 1 先読み演出が継続して行われる。また、第 2 先読み終了

演出では、表示画面 7 b において、第 1 保留アイコン 9 A の先読み対象保留に対応する保留アイコンの中の先読み図柄を表す画像が消去され、元の保留アイコンに戻る演出が行われる。すなわち、この第 2 先読み終了演出では、第 2 先読み演出が終了し、第 1 先読み演出が継続されている。なお、第 1 先読み演出は、先読み対象保留に対応する変動が行われるまで継続される。

【 0 3 7 0 】

次に、図 8 0 ( E ) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、先読み対象保留に対応する変動中に実行される演出である。このリーチ演出では、表示画面 7 a においてリーチ状態中の装飾図柄が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示されている。第 2 保留アイコン 9 C は、第 2 先読み演出としての先読み図柄を表す画像を含まず、通常の保留アイコンである。このリーチ演出は、第 1 先読み演出と第 2 先読み演出の対象となった変動でおこなわれる演出である。

【 0 3 7 1 】

[ 特別先読み演出 C ]

図 8 1 は、特別先読み演出 C を説明するための図である。

まず、特別先読み演出 C では、図 8 1 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。なお、以下の図 8 1 ( B ) ~ ( D ) において、先読み演出に関連した表示演出が展開されるが、先読み演出の先読み対象保留は、当該変動開始演出時における一番新しい保留 ( 保留画像 9 A における第 3 保留 : 図参照 ) となっている。

【 0 3 7 2 】

次に、図 8 1 ( B ) に示すように、第 1 先読み開始演出が実行される。この第 1 先読み開始演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が先読み図柄で仮停止され、第 1 先読み演出が開始される。また、第 1 先読み開始演出では、表示画面 7 b において、第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが継続して表示される。

【 0 3 7 3 】

次に、図 8 1 ( C ) に示すように、第 2 先読み開始演出が実行される。この第 2 先読み開始演出は、図 8 1 ( B ) の第 1 先読み開始演出が行われた変動の次の変動における演出である。第 2 先読み開始演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が先読み図柄で仮停止されて、第 1 先読み演出が継続して行われる。また、第 2 先読み開始演出では、表示画面 7 b において、第 1 保留アイコン 9 A の先読み対象保留に対応する保留アイコンが変化して、当該保留アイコンの中に先読み図柄を表す画像が表示され、第 2 先読み演出が開始される。

【 0 3 7 4 】

次に、図 8 1 ( D ) に示すように、第 1 先読み終了演出が実行される。この第 1 先読み終了演出は、図 8 1 ( C ) の第 2 先読み開始演出が行われた変動の次の変動における演出である。第 1 先読み終了演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が通常の装飾図柄で仮停止されて、第 1 先読み演出が終了したことが報知される。また、第 1 先読み終了演出では、表示画面 7 b において、第 1 保留アイコン 9 A の先読み対象保留に対応する保留アイコンの中の先読み図柄は継続して表示される。すなわち、この第 1 先読み終了演出では、第 1 先読み演出が終了し、第 2 先読み演出が継続されている。

【 0 3 7 5 】

次に、図 8 1 ( E ) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、先読み対象保留に対応する変動中に実行される演出である。このリーチ演出では、表示画面 7 a においてリーチ状態中の装飾図柄が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示されている。第 2 保留アイコン 9 C は、第 2 先読み演出としての先読み図柄を表す画像を含んでいる。このリーチ演出は、第 1 先読み演出と第 2 先読み演出の対象となった変動でおこなわれる演出である。

【 0 3 7 6 】

## 〔特別先読み演出 D〕

図 8 2 は、特別先読み演出 D を説明するための図である。

まず、特別先読み演出 D では、図 8 2 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。なお、以下の図 8 2 ( B ) ~ ( D ) において、先読み演出に関連した表示演出が展開されるが、先読み演出の先読み対象保留は、当該変動開始演出時における一番新しい保留 ( 保留画像 9 A における第 3 保留 : 図参照 ) となっている。

## 【 0 3 7 7 】

次に、図 8 2 ( B ) に示すように、第 1 先読み開始演出が実行される。この第 1 先読み開始演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が先読み図柄で仮停止され、第 1 先読み演出が開始される。また、第 1 先読み開始演出では、表示画面 7 b において、第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが継続して表示される。

## 【 0 3 7 8 】

次に、図 8 2 ( C ) に示すように、第 2 先読み開始演出が実行される。この第 2 先読み開始演出は、図 8 2 ( B ) の第 1 先読み開始演出が行われた変動の次の変動における演出である。第 2 先読み開始演出では、第 1 先読み開始演出で表示画面 7 a に表示されていた装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 b に移動して表示され、表示画面 7 b において装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が先読み図柄で仮停止されて、第 1 先読み演出が継続して行われる。また、第 2 先読み開始演出では、第 1 先読み開始演出で表示画面 7 a に表示されていた第 1 保留アイコン 9 A の先読み対象保留に対応する保留アイコンが表示画面 7 a に移動して表示され、表示画面 7 a において当該保留アイコンの中に先読み図柄を表す画像が表示され、第 2 先読み演出が開始される。第 1 先読み演出および第 2 先読み演出は、先読み対象保留に対応する変動が行われるまで継続される。

## 【 0 3 7 9 】

次に、図 8 2 ( D ) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、先読み対象保留に対応する変動中に実行される演出である。このリーチ演出では、表示画面 7 b においてリーチ状態中の装飾図柄が表示され、表示画面 7 a において味方キャラクタ C R A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示されている。第 2 保留アイコン 9 C は、第 2 先読み演出としての先読み図柄を表す画像を含んでいる。このリーチ演出は、第 1 先読み演出と第 2 先読み演出の対象となった変動でおこなわれる演出である。

## 【 0 3 8 0 】

## 〔特別先読み演出 E〕

図 8 3 は、特別先読み演出 E を説明するための図である。

この特別先読み演出 E は、表示画面 7 b を用いずに表示画面 7 a のみを用いている。

まず、特別先読み演出 E では、図 8 3 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示され、味方キャラクタ C R A と第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。なお、以下の図 8 3 ( B ) ~ ( D ) において、先読み演出に関連した表示演出が展開されるが、先読み演出の先読み対象保留は、当該変動開始演出時における一番新しい保留 ( 保留画像 9 A における第 3 保留 : 図参照 ) となっている。

## 【 0 3 8 1 】

次に、図 8 3 ( B ) に示すように、第 1 先読み開始演出が実行される。この第 1 先読み開始演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が先読み図柄で仮停止され、第 1 先読み演出が開始され、第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが継続して表示される。

## 【 0 3 8 2 】

次に、図 8 3 ( C ) に示すように、第 2 先読み開始演出が実行される。この第 2 先読み開始演出は、図 8 3 ( B ) の第 1 先読み開始演出が行われた変動の次の変動における演出である。第 2 先読み開始演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が



先読み図柄で仮停止されて、第 1 先読み演出が継続して行われ、第 1 保留アイコン 9 A の先読み対象保留に対応する保留アイコンが変化して、当該保留アイコンの中に先読み図柄を表す画像が表示され、第 2 先読み演出が開始される。第 1 先読み演出および第 2 先読み演出は、先読み対象保留に対応する変動が行われるまで継続される。

#### 【 0 3 8 3 】

次に、図 8 3 ( D ) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、先読み対象保留に対応する変動中に実行される演出である。このリーチ演出では、表示画面 7 a においてリーチ状態中の装飾図柄が表示され、また、味方キャラクタ C R A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示されている。第 2 保留アイコン 9 C は、第 2 先読み演出としての先読み図柄を表す画像を含んでいる。このリーチ演出は、第 1 先読み演出と第 2 先読み演出の対象となった変動でおこなわれる演出である。

10

#### 【 0 3 8 4 】

なお、上記特別先読み演出 A ~ E における第 1 先読み演出は、保留数 ( 第 1 保留アイコン 9 A の数 ) が所定値以上 ( 例えば、3 以上 ) の場合に実行する。しかしながら、本発明はこれに限られるものではなく、保留数によらずに第 1 先読み演出を実行するようにしてもよい。

#### 【 0 3 8 5 】

##### [ 効果例 ]

以下に、特別先読み演出の効果例を示す。

##### [ 効果 1 ]

20

上記実施形態の遊技機 1 において、図 7 9 ~ 図 8 3 に示すように、特別先読み演出では、第 2 の先読み演出は、第 1 先読み演出が開始された後に開始される構成となっている。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 8 6 】

##### [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、図 8 0 に示すように、特別先読み演出 B では、第 2 先読み演出は、第 1 先読み演出が終了する前に終了する構成となっている。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 8 7 】

##### [ 効果 3 ]

30

上記実施形態の遊技機 1 において、図 8 1 に示すように、特別先読み演出 C では、第 1 先読み演出は、第 2 先読み演出が終了する前に終了する構成となっている。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 8 8 】

##### [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、図 7 9 ~ 図 8 3 に示すように、特別先読み演出 A ~ E では、第 1 先読み演出は、保留数 ( 第 1 保留アイコン 9 A の数 ) が所定値以上の場合に開始される構成となっている。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 8 9 】

##### [ 効果 5 ]

40

上記実施形態の遊技機 1 において、図 7 9 ~ 図 8 1 に示すように、特別先読み演出 A ~ C では、第 1 先読み演出は、表示画面 7 a で実行され、第 2 先読み演出は、表示画面 7 b で実行される構成となっている。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 9 0 】

##### [ 変形例 ]

以下に、特別先読み演出の変形例を示す。

##### [ 変形例 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、特別先読み演出として、特別先読み演出 A ~ E の 5 つのパターンが実施されているが、本発明はこれに限られるものではなく、A ~ E のうちの複数のパターンを組み合わせた演出を実施するようにしてもよい。

50

## 【 0 3 9 1 】

## [ 変形例 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、特別先読み演出 A ~ E において、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが隣接した状態でおこなわれていたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第 1 画像表示装置 7 A、および / または、第 2 画像表示装置 7 B を可動させて、特別先読み演出 A ~ E をおこなうようにしてもよい。また、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが所定の距離離れた状態で特別先読み演出 A ~ E をおこなうようにしてもよい。

## 【 0 3 9 2 】

## [ 変形例 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、特別先読み演出 A ~ E をおこなう場合に、第 1 画像表示装置 7 A がメイン表示装置であり、第 2 画像表示装置 7 B がサブ表示装置としてもよいし、第 1 画像表示装置 7 A がサブ表示装置であり、第 2 画像表示装置 7 B がメイン表示装置としてもよい。この場合、メイン表示装置は、サブ表示装置よりも装飾図柄を変動させる時間が長い表示装置と定義することができる。

## 【 0 3 9 3 】

## [ 変形例 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、図 7 9 ~ 図 8 2 に示すように、特別先読み演出 A ~ D では、第 1 先読み演出と第 2 先読み演出は、互いに異なる表示画面でそれぞれ実行されているが、本発明はこれに限られるものではなく、第 1 先読み演出と第 2 先読み演出は、途中または最初から同じ表示画面で実行されるようにしてもよい。

## 【 0 3 9 4 】

## [ 変形例 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、特別先読み演出 A では、第 1 先読み演出および第 2 先読み演出を開始後、それぞれ先読み対象保留に対応する変動になるまで、これらの 2 つの先読み演出は、終了しない構成となっており、特別先読み演出 B または特別先読み演出 C では、第 1 先読み演出および第 2 先読み演出を開始後、どちらか一方の先読み演出は、先読み対象保留に対応する変動になるまでに終了する構成となっている。これらの構成において、特別先読み演出 A が出現した場合は、特別先読み演出 B または特別先読み演出 C が出現した場合よりも大当たり期待度が高い構成とすることができる。または、敢えて、特別先読み演出 B または特別先読み演出 C が出現した場合は、特別先読み演出 A が出現した場合よりも大当たり期待度が高い構成としてもよい。

## 【 0 3 9 5 】

## [ 変形例 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、特別先読み演出 B では、第 1 先読み演出および第 2 先読み演出を開始後、先読み対象保留に対応する変動になるまでに第 2 先読み演出が終了する構成となっており、特別先読み演出 C では、第 1 先読み演出および第 2 先読み演出を開始後、先読み対象保留に対応する変動になるまでに第 1 先読み演出が終了する構成となっている。これらの構成において、これらの構成において、特別先読み演出 B が出現した場合は、特別先読み演出 C が出現した場合よりも大当たり期待度が高い構成とすることができる。逆に、特別先読み演出 C が出現した場合は、特別先読み演出 B が出現した場合よりも大当たり期待度が高い構成としてもよい。

## 【 0 3 9 6 】

## [ 変形例 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、特別先読み演出 A ~ D では、第 1 先読み演出と第 2 先読み演出は、先読み対象保留が同じであったが、本発明はこれに限られるものではなく、先読み対象保留が異なってもよい。例えば、第 1 先読み演出の先読み対象保留は、第 2 先読み演出の先読み対象保留よりも古い保留であってもよいし、第 1 先読み演出の先読み対象保留は、第 2 先読み演出の先読み対象保留よりも新しい保留であってもよい。

## 【 0 3 9 7 】

## 〔 態 様 例 〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

## 〔 態 様 B 4 - 1 〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 1 の表示演出をおこなう場合があり、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、  
前記第 1 の表示演出は、複数の先読み演出の一つとしての第 1 の態様の先読み演出であり、  
前記第 2 の表示演出は、複数の先読み演出の一つとしての第 2 の態様の先読み演出であり、  
前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の表示演出が開始された後に開始される、  
ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 0 3 9 8 】

## 〔 態 様 B 4 - 2 〕

態様 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の表示演出が終了するよりも前に終了する場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 3 9 9 】

## 〔 態 様 B 4 - 3 〕

態様 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の表示演出は、前記第 2 の表示演出が終了するよりも前に終了する場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 0 4 0 0 】

## 〔 態 様 B 4 - 4 〕

態様 1 から態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の表示演出は、保留数が所定値以上の場合に実行される、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 0 1 】

## 〔 態 様 B 4 - 5 〕

態様 1 から態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記表示手段は、第 1 の表示手段と、第 2 の表示手段とを備え、  
前記第 1 の表示演出は、前記第 1 の表示手段で実行され、前記第 2 の表示演出は、前記第 2 の表示手段で実行される、  
ことを特徴とする遊技機。

30

## 【 0 4 0 2 】

以下に図 8 4 ~ 図 8 8 を用いて、またがりリーチ演出および楽曲情報表示演出 A ~ D について説明する。またがりリーチ演出および楽曲情報表示演出は、装飾図柄の変動中、デモンストレーション画面（デモ画面）中、または、客待ち画面中に実行され得る演出である。

## 【 0 4 0 3 】

## 〔 またがりリーチ演出 〕

図 8 4 は、またがりリーチ演出を説明するための図である。

まず、またがり演出では、図 8 4（A）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L，8 C，8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクター C R A が表示される。

40

## 【 0 4 0 4 】

次に、図 8 4（B）に示すように、リーチ演出 A が実行される。このリーチ演出 A では、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L，8 R を用いてリーチ状態が表される。また、リーチ演出 A では、表示画面 7 b において味方キャラクター C R A 継続して表示される。リーチ演出 A には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高い

50

スーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「6」図柄でリーチ状態となっている。

【0405】

次に、図84(C)に示すように、リーチ演出Bが実行される。このリーチ演出Bでは、リーチ状態中の装飾図柄が継続して表示される。また、リーチ演出Bでは、表示画面7aと表示画面7bとにまたがって味方キャラクタCRAが表示される。

【0406】

[ 楽曲情報表示演出A ]

図85は、楽曲情報表示演出Aを説明するための図である。

10

まず、楽曲情報表示演出Aでは、図85(A)に示すように、デモ画面表示演出が実行される。このデモ画面表示演出では、表示画面7aにおいて遊技情報選択画像B5Aが表示される。遊技情報選択画像B5Aは、楽曲情報、光量情報、または、音量情報など複数の遊技情報から一つの遊技情報を選択するための画像である。また、このデモ画面表示演出では、表示画面7bにおいてボタン画像BTNが表示される。ボタン画像BTNは、演出ボタン63を表しており、言い換えれば、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための画像である。このデモ画面表示演出において、遊技者は、演出ボタン63を操作することにより、遊技情報選択画像B5Aのうちの一つの楽曲情報を選択することができる。なお、遊技情報選択画像B5Aにおける遊技情報は、楽曲情報、光量情報、または、音量情報の他、キャラクタ情報、遊技内容情報、リーチ情報など種々の情報を含むようにしてもよい。

20

【0407】

次に、図85(B)に示すように、楽曲選択演出が実行される。この楽曲選択演出では、表示画面7aおよび表示画面7bにまたがるように楽曲選択画像B5Bが表示される。この楽曲選択画像B5Bは、楽曲A、楽曲B、または、楽曲Cなどの複数の楽曲情報から一つの楽曲情報を選択するための画像である。また、楽曲選択演出では、表示画面7bにおいてボタン画像BTNが表示される。この楽曲選択演出において、遊技者は、演出ボタン63を操作することにより、楽曲選択画像B5Bのうちの一つの楽曲情報を選択することができる。

【0408】

30

次に、図85(C)に示すように、楽曲決定演出が実行される。この楽曲決定演出では、表示画面7aおよび表示画面7bにまたがるように楽曲画像B5Cが表示される。この楽曲画像B5Cは、楽曲選択演出で決定された楽曲情報を表す画像である。

【0409】

[ 楽曲情報表示演出B ]

図86は、楽曲情報表示演出Bを説明するための図である。

まず、楽曲情報表示演出Bでは、図86(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面7aにおいて変動中の装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示され、表示画面7bにおいて味方キャラクタCRAが表示される。

【0410】

40

次に、図86(B)に示すように、リーチ演出Aが実行される。このリーチ演出Aでは、表示画面7aにおいて装飾図柄8L, 8Rを用いてリーチ状態が表される。また、リーチ演出Aでは、表示画面7bにおいて味方キャラクタCRA継続して表示される。リーチ演出Aには、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「6」図柄でリーチ状態となっている。

【0411】

次に、図86(C)に示すように、リーチ演出中楽曲選択演出が実行される。このリーチ演出中楽曲選択演出では、表示画面7aおよび表示画面7bにまたがるように楽曲選択

50

画像 B 5 D が表示される。この楽曲選択画像 B 5 D は、楽曲 A、楽曲 B、または、楽曲 C などの複数の楽曲情報から一つの楽曲情報を選択するための画像である。また、リーチ演出中楽曲選択演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 R を用いてリーチ状態が継続して表示され、表示画面 7 b において、味方キャラクター C R A が継続して表示される。このリーチ演出中楽曲選択演出において、遊技者は、セレクトボタン 6 8 を操作することにより、楽曲選択画像 B 5 D のうちの一つの楽曲情報を選択することができる。

【 0 4 1 2 】

次に、図 8 6 ( D ) に示すように、リーチ演出中楽曲決定演出が実行される。このリーチ演出中楽曲決定演出では、表示画面 7 a および表示画面 7 b にまたがるように楽曲画像 B 5 E が表示される。この楽曲画像 B 5 E は、楽曲選択演出で決定された楽曲情報を表す画像である。また、このリーチ演出中楽曲決定演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 R を用いてリーチ状態が継続して表示され、表示画面 7 b において、味方キャラクター C R A が継続して表示される。

10

【 0 4 1 3 】

次に、図 8 6 ( E ) に示すように、リーチ演出 B が実行される。このリーチ演出 B では、リーチ状態中の装飾図柄が継続して表示される。また、リーチ演出 B では、表示画面 7 a と表示画面 7 b とにまたがって味方キャラクター C R A が表示される。

【 0 4 1 4 】

[ 楽曲情報表示演出 C ]

図 8 7 は、楽曲情報表示演出 C を説明するための図である。

20

まず、楽曲情報表示演出 C では、図 8 7 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクター C R A が表示される。

【 0 4 1 5 】

次に、図 8 7 ( B ) に示すように、リーチ演出 A が実行される。このリーチ演出 A では、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L、8 R を用いてリーチ状態が表される。また、リーチ演出 A では、表示画面 7 b において味方キャラクター C R A 継続して表示される。リーチ演出 A には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「 6 」図柄でリーチ状態となっている。

30

【 0 4 1 6 】

次に、図 8 7 ( C ) に示すように、リーチ演出中楽曲選択演出が実行される。このリーチ演出中楽曲選択演出では、表示画面 7 b において楽曲選択画像 B 5 D が表示される。この楽曲選択画像 B 5 D は、楽曲 A、楽曲 B、または、楽曲 C などの複数の楽曲情報から一つの楽曲情報を選択するための画像である。また、リーチ演出中楽曲選択演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 R を用いてリーチ状態が継続して表示され、表示画面 7 b において、味方キャラクター C R A が継続して表示される。このリーチ演出中楽曲選択演出において、遊技者は、セレクトボタン 6 8 を操作することにより、楽曲選択画像 B 5 D のうちの一つの楽曲情報を選択することができる。

40

【 0 4 1 7 】

次に、図 8 7 ( D ) に示すように、リーチ演出中楽曲決定演出が実行される。このリーチ演出中楽曲決定演出では、表示画面 7 a において楽曲画像 B 5 E が表示される。この楽曲画像 B 5 E は、楽曲選択演出で決定された楽曲情報を表す画像である。また、このリーチ演出中楽曲決定演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 R を用いてリーチ状態が継続して表示され、表示画面 7 b において、味方キャラクター C R A が継続して表示される。

【 0 4 1 8 】

次に、図 8 7 ( E ) に示すように、リーチ演出 B が実行される。このリーチ演出 B では、リーチ状態中の装飾図柄が継続して表示される。また、リーチ演出 B では、表示画面 7

50

a と表示画面 7 b とにまたがって味方キャラクタ C R A が表示される。

【 0 4 1 9 】

[ 楽曲情報表示演出 D ]

図 8 8 は、楽曲情報表示演出 D を説明するための図である。

まず、楽曲情報表示演出 B では、図 8 8 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A が表示される。

【 0 4 2 0 】

次に、図 8 8 ( B ) に示すように、リーチ演出 A が実行される。このリーチ演出 A では、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L , 8 R を用いてリーチ状態が表示される。また、リーチ演出 A では、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A 継続して表示される。リーチ演出 A には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「 6 」図柄でリーチ状態となっている。

【 0 4 2 1 】

次に、図 8 8 ( C ) に示すように、リーチ演出中楽曲選択演出が実行される。このリーチ演出中楽曲選択演出では、表示画面 7 a および表示画面 7 b にまたがるように楽曲選択画像 B 5 D が表示される。この楽曲選択画像 B 5 D は、楽曲 A、楽曲 B、または、楽曲 C などの複数の楽曲情報から一つの楽曲情報を選択するための画像である。また、リーチ演出中楽曲選択演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 R を用いてリーチ状態が継続して表示され、表示画面 7 b において、味方キャラクタ C R A が継続して表示される。このリーチ演出中楽曲選択演出において、遊技者は、セレクトボタン 6 8 を操作することにより、楽曲選択画像 B 5 D のうちの一つの楽曲情報を選択することができる。

【 0 4 2 2 】

次に、図 8 8 ( D ) に示すように、リーチ演出中楽曲決定演出が実行される。このリーチ演出中楽曲決定演出では、表示画面 7 a および表示画面 7 b にまたがるように楽曲画像 B 5 E が表示される。この楽曲画像 B 5 E は、楽曲選択演出で決定された楽曲情報を表す画像である。また、このリーチ演出中楽曲決定演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 R を用いてリーチ状態が継続して表示され、表示画面 7 b において、味方キャラクタ C R A が継続して表示される。

【 0 4 2 3 】

次に、図 8 8 ( E ) に示すように、リーチ演出 B が実行される。このリーチ演出 B では、リーチ状態中の装飾図柄が継続して表示される。また、リーチ演出 B では、表示画面 7 a において味方キャラクタ C R A が表示される。

【 0 4 2 4 】

[ 効果例 ]

以下に、またがりリーチ演出および楽曲情報表示演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 4 ~ 図 8 8 に示すように、表示画面 7 a と表示画面 7 b とを用いたまたがりリーチ演出と、表示画面 7 a と表示画面 7 b とを用いた楽曲情報表示とを実行することが可能である。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 4 2 5 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 5 ~ 図 8 6、図 8 8 に示すように、楽曲情報表示演出において、楽曲選択画像や楽曲画像など楽曲情報を表示画面 7 a と表示画面 7 b とにまたがって表示する構成となっている。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 4 2 6 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 4、図 8 6 ~ 図 8 8 に示すように、またがりリーチ

10

20

30

40

50

演出または楽曲情報表示演出において、リーチ演出（味方キャラクタ C R A）を表示画面 7 a と表示画面 7 b とにまたがって表示する構成となっている。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 4 2 7 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6 ~ 図 8 8 に示すように、楽曲情報表示演出において、リーチ演出中に、楽曲選択画像や楽曲画像などの楽曲情報を表示する演出を行うようにしている。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 4 2 8 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 5 ~ 図 8 8 に示すように、楽曲情報表示演出において、楽曲選択画像を表示して楽曲を決定する場合には、遊技者が演出ボタン 6 3 またはセレクトボタン 6 8 を操作することにより当該楽曲を決定する構成となっている。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 4 2 9 】

[ 変形例 ]

以下に、またがりリーチ演出および楽曲情報表示演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、楽曲情報表示演出として、楽曲情報表示演出 A ~ D の 4 つのパターンが実施されているが、本発明はこれに限られるものではなく、A ~ D のうちの複数のパターンを組み合わせた演出を実施するようにしてもよい。

【 0 4 3 0 】

[ 変形例 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、またがりリーチ演出および楽曲情報表示演出 A ~ D において、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが隣接した状態でおこなわれていたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第 1 画像表示装置 7 A、および / または、第 2 画像表示装置 7 B を可動させて、またがりリーチ演出および楽曲情報表示演出 A ~ D をおこなうようにしてもよい。また、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが所定の距離離れた状態でまたがりリーチ演出および楽曲情報表示演出 A ~ D をおこなうようにしてもよい。

【 0 4 3 1 】

[ 変形例 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、またがりリーチ演出および楽曲情報表示演出 A ~ D をおこなう場合に、第 1 画像表示装置 7 A がメイン表示装置であり、第 2 画像表示装置 7 B がサブ表示装置としてもよいし、第 1 画像表示装置 7 A がサブ表示装置であり、第 2 画像表示装置 7 B がメイン表示装置としてもよい。この場合、メイン表示装置は、サブ表示装置よりも装飾図柄を変動させる時間が長い表示装置と定義することができる。

【 0 4 3 2 】

[ 変形例 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、またがりリーチ演出および楽曲情報表示演出 A ~ D をおこなう場合に、リーチ演出で用いる装飾図柄が、表示画面 7 a と表示画面 7 b とをまたがるように表示するようにしてもよい。

【 0 4 3 3 】

[ 変形例 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、楽曲情報表示演出 B ~ D では、リーチ演出中に、楽曲選択画像や楽曲画像などの楽曲情報を表示する演出を行うようにしているが、本発明はこれに限られるものではなく、変動開始演出中や大当たり遊技中などに楽曲選択画像や楽曲画像などの楽曲情報を表示する演出を行うようにしてもよい。

