

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7555095号  
(P7555095)

(45)発行日 令和6年9月24日(2024.9.24)

(24)登録日 令和6年9月12日(2024.9.12)

(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402頁)

(21)出願番号	特願2020-78710(P2020-78710)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和2年4月27日(2020.4.27)	(74)代理人	100160691 弁理士 田邊 淳也
(65)公開番号	特開2021-171419(P2021-171419 A)	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和3年11月1日(2021.11.1)	(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和5年4月19日(2023.4.19)	(72)発明者	中山 覚
前置審査			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操作手段と、  
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段を模した操作手段画像であり、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技者に対して前記操作手段の操作を促す操作促進画像であり、  
前記操作促進画像は、前記操作手段を模した画像を含まない画像であり、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、  
前記表示手段に前記装飾図柄が表示されている状態で、前記操作促進画像が前記装飾図柄に重なって表示される第1の演出と、  
前記第1の演出の後、前記第1の演出と同じ変動中に、前記第1の演出で表示されたときよりも小さい前記操作促進画像と、前記操作手段画像と、メータ画像が表示される第2の演出と、  
前記第2の演出の後、時間の経過とともに前記メータ画像のうち特定の色の部分の面積が減少する第3の演出と、  
を  
実行可能であり、  
前記第1の演出において、前記操作促進画像は前記表示手段からはみ出して表示され、  
前記第2の演出において、前記操作手段画像と前記メータ画像は、表示されていない状態から新たに表示される、

10

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-202930号公報

【文献】特開2016-198339号公報

【文献】特開2016-182376号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【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操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段を模した操作手段画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技者に対して前記操作手段の操作を促す操作促進画像であり、

前記操作促進画像は、前記操作手段を模した画像を含まない画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記表示手段に前記装飾図柄が表示されている状態で、前記操作促進画像が前記装飾図柄に重なって表示される第1の演出と、

前記第1の演出の後、前記第1の演出と同じ変動中に、前記第1の演出で表示されたときよりも小さい前記操作促進画像と、前記操作手段画像と、メータ画像が表示される第2の演出と、

前記第2の演出の後、時間の経過とともに前記メータ画像のうちの特定の色の部分の面積が減少する第3の演出と、

を実行可能であり、

前記第1の演出において、前記操作促進画像は前記表示手段からはみ出して表示され、

10

20

30

40

50

前記第2の演出において、前記操作手段画像と前記メータ画像は、表示されていない状態から新たに表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】表示器類の拡大図である。

10

【図3】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図4】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図5】メインROMおよびメインRAMを説明するための図である。

【図6】サブROMおよびサブRAMを説明するための図である。

【図7】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。

【図8】判定テーブルT1～T4、T10を説明するための図である。

【図9】大当たり種別判定テーブルT5の説明図である。

【図10】非時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図11】時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図12】電チュー開放パターン判定テーブルT7の説明図である。

20

【図13】大入賞口開放パターン判定テーブルT8の説明図である。

【図14】V開閉部材開放パターン判定テーブルT9の説明図である。

【図15】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図16】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図17】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図18】特図2事前判定処理のフローチャートである。

【図19】特図1事前判定処理のフローチャートである。

【図20】普通動作処理のフローチャートである。

【図21】特別動作処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

30

【図23】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図24】変動パターン選択処理の第1のフローチャートである。

【図25】変動パターン選択処理の第2のフローチャートである。

【図26】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図27】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図28】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図29】遊技状態リセット処理のフローチャートである。

【図30】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図31】V開閉部材動作処理のフローチャートである。

【図32】遊技状態設定処理のフローチャートである。

40

【図33】V領域センサ検出処理のフローチャートである。

【図34】保留球数処理のフローチャートである。

【図35】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図36】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図37】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図38】先読み演出決定処理のフローチャートである。

【図39】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。

【図40】先読み演出パターン決定テーブルT51の説明図である。

【図41】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図42】基幹演出パターン決定テーブルT52の説明図である。