【 0 4 3 4 】

[ 変形例 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、楽曲情報表示演出 A ~ D では、楽曲選択画像を表示して楽曲を決定する場合には、遊技者が演出ボタン 6 3 またはセレクトボタン 6 8 を操作することにより当該楽曲を決定する構成となっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、楽曲選択画像を表示して楽曲を決定する場合には、遊技者の操作によらずに、任意の抽選などにより楽曲を決定するようにしてもよい。

【 0 4 3 5 】

[ 変形例 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、またがりリーチ演出または楽曲情報表示演出 A ~ D は、表示画面 7 a と表示画面 7 b とを用いて実行されていたが、本発明はこれに限られるものではなく、またがりリーチ演出または楽曲情報表示演出 A ~ D 表示画面 7 a と表示画面 7 b とに加えて、さらに複数の表示装置（表示画面）を用いて実行するようにしてもよい。

10

【 0 4 3 6 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ B 5 - 1 ]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記表示手段は、第 1 の表示手段と、前記第 1 の表示手段とは異なる第 2 の表示手段とを備え、

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

20

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

前記第 1 の表示演出は、リーチ演出であり、

前記第 2 の表示演出は、遊技の楽曲情報を表示する楽曲表示演出であり、

前記第 1 の表示演出は、前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段とを用いておこなわれる場合があり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段とを用いておこなわれる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 3 7 】

[ B 5 - 2 ]

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示演出は、前記楽曲情報を前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段とにまたがって表示する、

ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 4 3 8 】

[ B 5 - 3 ]

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示演出は、前記リーチ演出を前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段にまたがっておこなう、

ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 4 3 9 】

[ B 5 - 4 ]

態様 1 から態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の表示演出中におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 4 0 】

[ B 5 - 5 ]

態様 1 から態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

遊技者の操作を受け付けることが可能な操作手段を備え、

遊技者による前記操作手段の操作に基づいて、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

50



ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 4 1 】

以下に図 8 9 ~ 図 9 3 を用いて、跨ぎリーチ演出、および、カウントダウン演出について説明する。これらの演出は、演出図柄の変動に並行して行われる。跨ぎリーチ演出は、演出図柄によるリーチ形成に際して実行される。カウントダウン演出は、リーチ演出までのカウントダウンや、大当たり確定の決め演出までのカウントダウンとして実行される。

【 0 4 4 2 】

[ 跨ぎリーチ演出 A ]

図 8 9 は、跨ぎリーチ演出 A を説明するための図である。

まず、跨ぎリーチ演出 A では、図 8 9 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、演出図柄が第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a において変動表示される。また、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b の下部には、保留画像 9 A および保留画像 9 B、保留消化画像 9 C が表示される。

10

【 0 4 4 3 】

変動開始演出に続く一つの態様として、図 8 9 ( B ) に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出では、演出図柄 8 L , 8 R が同一図柄で仮停止表示されてリーチを形成する。このとき、仮停止表示される演出図柄 8 L , 8 R は、表示画面 7 a , 7 b の両方に表示される。つまり、第 1 画像表示装置 7 A および第 2 画像表示装置 7 B を跨ぐ「跨ぎ表示」が行われる。

【 0 4 4 4 】

また、リーチ演出における演出図柄 8 L , 8 R の仮停止表示に続き、図 8 9 ( C ) に示すように、表示装置移動演出が実行される。表示装置移動演出では、第 1 画像表示装置 7 A および第 2 画像表示装置 7 B が互いに近接する方向（重なり合いが大きくなる方向）への移動と、互いに離間する方向（重なり合いが小さくなる方向）への移動とを繰り返す。

20

【 0 4 4 5 】

[ 跨ぎリーチ演出 B ]

図 9 0 は、跨ぎリーチ演出 B を説明するための図である。

まず、跨ぎリーチ演出 B では、図 9 0 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、演出図柄が第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a において変動表示される。また、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b の下部には、保留画像 9 A および保留画像 9 B、保留消化画像 9 C が表示される。

30

【 0 4 4 6 】

変動開始演出に続く一つの態様として、図 9 0 ( B ) に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出では、演出図柄 8 L , 8 R が同一の図柄で仮停止表示されてリーチを形成する。このとき、仮停止表示される演出図柄 8 L , 8 R は、表示画面 7 a , 7 b の両方に表示される。つまり、第 1 画像表示装置 7 A および第 2 画像表示装置 7 B を跨ぐ「跨ぎ表示」が行われる。

【 0 4 4 7 】

また、リーチ演出における演出図柄 8 L , 8 R の仮停止表示に続き、図 9 0 ( C ) に示すように、図柄移動演出 ( 1 ) が実行される。図柄移動演出 ( 1 ) では、演出図柄 8 L , 8 R が、矢印 Y G で示すように、上下方向の軸周りに回転しながら第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a へ移動して仮停止表示される。

40

【 0 4 4 8 】

[ 跨ぎリーチ演出 C ]

図 9 1 は、跨ぎリーチ演出 C を説明するための図である。

まず、跨ぎリーチ演出 C では、図 9 1 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、演出図柄が第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a において変動表示される。また、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b の下部には、保留画像 9 A および保留画像 9 B、保留消化画像 9 C が表示される。

【 0 4 4 9 】

50

変動開始演出に続く一つの態様として、図 9 1 ( B ) に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出では、演出図柄 8 L , 8 R が同一の図柄で仮停止表示されてリーチを形成する。このとき、仮停止表示される演出図柄 8 L , 8 R は、表示画面 7 a , 7 b の両方に表示される。つまり、第 1 画像表示装置 7 A および第 2 画像表示装置 7 B を跨ぐ「跨ぎ表示」が行われる。

【 0 4 5 0 】

また、リーチ演出における演出図柄 8 L , 8 R の仮停止表示に続き、図 9 1 ( C ) に示すように、図柄移動演出 ( 2 ) が実行される。図柄移動演出 ( 2 ) では、演出図柄 8 L , 8 R が、矢印 Y G で示すように、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b へ移動して仮停止表示される。

10

【 0 4 5 1 】

[ カウントダウン演出 A ]

図 9 2 は、カウントダウン演出 A を説明するための図である。

まず、カウントダウン演出 A では、図 9 2 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、演出図柄が第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a の左上において変動表示される。また、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b の下部には、保留画像 9 A , 9 B および保留消化画像 9 C が表示される。

【 0 4 5 2 】

変動開始演出に続く一つの態様として、図 9 2 ( B ) に示すように、カウント演出 ( 1 ) が実行される。カウント演出 ( 1 ) では、カウント画像 C G ( 図 9 2 ( B ) では「 5 」 ) が第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される。カウント画像 C G は、この後、「 4 」 「 3 」 「 2 」 「 1 」と表示される。

20

【 0 4 5 3 】

カウント画像 C G が「 0 」になると、図 9 2 ( C ) に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出では、演出図柄 8 L , 8 R が同一の図柄で仮停止表示されてリーチを形成する。このとき、仮停止表示される演出図柄 8 L , 8 R は、表示画面 7 a , 7 b の両方に表示される。つまり、第 1 画像表示装置 7 A および第 2 画像表示装置 7 B を跨ぐ「跨ぎ表示」が行われる。

【 0 4 5 4 】

[ カウントダウン演出 B ]

図 9 3 は、カウントダウン演出 B を説明するための図である。

まず、カウントダウン演出 B では、図 9 3 ( A ) に示すように、変動開始演出に続いてリーチ演出が実行される。リーチ演出では、演出図柄 8 L , 8 R が同一の図柄で仮停止表示されてリーチを形成する。このとき、仮停止表示される演出図柄 8 L , 8 R は、表示画面 7 a , 7 b の両方に表示される。つまり、第 1 画像表示装置 7 A および第 2 画像表示装置 7 B を跨ぐ「跨ぎ表示」が行われる。

30

【 0 4 5 5 】

リーチ演出に続く一つの態様として、図 9 3 ( B ) に示すように、カウント演出 ( 2 ) が実行される。カウント演出 ( 2 ) では、カウント画像 C G ( 図 9 3 ( B ) では「 5 」 ) が表示画面 7 a , 7 b の両方に表示される。つまり、第 1 画像表示装置 7 A および第 2 画像表示装置 7 B を跨ぐ「跨ぎ表示」が行われる。カウント画像 C G は、この後、「 4 」 「 3 」 「 2 」 「 1 」と表示される。

40

【 0 4 5 6 】

カウント画像 C G が「 0 」になると、図 9 3 ( C ) に示すように、図柄揃い演出が実行される。図柄揃い演出では、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が同一の図柄で仮停止表示される。このとき、仮停止表示される演出図柄 8 L , 8 C , 8 R は、表示画面 7 a , 7 b の両方に表示される。つまり、表示装置 7 A , 7 B を跨ぐ跨ぎ表示が行われる。

【 0 4 5 7 】

[ 効果例 ]

以下に、本実施形態における効果例を示す。

50

## 〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 9 ~ 図 9 3 に示したように、画像表示装置 7 A , 7 B に跨る跨ぎ表示を可能としている。具体的には、リーチ演出（図 8 9（B）, 図 9 0（B）, 図 9 1（B）, 図 9 2（C）, 図 9 3（A））、表示装置移動演出（図 8 9（C））、カウント演出（2）（図 9 3（B））、図柄揃い演出（図 9 3（C））において、跨ぎ表示が行われる。この構成によれば、演出において数字画像の表示に迫力を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 4 5 8】

## 〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 9（C）に示したように、表示装置移動演出が実行される。表示装置移動演出では、2 台の表示装置 7 A , 7 B が互いに近接する方向（重なり合いが大きくなる方向）への移動と、互いに離間する方向（重なり合いが小さくなる方向）への移動とを繰り返す。この構成によれば、跨ぎ表示と相まって、数字画像の表示に迫力を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0 4 5 9】

## 〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ演出（図 8 9（B）, 図 9 0（B）, 図 9 1（B）, 図 9 2（C）, 図 9 3（A））、表示装置移動演出（図 8 9（C））、図柄揃い演出（図 9 3（C））において、演出図柄の跨ぎ表示を行っている。この構成によれば、演出図柄の表示に迫力を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0 4 6 0】

## 〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ演出（図 8 9（B）, 図 9 0（B）, 図 9 1（B）, 図 9 2（C）, 図 9 3（A））に際して跨ぎ表示を行っている。この構成によれば、リーチ演出に迫力を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 4 6 1】

## 〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図柄移動演出を実行している。図柄移動演出（1）では、図 9 0（C）に示したように、演出図柄 8 L , 8 R が、矢印 Y G で示すように、上下方向の軸周りに回転しながら第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a へ移動して仮停止表示される。図柄移動演出（2）では、図 9 1（C）に示したように、演出図柄 8 L , 8 R が、矢印 Y G で示すように、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b へ移動して仮停止表示される。この構成によれば、跨ぎ表示された後で演出図柄が移動するため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0 4 6 2】

## 〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、カウント演出（2）（図 9 3（B））において、カウント画像 C G の跨ぎ表示を行っている。これにより、カウント演出（2）に迫力を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 4 6 3】

## 〔効果 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2（B）に示したように、カウント演出（1）では、カウント画像 C G を第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示している。一方、図 9 3（B）に示したように、カウント演出（2）では、カウント画像 C G を第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a と第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に跨って表示（跨ぎ表示）している。この構成によれば、カウント演出に幅を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0 4 6 4】

## 〔変形例〕

以下に、本実施形態における変形例を示す。

50

## [ 変形例 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 9 ~ 図 9 3 に示したように、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の跨ぎ表示、および、カウント画像 C G の跨ぎ表示を例に挙げたが、本発明は、これに限られるものではない。数字画像の跨ぎ表示であればよいため、例えば獲得した球数（球数に基づく数値も含む）、連荘回数、賞球数、ラウンド数などを数字画像として跨ぎ表示してもよい。

## 【 0 4 6 5 】

## [ 変形例 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 9 ~ 図 9 3 に示したように、第 1 画像表示装置 7 A 及び第 2 画像表示装置 7 B を備える構成であった。しかし、本発明は、これに限られるものではない。3 以上の画像表示装置を備える構成であってもよい。このとき、3 以上の画像表示装置の表示画面に跨る跨ぎ表示を行うようにしてもよい。

## 【 0 4 6 6 】

## [ 変形例 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 9 ( C ) に示したように、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが重なり合うように上下方向に移動するようになっていた。しかし、本発明は、これに限られるものではない。例えば、左右方向や斜めの方向に移動する構成としてもよい。また、3 以上の表示装置が互いに相対位置を変えるように移動する構成としてもよい。

## 【 0 4 6 7 】

## [ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

## [ 態様 B 6 - 1 ]

数字画像を表示可能な複数の表示装置と、

前記表示装置に前記数字画像を表示させる表示制御手段と、を備えた遊技機であって、前記表示制御手段は、前記数字画像が前記複数の表示装置に跨がる跨ぎ表示を可能とすることを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 6 8 】

## [ 態様 B 6 - 2 ]

態様 B 6 - 1 に記載の遊技機であって、

さらに、前記複数の表示装置を移動させ当該表示装置の相対位置を変更可能な駆動制御手段を備え、

前記駆動制御手段は、前記表示制御手段による前記跨ぎ表示に並行して、前記表示装置の相対位置を変更可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 6 9 】

## [ 態様 B 6 - 3 ]

態様 B 6 - 1 または態様 B 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記数字画像として演出図柄の仮停止表示にあたり前記跨ぎ表示を可能とする

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 7 0 】

## [ 態様 B 6 - 4 ]

態様 B 6 - 4 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記跨ぎ表示による前記演出図柄の仮停止表示を、リーチ演出に際して行う

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 7 1 】

## [ 態様 B 6 - 5 ]

態様 B 6 - 3 または態様 B 6 - 4 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記跨ぎ表示による前記演出図柄の仮停止表示に続き、当該演出図柄を前記複数の表示装置のうちのいずれかの表示装置へ移動させる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 2 】

[ 態様 B 6 - 6 ]

態様 B 6 - 1 から態様 B 6 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記数字画像を所定の順序で表示するカウント表示にあたり前記跨ぎ表示を可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 3 】

[ 態様 B 6 - 7 ]

態様 B 6 - 6 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記カウント表示を前記跨ぎ表示によって行う第 1 カウント表示と、前記カウント表示を前記複数の表示装置のうちのいずれかでを行う第 2 カウント表示とが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 4 】

以下に図 9 4 ~ 図 9 8 を用いて、バラハズレ演出、ノーマルリーチハズレ演出、および、図柄昇格表示演出について説明する。これらの演出は、演出図柄の変動表示に並行して行われる。バラハズレ演出は、演出図柄がリーチ形成せずに停止する際のハズレ演出である。ノーマルリーチハズレ演出は、演出図柄がリーチ形成し、その後、S P リーチ等に発展することなく停止するハズレ演出である。図柄昇格表示演出は、大当たりが確定した後、確変図柄に昇格するか否かの演出である。

【 0 4 7 5 】

[ バラハズレ演出 ]

図 9 4 は、バラハズレ演出を説明するための図である。

まず、バラハズレ演出では、図 9 4 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、演出図柄が第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に変動表示される。また、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b の下部には、保留画像 9 A および保留画像 9 B、保留消化画像 9 C が表示される。

【 0 4 7 6 】

変動開始演出に続く一つの態様として、図 9 4 ( B ) に示すように、中図柄変動演出 ( 1 ) が実行される。中図柄変動演出 ( 1 ) では、左右の演出図柄 8 L , 8 R がリーチを形成することなく第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に仮停止表示され、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a で中図柄である演出図柄 8 C が変動表示される。

【 0 4 7 7 】

次に、図 9 4 ( C ) に示すように、バラハズレ確定演出が実行される。バラハズレ確定演出では、中図柄である演出図柄 8 C が仮停止表示された後、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が確定停止表示される。

【 0 4 7 8 】

[ ノーマルリーチハズレ演出 A ]

図 9 5 は、ノーマルリーチハズレ演出 A を説明するための図である。

ノーマルリーチハズレ演出 A では、変動開始演出に続いて演出図柄 8 L , 8 R によりリーチが形成された後、図 9 5 ( A ) に示すように、中図柄変動演出 ( 2 ) が実行される。中図柄変動演出 ( 2 ) では、中図柄である演出図柄が第 1 画像表示装置 7 A および第 2 画像表示装置 7 B に跨って変動表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a の上部から下部へ流れるように表示され、その後、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b の上部から下部へ流れるように表示される。

【 0 4 7 9 】

次に、図 9 5 ( B ) に示すように、中図柄仮停止演出 ( 1 ) が実行される。中図柄仮停

10

20

30

40

50

止演出（１）では、中図柄である演出図柄８Ｃが仮停止表示される。このとき、左右の演出図柄８Ｌ，８Ｒが第１画像表示装置７Ａの表示画面７ａに表示されるのに対し、中図柄である演出図柄８Ｃは、第２画像表示装置７Ｂの表示画面７ｂに仮停止表示される。

【０４８０】

次に、図９５（Ｃ）に示すように、中図柄移動演出（１）が実行される。中図柄移動演出（１）では、第２画像表示装置７Ｂの表示画面７ｂで仮停止表示された演出図柄８Ｃが、第１画像表示装置７Ａの表示画面７ａへ矢印ＹＧで示すように移動する。そして、表示画面７ａで、演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが確定停止表示される。

【０４８１】

[ ノーマルリーチハズレ演出Ｂ ]

10

図９６は、ノーマルリーチハズレ演出Ｂを説明するための図である。

ノーマルリーチハズレ演出Ｂでは、変動開始演出に続いて演出図柄８Ｌ，８Ｒによりリーチが形成された後、図９６（Ａ）に示すように、中図柄変動演出（２）が実行される。中図柄変動演出（２）では、中図柄である演出図柄が第１画像表示装置７Ａおよび第２画像表示装置７Ｂに跨って変動表示される。具体的には、第１画像表示装置７Ａの表示画面７ａの上部から下部へ流れるように表示され、その後に、第２画像表示装置７Ｂの表示画面７ｂの上部から下部へ流れるように表示される。

【０４８２】

次に、図９６（Ｂ）に示すように、中図柄仮停止演出（２）が実行される。中図柄仮停止演出（２）では、中図柄である演出図柄８Ｃが仮停止表示される。このとき、左右の演出図柄８Ｌ，８Ｒが第１画像表示装置７Ａの表示画面７ａに表示されるのに対し、中図柄である演出図柄８Ｃは、第１画像表示装置７Ａの表示画面７ａと第２画像表示装置７Ｂの表示画面７ｂに跨って表示される。すなわち、演出図柄８Ｃの上部が表示画面７ａに表示され、演出図柄８Ｃの下部が表示画面７ｂに表示される「跨ぎ表示」となっている。

20

【０４８３】

次に、図９６（Ｃ）に示すように、中図柄移動演出（２）が実行される。中図柄移動演出（２）では、跨ぎ表示の態様で仮停止表示された演出図柄８Ｃが、第１画像表示装置７Ａの表示画面７ａへ矢印ＹＧで示すように移動する。そして、表示画面７ａで、演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが確定停止表示される。

【０４８４】

30

[ 図柄昇格表示演出Ａ ]

図９７は、図柄昇格表示演出Ａを説明するための図である。

図柄昇格表示演出Ａでは、変動開始演出に続いて演出図柄８Ｌ，８Ｒによりリーチが形成された後、図９７（Ａ）に示すように、大当たりを示す図柄揃い演出が実行される。図柄揃い演出では、演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第１画像表示装置７Ａの表示画面７ａに仮停止表示される。

【０４８５】

次に、図９７（Ｂ）に示すように、図柄昇格演出（１）が実行される。図柄昇格演出（１）では、第１画像表示装置７Ａの表示画面７ａに仮停止表示された演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面の奥へ移動したように小さく表示された後、再び前方へ向かってきたかのように演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示される。このとき、演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、第１画像表示装置７Ａの表示画面７ａと第２画像表示装置７Ｂの表示画面７ｂに跨って表示される。すなわち、演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの上部が表示画面７ａに表示され、演出図柄８Ｃの下部が表示画面７ｂに表示される「跨ぎ表示」となっている。また、確変図柄に昇格する場合と昇格せずに元の図柄のままとなる場合とがある。図９７（Ｂ）では、確変図柄である「７」に昇格した様子を示した。

40

【０４８６】

次に、図９７（Ｃ）に示すように、図柄移動演出（１）が実行される。図柄移動演出（１）では、跨ぎ表示の態様で仮停止表示された演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが第１画像表示装置７Ａの表示画面７ａへ矢印ＹＧで示すように移動する。そして、表示画面７ａで、演

50

出図柄 8 L , 8 C , 8 R が確定停止表示される。

【 0 4 8 7 】

[ 図柄昇格表示演出 B ]

図 9 8 は、図柄昇格表示演出 B を説明するための図である。

図柄昇格表示演出 B では、変動開始演出に続いて演出図柄 8 L , 8 R によりリーチが形成された後、図 9 8 ( A ) に示すように、大当たりを示す図柄揃い演出が実行される。図柄揃い演出では、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に仮停止表示される。

【 0 4 8 8 】

次に、図 9 8 ( B ) に示すように、図柄昇格演出 ( 2 ) が実行される。図柄昇格演出 ( 2 ) では、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に仮停止表示された演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面の奥へ移動したように小さく表示された後、再び前方へ向かってきたかのように演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示される。このとき、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R は、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a と第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に跨って表示される。すなわち、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の上部が表示画面 7 a に表示され、演出図柄 8 C の下部が表示画面 7 b に表示される「跨ぎ表示」となっている。しかも、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R は上下方向に引き伸ばされた大きな図柄となっており、表示画面 7 a , 7 b の大部分を占める。また、確変図柄に昇格する場合と昇格せずに元の図柄のままとなる場合とがある。図 9 8 ( B ) では、確変図柄である「 7 」に昇格した様子を示した。

【 0 4 8 9 】

次に、図 9 8 ( C ) に示すように、図柄移動演出 ( 2 ) が実行される。図柄移動演出 ( 2 ) では、跨ぎ表示の態様で仮停止表示された演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b へ矢印 Y G で示すように移動する。そして、表示画面 7 b で、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が確定停止表示される。

【 0 4 9 0 】

[ 効果例 ]

以下に、本実施形態における効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 4 ~ 図 9 8 に示したように、演出図柄を、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a および第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b の一方で仮停止表示し、その後、他方へ移動させる。また、演出図柄を、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a と第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b とに跨る跨ぎ表示し、その後、いずれかの表示画面 7 a , 7 b へ移動させる。この構成によれば、演出図柄の変動表示において、その仮停止表示に変化がつけられるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 1 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 5 ( B ) に示したように、中図柄である演出図柄 8 C を第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に仮停止表示させた後、図 9 5 ( C ) に示したように、当該演出図柄 8 C を第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に移動させて確定停止表示させる。また、図 9 6 ( B ) に示したように、中図柄である演出図柄 8 C を第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a と第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b とに跨る跨ぎ表示し、図 9 6 ( C ) に示したように、当該演出図柄 8 C を第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に移動させて確定停止表示させる。この構成によれば、ノーマルリーチの際の中図柄の仮停止表示に変化がつけられるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 2 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 5 ( A ) および図 9 6 ( A ) に示したように、中図柄である演出図柄は、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a と第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b とに跨って変動表示される。この構成によれば、図 9 4 に示したバラハズレ演

10

20

30

40

50

出と比較して、リーチ形成後の中図柄の変動がダイナミックになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 3 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 7 および図 9 8 に示したように、仮停止表示させて移動させる演出図柄を、大当たりを示す 3 つの演出図柄 8 L , 8 C , 8 R としている。この構成によれば、大当たりの際の演出図柄の表示が迫力ある表示となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 4 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 7 ( B ) および図 9 8 ( B ) に示したように、図柄昇格演出に際し、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a と第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b とに跨る跨ぎ表示を行い、その後、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a および第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b のうちのいずれか一方へ移動させる。この構成によれば、大当たりの際の図柄昇格表示演出が迫力ある表示となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 5 】

[ 変形例 ]

以下に、本実施形態における変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 5 ~ 図 9 8 に示したように、ノーマルリーチハズレ演出および図柄昇格表示演出を例に挙げて説明した。しかしながら、本発明は、これに限定されるものではない。例えばノーマルリーチハズレ演出に限らず、ノーマルリーチ当たり演出や、SPリーチハズレ演出、SPリーチ当たり演出、パラハズレ演出など、変動中の演出図柄を停止させる際に、本発明を適用してもよい。

【 0 4 9 6 】

[ 変形例 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 5 ( B )、図 9 5 ( C )、図 9 6 ( B ) および図 9 6 ( C ) に示したように、中図柄である演出図柄 8 C の仮停止表示およびその後の移動について説明した。これに対し、3 番目に停止する演出図柄が右図柄や左図柄であれば、当該図柄を、同様に、仮停止表示させてその後移動させるようにしてもよい。

【 0 4 9 7 】

[ 変形例 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 5 ( A ) および図 9 6 ( A ) に示したように、中図柄である演出図柄 8 C が表示画面 7 a , 7 b を跨いで変動する構成であった。これに対し、3 番目に停止する演出図柄が右図柄や左図柄であれば、当該図柄が表示画面 7 a , 7 b を跨いで変動する構成としてもよい。

【 0 4 9 8 】

[ 変形例 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 7 および図 9 8 に示したように、図柄昇格表示演出を例にあげて説明した。これに対し、大当たりの決め演出の際し、3 つの演出図柄の跨ぎ表示およびその後の移動を行うようにしてもよい。

【 0 4 9 9 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 B 7 - 1 ]

演出図柄を表示可能な複数の表示装置と、

前記表示装置に前記演出図柄を表示させる表示制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記演出図柄の仮停止表示において、当該演出図柄を第 1 画像表示装置あるいは第 1 画像表示装置および第 2 画像表示装置に跨る跨ぎ表示を行い、その後

10

20

30

40

50



、当該演出図柄を前記第 2 画像表示装置へ移動して確定停止表示を行うことを特徴とする遊技機。

【 0 5 0 0 】

[ 態様 B 7 - 2 ]

態様 B 7 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記演出図柄は、2 つの演出図柄でリーチ形成がなされている場合における残り 1 つの最終停止演出図柄である  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 0 1 】

[ 態様 B 7 - 3 ]

態様 B 7 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記表示制御手段は、前記リーチ形成がなされている場合に、前記最終停止演出図柄を、前記第 1 画像表示装置および前記第 2 画像表示装置に跨って変動表示することを特徴とする遊技機。

【 0 5 0 2 】

[ 態様 B 7 - 4 ]

態様 B 7 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記演出図柄は、大当たりとなったことを示す 3 つの大当たり演出図柄であることを特徴とする遊技機。

【 0 5 0 3 】

[ 態様 B 7 - 5 ]

態様 B 7 - 4 に記載の遊技機であって、  
前記表示制御手段は、確変大当たりを示す確変大当たり演出図柄への昇格演出に際し、前記大当たり演出図柄を前記確変大当たり演出図柄に変更し、あるいは、変更せずそのまま、前記跨ぎ表示を行い、その後、前記第 2 画像表示装置へ移動して確定停止表示を行うことを特徴とする遊技機。

【 0 5 0 4 】

以下に図 9 9 ~ 図 1 0 3 を用いてカウント演出 A ~ E について説明する。このカウント演出は、装飾図柄の変動演出にかかる演出である。

【 0 5 0 5 】

[ カウント演出 A ]