50

- 【図 4 3】チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 の説明図である。
- 【図 4 4】変動演出中処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】表示制御処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】第 3 可動役物 1 3 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 7】第 1 可動役物 1 4 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 8】第 2 可動役物 1 5 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 9】サブ表示画面 6 4 の表示演出を例示した説明図である。
- 【図 5 0】保留アイコン切り替わり演出 A を説明するための第 1 の図である。
- 【図 5 1】保留アイコン切り替わり演出 A を説明するための第 2 の図である。
- 【図 5 2】保留アイコン切り替わり演出 B を説明するための図である。 10
- 【図 5 3】変化アイコン獲得演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 4】変化アイコン獲得演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 5】変化アイコン獲得演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 6】保留アイコン移動変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 7】保留アイコン移動変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 8】保留アイコン移動変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 9】特定アイコンストック演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 0】特定アイコンストック演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 1】特定アイコンストック演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 2】操作ストック演出 A (前半) を説明するための図である。 20
- 【図 6 3】操作ストック演出 A (後半) を説明するための図である。
- 【図 6 4】操作ストック演出 B (後半) を説明するための図である。
- 【図 6 5】アイコン数字図柄演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 6】アイコン数字図柄演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 7】アイコン数字図柄演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 8】リーチ時保留アイコン演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 9】リーチ時保留アイコン演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 0】リーチ時保留アイコン演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 1】特殊保留演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 2】特殊保留演出 B を説明するための図である。 30
- 【図 7 3】特殊保留演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 4】アイコン成否演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 5】アイコン成否演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 6】アイコン成否演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 7】アイコン選択演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 8】アイコン選択演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 9】アイコン選択演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 0】アイコン別大当たり期待度表を示した図である。
- 【図 8 1】アイコン特殊変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 2】アイコン特殊変化演出 B を説明するための図である。 40
- 【図 8 3】当該変動アイコンジャンプ演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 4】当該変動アイコンジャンプ演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 5】当該変動アイコンジャンプ演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 6】操作手段出現演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 7】操作手段出現演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 8】操作手段出現演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 9】部品組み立て演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 0】部品組み立て演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 1】部品組み立て演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 2】リーチ時装飾図柄演出 A を説明するための図である。 50

- 【図93】リーチ時装飾図柄演出Bを説明するための図である。
- 【図94】リーチ時装飾図柄演出Cを説明するための図である。
- 【図95】群昇格演出Aを説明するための図である。
- 【図96】群昇格演出Bを説明するための図である。
- 【図97】群昇格演出Cを説明するための図である。
- 【図98】停止装飾図柄出現演出Aを説明するための図である。
- 【図99】停止装飾図柄出現演出Bを説明するための図である。
- 【図100】停止装飾図柄出現演出Cを説明するための図である。
- 【図101】図柄色変更演出Aを説明するための図である。
- 【図102】図柄色変更演出Bを説明するための図である。 10
- 【図103】図柄色変更演出Cを説明するための図である。
- 【図104】色変更リーチ演出Aを説明するための図である。
- 【図105】色変更リーチ演出Bを説明するための図である。
- 【図106】色変更リーチ演出Cを説明するための図である。
- 【図107】キャラクタ攻撃演出Aを説明するための図である。
- 【図108】キャラクタ攻撃演出Bを説明するための図である。
- 【図109】キャラクタ攻撃演出Cを説明するための図である。
- 【図110】装飾図柄色変化演出Aを説明するための図である。
- 【図111】装飾図柄色変化演出Bを説明するための図である。
- 【図112】装飾図柄色変化演出Cを説明するための図である。 20
- 【図113】特殊図柄演出Aを説明するための図である。
- 【図114】特殊図柄演出Aを説明するための図である。
- 【図115】特殊図柄演出Aを説明するための図である。
- 【図116】装飾図柄視認性変更演出Aを説明するための図である。
- 【図117】装飾図柄視認性変更演出Bを説明するための図である。
- 【図118】装飾図柄視認性変更演出Cを説明するための図である。
- 【図119】装飾図柄回転停止表示演出Aを説明するための図である。
- 【図120】装飾図柄回転停止表示演出Bを説明するための図である。
- 【図121】装飾図柄回転停止表示演出Cを説明するための図である。
- 【図122】期待度数字表示演出Aを説明するための図である。 30
- 【図123】期待度数字表示演出Bを説明するための図である。
- 【図124】期待度数字表示演出Cを説明するための図である。
- 【図125】特定演出実行示唆演出Aを説明するための図である。
- 【図126】特定演出実行示唆演出Bを説明するための図である。
- 【図127】特定演出実行示唆演出Cを説明するための図である。
- 【図128】特殊方向示唆演出Aを説明するための図である。
- 【図129】特殊方向示唆演出Bを説明するための図である。
- 【図130】特殊方向示唆演出Cを説明するための図である。
- 【図131】演出音効果演出Aを説明するための図である。
- 【図132】演出音効果演出Bを説明するための図である。 40
- 【図133】演出音効果演出Cを説明するための図である。
- 【図134】歌詞画像演出Aを説明するための図である。
- 【図135】歌詞画像演出Bを説明するための図である。
- 【図136】歌詞画像演出Cを説明するための図である。
- 【図137】特定領域可変演出Aを説明するための図である。
- 【図138】特定領域可変演出Bを説明するための図である。
- 【図139】特定領域可変演出Cを説明するための図である。
- 【図140】キャラクタ出現における信頼度を説明するための図である。
- 【図141】信頼度変更演出Aを説明するための図である。
- 【図142】信頼度変更演出Bを説明するための図である。 50