図 9 9 は、カウント演出 A を説明するための図である。  
このカウント演出 A は、装飾図柄の変動演出中におこなわれ、まず、図 9 9 ( A ) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。このリーチ演出では、リーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a に表示される。また、リーチ演出では、表示画面 7 b において味方キャラクター C R A が表示される。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「 6 」図柄でリーチ状態となっている。

【 0 5 0 6 】

次に、図 9 9 ( B ) に示すように、カウントダウン演出 A が実行される。このカウントダウン演出 A では、盤可動体 1 5 が展開ポジションに移動することで、表示画面 7 a と表示画面 7 b の前方に盤可動体 1 5 が配置され、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 1 5 と重ならない表示領域にカウントダウン表示画像 C 1 A が表示される。カウントダウン表示画像 C 1 A は、「 1 0 」から開始されるカウントダウンを表す画像である。カウントダウン表示画像 C 1 A の一部は、表示画面 7 a と表示画面 7 b にまたがって表示される。

【 0 5 0 7 】

次に、図 9 9 ( C ) に示すように、カウントダウン演出 B が実行される。このカウント

10

20

30

40

50

ダウン演出 B では、表示画面 7 a と表示画面 7 b の所定領域の前方において盤可動体 1 5 が配置された状態が継続され、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 1 5 と重ならない表示領域にカウントダウン表示画像 C 1 A の表示が継続される。図 9 9 ( C ) では、カウントダウン表示画像 C 1 A は、「 1 」までカウントダウンが進んでいることが示されている。

【 0 5 0 8 】

次に、図 9 9 ( D ) に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、表示画面 7 a と表示画面 7 b の前方において盤可動体 1 5 が配置された状態が継続され、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 1 5 と重ならない表示領域に大当たり報知画像 C 1 B が表示される。この大当たり報知画像 C 1 B は、遊技者に大当たりを示唆する画像であり、「大当たり」と示されている。

10

【 0 5 0 9 】

[ カウント演出 B ]

図 1 0 0 は、カウント演出 B を説明するための図である。

このカウント演出 B は、装飾図柄の変動演出中におこなわれ、まず、図 1 0 0 ( A ) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。このリーチ演出では、リーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a に表示される。また、リーチ演出では、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A が表示される。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「 6 」図柄でリーチ状態となっている。

20

【 0 5 1 0 】

次に、図 1 0 0 ( B ) に示すように、カウントダウン演出 A が実行される。このカウントダウン演出 A では、盤可動体 1 5 が展開ポジションに移動することで、表示画面 7 a と表示画面 7 b の所定領域の前方に盤可動体 1 5 が配置され、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 1 5 と重ならない表示領域にカウントダウン表示画像 C 1 A が表示される。カウントダウン表示画像 C 1 A は、「 1 0 」から開始されるカウントダウンを表す画像である。カウントダウン表示画像 C 1 A の一部は、表示画面 7 a と表示画面 7 b にまたがって表示される。

30

【 0 5 1 1 】

次に、図 1 0 0 ( C ) に示すように、カウントダウン演出 B が実行される。このカウントダウン演出 B では、表示画面 7 a と表示画面 7 b の所定領域の前方において盤可動体 1 5 が配置された状態が継続され、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 1 5 と重ならない表示領域にボタン押下促進画像 C 1 C が表示され、さらに、ボタン画像 B T N が表示される。ボタン押下促進画像 C 1 C は、カウントダウン表示画像 C 1 A のカウントダウンが「 1 」となった後に表示され、演出ボタン 6 3 の押下を遊技者に促すための画像である。ボタン画像 B T N は、演出ボタン 6 3 を表しており、言い換えれば、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための画像である。

【 0 5 1 2 】

40

次に、図 1 0 0 ( D ) に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、表示画面 7 a と表示画面 7 b の所定領域の前方において盤可動体 1 5 が配置された状態が継続され、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 1 5 と重ならない表示領域に大当たり報知画像 C 1 B が表示される。この大当たり報知画像 C 1 B は、遊技者に大当たりを示唆する画像であり、「大当たり」と示されている。

【 0 5 1 3 】

[ カウント演出 C ]

図 1 0 1 は、カウント演出 C を説明するための図である。

このカウント演出 C は、装飾図柄の変動演出中におこなわれ、まず、図 1 0 1 ( A ) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図

50

柄となったリーチ状態中に行われる演出である。このリーチ演出では、リーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a に表示される。また、リーチ演出では、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A が表示される。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「6」図柄でリーチ状態となっている。

#### 【0514】

次に、図 101 (B) に示すように、カウントダウン演出 A が実行される。このカウントダウン演出 A では、盤可動体 15 が展開ポジションに移動することで、表示画面 7 a と表示画面 7 b の所定領域の前方に盤可動体 15 が配置され、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 15 と重ならない表示領域にカウントダウン表示画像 C 1 A が表示される。カウントダウン表示画像 C 1 A は、「10」から開始されるカウントダウンを表す画像である。カウントダウン表示画像 C 1 A の一部は、表示画面 7 a と表示画面 7 b にまたがって表示される。

10

#### 【0515】

次に、図 101 (C) に示すように、カウントダウン演出 B が実行される。このカウントダウン演出 B では、表示画面 7 a と表示画面 7 b の前方において盤可動体 15 が配置された状態が継続され、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 15 と重ならない表示領域にボタン押下促進画像 C 1 C が表示され、さらに、ボタン画像 B T N が表示される。ボタン押下促進画像 C 1 C は、カウントダウン表示画像 C 1 A のカウントダウンが「1」となった後に表示され、演出ボタン 63 の押下を遊技者に促すための画像である。ボタン画像 B T N は、演出ボタン 63 を表しており、言い換えれば、遊技者に演出ボタン 63 の操作を促すための画像である。

20

#### 【0516】

次に、図 101 (D) に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、表示画面 7 a と表示画面 7 b の前方において盤可動体 15 が配置された状態からくるくると回転する。また、大当たり報知演出では、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 15 と重ならない表示領域に大当たり報知画像 C 1 B が表示される。この大当たり報知画像 C 1 B は、遊技者に大当たりを示唆する画像であり、「大当たり」と示されている。

30

#### 【0517】

##### [ カウント演出 D ]

図 102 は、カウント演出 D を説明するための図である。

このカウント演出 D は、装飾図柄の変動演出中におこなわれ、まず、図 102 (A) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。このリーチ演出では、リーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a に表示される。また、リーチ演出では、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A が表示される。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「6」図柄でリーチ状態となっている。

40

#### 【0518】

次に、図 102 (B) に示すように、カウントダウン演出 A が実行される。このカウントダウン演出 A では、盤可動体 15 が展開ポジションに移動することで、表示画面 7 a と表示画面 7 b の前方に盤可動体 15 が配置され、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 15 と重ならない表示領域にカウントダウン表示画像 C 1 A が表示される。カウントダウン表示画像 C 1 A は、「10」から開始されるカウントダウンを表す画像である。カウントダウン表示画像 C 1 A の一部は、表示画面 7 a と表示画面 7 b にまたがって表示される。

#### 【0519】

50

次に、図 102 (C) に示すように、カウントダウン演出 B が実行される。このカウントダウン演出 B では、表示画面 7 a と表示画面 7 b の前方において盤可動体 15 が配置された状態が継続され、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 15 と重ならない表示領域にボタン押下促進画像 C 1 C が表示され、さらに、ボタン画像 B T N が表示される。ボタン押下促進画像 C 1 C は、カウントダウン表示画像 C 1 A のカウントダウンが「1」となった後に表示され、演出ボタン 63 の押下を遊技者に促すための画像である。ボタン画像 B T N は、演出ボタン 63 を表しており、言い換えれば、遊技者に演出ボタン 63 の操作を促すための画像である。

【0520】

次に、図 102 (D) に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、表示画面 7 a と表示画面 7 b の前方において盤可動体 15 が配置された状態が継続されつつ、盤可動体 15 が所定の色（例えば、虹色）に発光して大当たりを遊技者に報知する。また、大当たり報知演出では、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 15 と重ならない表示領域に大当たり報知画像 C 1 B が表示される。この大当たり報知画像 C 1 B は、遊技者に大当たりを示唆する画像であり、「大当たり」と示されている。

【0521】

[ カウント演出 E ]

図 103 は、カウント演出 E を説明するための図である。

このカウント演出 E は、表示画面 7 b を用いずに表示画面 7 a のみを用いている。

このカウント演出 E は、装飾図柄の変動演出中におこなわれ、まず、図 103 (A) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。このリーチ演出では、リーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a に表示され、味方キャラクタ C R A が表示される。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「6」図柄でリーチ状態となっている。

【0522】

次に、図 103 (B) に示すように、カウントダウン演出 A が実行される。このカウントダウン演出 A では、盤可動体 15 が展開ポジションに移動することで、表示画面 7 a の前方に盤可動体 15 が配置され、表示画面 7 a において、遊技者から見て盤可動体 15 と重ならない表示領域にカウントダウン表示画像 C 1 A が表示される。カウントダウン表示画像 C 1 A は、「10」から開始されるカウントダウンを表す画像である。

【0523】

次に、図 103 (C) に示すように、カウントダウン演出 B が実行される。このカウントダウン演出 B では、表示画面 7 a の前方において盤可動体 15 が配置された状態が継続され、表示画面 7 a において、遊技者から見て盤可動体 15 と重ならない表示領域にカウントダウン表示画像 C 1 A の表示が継続される。図 103 (C) では、カウントダウン表示画像 C 1 A は、「1」までカウントダウンが進んでいることが示されている。

【0524】

次に、図 103 (D) に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、表示画面 7 a の前方において盤可動体 15 が配置された状態が継続され、表示画面 7 a において、遊技者から見て盤可動体 15 と重ならない表示領域に大当たり報知画像 C 1 B が表示される。この大当たり報知画像 C 1 B は、遊技者に大当たりを示唆する画像であり、「大当たり」と示されている。

【0525】

[ 効果例 ]

以下に、カウント演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 99 ~ 図 103 に示すように、盤可動体 15 をホーム

10

20

30

40

50

ポジションから展開ポジションまで可動させて、表示画面 7 a および表示画面 7 b の所定領域の前方で盤可動体 1 5 を停止させる演出をおこない、そのときに、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 1 5 と重ならない表示領域にカウントダウン表示画像が表示される。この構成によれば、盤可動体 1 5 の演出とカウントダウン演出とを同時に楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 6 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 9 ~ 図 1 0 3 に示すように、盤可動体 1 5 の演出がおこなわれ、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 1 5 と重ならない表示領域にカウントダウン表示画像が表示され、カウントダウン表示が所定値となると、大当たり報知演出がおこなわれる。この構成によれば、大当たり報知演出を強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 5 2 7 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 1 ~ 図 1 0 2 に示すように、カウントダウン演出において、ボタン画像 B T N が表示され、遊技者により演出ボタン 6 3 の操作がなされると、大当たり報知演出において、盤可動体 1 5 の態様を回転させたり、色を変えたりして変化させる構成となっている。この構成によれば、盤可動体 1 5 の態様が変化するので、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 5 2 8 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 2 に示すように、カウントダウン演出において、ボタン画像 B T N が表示され、遊技者により演出ボタン 6 3 の操作がなされると、大当たり報知演出において、盤可動体 1 5 の色を変化させる構成となっている。この構成によれば、盤可動体 1 5 の色が変わるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 9 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 9 ~ 図 1 0 2 に示すように、盤可動体 1 5 をホームポジションから展開ポジションまで可動させて、表示画面 7 a および表示画面 7 b の両方に形成される所定領域の前方で盤可動体 1 5 を停止させる演出をおこなうようにしている。この構成によれば、二つの表示装置の前方に配置される盤可動体 1 5 の演出を楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 5 3 0 】

[ 変形例 ]

以下に、カウント演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、カウント演出として、カウント演出 A ~ E の 5 つのパターンが実施されているが、本発明はこれに限られるものではなく、A ~ E のうちの複数のパターンを組み合わせた演出を実施するようにしてもよい。

【 0 5 3 1 】

[ 変形例 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、カウント演出 A ~ D において、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが隣接した状態でおこなわれていたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第 1 画像表示装置 7 A、および / または、第 2 画像表示装置 7 B を可動させて、保留表示装飾図柄演出 A ~ E をおこなうようにしてもよい。また、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが所定の距離離れた状態でカウント演出 A ~ D をおこなうようにしてもよい。

40

【 0 5 3 2 】

[ 変形例 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、カウント演出 A ~ D をおこなう場合に、第 1 画像表

50

示装置 7 A がメイン表示装置であり、第 2 画像表示装置 7 B がサブ表示装置としてもよいし、第 1 画像表示装置 7 A がサブ表示装置であり、第 2 画像表示装置 7 B がメイン表示装置としてもよい。この場合、メイン表示装置は、サブ表示装置よりも装飾図柄を変動させる時間が長い表示装置と定義することができる。

【 0 5 3 3 】

[ 変形例 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、カウント演出 A ~ E をおこなう場合に、カウントダウン演出から大当たり報知演出に移行するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、カウントダウン演出の後、はずれを報知するハズレ報知演出に移行するようにしてもよい。

【 0 5 3 4 】

[ 変形例 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 において、カウント演出 A ~ D では、盤可動体 1 5 が展開ポジションに移動することで、表示画面 7 a と表示画面 7 b の前方に盤可動体 1 5 が配置され、表示画面 7 a および表示画面 7 b において、遊技者から見て盤可動体 1 5 と重ならない表示領域にカウントダウン表示画像 C 1 A が表示される構成であり、その遊技者から見て盤可動体 1 5 と重ならない表示領域は、それぞれ 2 つ形成され、当該 2 つの表示領域は、表示画面 7 a と表示画面 7 b とによってそれぞれが形成される構成であるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、遊技者から見て盤可動体 1 5 と重ならない表示領域は、それぞれ 1 つ形成されてもよいし、3 つ以上形成されてもよい。または、そのように形成された表示領域は、表示画面 7 a と表示画面 7 b とによってそれぞれが形成されてもよいし、表示画面 7 a または表示画面 7 b のどちらか一方によって形成される構成でもよい。

【 0 5 3 5 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 C 1 - 1 ]

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

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

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

前記第 1 の表示演出は、前記可動式役物を第 1 位置から第 2 位置まで可動させて、前記表示手段の第 1 領域の前方で前記可動式役物の演出をおこなう役物演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記表示手段の前記第 1 領域に隣接した第 2 領域で、タイマ表示を実行するタイマ表示演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 3 6 】

[ 態様 C 1 - 2 ]

態様 1 に記載の遊技機であって、

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

前記第 3 の表示演出は、前記表示手段の前記第 2 領域に前記操作部を表す操作部画像を表示する操作表示演出であり、

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る演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出における前記タイマ表示のタイマ値が所定値となると、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。

## 【 0 5 3 7 】

## [ 態様 C 1 - 3 ]

態様 2 に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 4 の表示演出をおこなう場合があり、  
前記第 4 の表示演出は、前記可動式役物の態様を第 1 の態様から第 2 の態様に变化させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 4 の表示演出を含む場合がある演出であり、

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

ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 0 5 3 8 】

## [ 態様 C 1 - 4 ]

態様 3 に記載の遊技機であって、

前記第 4 の表示演出は、前記可動式役物の色を第 1 の色から第 2 の色に変化させる演出である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 3 9 】

## [ 態様 C 1 - 5 ]

態様 1 から態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、第 1 の表示手段と、前記第 1 の表示手段とは異なる第 2 の表示手段とを備え、

20

前記表示手段の前記第 1 の領域は、前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段によって形成される、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 4 0 】

以下に図 1 0 4 ~ 図 1 0 6 を用いて役物連動表示演出 A ~ C について説明する。この役物連動表示演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、役物連動表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、7 b に表示させる表示演出である。

30

## 【 0 5 4 1 】

## [ 役物連動表示演出 A ]

図 1 0 4 は、役物連動表示演出 A を説明するための図である。役物連動表示演出 A では、まず、図 1 0 4 ( A ) の左側役物連動表示演出が実行される。この左側役物連動表示演出は、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している。盤可動役物 1 5 ( 上側可動役物 ) は、進出位置 ( 展開ポジション ) で静止しており、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a の一部分の前方に、盤可動役物 1 5 ( 左可動役物および右可動役物 ) が位置している。

## 【 0 5 4 2 】

40

この状態で、盤可動役物 1 5 ( 上側可動役物 ) の左側的一方 ( 左側可動役物 ) が発光する発光演出がおこなわれる。左側可動役物の発光演出にあわせて、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて特定の対象を表す特定画像 S 1 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される上側画像 IM 1 1 と、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される下側画像 IM 2 1 とが視覚的につながっているように表示され、全体として光の筋を表す発光画像 S 1 が構成される。すなわち、発光画像 S 1 が表示画面 7 a、7 b に跨がって表示される。発光画像 S 1 は左側可動役物から発光しているように表示される。

## 【 0 5 4 3 】

次に、図 1 0 4 ( B ) に示す右側役物連動表示演出が実行される。具体的には、盤可動

50

役物 1 5（上側可動役物）の右側の一方（右側可動役物）が発光する発光演出がおこなわれる。右側可動役物の発光演出にあわせて、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に特定の対象を表す特定画像 S 2 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される上側画像 I M 1 2 によって光の筋を表す発光画像 S 2 が構成される。表示画面 7 b には発光画像 S 2 が表示されない。発光画像 S 2 は右側可動役物から発光しているように表示される。右側可動役物は、第 1 画像表示装置 7 A の一部を覆った状態で発光演出を実行する。

【 0 5 4 4 】

[ 役物連動表示演出 B ]

図 1 0 5 は、役物連動表示演出 B を説明するための図である。役物連動表示演出 B は、図 1 0 4 の役物連動表示演出 A と比較して、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の相対的な位置関係と、表示演出の表示内容が異なる。図 1 0 5（A）の左側役物連動表示演出では、図 1 0 4 の役物連動表示演出 A と同様に、盤可動役物 1 5（上側可動役物）が進出位置（展開ポジション）で静止している。第 1 画像表示装置 7 A が左側、第 2 画像表示装置 7 B が右側に位置している。盤可動役物 1 5（上側可動役物）は、進出位置（展開ポジション）で静止しており、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a の一部分の前方に、盤可動役物 1 5（左可動役物および右可動役物）が位置している。

【 0 5 4 5 】

この状態で、盤可動役物 1 5（上側可動役物）の左側の一方（左側可動役物）が発光する発光演出がおこなわれる。左側可動役物の発光演出にあわせて、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて特定の対象を表す特定画像 S 1 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示される上側画像 I M 1 1 と、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される下側画像 I M 2 1 とが視覚的につながっているように表示され、全体として光の筋を表す発光画像 S 1 が構成される。すなわち、発光画像 S 1 が表示画面 7 a、7 b に跨がって表示される。発光画像 S 1 は左側可動役物から発光しているように表示される。

【 0 5 4 6 】

次に、図 1 0 5（B）に示す右側役物連動表示演出が実行される。具体的には、盤可動役物 1 5（上側可動役物）の右側の一方（右側可動役物）が発光する発光演出がおこなわれる。右側可動役物の発光演出にあわせて、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に特定の対象を表す特定画像 S 2 が表示される。具体的には、第 2 画像表示装置 7 B の表示画面 7 b に表示される上側画像 I M 2 2 によって光の筋を表す発光画像 S 2 が構成される。表示画面 7 a には発光画像 S 2 が表示されない。発光画像 S 2 は右側可動役物から発光しているように表示される。右側可動役物は、第 1 画像表示装置 7 A の一部を覆った状態で発光演出を実行する。

【 0 5 4 7 】

[ 役物連動表示演出 C ]

図 1 0 6 は、役物連動表示演出 C を説明するための図である。役物連動表示演出 C は、図 1 0 4 の役物連動表示演出 A と比較して、盤可動役物 1 5 の演出内容と、表示演出の表示内容が異なる。図 1 0 6（A）の左側役物連動表示演出では、図 1 0 4 の役物連動表示演出 A と同様に、盤可動役物 1 5（上側可動役物）が進出位置（展開ポジション）で静止している。また、第 1 画像表示装置 7 A が上側、第 2 画像表示装置 7 B が下側に位置している。盤可動役物 1 5（上側可動役物）は、進出位置（展開ポジション）で静止しており、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a の一部分の前方に、盤可動役物 1 5（左可動役物および右可動役物）が位置している。

【 0 5 4 8 】

この状態で、盤可動役物 1 5（上側可動役物）の左側の一方（左側可動役物）が上下移動する移動演出がおこなわれる。左側可動役物の上下移動演出にあわせて、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B の両方の表示画面 7 a、7 b を用いて特定の対象を表す特定画像 S 1 が表示される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 A の表示画面 7 a に表示さ



れる上側画像IM11と、第2画像表示装置7Bの表示画面7bに表示される下側画像IM21とが視覚的につながっているように表示され、全体として星形の図形表す特定画像S1が構成される。すなわち、特定画像（星形の図形画像）S1が表示画面7a、7bに跨がって表示される。特定画像S1は表示画面7a、7bを上下移動してもよい。

【0549】

次に、図106（B）に示す右側役物連動表示演出が実行される。具体的には、盤可動役物15（上側可動役物）の右側の一方（右側可動役物）が左右に移動する移動演出がおこなわれる。右側可動役物の左右移動演出にあわせて、第1画像表示装置7Aの表示画面7aに特定の対象を表す特定画像S2が表示される。具体的には、第1画像表示装置7Aの表示画面7aに表示される上側画像IM12によってキャラクタを表す特定画像S2が構成される。表示画面7aには特定画像S2が表示されない。特定画像S2は表示画面7a、7bを左右移動してもよい。右側可動役物は、第1画像表示装置7Aの一部を覆った状態で移動演出を実行する。

10

【0550】

〔効果例〕

以下に、役物連動表示演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図104～図106に示すように、盤可動役物15の左側可動役物が発光演出を実行しているときに、第1画像表示装置7Aと第2画像表示装置7Bの両方に特定画像S1（例えば、発光画像）が表示され、盤可動役物15の右側可動役物が発光演出を実行しているときに、第1画像表示装置7Aに特定画像S2（例えば、発光画像）が表示され、第2画像表示装置7Bには特定画像S2が表示されない。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0551】

〔効果例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図104～図106に示すように、盤可動役物15（右側可動役物）は、特定の演出（発光演出、移動演出等）を実行しているとき、第1画像表示装置7Aの一部を覆っている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0552】

30

〔効果例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図104～図106に示すように、盤可動役物15（左側可動役物）は、特定の演出（発光演出、移動演出等）を実行しているとき、第1画像表示装置7Aの一部を覆っている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0553】

〔効果例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図104、図105に示すように、盤可動役物15（左側可動役物）の特定の演出とは、発光演出である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0554】

〔効果例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図104、図105に示すように、盤可動役物15（右側可動役物）の特定の演出とは、発光演出である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0555】

〔効果例6〕

上記実施形態の遊技機1では、図104～図106に示すように、盤可動役物15の左側可動役物と右側可動役物は、それぞれ移動可能に構成されている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

50

## 【 0 5 5 6 】

## [ 変形例 ]

以下に、役物連動表示演出の変形例を示す。

## [ 変形例 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、盤可動役物 1 5 の左側可動役物と右側可動役物は、それぞれ移動可能に構成されているものとした。しかし、盤可動役物 1 5 の左側可動役物と右側可動役物は、少なくとも一方が移動できない構成であってもよい。

## 【 0 5 5 7 】

## [ 変形例 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、特定画像 S 1、S 2 は、発光画像やキャラクタ画像とした。しかし、特定画像 S 1、S 2 によって表される特定の対象とは、1つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。

10

## 【 0 5 5 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。

## [ 態様 C 2 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な第 1 の表示手段と、

複数種類の画像を表示可能な第 2 の表示手段と、

第 1 の演出を実行可能な第 1 の役物と、

第 2 の演出を実行可能な第 2 の役物と、を備えた遊技機であって、

前記第 1 の役物が前記第 1 の演出を実行しているときに、前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段の両方に第 1 の画像が表示され、

前記第 2 の役物が前記第 2 の演出を実行しているときに、前記第 1 の表示手段に第 2 の画像が表示され、前記第 2 の表示手段には前記第 2 の画像が表示されない、ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 0 5 5 9 】

## [ 態様 C 2 - 2 ]

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の役物は、前記第 2 の演出を実行しているとき、前記第 1 の表示手段の一部を覆っている、ことを特徴とする遊技機。

30

## 【 0 5 6 0 】

## [ 態様 C 2 - 3 ]

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の役物は、前記第 1 の演出を実行しているとき、前記第 1 の表示手段の一部を覆っている、ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 6 1 】

## [ 態様 C 2 - 4 ]

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出とは、前記第 1 の役物が発光する発光演出である、

ことを特徴とする遊技機。

40

## 【 0 5 6 2 】

## [ 態様 C 2 - 5 ]

請求項 1 から請求項 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出とは、前記第 2 の役物が発光する発光演出である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 6 3 】

## [ 態様 C 2 - 6 ]

50

請求項 1 から請求項 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段は、それぞれ移動可能に構成されている、  
ことを特徴とする遊技機。

【0564】

以下に図 107 ~ 図 111 を用いて保留表示装飾図柄演出 A ~ E について説明する。この保留表示装飾図柄演出は、装飾図柄の変動演出にかかる演出である。

【0565】

[ 保留表示装飾図柄演出 A ]

図 107 は、保留表示装飾図柄演出 A を説明するための図である。

まず、保留表示装飾図柄演出 A では、図 107 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。

10

【0566】

次に、図 107 ( B ) に示すように、リーチ演出 A が実行される。このリーチ演出 A では、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄となったリーチ状態が表される。詳しくは、リーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a と表示画面 7 b とにまたがって表示される。また、リーチ演出 A では、表示画面 7 b において第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。リーチ演出 A には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「6」図柄でリーチ状態となっている。

20

【0567】

次に、図 107 ( C ) に示すように、リーチ演出 B が実行される。このリーチ演出 B では、リーチ演出 A から継続してリーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a と表示画面 7 b とにまたがって表示される。また、リーチ演出 B では、表示画面 7 b において表示されていた第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが、表示画面 7 a に移動して表示画面 7 a で表示される。

【0568】

[ 保留表示装飾図柄演出 B ]

図 108 は、保留表示装飾図柄演出 B を説明するための図である。

まず、保留表示装飾図柄演出 B では、図 108 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。

30

【0569】

次に、図 108 ( B ) に示すように、リーチ演出 A が実行される。このリーチ演出 A は、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。このリーチ演出 A では、リーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a に表示される。また、リーチ演出 A では、表示画面 7 b において第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。リーチ演出 A には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「6」図柄でリーチ状態となっている。

40

【0570】

次に、図 108 ( C ) に示すように、リーチ演出 B が実行される。このリーチ演出 B では、表示画面 7 a で表示されていたリーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 b に移動して表示画面 7 b で表示される。また、リーチ演出 B では、表示画面 7 b において表示されていた第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが、表示画面 7 a に移動して表示画面 7 a で表示される。

50

## 【 0 5 7 1 】

## 〔 保留表示装飾図柄演出 C 〕

図 1 0 9 は、保留表示装飾図柄演出 C を説明するための図である。

まず、保留表示装飾図柄演出 C では、図 1 0 9 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。