- 【図 1 4 3】アイテム重畳演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 4 4】アイテム重畳演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 4 5】アイテム重畳演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 4 6】透明アクリル板による遊技盤を説明するための図である。
- 【図 1 4 7】図 1 4 6 の遊技盤を説明するための続きの図である。
- 【図 1 4 8】可動役物装飾発光演出を説明するための図である。
- 【図 1 4 9】Wモード表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 5 0】Wモード表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 5 1】Wモード表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 5 2】剣部材の上皿へのロック方法を説明するための図である。
- 【図 1 5 3】可動部操作警告演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 5 4】可動部操作警告演出 B を説明するための図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0016】

< 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。

20

【0017】

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

【0018】

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 5 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方に押し込むことができる。剣部材 6 5 は、剣部材 6 5 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、剣部材 6 5 全体を上方に押し上げる第 2 の操作を実行可能に構成されている。サブ表示画面 6 4 は、液晶表示装置の画面であり、右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L と、上サブ表示画面 6 4 U とを含んでいる。右サブ表示画面 6 4 R は、前枠 5 3 の右側に設けられ、左サブ表示画面 6 4 L は、前枠 5 3 の左側に設けられ、上サブ表示画面 6 4 U は、前枠 5 3 の上側に設けられている。右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L は、遊技盤 2 を介して対となる位置に配置されている。上サブ表示画面 6 4 U は、遊技盤 2 の上方に配置されている。右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L と、上サブ表示画面 6 4 U は、前枠 5 3 の開口部を囲むように配置されている。サブ表示画面 6 4 は、液晶表示装置であってもよいし、有機 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

40

50

表示装置であってもよい。枠ランプ66は、右枠ランプと、左枠ランプとを含んでおり、前枠53の上方に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。右枠ランプは、上サブ表示画面64Uと右サブ表示画面64Rとの間に配置された斜め線状の発光部である。左枠ランプは、上サブ表示画面64Uと左サブ表示画面64Lとの間に配置された斜め線状の発光部である。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。

#### 【0019】

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、大入賞口開放始動口17と、一般入賞口27(普通入賞口27)と、アウト口16と、表示器類40と、を備えている。

10

#### 【0020】

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

#### 【0021】

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

20

30

#### 【0022】

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

#### 【0023】

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

【0024】

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

10

【0025】

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

20

【0026】

画像表示装置7の右側と左側には、可動式のいわゆるギミックである第1盤可動体14（第1可動役物14とも呼ぶ）が設けられている。第1可動役物14は、左右のそれぞれに配置された2つの半環形状の部材が左右方向に移動可能に構成されている。第1可動役物14は、通常時は画像表示装置7の左側と右側の退避位置（図1）で静止しており、退避位置から表示画面7aの中央に向かって互いに近接するように移動（進出）して表示画面7aの前方の進出位置で静止することができる。第1可動役物14は、進出位置で左右の部材が合体したときに環形状の装飾部が形成され、画像表示装置7の一部を覆う。

30

【0027】

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

40

【0028】

画像表示装置7の右側と左側には、可動式のいわゆるギミックである第3盤可動体13（第3可動役物13とも呼ぶ）が設けられている。第3可動役物13は、左右のそれぞれに配置された2つの部材が左右方向に移動可能に構成されている。2つの部材のそれぞれに、環形状の装飾部が形成されており、環形状の内側には透過性を有する円形の透過部が設けられている。第3可動役物13は、通常時は画像表示装置7の左側と右側の退避位置（図1）で静止しており、退避位置から表示画面7aの中央に向かって互いに近接するように移動（進出）して表示画面7aの前方の進出位置で静止することができる。第3可動役物13は、進出位置で左右の部材が合体したときに2つの環形状の装飾部が近接し眼鏡