## 【 0 5 7 2 】

次に、図 1 0 9 ( B ) に示すように、リーチ演出 A が実行される。このリーチ演出 A は、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。このリーチ演出 A では、リーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a に表示される。また、リーチ演出 A では、表示画面 7 b において第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。リーチ演出 A には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「 6 」図柄でリーチ状態となっている。

10

## 【 0 5 7 3 】

次に、図 1 0 9 ( C ) に示すように、リーチ演出 B が実行される。このリーチ演出 B では、表示画面 7 a で表示されていたリーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 b に移動して表示画面 7 b で表示される。また、リーチ演出 B では、表示画面 7 b において表示されていた第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが、表示画面 7 a に移動して表示画面 7 a で表示される。

20

## 【 0 5 7 4 】

次に、図 1 0 9 ( D ) に示すように、リーチ演出 C が実行される。このリーチ演出 C では、表示画面 7 a と表示画面 7 b のそれぞれにおいて、リーチ状態中の装飾図柄と、第 1 保留アイコン 9 A と、第 2 保留アイコン 9 C と、味方キャラクタ C R A が表示される。

## 【 0 5 7 5 】

## 〔 保留表示装飾図柄演出 D 〕

図 1 1 0 は、保留表示装飾図柄演出 D を説明するための図である。

まず、保留表示装飾図柄演出 D では、図 1 1 0 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。

30

## 【 0 5 7 6 】

次に、図 1 1 0 ( B ) に示すように、リーチ演出 A が実行される。このリーチ演出 A は、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。このリーチ演出 A では、リーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a に表示される。また、リーチ演出 A では、表示画面 7 b において第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。リーチ演出 A には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「 6 」図柄でリーチ状態となっている。

40

## 【 0 5 7 7 】

次に、図 1 1 0 ( C ) に示すように、リーチ演出 B が実行される。このリーチ演出 B では、表示画面 7 a で表示されていたリーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 b に移動して表示画面 7 b で表示される。また、リーチ演出 B では、表示画面 7 b において表示されていた第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが、表示画面 7 a に移動して表示画面 7 a で表示される。

## 【 0 5 7 8 】

次に、図 1 1 0 ( D ) に示すように、リーチ演出 C が実行される。このリーチ演出 C で

50

は、表示画面 7 a に表示されていた第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示画面 7 b に移動して、表示画面 7 b において、リーチ状態中の装飾図柄と、第 1 保留アイコン 9 A と、第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。

【 0 5 7 9 】

[ 保留表示装飾図柄演出 E ]

図 1 1 1 は、保留表示装飾図柄演出 E を説明するための図である。

まず、保留表示装飾図柄演出 E では、図 1 1 1 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A と第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。

10

【 0 5 8 0 】

次に、図 1 1 1 ( B ) に示すように、リーチ演出 A が実行される。このリーチ演出 A は、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。このリーチ演出 A では、リーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a に表示される。また、リーチ演出 A では、表示画面 7 b において第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。リーチ演出 A には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「 6 」図柄でリーチ状態となっている。

【 0 5 8 1 】

20

次に、図 1 1 1 ( C ) に示すように、リーチ演出 B が実行される。このリーチ演出 B では、表示画面 7 a で表示されていたリーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 b に移動して表示画面 7 b で表示される。また、リーチ演出 B では、表示画面 7 b において表示されていた第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが、表示画面 7 a に移動して表示画面 7 a で表示される。

【 0 5 8 2 】

次に、図 1 1 1 ( D ) に示すように、リーチ演出 C が実行される。このリーチ演出 C では、表示画面 7 b に表示されていたリーチ状態中の装飾図柄が表示画面 7 a に移動して、表示画面 7 a において、リーチ状態中の装飾図柄と、第 1 保留アイコン 9 A と、第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。

30

【 0 5 8 3 】

[ 効果例 ]

以下に、保留表示装飾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、図 1 0 7 ~ 図 1 1 1 に示すように、表示画面 7 b で保留アイコンが表示されているときに、表示画面 7 a で装飾図柄の変動表示がおこなわれるので、興趣を向上させることができる。

【 0 5 8 4 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 9 ~ 図 1 1 0 に示すように、表示画面 7 b で保留アイコンが表示されているときに、表示画面 7 a で装飾図柄の変動表示がおこなわれ、その後、表示画面 7 b において、保留アイコンと装飾図柄の変動表示とを実現している。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

40

【 0 5 8 5 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 8 に示すように、表示画面 7 b で保留アイコンが表示されているときには、表示画面 7 b において装飾図柄の変動表示がおこなわれず、表示画面 7 a で装飾図柄の変動表示がおこなわれているときには、表示画面 7 a で保留アイコンの表示がおこなわれない。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 5 8 6 】

50

## 〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 7 ~ 図 1 1 1 に示すように、表示画面 7 b で保留アイコンが表示されているときに、表示画面 7 a で装飾図柄の変動表示がおこなわれ、その後、表示画面 7 b で表示された保留アイコンを表示画面 7 a に移動させて表示画面 7 b で表示させている。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 5 8 7 】

## 〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 7 ~ 図 1 1 1 に示すように、表示画面 7 b で保留アイコンが表示されているときに、表示画面 7 a で装飾図柄の変動表示がおこなわれ、その後、表示画面 7 a で表示された装飾図柄の変動表示を表示画面 7 b に移動させて表示画面 7 b で表示させている。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

10

【 0 5 8 8 】

## 〔変形例〕

以下に、保留表示装飾図柄演出の変形例を示す。

## 〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留表示装飾図柄演出として、保留表示装飾図柄演出 A ~ E の 5 つのパターンが実施されているが、本発明はこれに限られるものではなく、A ~ E のうちの複数のパターンを組み合わせた演出を実施するようにしてもよい。

【 0 5 8 9 】

## 〔変形例 2〕

20

上記実施形態の遊技機 1 では、保留表示装飾図柄演出 A ~ E において、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが隣接した状態でおこなわれていたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第 1 画像表示装置 7 A、および/または、第 2 画像表示装置 7 B を可動させて、保留表示装飾図柄演出 A ~ E をおこなうようにしてもよい。また、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが所定の距離離れた状態で保留表示装飾図柄演出 A ~ E をおこなうようにしてもよい。

【 0 5 9 0 】

## 〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 において、保留表示装飾図柄演出 A ~ E をおこなう場合に、第 1 画像表示装置 7 A がメイン表示装置であり、第 2 画像表示装置 7 B がサブ表示装置としてもよいし、第 1 画像表示装置 7 A がサブ表示装置であり、第 2 画像表示装置 7 B がメイン表示装置としてもよい。この場合、メイン表示装置は、サブ表示装置よりも装飾図柄を変動させる時間が長い表示装置と定義することができる。

30

【 0 5 9 1 】

## 〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

## 〔態様 E 1 - 1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記表示手段は、第 1 の表示手段と、前記第 1 の表示手段とは異なる第 2 の表示手段とを備え、

40

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 1 の表示演出をおこなう場合があり、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、  
前記第 1 の表示演出は、前記第 1 の表示手段で保留表示を伴う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 2 の表示手段で図柄変動表示を伴う表示をおこなう演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

50

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 E 1 - 1 ]

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 3 の表示演出をおこなう場合があり、  
前記第 3 の表示演出は、前記第 1 の表示手段で前記保留表示と前記図柄変動表示とを伴う表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 E 1 - 3 ]

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示演出において前記第 1 の表示手段で前記保留表示をおこなっている場合には、前記第 1 の表示手段で図柄変動表示はおこなわれず、

前記第 2 の表示演出において前記第 2 の表示手段で前記図柄変動表示をおこなっている場合には、前記第 2 の表示手段で保留表示はおこなわれない、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 E 1 - 4 ]

態様 1 から態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれた後、前記第 1 の表示手段でおこなわれた前記保留表示を前記第 2 の表示手段に移動させる演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 E 1 - 5 ]

態様 1 から態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれた後、前記第 2 の表示手段でおこなわれた前記図柄変動表示を前記第 1 の表示手段に移動させる演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 9 2 】

以下に図 1 1 2 ~ 図 1 1 6 を用いて変動時間指標演出 A ~ E について説明する。この変動時間指標演出は、装飾図柄の変動演出にかかる演出である。この変動時間指標演出 A ~ E は、時短中に実行されてもよい。

【 0 5 9 3 】

[ 変動時間指標演出 A ]

図 1 1 2 は、変動時間指標演出 A を説明するための図である。

まず、変動時間指標演出 A では、図 1 1 2 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A が表示される。

【 0 5 9 4 】

次に、図 1 1 2 ( B ) に示すように、変動中演出が実行される。この変動中演出では、表示画面 7 a において装飾図柄の変動が継続され、表示画面 7 b において、変動終了時間示唆画像 E 2 A が表示される。この変動終了時間示唆画像 E 2 A は、タイマ値が当該変動の終了までの時間を表しており、すなわち、変動終了時間示唆画像 E 2 A は、当該変動の終了までの時間 ( 特別図柄の変動停止までの時間 ) を表す指標として機能する。図 1 1 2 ( B ) の例では、変動終了時間示唆画像 E 2 A は、初期値として 3 0 秒がセットされている。

【 0 5 9 5 】

次に、図 1 1 2 ( C ) に示すように、変動終了演出が実行される。この変動終了演出では、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いてハズレ図柄配列が表示される。また、変動終了演出では、表示画面 7 b において、変動終了時間示唆画像 E 2 A のタ

10

20

30

40

50

イマ値（当該変動の終了までの時間）を 0 秒として、当該変動が終了することを示唆している。

【 0 5 9 6 】

[ 変動時間指標演出 B ]

図 1 1 3 は、変動時間指標演出 B を説明するための図である。

まず、変動時間指標演出 B では、図 1 1 3 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A が表示される。

【 0 5 9 7 】

次に、図 1 1 3 ( B ) に示すように、変動中演出が実行される。この変動中演出では、表示画面 7 a において装飾図柄の変動が継続され、表示画面 7 b において、変動終了時間示唆画像 E 2 A が表示される。変動終了時間示唆画像 E 2 A は、メータ画像 E 2 A A と、カーソル画像 E 2 A 1 と、チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 と、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 とを含んでいる。メータ画像 E 2 A A は、開始位置から終了位置までをカーソル画像 E 2 A 1 によって形成されるメータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、カーソル画像 E 2 A 1 が開始位置から終了位置までを動くことで当該変動の終了までの時間（特別図柄の変動停止までの時間）を表している。すなわち、変動終了時間示唆画像 E 2 A は、当該変動の終了までの時間を表す指標として機能する。チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 は、メータ画像 E 2 A A 上に配置される。カーソル画像 E 2 A 1 が動いてカーソル画像 E 2 A 1 が、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 と重なったとき（一致したとき）にチャンスアップ演出が実行される場合がある。チャンスアップ演出が実行された場合には、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 は、チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 に変更される。チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 は、メータ画像 E 2 A A 上に配置され、そのタイミングでチャンスアップ演出が実行済みであることを示唆している。

【 0 5 9 8 】

すなわち、メータ画像 E 2 A A において、カーソル画像 E 2 A 1 が開始位置からチャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 まで移動することによって、チャンスアップメータ演出の開始からチャンスアップ演出が実行され得るタイミングまでを表している。

【 0 5 9 9 】

なお、チャンスアップ演出は、第 1 の態様のチャンスアップ演出と、第 2 の態様のチャンスアップ演出を含む複数のチャンスアップ演出のうちの一つのチャンスアップ演出が選択される。例えば、第 1 の態様のチャンスアップ演出として、大当たり期待度が比較的高い赤色のカットイン演出がおこなわれ、第 2 の態様のチャンスアップ演出として、大当たり期待度が比較的低い青色のカットイン演出がおこなわれる。

【 0 6 0 0 】

次に、図 1 1 3 ( C ) に示すように、変動終了演出が実行される。この変動終了演出では、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いてハズレ図柄配列が表示される。また、変動終了演出では、表示画面 7 b において、変動終了時間示唆画像 E 2 A のカーソル画像 E 2 A 1 がメータ画像 E 2 A A の終了位置に到達したことによって、当該変動が終了することを示唆している。

【 0 6 0 1 】

[ 変動時間指標演出 C ]

図 1 1 4 は、変動時間指標演出 C を説明するための図である。

まず、変動時間指標演出 C では、図 1 1 4 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A が表示される。

【 0 6 0 2 】

次に、図 1 1 4 ( B ) に示すように、変動中演出が実行される。この変動中演出では、表示画面 7 a において装飾図柄を用いて擬似連演出が実行される。この擬似連演出では、



装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とが同じ図柄で、かつ、装飾図柄 8 C が所定のロゴ図柄である状態により、擬似連を表現している。

【 0 6 0 3 】

なお、擬似連演出とは、変動演出の開始時やリーチ演出中等において実行され、変動演出が何回もおこなわれているかのように装う演出である。擬似連演出として、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「× 2」、「× 3」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出などをおこなうようにしてもよい。

【 0 6 0 4 】

また、変動中演出では、表示画面 7 b において、変動終了時間示唆画像 E 2 A が表示される。変動終了時間示唆画像 E 2 A は、メータ画像 E 2 A A と、カーソル画像 E 2 A 1 と、チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 と、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 とを含んでいる。メータ画像 E 2 A A は、開始位置から終了位置までをカーソル画像 E 2 A 1 によって形成されるメータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、カーソル画像 E 2 A 1 が開始位置から終了位置までを動くことで当該変動の終了までの時間を表している。すなわち、変動終了時間示唆画像 E 2 A は、当該変動の終了までの時間（特別図柄の変動停止までの時間）を表す指標として機能する。チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 は、メータ画像 E 2 A A 上に配置される。カーソル画像 E 2 A 1 が動いてカーソル画像 E 2 A 1 が、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 と重なったとき（一致したとき）にチャンスアップ演出としての擬似連演出が実行される場合がある。擬似連演出（チャンスアップ演出）が実行された場合には、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 は、チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 に変更される。チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 は、メータ画像 E 2 A A 上に配置され、そのタイミングで擬似連演出（チャンスアップ演出）が実行済みであることを示唆している。

【 0 6 0 5 】

すなわち、メータ画像 E 2 A A において、カーソル画像 E 2 A 1 が開始位置からチャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 まで移動することによって、チャンスアップメータ演出の開始から擬似連演出（チャンスアップ演出）が実行され得るタイミングまでを表している。

【 0 6 0 6 】

次に、図 1 1 4（C）に示すように、変動終了演出が実行される。この変動終了演出では、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L，8 C，8 R を用いてハズレ図柄配列が表示される。また、変動終了演出では、表示画面 7 b において、変動終了時間示唆画像 E 2 A のカーソル画像 E 2 A 1 がメータ画像 E 2 A A の終了位置に到達したことによって、当該変動が終了することを示唆している。

【 0 6 0 7 】

〔変動時間指標演出 D〕

図 1 1 5 は、変動時間指標演出 D を説明するための図である。

まず、変動時間指標演出 D では、図 1 1 5（A）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L，8 C，8 R が表示され、表示画面 7 b において味方キャラクタ C R A が表示される。

【 0 6 0 8 】

次に、図 1 1 5（B）に示すように、変動中演出 A が実行される。この変動中演出 A では、表示画面 7 a において装飾図柄の変動が継続され、表示画面 7 b において、変動終了時間示唆画像 E 2 A が表示される。変動終了時間示唆画像 E 2 A は、メータ画像 E 2 A A と、カーソル画像 E 2 A 1 と、チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 と、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 とを含んでいる。メータ画像 E 2 A A は、開始位置から終了位置までをカーソル画像 E 2 A 1 によって形成されるメータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、カーソル画像 E 2 A 1 が開始位置から終了位置までを動くことで当該変動の終了までの時間を表している。すなわち、変動終了時間示唆画像 E 2 A は

10

20

30

40

50

、当該変動の終了までの時間（特別図柄の変動停止までの時間）を表す指標として機能する。チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 は、メータ画像 E 2 A A 上に配置される。カーソル画像 E 2 A 1 が動いてカーソル画像 E 2 A 1 が、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 と重なったとき（一致したとき）にチャンスアップ演出が実行される場合がある。チャンスアップ演出が実行された場合には、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 は、チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 に変更される。チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 は、メータ画像 E 2 A A 上に配置され、そのタイミングでチャンスアップ演出が実行済みであることを示唆している。

【 0 6 0 9 】

すなわち、メータ画像 E 2 A A において、カーソル画像 E 2 A 1 が開始位置からチャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 まで移動することによって、チャンスアップメータ演出の開始からチャンスアップ演出が実行され得るタイミングまでを表している。

【 0 6 1 0 】

なお、チャンスアップ演出は、第 1 の態様のチャンスアップ演出と、第 2 の態様のチャンスアップ演出を含む複数のチャンスアップ演出のうちの一つのチャンスアップ演出が選択される。例えば、第 1 の態様のチャンスアップ演出として、大当たり期待度が比較的高い赤色の背景とする背景演出がおこなわれ、第 2 の態様のチャンスアップ演出として、大当たり期待度が比較的低い青色の背景とする背景演出がおこなわれる。

【 0 6 1 1 】

次に、図 1 1 5 ( C ) に示すように、変動中演出 B が実行される。この変動中演出では、表示画面 7 a において装飾図柄の変動が継続され、表示画面 7 b において、変動終了時間示唆画像 E 2 A が表示される。表示画面 7 b の変動終了時間示唆画像 E 2 A において、変動中演出 A のカーソル画像 E 2 A 1 がカーソル画像 E 2 A 1 1 に変化している。カーソル画像 E 2 A 1 1 は、変動中演出 A のカーソル画像 E 2 A 1 よりもカーソル画像が大きい態様となっている。カーソル画像 E 2 A 1 1 は、チャンスアップを示唆する画像（大当たり期待度が高いことを示唆する画像）である。従って、変動中演出 B は、変動中演出 A と比較してチャンスアップ演出となる。

【 0 6 1 2 】

次に、図 1 1 5 ( D ) に示すように、変動終了演出が実行される。この変動終了演出では、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いてハズレ図柄配列が表示される。また、変動終了演出では、表示画面 7 b において、変動終了時間示唆画像 E 2 A のカーソル画像 E 2 A 1 がメータ画像 E 2 A A の終了位置に到達したことによって、当該変動が終了することを示唆している。この変動終了演出では、カーソル画像がカーソル画像 E 2 A 1 に戻っている。

【 0 6 1 3 】

[ 変動時間指標演出 E ]

図 1 1 6 は、変動時間指標演出 E を説明するための図である。

変動時間指標演出 B では、画像表示装置として第 1 画像表示装置 7 A（表示画面 7 a）と第 2 画像表示装置 7 B（表示画面 7 b）とで実行されていたが、この変動時間指標演出 E では、第 1 画像表示装置 7 A（表示画面 7 a）でのみ実行される。なお、この変動時間指標演出 E を第 2 画像表示装置 7 B でのみ実行するようにしてもよい。

【 0 6 1 4 】

まず、変動時間指標演出 E では、図 1 1 6 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、表示画面 7 a において変動中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と、味方キャラクタ C R A とが表示される。

【 0 6 1 5 】

次に、図 1 1 6 ( B ) に示すように、変動中演出が実行される。この変動中演出では、表示画面 7 a において装飾図柄の変動が継続され、変動終了時間示唆画像 E 2 A が表示される。変動終了時間示唆画像 E 2 A は、メータ画像 E 2 A A と、カーソル画像 E 2 A 1 と、チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 と、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 とを含ん

10

20

30

40

50

でいる。メータ画像 E 2 A A は、開始位置から終了位置までをカーソル画像 E 2 A 1 によって形成されるメータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、カーソル画像 E 2 A 1 が開始位置から終了位置までを動くことで当該変動の終了までの時間（特別図柄の変動停止までの時間）を表している。すなわち、変動終了時間示唆画像 E 2 A は、当該変動の終了までの時間を表す指標として機能する。チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 は、メータ画像 E 2 A A 上に配置される。カーソル画像 E 2 A 1 が動いてカーソル画像 E 2 A 1 が、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 と重なったとき（一致したとき）にチャンスアップ演出が実行される場合がある。チャンスアップ演出が実行された場合には、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 は、チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 に変更される。チャンスアップ済示唆画像 E 2 A 2 は、メータ画像 E 2 A A 上に配置され、そのタイミングでチャンスアップ演出が実行済みであることを示唆している。

10

#### 【0616】

すなわち、メータ画像 E 2 A A において、カーソル画像 E 2 A 1 が開始位置からチャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 まで移動することによって、チャンスアップメータ演出の開始からチャンスアップ演出が実行され得るタイミングまでを表している。

#### 【0617】

なお、チャンスアップ演出は、第 1 の態様のチャンスアップ演出と、第 2 の態様のチャンスアップ演出を含む複数のチャンスアップ演出のうちの一つのチャンスアップ演出が選択される。例えば、第 1 の態様のチャンスアップ演出として、大当たり期待度が比較的高い赤色のカットイン演出がおこなわれ、第 2 の態様のチャンスアップ演出として、大当たり期待度が比較的低い青色のカットイン演出がおこなわれる。

20

#### 【0618】

次に、図 1 1 6（C）に示すように、変動終了演出が実行される。この変動終了演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L，8 C，8 R を用いてハズレ図柄配列が表示され、変動終了時間示唆画像 E 2 A のカーソル画像 E 2 A 1 がメータ画像 E 2 A A の終了位置に到達したことによって、当該変動が終了することを示唆している。

#### 〔効果例〕

以下に、変動時間指標演出の効果例を示す。

#### 〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 2 ～ 図 1 1 6 に示すように、装飾図柄の変動中（特別図柄の変動中）に、当該変動が終了するまでの時間（特別図柄の変動停止までの時間）を表す指標を表示させる演出が実行される。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

30

#### 【0619】

#### 〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 2 ～ 図 1 1 6 に示すように、当該変動が終了するまでの時間（特別図柄の変動停止までの時間）を表す指標は、カーソル画像を含み、当該カーソル画像がメータ画像の終了位置まで移動することによって、当該変動が終了するまでの時間（特別図柄の変動停止までの時間）を表している。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

40

#### 【0620】

#### 〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 4 に示すように、装飾図柄を用いた擬似連演出に、当該変動が終了するまでの時間（特別図柄の変動停止までの時間）を表す指標を表示させる演出が実行される。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

#### 【0621】

#### 〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 5 に示すように、当該変動が終了するまでの時間（特別図柄の変動停止までの時間）を表す指標として、変動終了時間示唆画像 E 2 A を用いており、当該変動終了時間示唆画像 E 2 A において、カーソル画像が比較的小さい場合

50

と大きくなる場合とがあり、カーソル画像が大きくなった場合には、カーソル画像が小さい場合と比較して、大当たり期待度が比較的高い構成となっている。この構成によれば、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、図 1 1 5 に示すように、当該変動が終了するまでの時間（特別図柄の変動停止までの時間）を表す指標として、変動終了時間示唆画像 E 2 A を用いており、当該変動終了時間示唆画像 E 2 A において、チャンスアップ予定示唆画像 E 2 A 3 を表示して、チャンスアップ演出（擬似連演出）がおこなわれることを示唆している。この構成によれば、興趣を向上させることができる。

【0622】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 2 ~ 図 1 1 6 に示すように、変動時間指標演出 A ~ E は、時短中に実行することができる。この構成によれば、時短中に興趣を向上させることができる。

【0623】

〔変形例〕

以下に、変動時間指標演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、変動時間指標演出として、変動時間指標演出 A ~ E の 5 つのパターンが実施されているが、本発明はこれに限られるものではなく、A ~ E のうちの複数のパターンを組み合わせた演出を実施するようにしてもよい。

【0624】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、変動時間指標演出 A ~ D において、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが隣接した状態でおこなわれていたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第 1 画像表示装置 7 A、および / または、第 2 画像表示装置 7 B を可動させて、変動時間指標演出 A ~ D をおこなうようにしてもよい。また、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とが所定の距離離れた状態で変動時間指標演出 A ~ D をおこなうようにしてもよい。

【0625】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 において、変動時間指標演出 A ~ D をおこなう場合に、第 1 画像表示装置 7 A がメイン表示装置であり、第 2 画像表示装置 7 B がサブ表示装置としてもよいし、第 1 画像表示装置 7 A がサブ表示装置であり、第 2 画像表示装置 7 B がメイン表示装置としてもよい。この場合、メイン表示装置は、サブ表示装置よりも装飾図柄を変動させる時間が長い表示装置と定義することができる。

【0626】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 において、変動時間指標演出 D で、カーソル画像 E 2 A 1 からカーソル画像 E 2 A 1 1 に変更することで、チャンスアップ演出としているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、チャンスアップ演出の態様として、カーソル画像の色を変更するようにしてもよいし、カーソル画像を他のキャラクタ（プレミアムキャラクタなど）に変更するようにしてもよい。

【0627】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 において、変動時間指標演出 A ~ E では、変動終了時間示唆画像 E 2 A を用いて、当該変動の終了までの時間（特別図柄の変動停止までの時間）を示唆するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留された変動のうち、所定の保留に対応する変動終了までの時間（所定の保留に対応する特別図柄の変動が停止するまでの時間）を示唆するようにしてもよい。

【0628】

10

20

30

40

50

## 〔 態様 E 2 - 1 〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と特別図柄を変動表示する特別図柄変動表示手段とを備える遊技機であって、

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

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

前記第 1 の表示演出は、装飾図柄を変動表示させる演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記特別図柄の変動中に、当該特別図柄の変動終了時間を表す指標を表示させる演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 6 2 9 】

## 〔 態様 E 2 - 2 〕

態様 E 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記指標は、カーソル表示を含み、前記カーソル表示が終了位置まで移動することによって、前記特別図柄の変動終了時間を表している、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 6 3 0 】

## 〔 態様 E 2 - 3 〕

態様 E 2 - 1 または態様 E 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示演出は、前記装飾図柄を用いた擬似連演出を含む演出である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 6 3 1 】

## 〔 態様 E 2 - 4 〕

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

前記第 2 の表示演出における前記指標の表示態様は、第 1 の表示態様と、前記第 1 の表示態様とは異なる第 2 の表示態様とを備え、前記指標の表示態様によりチャンスアップを示唆する場合があり、前記第 1 の表示態様の場合より、前記第 2 の表示態様の場合の方が、大当たり期待度が高い、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 6 3 2 】

## 〔 態様 E 2 - 5 〕

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

前記組み合わせ演出は、遊技状態が時短状態の場合におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 6 3 3 】

## 〔 その他の変形例 〕

上記実施形態の遊技機 1 において、第 1 画像表示装置 7 A ( 表示画面 7 a ) と第 2 画像表示装置 7 B ( 表示画面 7 b ) とを用いた演出を説明したが、これらの演出において、所定のキャラクタ、装飾図柄、保留アイコン、ボタン画像 B、または、セレクトボタン画像が表示画面 7 a から表示画面 7 b に移動したり、表示画面 7 b から表示画面 7 a に移動したり、表示画面 7 a と表示画面 7 b とにまたがって表示されたりするようにしてもよい。

## 【 0 6 3 4 】

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。

## 【 0 6 3 5 】

10

20

30

40

50

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン 6 3 を備えているが、これに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機 1 における表示演出において、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材 6 4 を表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0636】