50



形状となり、画像表示装置 7 の一部を覆う。

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

10

【 0 0 3 1 】

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

20

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

30

【 0 0 3 4 】

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

40

【 0 0 3 5 】

50

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。

#### 【0036】

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。

#### 【0037】

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

#### 【0038】

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

10

20

30

40

50

賞装置は、第2始動口21に遊技球が入賞して小当たり抽選で当選した場合に作動する、小当たりアタッカーとなっている。

【0039】

大入賞口開放始動口17は、遊技領域3における第1大入賞口30の上方に配置され、遊技球の通過時に、第1大入賞口30が開放される。

【0040】

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

10

【0041】

遊技領域3には、左右方向の中央より左側の左遊技領域3Aと、右側の右遊技領域3Bとがある。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。遊技機1では、左打ちにて第1始動口20への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート28への通過、第2始動口21、第1大入賞口30、および、第2大入賞口35への入賞を狙うことができるように構成されている。

【0042】

図2は、表示器類40の拡大図である。表示器類40は、第1特別図柄表示器41aと、第2特別図柄表示器41bと、普通図柄表示器42と、第1特図保留表示器43aと、第2特図保留表示器43bと、普図保留表示器44と、を含んでいる。第1特別図柄表示器41aは、第1特別図柄を可変表示する。第2特別図柄表示器41bは、第2特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器42は、普通図柄を可変表示する。第1特図保留表示器43aは、第1特別図柄表示器41aの作動保留（第1特図保留）の記憶数を表示する。第2特図保留表示器43bは、第2特別図柄表示器41bの作動保留（第2特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器44は、普通図柄表示器42の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する。第1特別図柄の可変表示は、第1始動口20への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。第2特別図柄の可変表示は、第2始動口21への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して「特別図柄」とも呼ぶ。また、第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41bを総称して「特別図柄表示器41」とも呼ぶ。また、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bを総称して「特図保留表示器43」とも呼ぶ。

20

30

【0043】

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

40

【0044】

特別図柄表示器41は、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによって第2始動口21への入賞に基づく抽選（小当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた小当たり停止態様の特別図柄（小当たり図柄）である場合には、所定の開放パターンにて第2大入賞口35を開放させる特別遊技（小当たり遊技

50

)がおこなわれる。なお、小当たり遊技における第2大入賞口35の開放パターンについては後述する。

#### 【0045】

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。小当たりに当選した場合には、「  
( :点灯、 :消灯)というように左から1, 2番目にあるLEDが点灯した小当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「  
( :点灯、 :消灯)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。

10

#### 【0046】

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。

20

30

#### 【0047】

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。

40

#### 【0048】

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、「  
( :点灯、 :消灯)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

50

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。

【0049】

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。

【0050】

## 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。

【0051】

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。

【0052】

主制御基板80には、入出力回路87および中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板80は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板88を介して接続されるセンサ類としては、大入賞口開放始動口センサ17a、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、V領域センサ39a、非V領域センサ70a、および、普通入賞口センサ27a、29aが例示される。中継基板88を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレ

ノイド 24、第 1 大入賞口ソレノイド 33、第 2 大入賞口ソレノイド 38、および、V 開閉部材ソレノイド 73 が例示される。大入賞口開放始動口センサ 17a は、大入賞口開放始動口 17 の内部に設けられ、大入賞口開放始動口 17 に入球した遊技球を検出する。第 1 始動口センサ 20a は、第 1 始動口 20 の内部に設けられ、第 1 始動口 20 に入賞した遊技球を検出する。第 2 始動口センサ 21a は、第 2 始動口 21 の内部に設けられ、第 2 始動口 21 に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ 28a は、ゲート 28 の内部に設けられ、ゲート 28 を通過した遊技球を検出する。第 1 大入賞口センサ 30a は、第 1 大入賞口 30 の内部に設けられ、第 1 大入賞口 30 に入賞した遊技球を検出する。第 2 大入賞口センサ 35a は、第 2 大入賞口 35 の内部に設けられ、第 2 大入賞口 35 に入賞した遊技球を検出する。V 領域センサ 39a は、第 1 大入賞口 30 の内部の V 領域 39 に設けられ、V 領域 39 を通過した遊技球を検出する。非 V 領域センサ 70a は、第 1 大入賞口 30 の内部の非 V 領域 70 に設けられ、非 V 領域 70 を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ 27a は、普通入賞口 27 の内部に設けられ、普通入賞口 27 に入賞した遊技球を検出する。普通入賞口センサ 29a は、普通入賞口 29 の内部に通過した遊技球を検出する。電チューソレノイド 24 は、電チュー 22 の可動部材 23 を駆動する。第 1 大入賞口ソレノイド 33 は、第 1 大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動する。第 2 大入賞口ソレノイド 38 は、第 2 大入賞装置 36 の開閉部材 37 を駆動する。V 開閉部材ソレノイド 73 は、第 1 大入賞装置 31 の V 開閉部材 71 を駆動する。

#### 【0053】

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。

#### 【0054】

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。

#### 【0055】

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。

#### 【0056】

10

20

30

40

50

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

10

**【0057】**

画像制御基板 100 は、画像制御用マイコン 101 と、入力回路 105a と、出力回路 105b とを備えている。画像制御用マイコン 101 は、画像制御基板 100 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置 7 やサブ表示画面 64 の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン 101 は、CPU 102 と、ROM 103 と、RAM 104 とを含んでいる。ROM 103 には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置 7 やサブ表示画面 64 に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。RAM 104 は、画像データを展開するためのメモリとして使用される。CPU 102 は、ROM 103 に記憶されているプログラムを実行する。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン 101 に画像表示装置 7 やサブ表示画面 64 の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン 101 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいてROM 103 から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて表示制御をおこなう。

20

**【0058】**

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

30

**【0059】**

ランプ制御基板 107 には、枠ランプ 66 と、盤ランプ 5 と、第1可動役物 14 と、第2可動役物 15 と、第3可動役物 13 と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 を介して枠ランプ 66 や盤ランプ 5 等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン 91 は、枠ランプ 66 や盤ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 66 や盤ランプ 5 などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 90 のサブROM 93 に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、第1可動役物 14、第2可動役物 15、および、第3可動役物 13 を動作させる。演出制御用マイコン 91 は、第1可動役物 14、第2可動役物 15、および、第3可動役物 13 のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、

40

50

動作パターンデータに従って第1可動役物14、第2可動役物15、および、第3可動役物13の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブROM93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板107は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物14、15の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板107はROMを実装していてもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

#### 【0060】

中継基板108には、演出ボタン検出スイッチ63aと、セレクトボタン検出スイッチ68aと、が接続されている。演出ボタン検出スイッチ63aは、演出ボタン63(図1)が押下操作されたことを検出する。演出ボタン63が押下されると、演出ボタン検出スイッチ63aから、中継基板108を介してサブ制御基板90にスイッチ信号が出力される。セレクトボタン検出スイッチ68aは、セレクトボタン68が押下操作されたことを検出する。なお、中継基板108には、ほかに、剣部材65が捜査されたことを検出する剣部材検出スイッチも接続されている。

10

#### 【0061】

### 3. 遊技機の詳細構成

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

20

#### 【0062】

メインROM83(図5(A))には、大当たり判定テーブルT1と、リーチ判定テーブルT2と、普通図柄当たり判定テーブルT3と、普通図柄変動パターン判定テーブルT4と、大当たり種別判定テーブルT5と、変動パターン判定テーブルT6と、電チュー開放パターン判定テーブルT7と、大入賞口開放パターン判定テーブルT8と、V開閉部材開放パターン判定テーブルT9と、小当たり判定テーブルT10と、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が実行する主制御メイン処理(後述)において、遊技制御用マイコン81によって参照される。各判定テーブルの具体的な内容については後述する。

30

#### 【0063】

メインRAM84(図5(B))には、コマンドセット領域84aと、フラグセット領域84bと、カウンタセット領域84cと、特別動作ステータスセット領域84dと、特図保留記憶領域85と、普図保留記憶領域86とが設けられている。コマンドセット領域84aは、主制御メイン処理(後述)において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域(出力バッファ)であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V通過コマンド、客待ち待機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域84bは、主制御メイン処理(後述)において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第1入賞フラグ、第2入賞フラグ、小当たりフラグ、Vフラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域84cは、主制御メイン処理(後述)において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、確変カウンタ、時短カウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域84dは、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域85は、第1特図保留が記憶される第1特図保留記憶領域85aと、第2特図保留が記憶される第2特図保留記憶領域85bとを含んでいる。第1特図保留記憶領域85aには、第1特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群(保留情報)を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。第2特図保留記憶領域8