上記実施形態の遊技機 1 では、タイマ表示として、タイマ画像のタイマ値を用いて時間を表しているが、これに限られず、タイマ表示として、メータ方式またはインジケータ方式で時間を表してもよい。

10

#### 【0637】

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。

#### 【0638】

また、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2 つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7 の他にサブ表示装置を備えてもよい。この場合、上述した表示演出を当該サブ表示装置で実行するようにしてもよい。

#### 【0639】

20

以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

#### 【符号の説明】

#### 【0640】

- 1 ... 遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 7 ... 画像表示装置
- 9 A ... 第 1 保留アイコン
- 9 B ... 第 1 保留アイコン
- 9 C ... 第 2 保留アイコン
- 1 5 ... 盤可動体
- 2 0 ... 第 1 始動口 (第 1 入球口)
- 2 1 ... 第 2 始動口 (第 2 入球口)
- 8 1 ... 遊技制御用マイコン
- 9 1 ... 演出制御用マイコン
- 1 0 1 ... 画像制御用マイコン

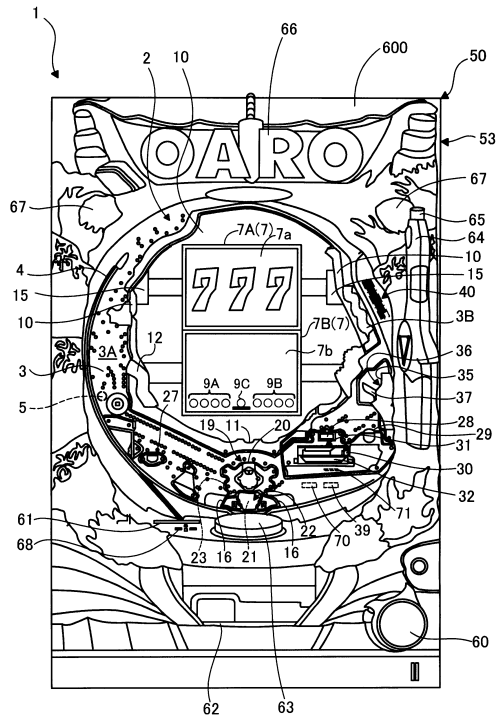
30

40

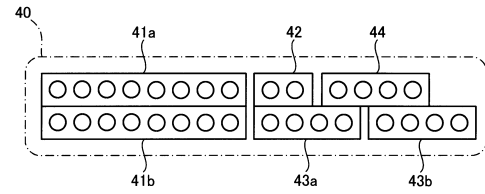
50

【図面】

【図 1】



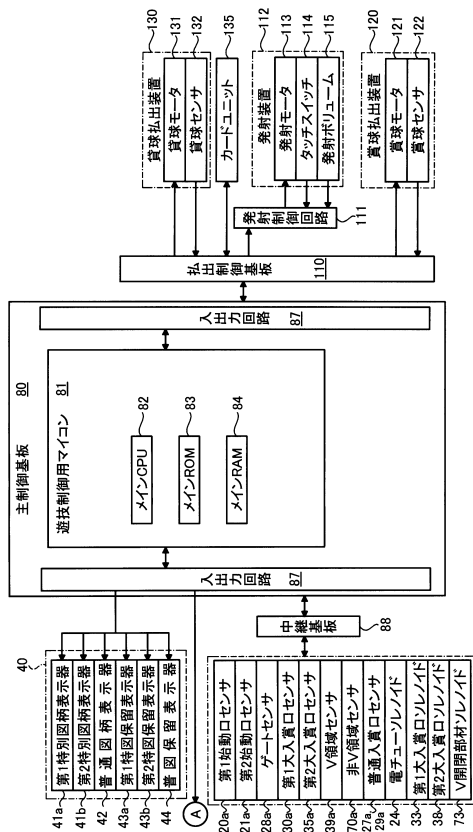
【図 2】



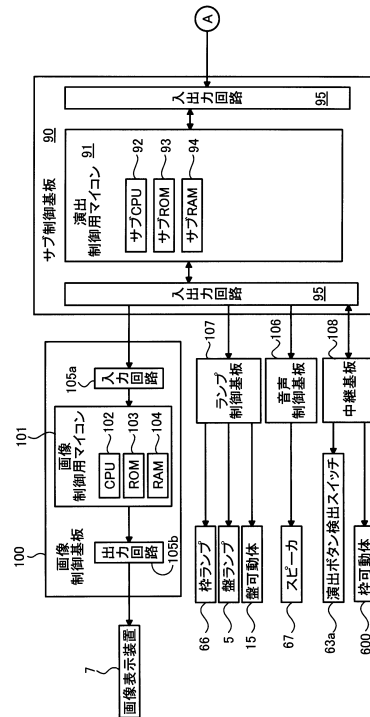
10

20

【図 3】



【図 4】

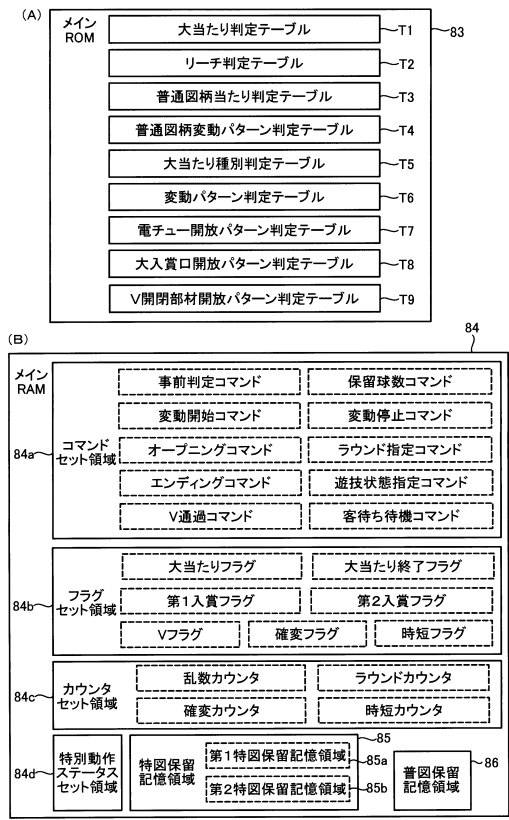


30

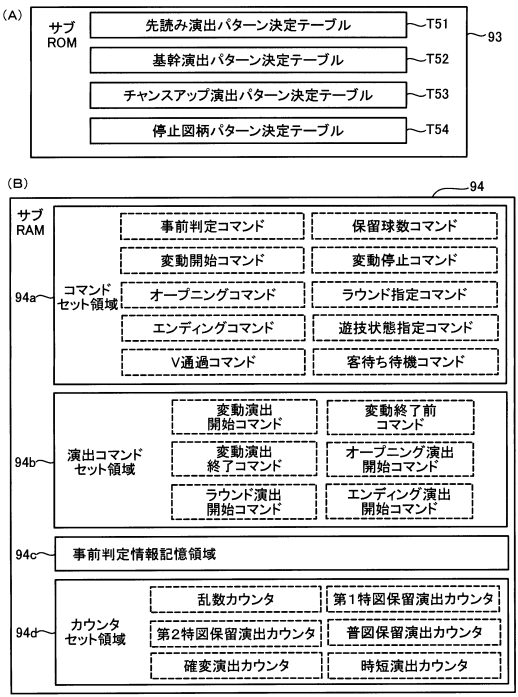
40

50

【図 5】



【図 6】



10

20

【図 7】

乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0~127	大当たり種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~127	リーチの有無の判定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~127	変動パターン判定用
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (大当たり乱数)	0~255	普通図柄抽選の当否判定用

(A)

乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-SC	先読み演出乱数	0~127	先読み演出決定用
ラベル-TRND-OU	チャンスアップ乱数	0~127	チャンスアップ決定用

(B)

【図 8】

(A) 大当たり判定テーブル T1

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	0~164	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0~649	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) リーチ判定テーブル T2

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0~13	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0~5	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C) 普通図柄当たり判定テーブル T3

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0~2	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0~254	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D) 普通図柄変動パターン判定テーブル T4

状態	普通図柄の変動時間 (秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

30

40

50



大当たり種類判定テーブルT5									
特別図柄	大当たり種類 乱数値	特別図柄の種類	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)	金型柄
	25~49		特図1_大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2+2(H)	D302(H)	ハトル勝利
	50~55	16R(変質15R) 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)	ハトル復活
	56~67	16R(変質13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D2+4(H)	D304(H)	ハトル敗北
特図2	68~127	16R(変質13R) 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)	ハトル敗北
	0~127	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	21H	100	D106(H)	D2+6(H)	D306(H)	金型柄

備考: ラウンド指定コマンドの\*1にはラウンド数を示す値が入る

始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	大当たり	V通過予定	—	0~10	P41	40000	SP1
			—	11~63	P42	45000	SP2
		V非通過予定	—	64~127	P43	50000	SP3
			—	0~10	P44	40000	SP1
	時短状態	リーチ有り	—	11~63	P45	45000	SP2
			—	64~127	P46	50000	SP3
			—	0~80	P47	15000	ノーマルリーチ
			1~2	61~80	P48	40000	SP1
		ハズレ	—	81~92	P49	45000	SP2
			—	93~127	P50	50000	SP3
			3~4	0~85	P51	12000	ノーマルリーチ
			—	86~100	P52	40000	SP1
	リーチ無し	リーチ無し	—	110~109	P53	45000	SP2
			1~2	110~127	P54	50000	SP3
			3~4	10000	P55	10000	リーチ無しハズレ
			—	0~127	P56	5000	リーチ無しハズレ
	大当たり	V通過予定	—	0~10	P61	40000	SP1
			—	11~63	P62	45000	SP2
			—	64~127	P63	50000	SP3
			—	0~80	P64	10000	ノーマルリーチ
第2始動口	時短状態	リーチ有り	1~2	61~80	P65	40000	SP1(疑似無し)
			—	81~92	P66	45000	SP1(疑似有り)
			—	93~127	P67	50000	SP2
			—	0~90	P68	5000	ノーマルリーチ
		ハズレ	3~4	91~107	P69	40000	SP1
			—	108~114	P70	45000	SP2
			—	115~127	P71	50000	SP3
			—	0~127	P72	4000	リーチ無しハズレ
	時短状態	リーチ無し	1~2	0~127	P73	3000	リーチ無しハズレ
			3~4	0~127			
			—	0~10			
			—	11~63			
			—	64~127			
			—	0~80			
			1~2	81~92			
			—	93~127			

始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	大当たり	V通過予定	—	0~10	P1	40000	SP1
			—	11~63	P2	45000	SP2
		V非通過予定	—	64~127	P3	50000	SP3
			—	0~10	P4	40000	SP1
	非時短状態	リーチ有り	—	11~63	P5	45000	SP2
			—	64~127	P6	50000	SP3
			1~2	0~80	P7	15000	ノーマルリーチ
			—	81~92	P8	40000	SP1
		ハズレ	—	93~127	P9	45000	SP2
			—	101~109	P10	50000	SP3
			3~4	0~85	P11	12000	ノーマルリーチ
			—	86~100	P12	40000	SP1
第2始動口	大当たり	リーチ無し	1~2	110~127	P13	45000	SP2
			3~4	0~127	P14	50000	SP3
		V通過予定	—	0~10	P15	10000	リーチ無しハズレ
			—	11~63	P16	5000	リーチ無しハズレ
	非時短状態	リーチ有り	—	0~10	P21	40000	SP1
			—	11~63	P22	45000	SP2
			—	64~127	P23	50000	SP3
			1~2	0~80	P24	12000	ノーマルリーチ
		ハズレ	—	81~92	P25	40000	SP1(疑似無し)
			—	93~127	P26	45000	SP1(疑似有り)
			—	0~90	P27	50000	SP2
			3~4	91~107	P28	9000	ノーマルリーチ
	時短状態	リーチ無し	—	108~114	P29	40000	SP1
			—	115~127	P30	45000	SP2
			1~2	0~127	P31	50000	SP3
			3~4	0~127	P32	8000	リーチ無しハズレ
			—	0~127	P33	4000	リーチ無しハズレ
			—	0~10			
			—	11~63			
			—	64~127			

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

状態	普通図柄の種類	電チュー開放パターン
非時短状態	普通当たり図柄	開放パターン11
時短状態		開放パターン12

(B)電チュー開放パターン

電チュー開放パターン	開放回数 (回)	開放時間 (秒)／回	インターバル 時間(秒)
開放パターン11	1	0.2	—
開放パターン12	3	2.0	1.0

【図 1 3】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

特図停止図柄データ	大入賞口開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン21
14H,15H	開放パターン22
13H	開放パターン23

(B)大入賞口開放パターン

大入賞口開放パターン	ラウンド数(R)	開放する大入賞口	開放回数(回)/R	開放時間(秒)/回	*備考
開放パターン21	16	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R V通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	29.5	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
開放パターン22	16(実質13)	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質13R) V通過予定 大当たり 16R(実質13R) V非通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	0.1	
開放パターン23	16(実質15)	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質15R) V通過予定 大当たり
		14R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
		16R目 第2大入賞口	1	29.5	

【図 1 4】

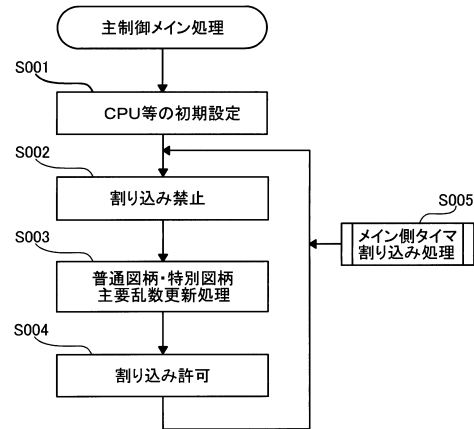
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H	開放パターン34

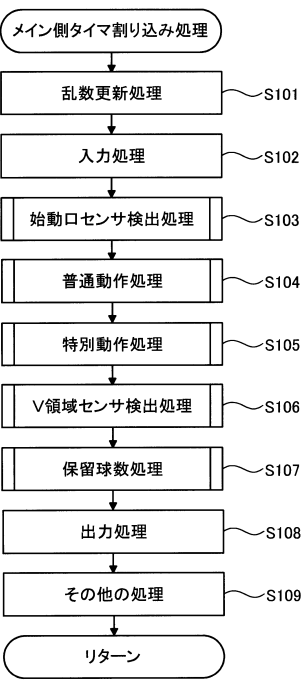
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成	1球目入賞時 開放時間(秒)	2球目入賞時 開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目 ショート開放	0.1	—
		10, 12R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目 ショート開放	0.1	—
		8, 10R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目 ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—

【図 1 5】



【図 1 6】



10

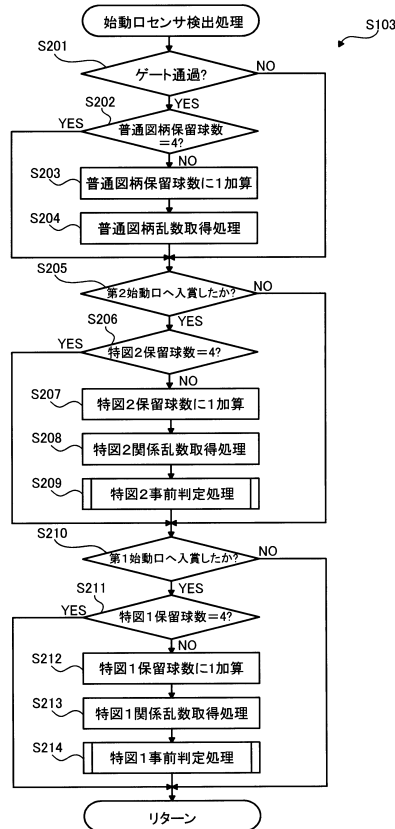
20

30

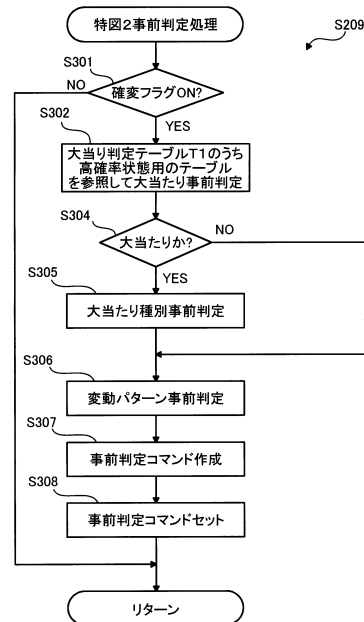
40

50

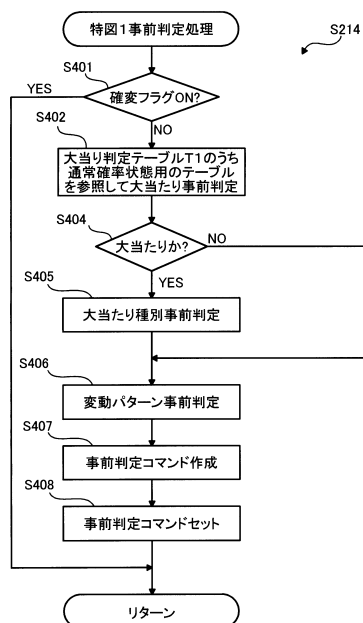
【図 17】



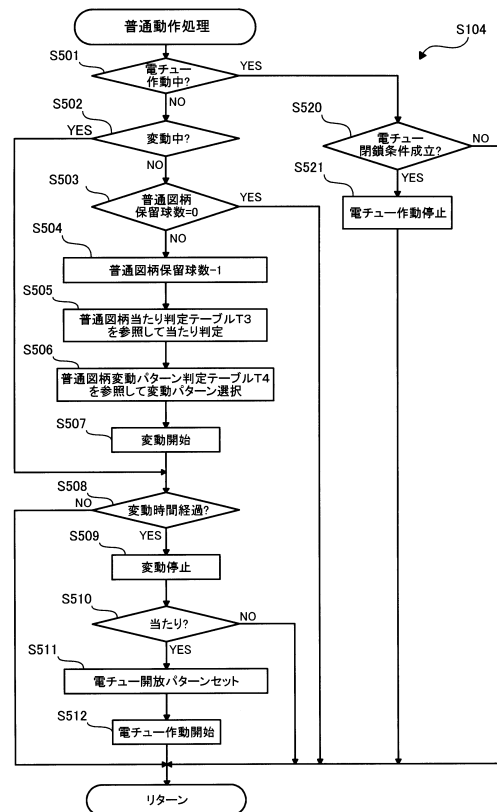
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

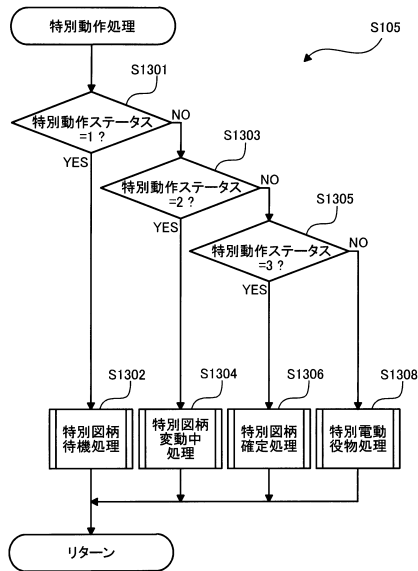
20

30

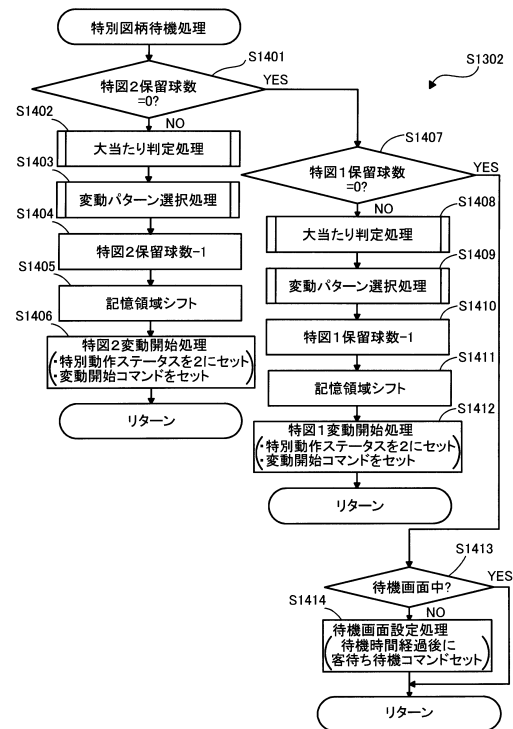
40

50

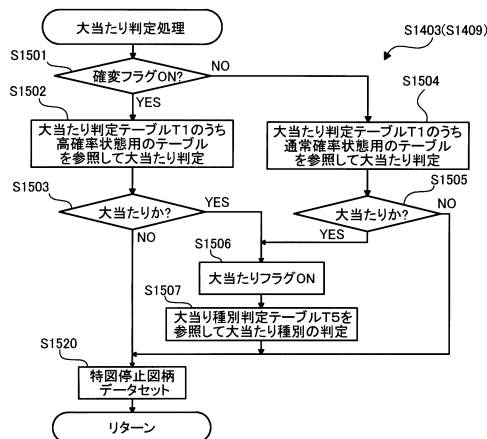
【図 2 1】



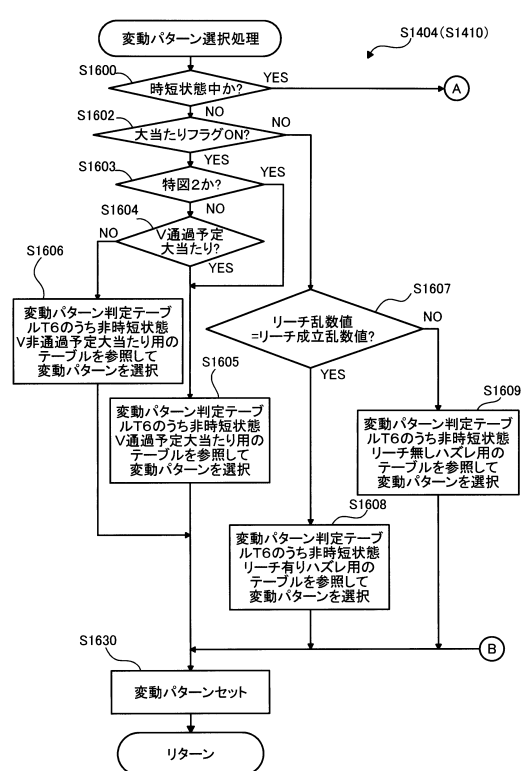
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