40

50



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86は、普図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数（あたり乱数）等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。なお、メインRAM84には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、可動役物14、15や枠可動体600を駆動させるための駆動データがセットされる駆動データバッファ等が設けられている。

#### 【0064】

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

#### 【0065】

サブRAM94（図6（B））には、コマンド記憶領域94aと、演出コマンドセット領域94bと、事前判定情報記憶領域94cと、カウンタセット領域94dと、が設けられている。コマンド記憶領域94aは、サブ制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域（入力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V通過コマンド、客待ち待機コマンドなどが格納される。演出コマンドセット領域94bは、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板90から画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107、中継基板108に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。事前判定情報記憶領域94cは、サブ制御メイン処理（後述）において、事前判定情報が記憶される。カウンタセット領域94dは、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、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。

#### 【0066】

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

10

20

30

40

50

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。「小当たり乱数」は、小当たりか否かの抽選（小当たり判定）に用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「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、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。「小当たり乱数」は、第2始動口21への入球に基づいて取得される。第1始動口20への入球に基づいて取得された乱数値群は第1特図保留記憶領域85aに記憶され、第2始動口21への入球に基づいて取得された乱数値群は第2特図保留記憶領域85bに記憶される。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、ゲート28の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普通図保留記憶領域86に記憶される。

【0067】

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。

【0068】

図8は、判定テーブルT1～T4、T10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、図8(E)には、小当たり判定テーブルT10を説明するための図が示されている。

【0069】

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（約確率1/397）、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（約確率1/101）、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。

【0070】

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。なお、このリーチ判定テーブルT2は、上記の取得した大当たり乱数値が「大当たり」に該当している場合は参照されない。図8(B)では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「0～13」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～13以外の数値（14～127）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「0～5」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～5以外の数値（6～127）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。「時短状態」および「非時短状態」の内容については後述する。リーチ判定テーブルT2では、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレ

10

20

30

40

50

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 7 1 】

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 7 2 】

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「30 秒」と判定され、「時短状態」のとき、普通図柄の変動時間が「1 秒」と判定されることが示されている。

【 0 0 7 3 】

小当たり判定テーブル T 1 0 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、取得した小当たり乱数値（0 ~ 1 2 7 のいずれか）が「小当たり」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。なお、この小当たり判定テーブル T 1 0 は、上記の取得した大当たり乱数値が「大当たり」に該当している場合は参照されない。図 8（E）では、全状態において（遊技状態を問わず）、小当たり乱数値が「0 ~ 6 3」の場合には、「小当たり」と判定され（確率 1 / 2）、小当たり乱数値が「0 ~ 6 3 以外の数値（6 4 ~ 1 2 7）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。なお、小当たり判定テーブル T 1 0 は、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞したときに参照される（第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞したときは参照されない）テーブルである。また、小当たり判定テーブル T 1 0 は、「大当たり」と判定されたときは、参照されないテーブルである。

20

【 0 0 7 4 】

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とき、大当たり種別乱数値が「0 ~ 4 0」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 2 の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄 1」と判定される。大当たり種別乱数値が「4 1 ~ 8 2」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 2 の停止図柄（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「8 3 ~ 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

30

40

50

5」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブルT5を参照することによって、特図停止図柄に対応する「特図停止図柄データ」、特別遊技の「オープニング(OP)コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング(ED)コマンド」も特定することができる。「16RV通過予定大当たり」、「16R(実質15R)V通過予定大当たり」、「16R(実質13R)V通過予定大当たり」および「16R(実質13R)V非通過予定大当たり」の具体的な内容については後述する。

#### 【0075】

図10は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルT6を説明するための図である。図11は、時短状態時の変動パターン判定テーブルT6を説明するための図である。変動パターン判定テーブルT6は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理(後述)において、取得した変動パターン乱数値(0~127)に応じて、変動パターンを判定するために参照されるテーブルである。