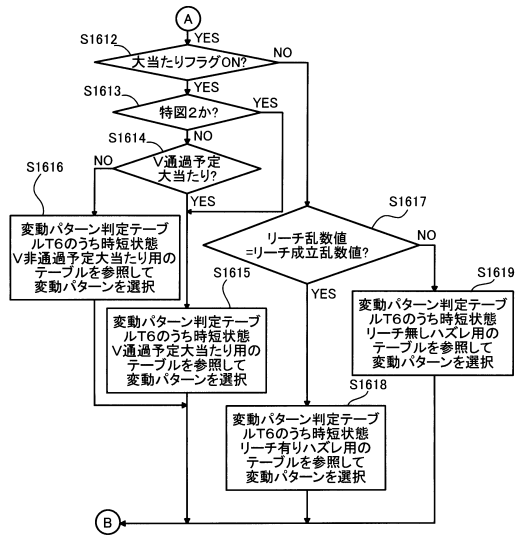
20

30

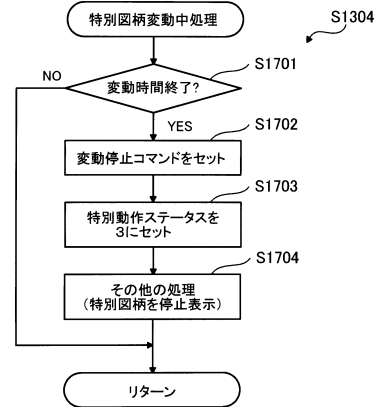
40

50

【図 25】

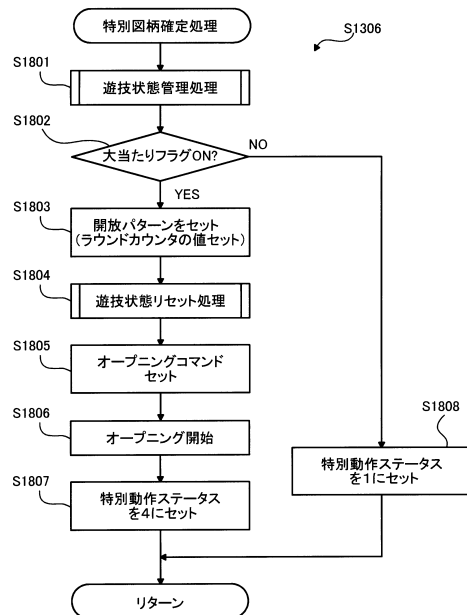


【図 26】

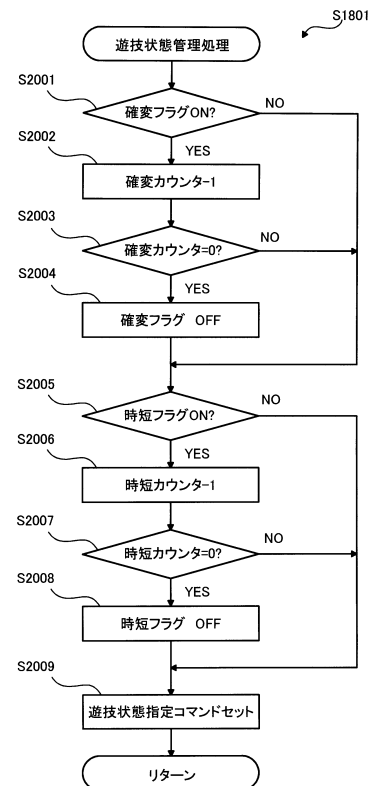


10

【図 27】



【図 28】



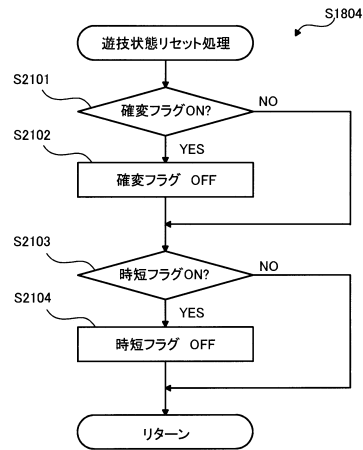
20

30

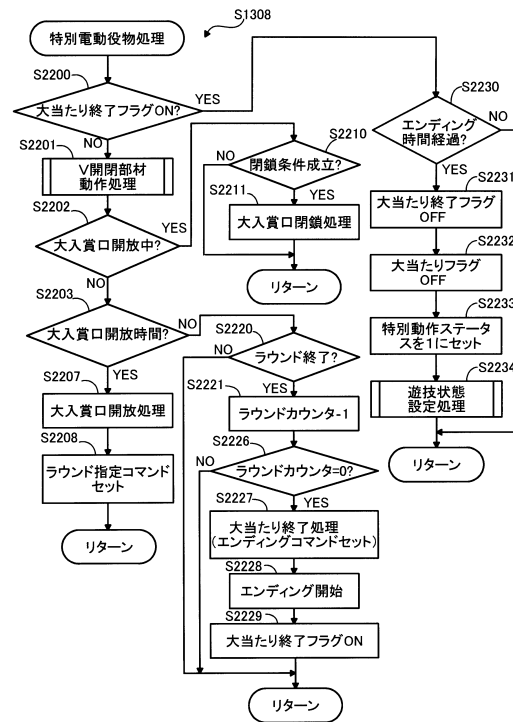
40

50

【図 29】



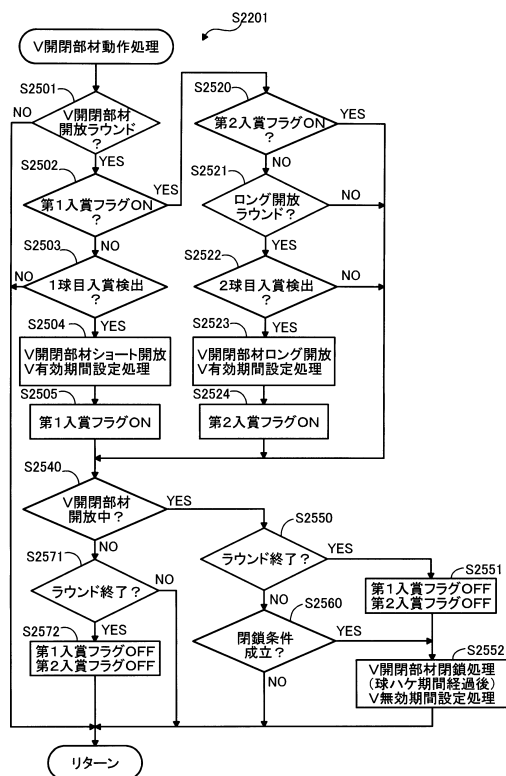
【図 30】



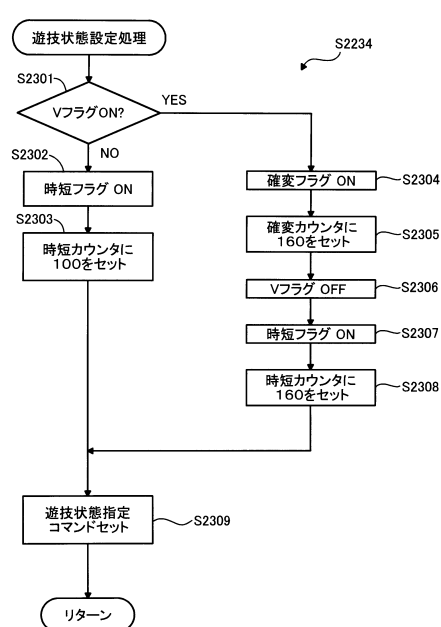
10

20

【図 31】



【図 32】

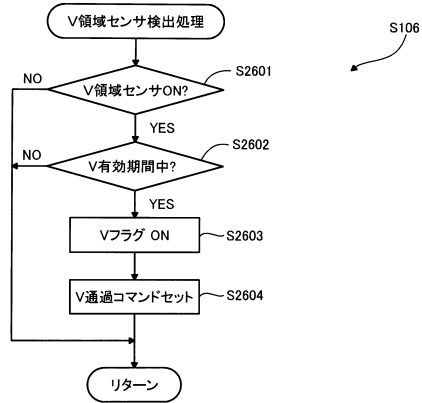


30

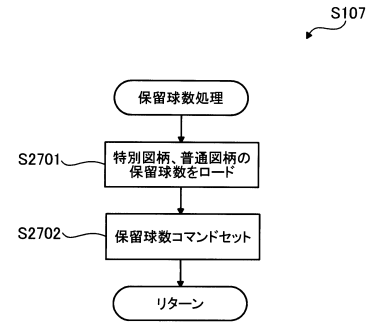
40

50

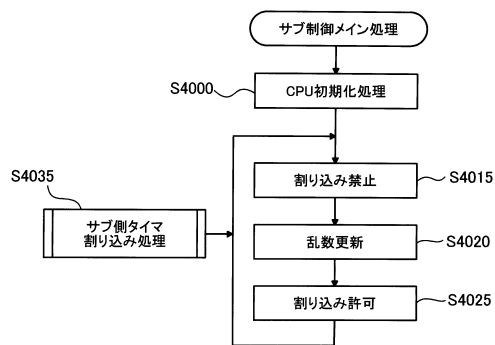
【図 3 3】



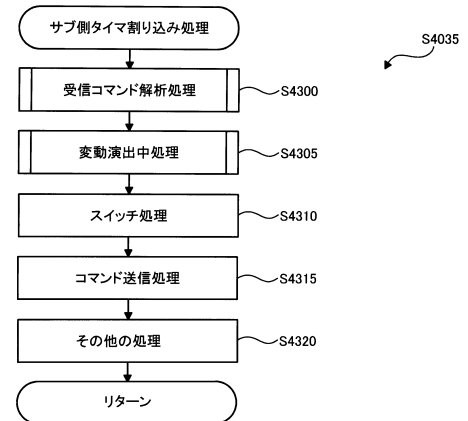
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

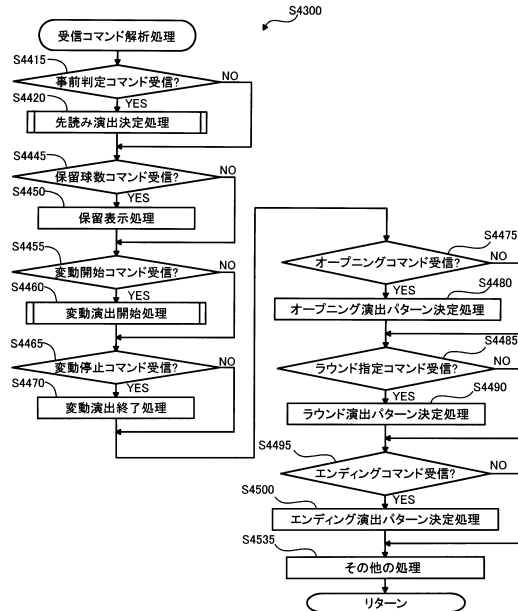
20

30

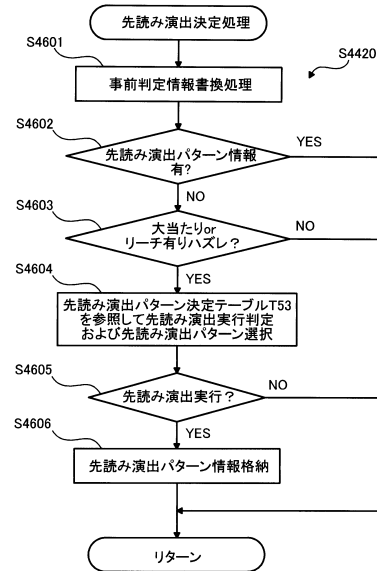
40

50

【図 37】



【図 38】



10

【図 39】

(A)

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)

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)

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

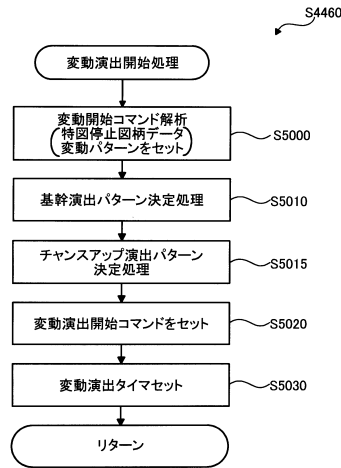
30

40

50



【図 4 1】



【図 4 2】

基幹演出パターン決定テーブルT52

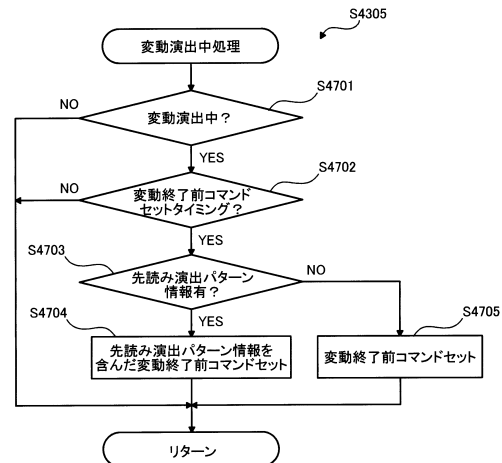
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考						
P1	40000	SP1	特図1	大当たり					
P2	45000	SP2							
P3	50000	SP3							
P4	40000	SP1							
P5	45000	SP2							
P6	50000	SP3							
P7	15000	ノーマルリーチ							
P8	40000	SP1							
P9	45000	SP2							
P10	50000	SP3							
P11	12000	ノーマルリーチ							
P12	40000	SP1							
P13	45000	SP2							
P14	50000	SP3							
P15	10000	リーチ無しハズレ	非時短 状態	リーチ有り ハズレ	保留球数 1~2				
P16	5000	リーチ無しハズレ				リーチ無し ハズレ	1~2 3~4		
P21	40000	SP1							
P22	45000	SP2							
P23	50000	SP3							
P24	12000	ノーマルリーチ							
P25	40000	SP1							
P26	45000	SP2							
P27	50000	SP3							
P28	9000	ノーマルリーチ							
P29	40000	SP1							
P30	45000	SP2							
P31	50000	SP3							
P32	8000	リーチ無しハズレ						特図2	大当たり
P33	4000	リーチ無しハズレ	リーチ有り ハズレ	保留球数 3~4					
P41	40000	SP1							
P42	45000	SP2							
P43	50000	SP3							
P44	40000	SP1							
P45	45000	SP2							
P46	50000	SP3							
P47	15000	ノーマルリーチ							
P48	40000	SP1							
P49	45000	SP2							
P50	50000	SP3							
P51	12000	ノーマルリーチ							
P52	40000	SP1							
P53	45000	SP2							
P54	50000	SP3	特図1	大当たり	保留球数 1~2				
P55	10000	リーチ無しハズレ				リーチ有り ハズレ	保留球数 3~4		
P56	5000	リーチ無しハズレ						リーチ無し ハズレ	1~2 3~4
P61	40000	SP1							
P62	45000	SP2							
P63	50000	SP3							
P64	10000	ノーマルリーチ							
P65	40000	SP1							
P66	45000	SP2							
P67	50000	SP3							
P68	5000	ノーマルリーチ							
P69	40000	SP1							
P70	45000	SP2							
P71	50000	SP3							
P72	4000	リーチ無しハズレ	特図2	大当たり	保留球数 1~2				
P73	3000	リーチ無しハズレ				リーチ有り ハズレ	保留球数 3~4		
					リーチ無し ハズレ			1~2 3~4	

【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
			SP2	2-SP2
		2	SP3	2-SP3
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		3	SP3	3-SP3
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
		4	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
			SP1	2-SP1
		2	SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		4	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
			SP1	2-SP1
		2	SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		4	SP3	3-SP3
			ノーマルリーチ	4-NO
リーチ無し ハズレ	11~127	0~1	—	無し
			ノーマルリーチ	2-NO
			SP1	2-SP1
		2	SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		4	SP3	3-SP3
			ノーマルリーチ	4-NO

【図 4 4】



10

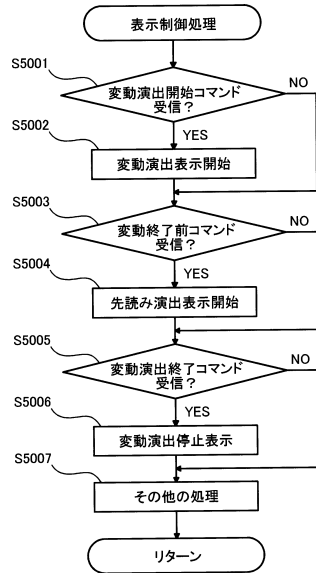
20

30

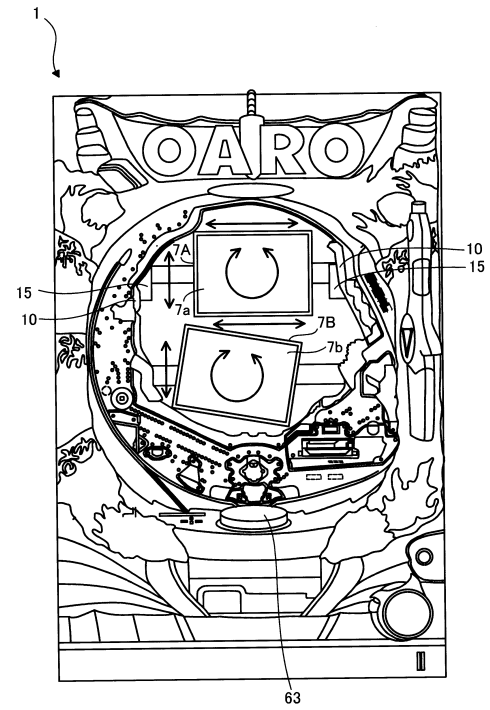
40

50

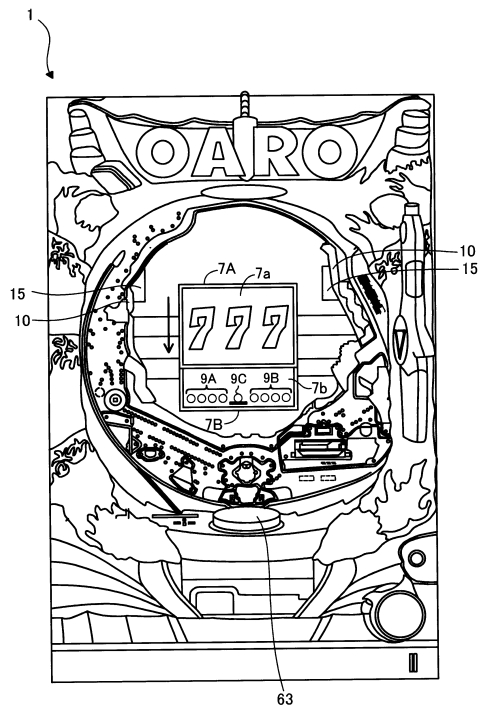
【図 4 5】



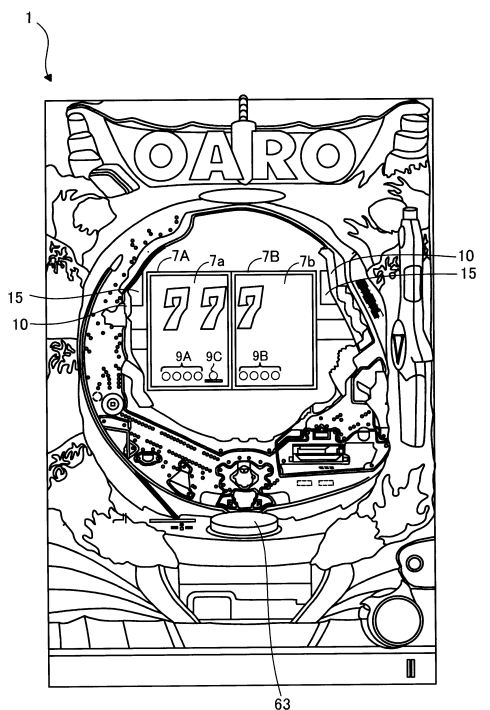
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

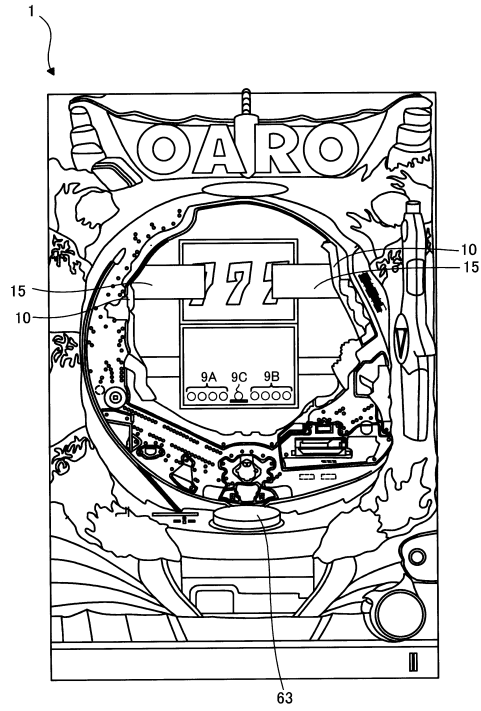
20

30

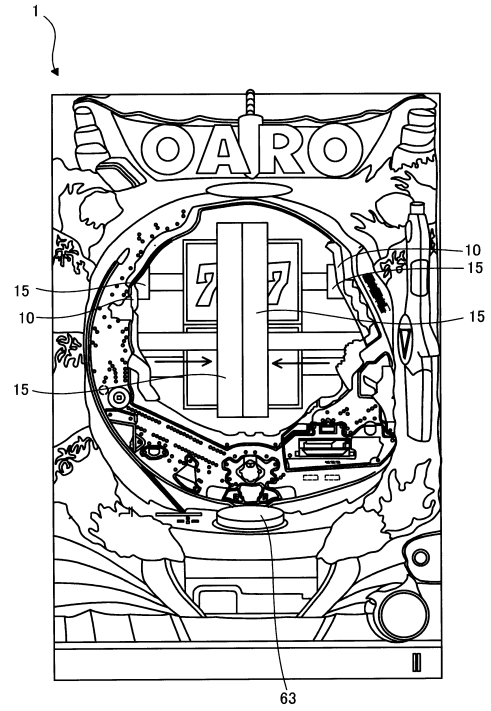
40

50

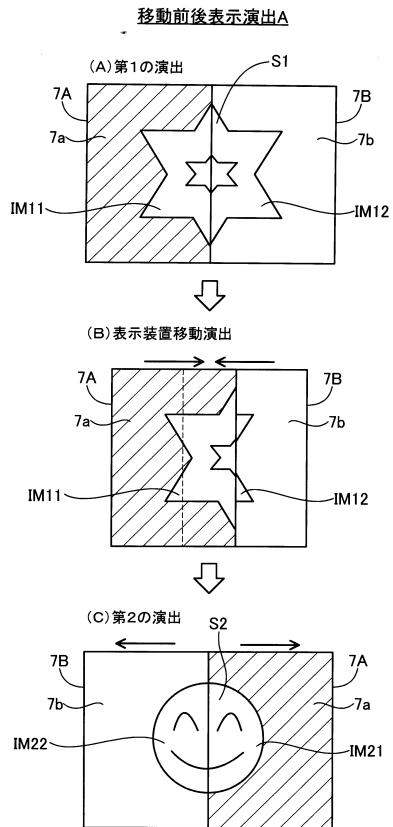
【図 49】



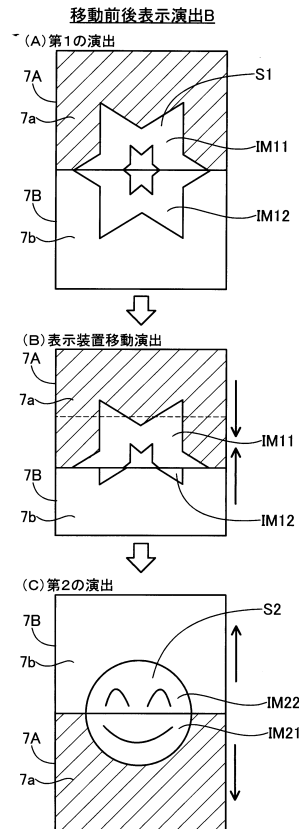
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

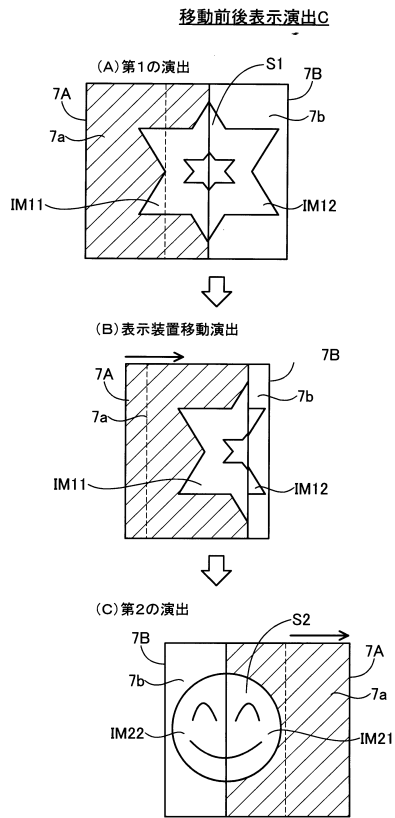
20

30

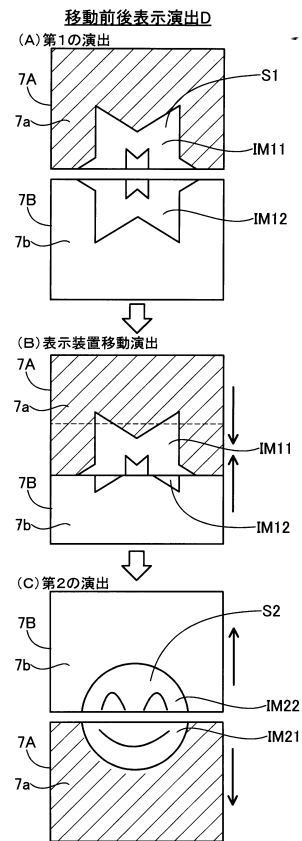
40

50

【図 5 3】



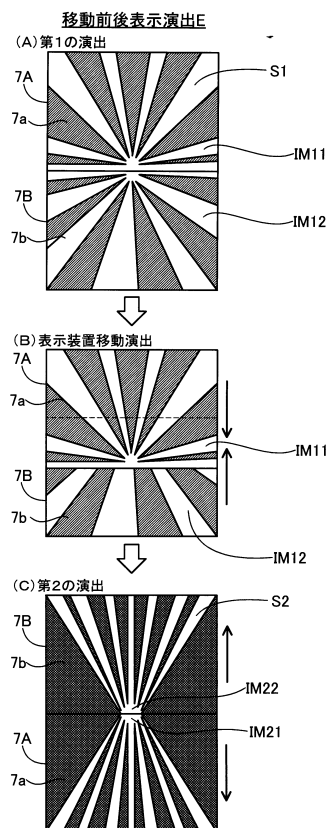
【図 5 4】



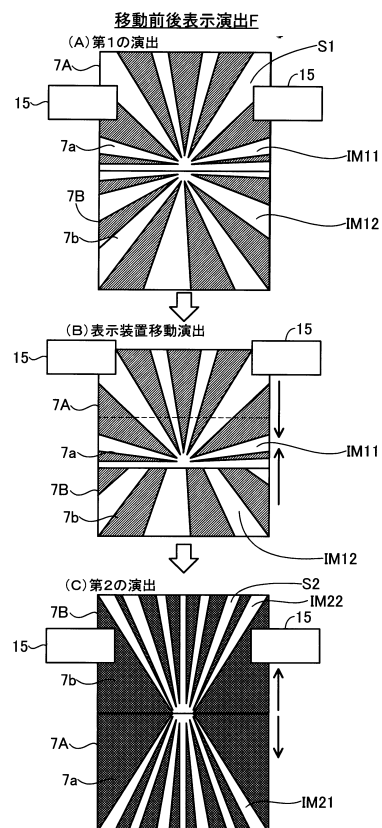
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

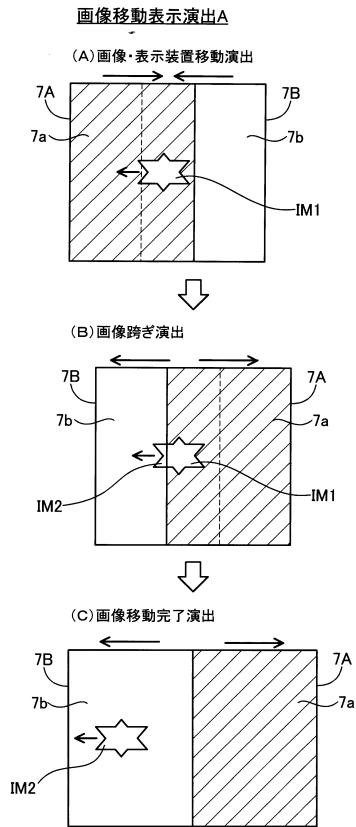


30

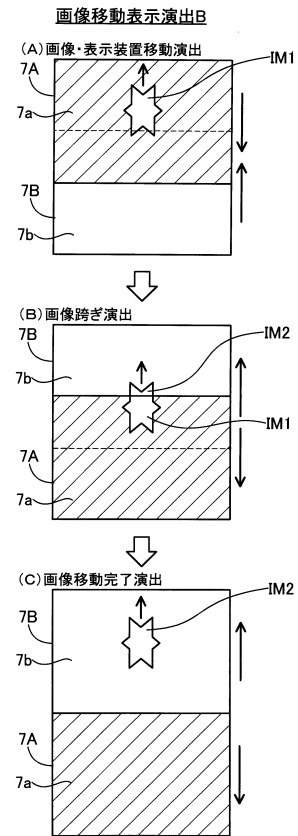
40

50

【図 5 7】



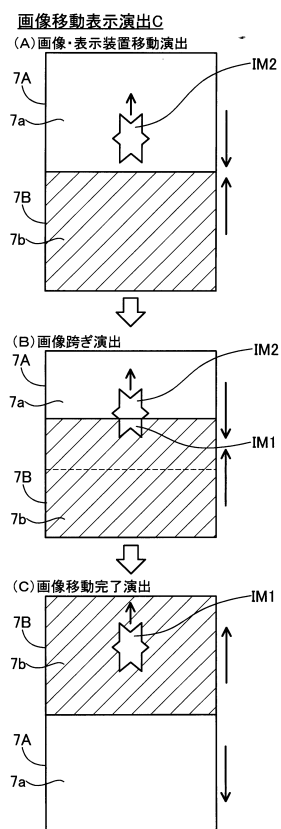
【図 5 8】



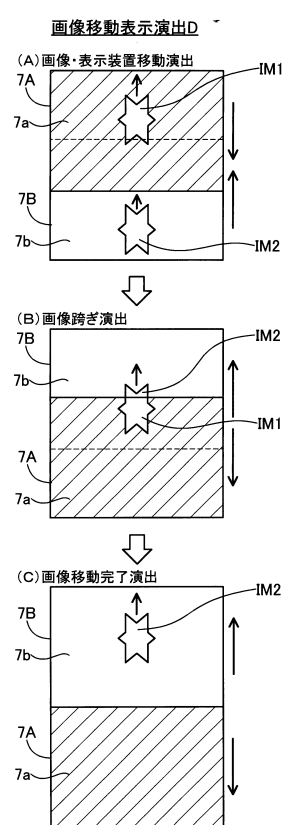
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