図10では、例えば、非時短状態において第1始動口20に入賞し、大当たり判定テーブルT1において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルT2において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「1~2」であり、変動パターン乱数値が「0~60」の場合には、変動パターンが「P7」と判定されることが示されている。また、非時短状態において第2始動口21の保留を消化(非時短状態において第2始動口21への入賞は困難なため、時短状態(高確高ベース状態)が終了して通常状態(非時短状態、低確低ベース状態)になったとき、第2始動口21の保留を消化)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」、「大当たり図柄2(21H)」と判定され、変動パターン乱数値が「0~127」の場合には、変動パターンが「P22」と判定されることが示されている。また、非時短状態において第2始動口21の保留を消化し、小当たり判定テーブルT10において「小当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0~127」の場合には、変動パターンが「P34」と判定されることが示されている。

#### 【0076】

図11では、例えば、時短状態において第1始動口20に入賞し、大当たり判定テーブルT1において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルT2において「リーチ無し」と判定され、保留球数が「3~4」であり、変動パターン乱数値が「0~127」の場合には、変動パターンが「P56」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」、「大当たり図柄2(21H)」と判定され、変動パターン乱数値が「0~127」の場合には、変動パターンが「P62」と判定されることが示されている。また、時短状態において第2始動口21に入賞し、小当たり判定テーブルT10において「小当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0~127」の場合には、変動パターンが「P74」と判定されることが示されている。

#### 【0077】

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。例えば、非時短状態において第2始動口21の保留を消化し、小当たりと判定された場合、変動パターンが「P34」と判定され、変動時間は15000msecに決定される。また、時短状態において第2始動口21に入賞し、小当たりと判定された場合、変動パターンが「P74」と判定され、変動時間は3000msecに決定される。なお、時短状態(高確高ベース状態)中は、次の大当たりになるまで後述する小当たりラッシュ(RUSH)期間中でもあり、つまり、小当たりラッシュ期間中では、第2始動口21に入賞したとき変動時間は3000msecで小当たり確率が1/2なので、短時間で頻繁に小当たりが発生する。そして、小当たりラッシュ期間中では、手持ちの遊技球を増加させながら大当たりを狙うことができる。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(SPLリーチ)となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる5種類

10

20

30

40

50

のスーパーリーチ（SP1、SP2、SP3、SP4、SP5）が設定されている。SP1～3では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。SP1～5の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。特にSP5は、後述する時短状態（高確高ベース状態）に発生する小当たりラッシュ（RUSH）期間中に、第2始動口21に入賞して疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチの変動パターン（「P62」）となっている。なお、SP5は、時短状態（高確高ベース状態）が終了して通常状態（非時短状態、低確低ベース状態）になったときの、第2始動口21の保留消化中にも発生する場合があります、この場合にも疑似大当たり示唆演出がおこなわれ得る（変動パターン「P22」）。

#### 【0078】

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。

#### 【0079】

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、大当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、特図停止図柄データが「11H」、「12H」、「20H」、または、「21H」のとき、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放パターンは「開放パターン21」と判定され、特図停止図柄データが「14H」、「15H」、「22H」のとき、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22」と判定され、特図停止図柄データが「13H」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23」と判定されることが示されている。また、図13（A）では、小当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、特図停止図柄データが「20H」のとき、第2大入賞口35の開放パターンは「開放パターン25」と判定され、特図停止図柄データが「21H」のとき、第2大入賞口35の開放パターンは「開放パターン26」と判定されることが示されている。

図13（B）には、大当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、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

10

20

30

40

50

。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。

図13(C)には、小当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、開放パターン25および開放パターン26の内容が示されている。開放パターン25では開放回数1回、開放時間1.0秒の第2大入賞口35の開放をおこなう。開放パターン26では開放回数5回、開放時間0.3秒の第2大入賞口35の開放をおこなう。つまり、小当たり遊技においては、第1大入賞口30は開放せず、第2大入賞口35のみが開放する。なお、開放パターン25は、特図2の大当たり図柄1(20H)により「16RV通過予定大当たり」したとき、当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間中、および、当該小当たりラッシュ終了後の第2始動口21の保留を消化中におこなわれる。開放パターン26は、特図2の大当たり図柄2(21H)により「16RV通過予定大当たり」したとき、当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間中、および、当該小当たりラッシュ終了後の第2始動口21の保留を消化中におこなわれる。すなわち、開放パターン26は、後述の疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチ(SP5)の変動パターン(「P62」)を経由して大当たりになったときの、当該大当たり遊技後におこなわれる小当たり遊技の開放パターンとなっている。言い換えれば、疑似大当たり示唆演出を経由して大当たりになったときと、疑似大当たり示唆演出を経由しないで大当たりになったときとで、小当たり遊技における大入賞口開放パターンが相違している。