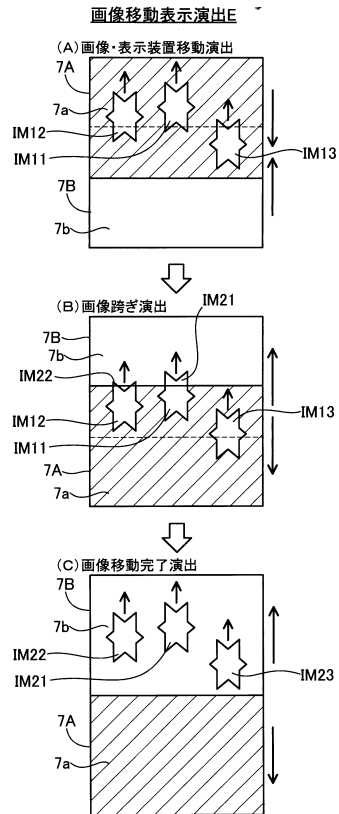


30

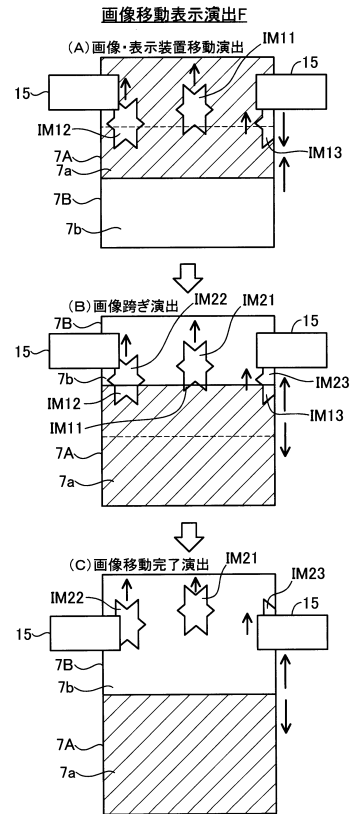
40

50

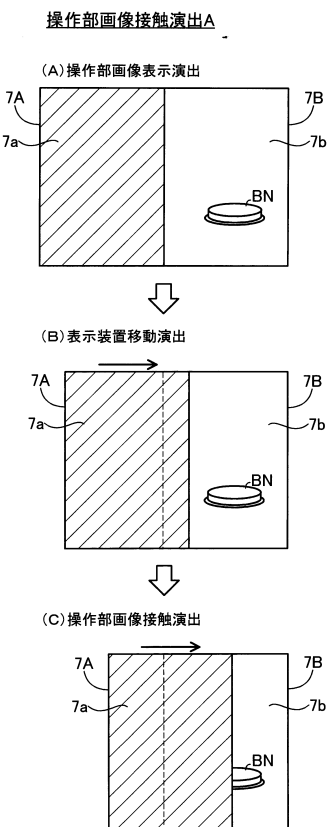
【図 6 1】



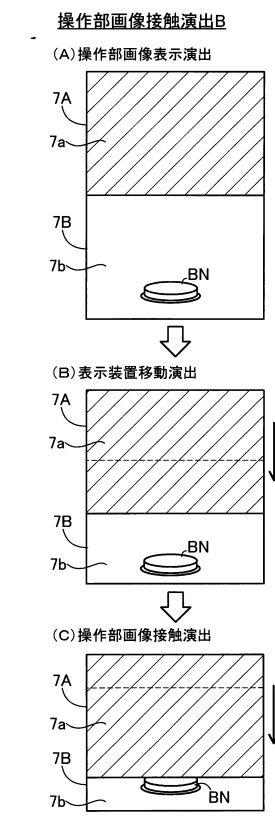
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

20

30

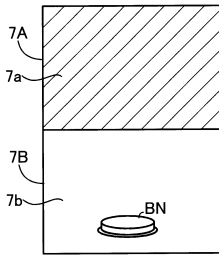
40

50

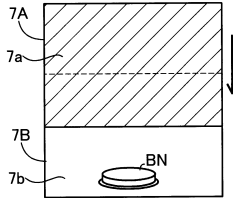
【図 6 5】

操作部画像接触演出C

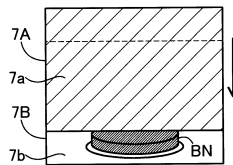
(A) 操作部画像表示演出



(B) 表示装置移動演出



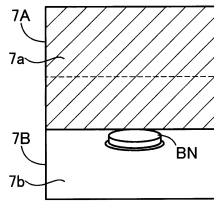
(C) 操作部画像接触演出



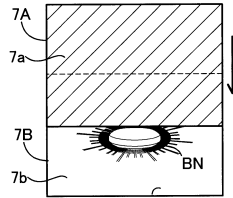
【図 6 6】

操作部画像接触演出D

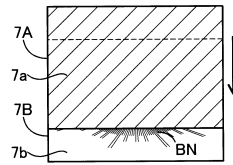
(A) 操作部画像表示演出



(B) 表示装置移動演出



(C) 操作部画像接触演出



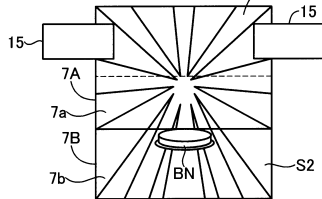
10

20

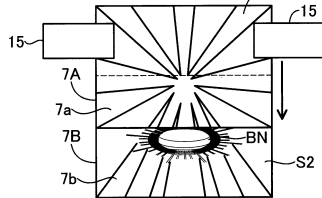
【図 6 7】

操作部画像接触演出E

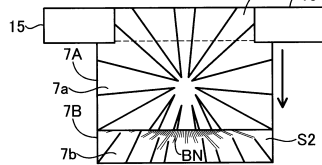
(A) 操作部画像表示演出



(B) 表示装置移動演出



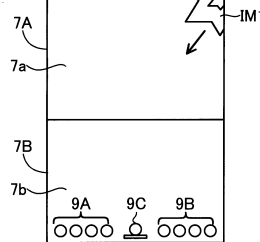
(C) 操作部画像接触演出



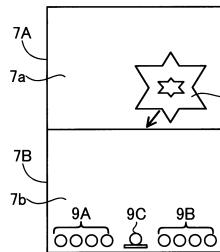
【図 6 8】

画像移動保留変化演出A

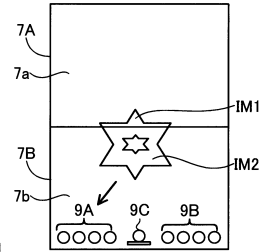
(A) 画像出現演出



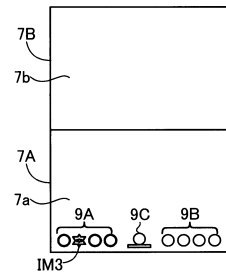
(B) 画像移動演出



(C) 画像跨ぎ演出



(D) 保留変化演出

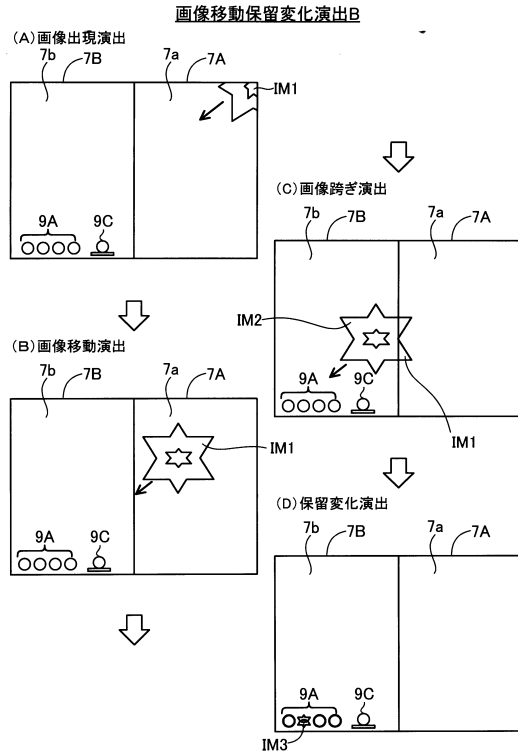


30

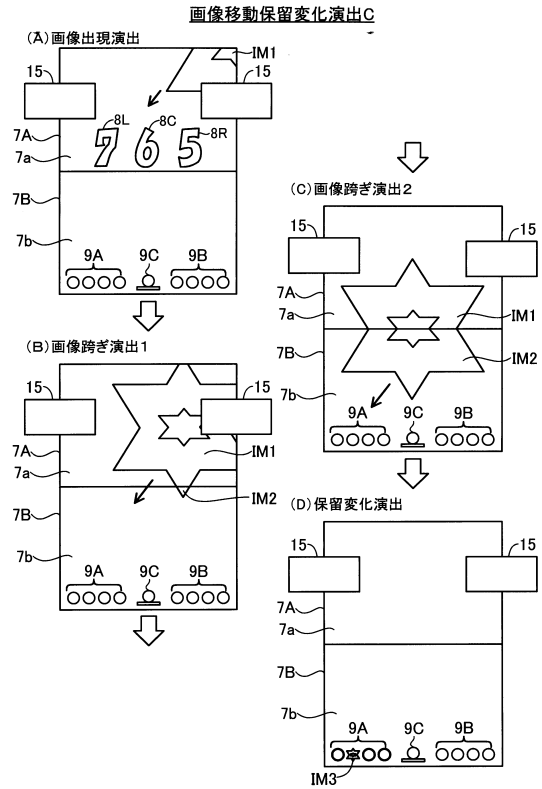
40

50

【図 69】



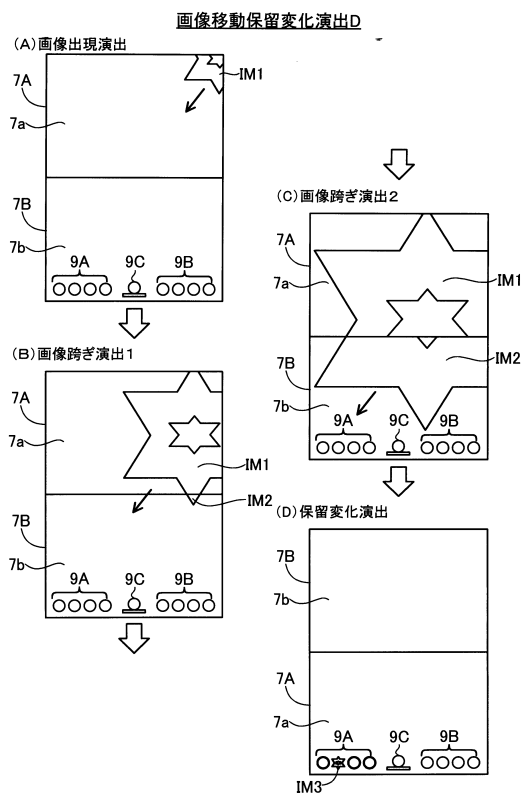
【図 70】



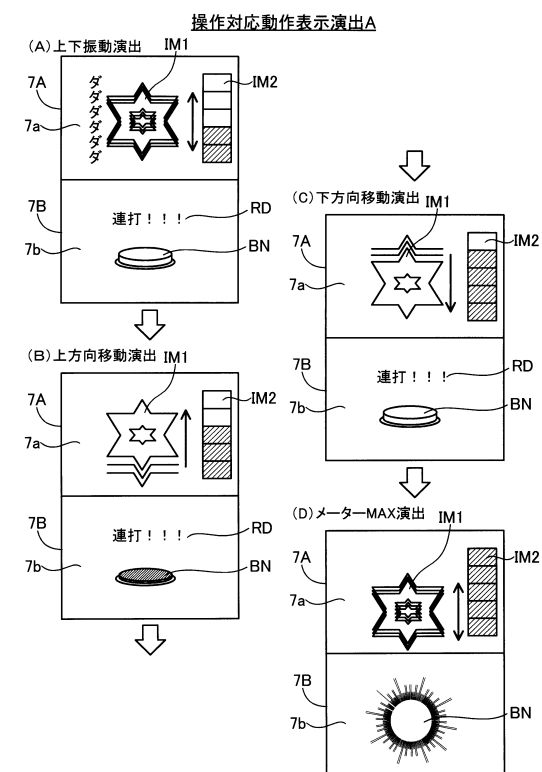
10

20

【図 71】



【図 72】



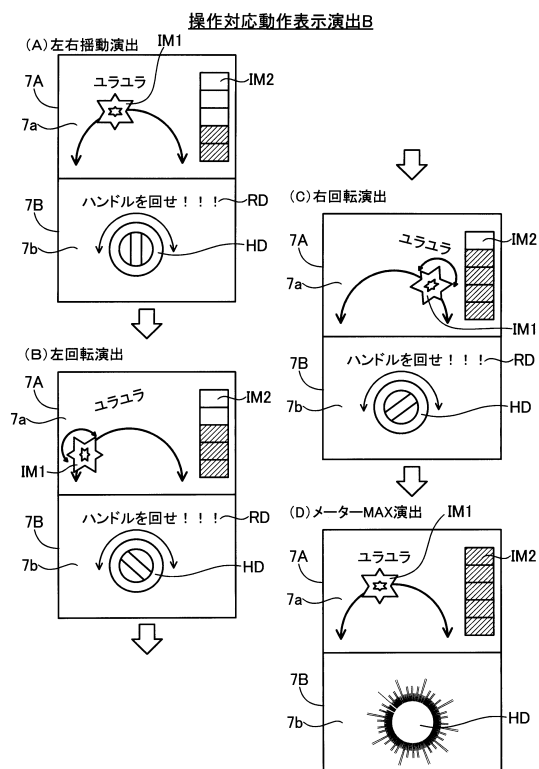
30

40

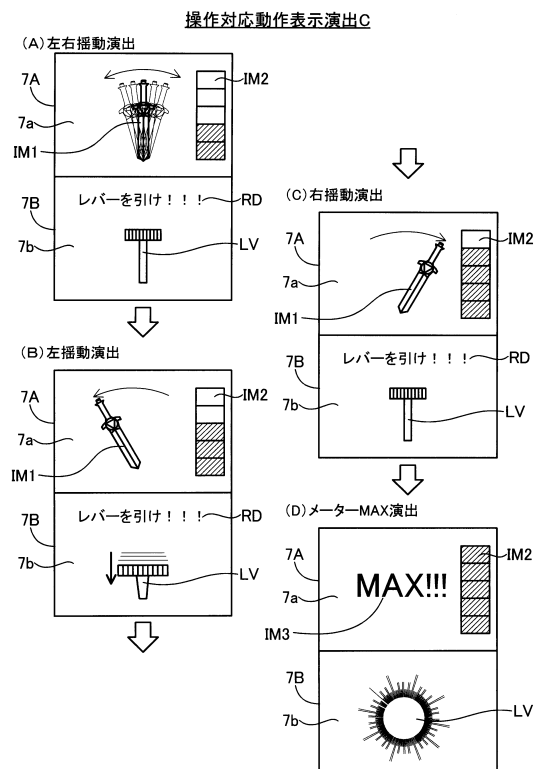
50



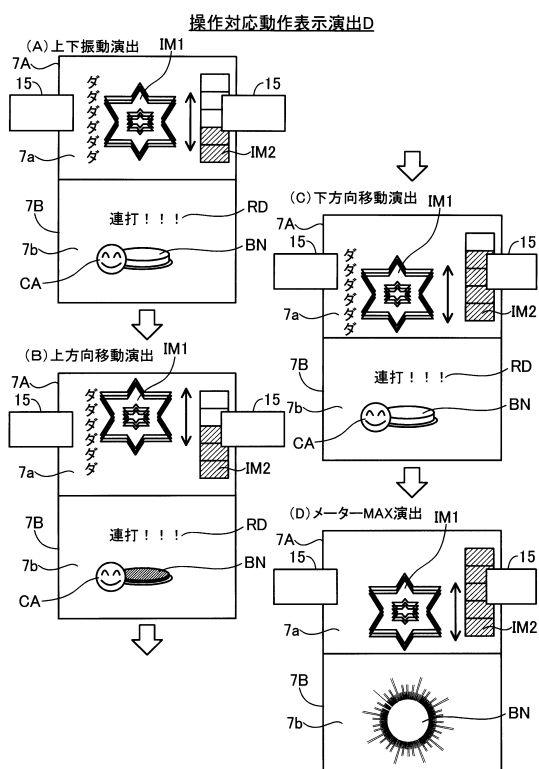
【图 7 3】



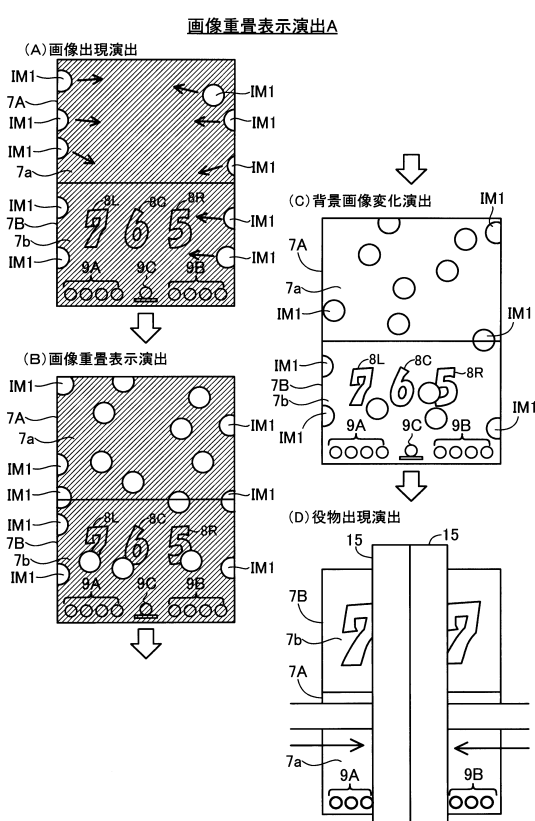
【 图 7 4 】



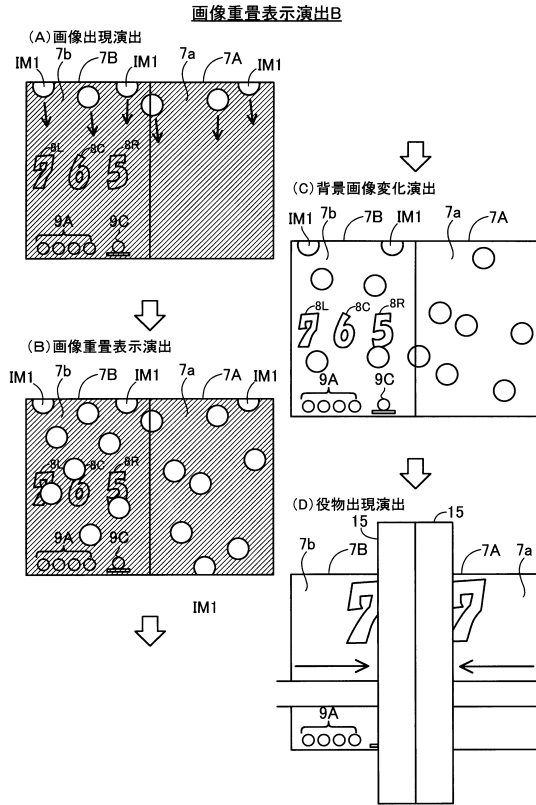
【 図 7 5 】



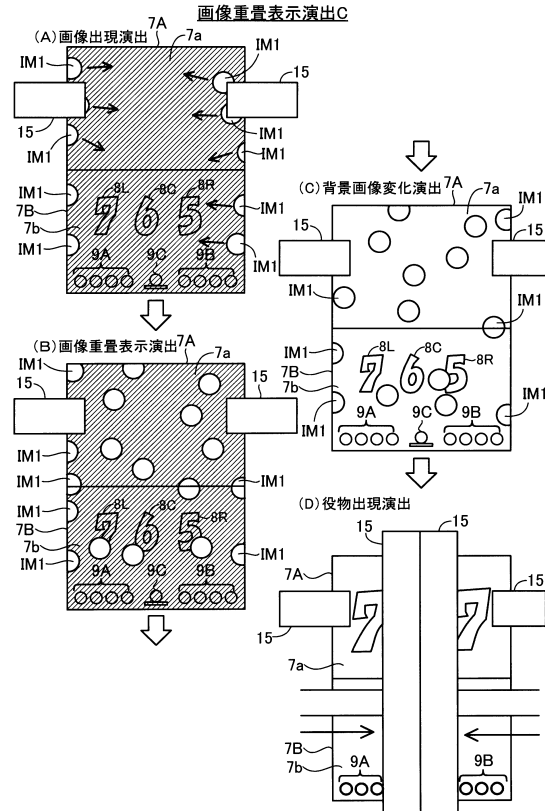
【圖 7 6】



【図 77】



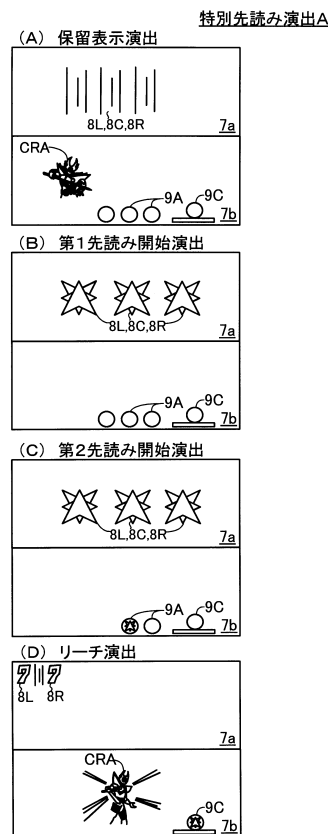
【図 78】



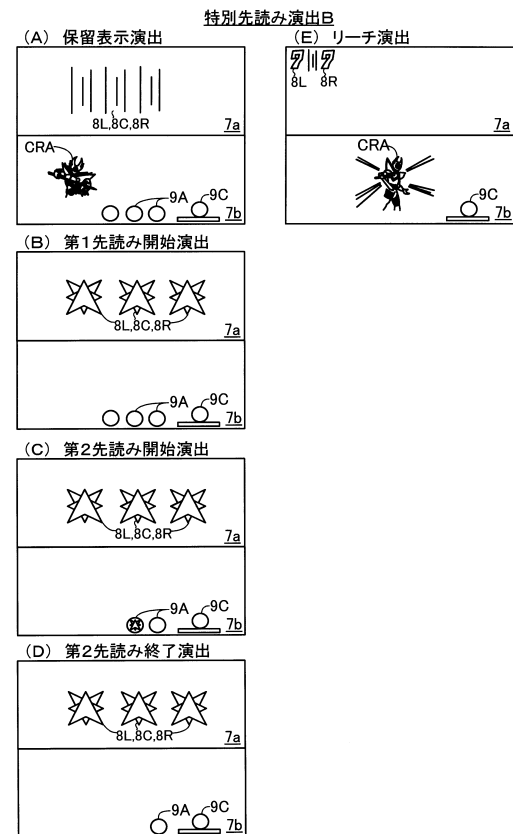
10

20

【図 79】



【図 80】

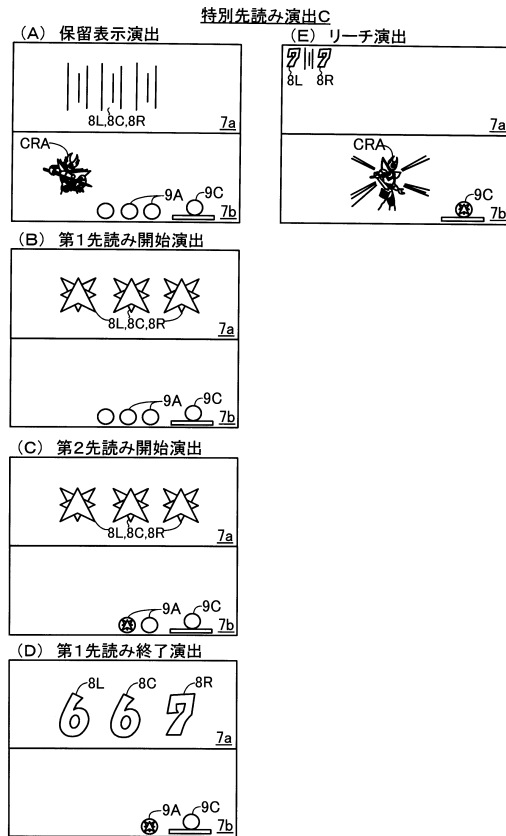


30

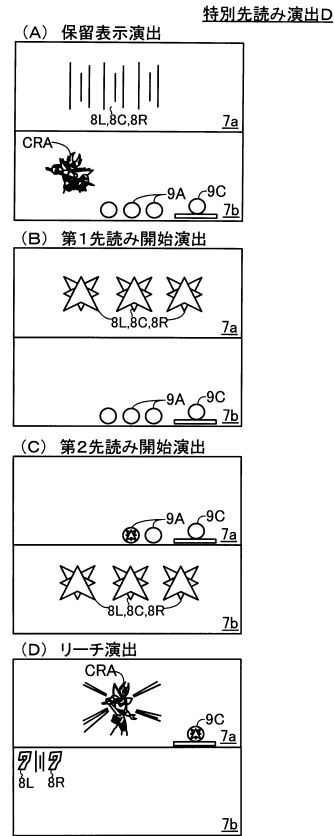
40

50

【図 8 1】



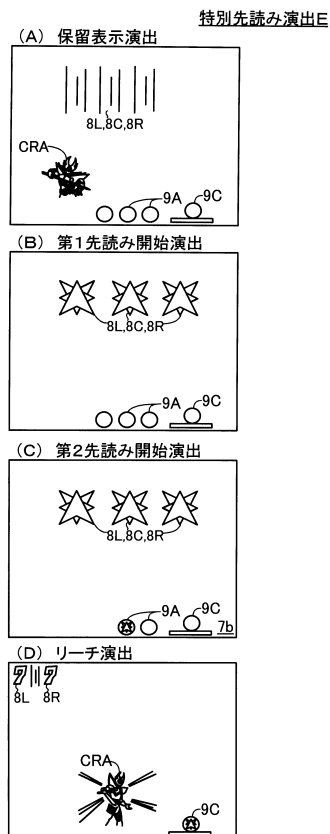
【図 8 2】



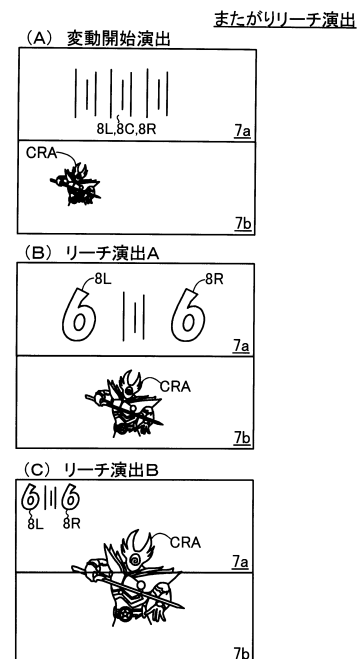
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

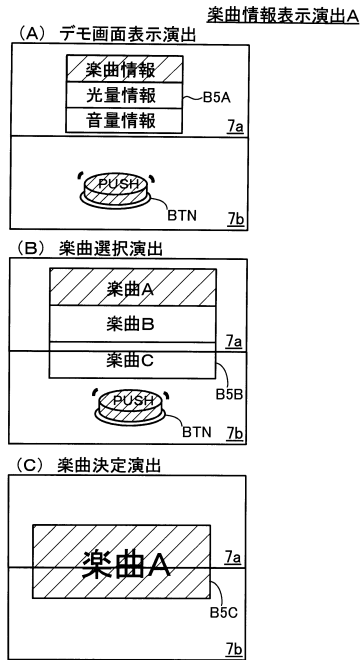


30

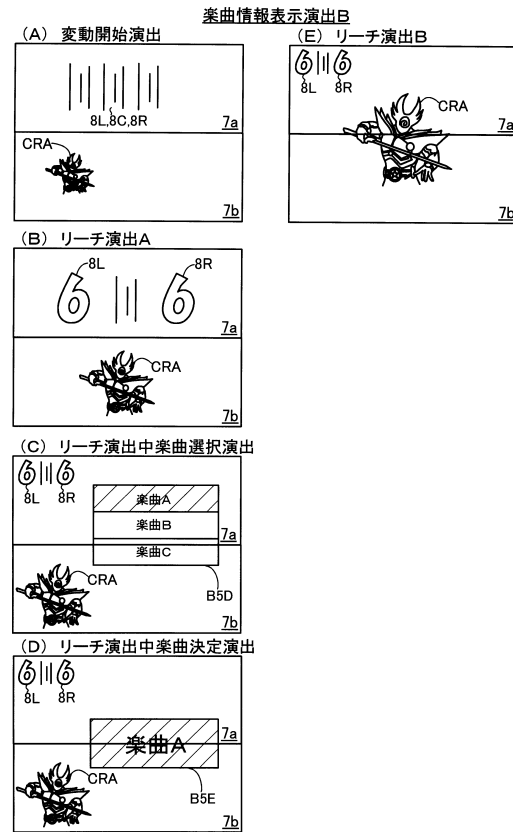
40

50

【図 8 5】



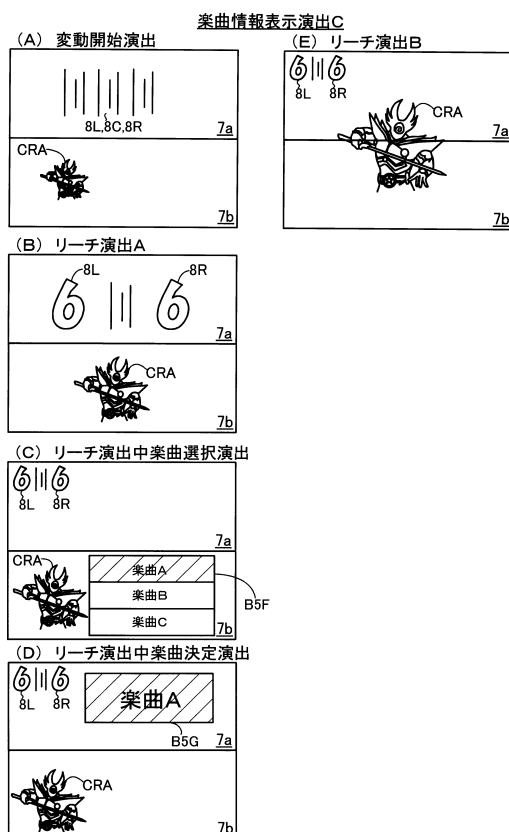
【図 8 6】



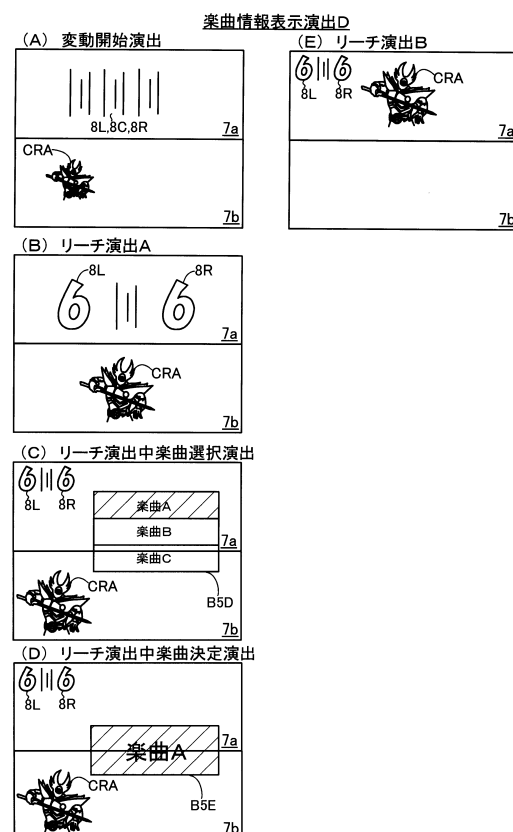
10

20

【図 8 7】



【図 8 8】

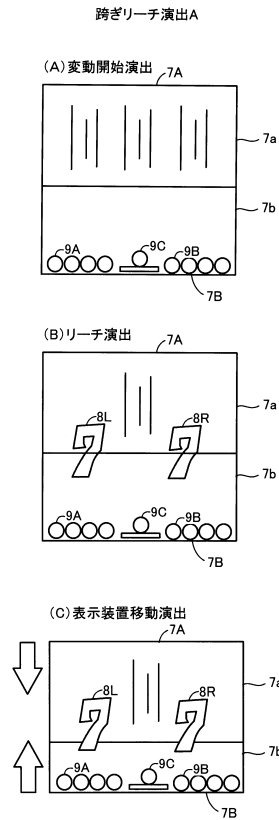


30

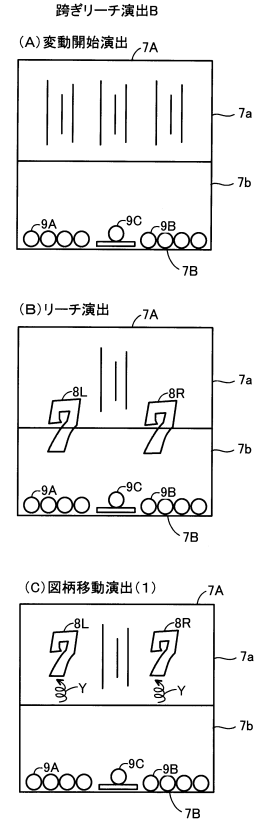
40

50

【図 89】



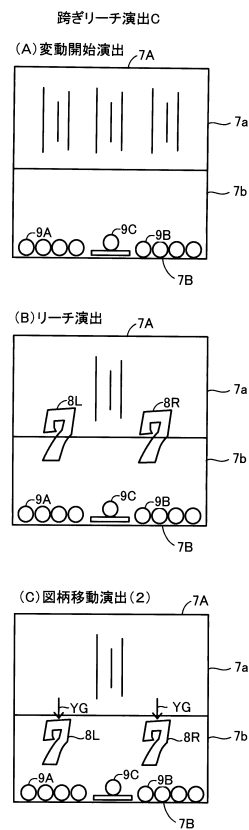
【図 90】



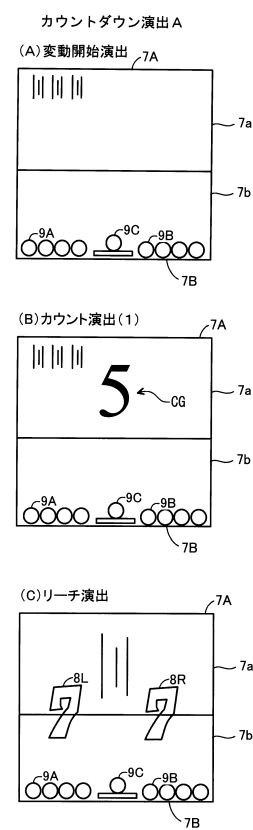
10

20

【図 91】



【図 92】

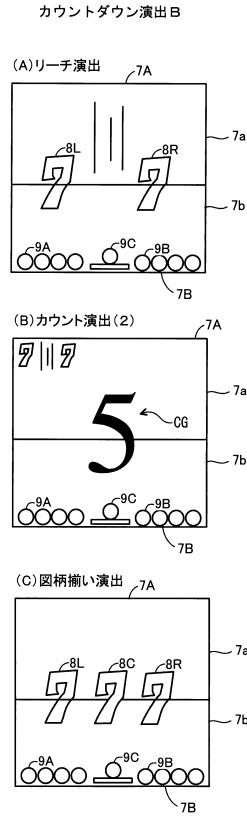


30

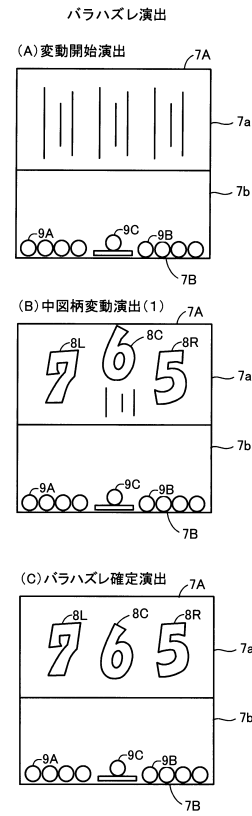
40

50

【図 9 3】



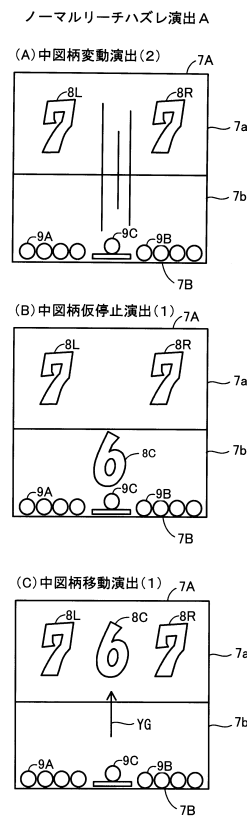
【図 9 4】



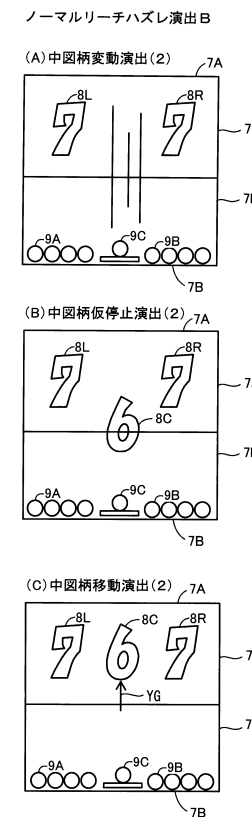
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

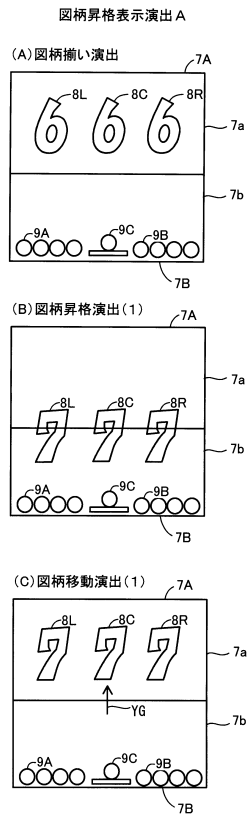


30

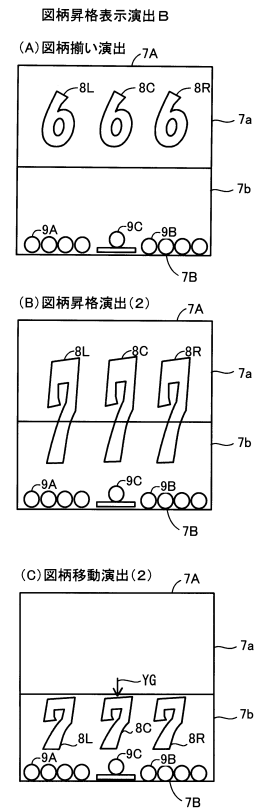
40

50

【図 9 7】



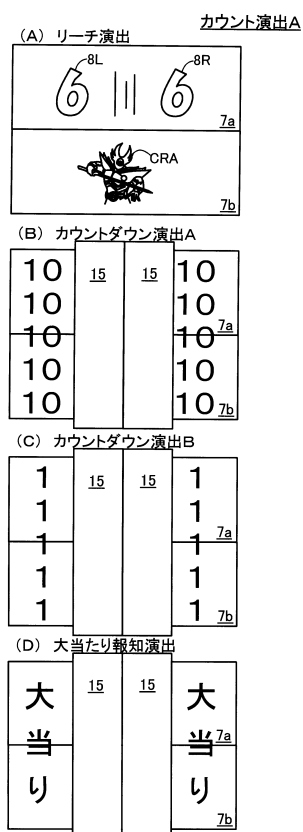
【図 9 8】



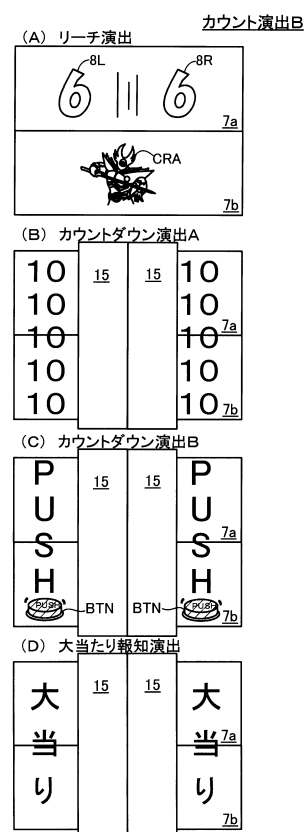
10

20

【図 9 9】



【図 1 0 0】

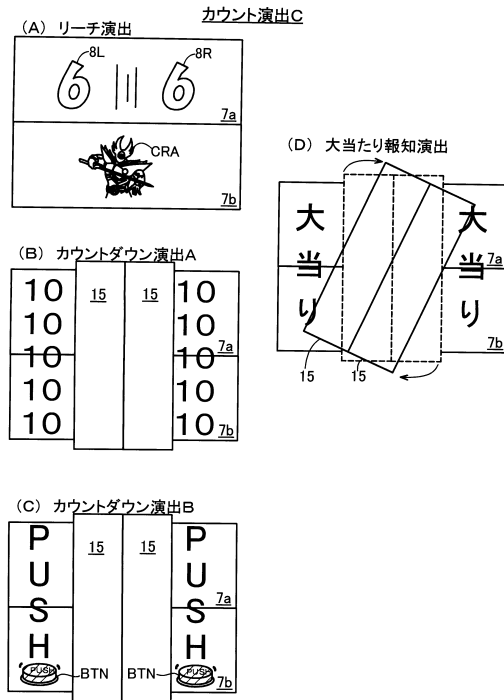


30

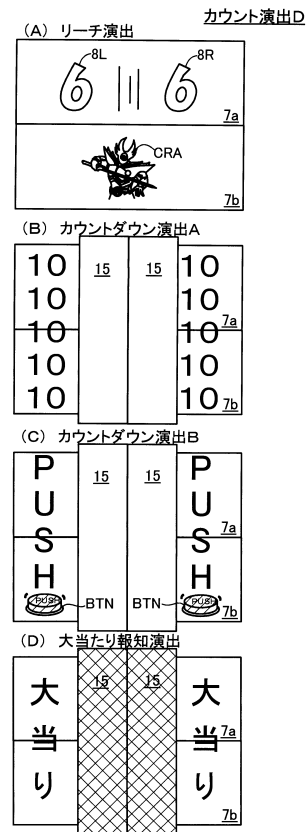
40

50

【図 101】



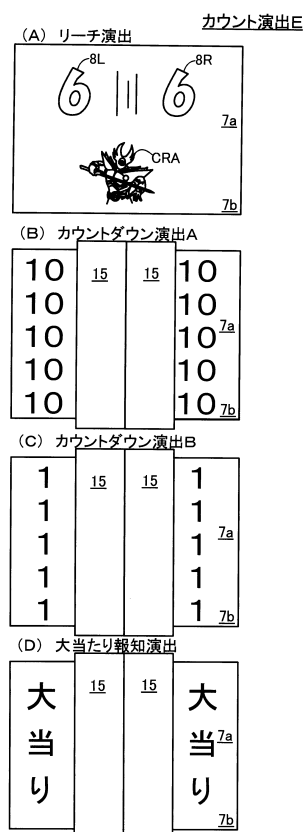
【図 102】



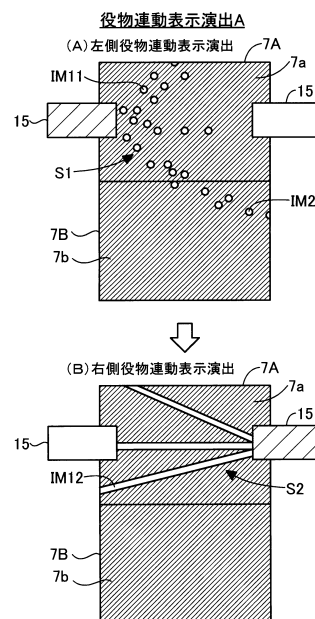
10

20

【図 103】



【図 104】



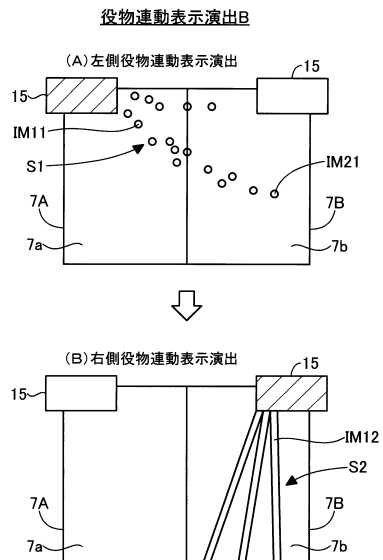
30

40

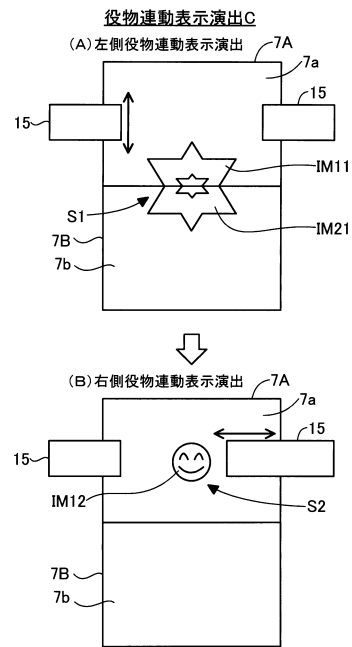
50



【図 105】



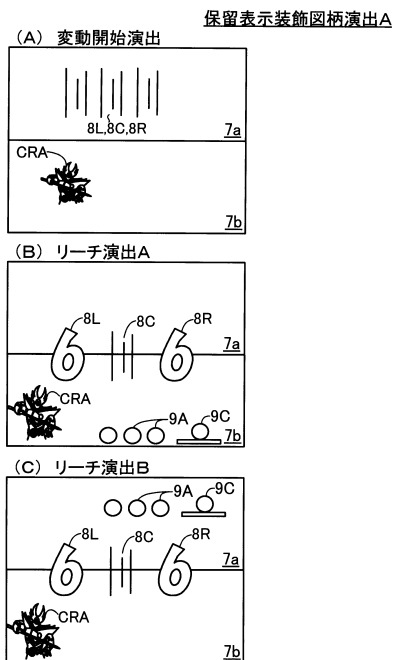
【図 106】



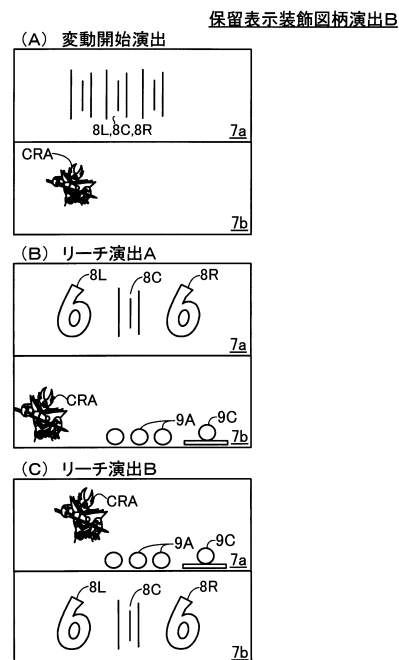
10

20

【図 107】



【図 108】



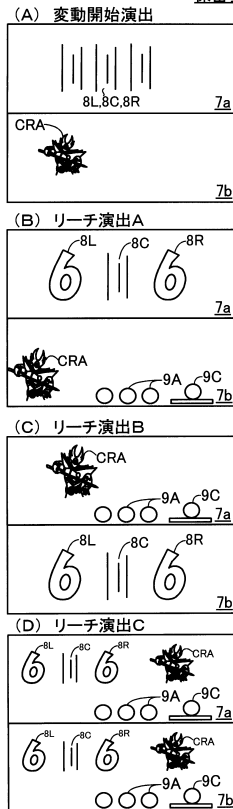
30

40

50

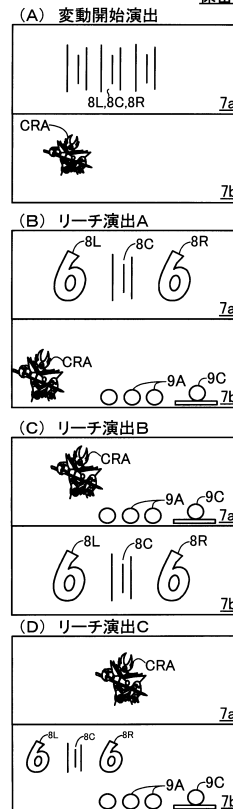
【図 109】

保留表示装飾図柄演出C



【図 110】

保留表示装飾図柄演出D

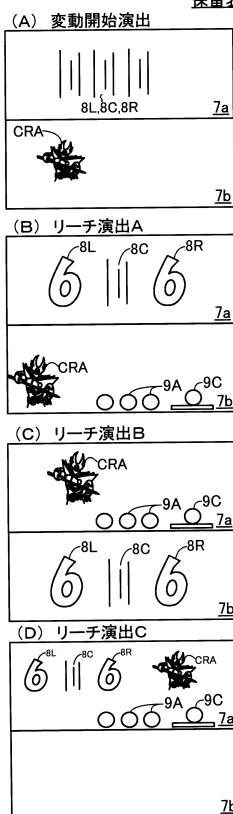


10

20

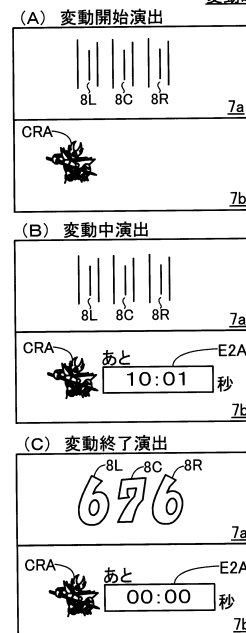
【図 111】

保留表示装飾図柄演出E



【図 112】

変動時間指標演出A



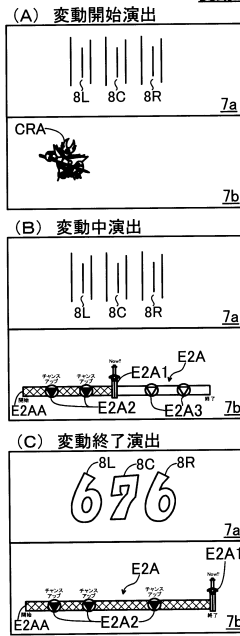
30

40

50

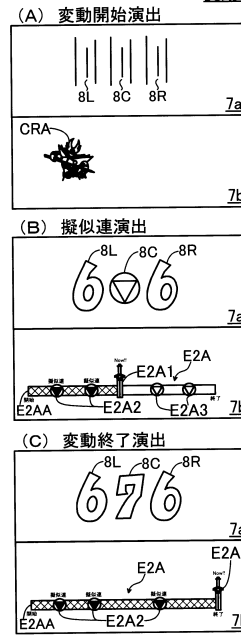
## 【図 1 1 3】

変動時間指標演出B



## 【図 1 1 4】

変動時間指標演出C

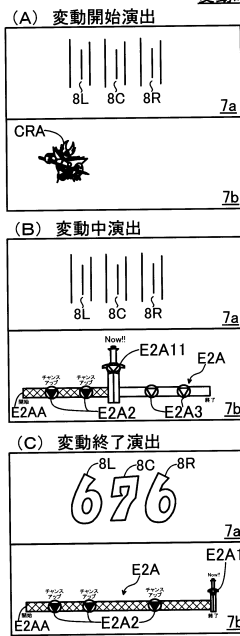


10

20

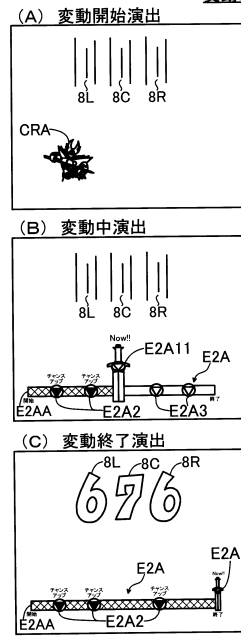
## 【図 1 1 5】

変動時間指標演出D



## 【図 1 1 6】

変動時間指標演出E



30

40

50

## フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- 審査官 本村 眞也
- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 2 2 1 4 6 3 ( J P , A )  
 特開 2 0 1 4 - 0 3 9 5 8 3 ( J P , A )  
 特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 1 8 ( J P , A )  
 特開 2 0 1 5 - 0 2 9 6 0 6 ( J P , A )  
 特開 2 0 1 7 - 1 3 1 7 7 6 ( J P , A )  
 特開 2 0 1 6 - 1 4 0 5 6 7 ( J P , A )  
 CR牙狼GOLD STORM翔 裏ボタン成功！？トータル 1 9 万投資からの決死の 万全ツッパ！～心の澱を、淀みを解き放てッ・・・！～ 2 0 1 7 年 7 月新台 < SanseiR&D > [ たぬパチ！ ] , YouTube [ Video ] [ Online ] , 日本 , 2017年08月23日 , URL: <https://www.youtube.com/watch?v=dSZnGnGdyzM> , 特に 0 4 : 0 5 ~ 0 4 : 1 0 、 0 6 : 1 4 ~ 0 6 : 2 5 頃を参照。  
 P . 0 7 0 新アクション最速続々披露！！ CR牙狼GOLD STORM翔 , パチンコ攻略マガジン , 第29巻 , 日本 , 株式会社プラントピア 首藤 進 , 2017年07月13日 , 第 7 0 ~ 7 3 頁  
 「 CR萌え萌え大戦争 ぱちんこば～ん 」 萌えワールド全開ぱちんこ～初実践！ , YouTube [ online ] [ video ] , 日本 , 2017年06月21日 , URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8KxzfUCIp64> , 主に 18:21 ~ 18:34 を参照、[ 2021年12月9日検索 ]  
 CR牙狼GOLD STORM翔 裏ボタン成功！？トータル 1 9 万投資からの決死の 万全ツッパ！～心の澱を、淀みを解き放てッ・・・！～ 2 0 1 7 年 7 月新台 < SanseiR&D > [ たぬパチ！ ] , YouTube [ Video ] [ Online ] , 日本 , 2017年08月23日 , URL: <https://www.youtube.com/watch?v=dSZnGnGdyzM> , 特に 0 6 : 1 4 ~ 0 6 : 2 5 頃を参照。  
 第 2 章 予告アクション詳細 , パチンコ必勝ガイド 7 / 1 号増刊 , 第2巻 第14号 , 日本 , 吉良 誠二 株式会社ガイドワークス , 2013年07月01日
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
 A 6 3 F 7 / 0 2