10

#### 【0080】

図14は、V開閉部材開放パターン判定テーブルT9を説明するための図である。V開閉部材開放パターン判定テーブルT9は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図9）に応じて、V開閉部材71の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図14(A)では、特図停止図柄データが「11H」、「12H」、「20H」、または、「21H」のとき、V開閉部材71の開放パターンは「開放パターン31」と判定され、特図停止図柄データが「13H」のとき、開放パターンは「開放パターン32」と判定され、特図停止図柄データが「14H」のとき、開放パターンは「開放パターン33」と判定され、特図停止図柄データが「15H」または「22H」のとき、開放パターンは「開放パターン34」と判定されることが示されている。図14(B)には、開放パターン31、開放パターン32、開放パターン33、および、開放パターン34の内容が示されている。開放パターン31では2、4、6、8R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。10、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこない、2個目の入賞があったとき開放時間最大31.5秒のV開閉部材71のロング開放をおこなう。開放パターン32では2、4、6、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。8、10R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこない、2個目の入賞があったとき開放時間最大31.5秒のV開閉部材71のロング開放をおこなう。開放パターン33では2、6R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこない、2個目の入賞があったとき開放時間最大31.5秒のV開閉部材71のロング開放をおこなう。4、8、10、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。開放パターン34では2、4、6、8、10、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。

20

30

40

#### 【0081】

#### 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「小当たり」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

50

柄」が停止表示される。「小当たり」の場合には、特別図柄表示器 4 1 に「小当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OP）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ED）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了、または、前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。小当たりに当選すると、後述の小当たりラッシュ発生契機となった大当たりの種類に応じた開放パターンにて、大入賞口（第 2 大入賞口 3 5）を開放させる「小当たり遊技」が実行される。

10

#### 【0082】

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（確変大当たり）」は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が可能な開放パターン（V 通過予定開放パターン）で開閉部材 3 2、開閉部材 3 7 および V 開閉部材 7 1 を作動させる大当たりである。また、「V 通過予定大当たり（確変大当たり）」は、当該大当たり遊技の終了後から次の大当たり遊技が開始されるまで、遊技状態が高確高ベース状態となり、その期間は第 2 始動口 2 1 に頻繁に入賞して小当たりが発生する小当たりラッシュ期間となる。ここでは、特図停止図柄データが 1 1 H ~ 1 4 H、2 0 H、2 1 H の大当たりが「V 通過予定大当たり（確変大当たり）」に該当する。図 1 3 に示す開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターンと、図 1 4 に示す V 開閉部材 7 1 の開放パターンとの組み合わせが、（開放パターン 2 1：開放パターン 3 1）、（開放パターン 2 2：開放パターン 3 3）、または（開放パターン 2 3：開放パターン 3 2）のとき、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が可能となる。

20

「V 非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が不可能な開放パターン（V 非通過予定開放パターン）で開閉部材 3 2、開閉部材 3 7 および V 開閉部材 7 1 を作動させる大当たりである。なお、「V 非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、当該大当たり遊技の終了後は遊技状態が低確低ベース状態となり、その期間は第 2 始動口 2 1 への入賞が困難になり、したがって当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間は発生しない。ここでは、特図停止図柄データが 1 5 H、2 2 H の大当たりが「V 非通過予定大当たり」に該当する。図 1 3 に示す開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターンと、図 1 4 に示す V 開閉部材 7 1 の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン 2 2：開放パターン 3 4）のとき、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が不可能となる。

30

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

40

#### 【0083】

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

#### 【0084】

50

「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。

10

## 【0085】

「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。

20

## 【0086】

「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。

30

## 【0087】

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

40

## 【0088】

## 5. 遊技状態の説明

遊技機1の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン81は、特別図柄表示器41に表示する特別図柄および普通図柄表示器42に表示する普通図柄に対して、それぞれ、「確率変動制御」と「変動時間短縮制御」とを実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態（高確状態、確率変動状態、確変状態）」と呼び、確率変動制御していない状態

50



を単に「通常確率状態（非高確率状態、低確率状態、通常状態）」と呼ぶ。遊技制御用マイコン 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く大当たり判定テーブル（図 8（A））を用いた大当たり判定をおこなうことにより、高確率状態を実現する。従って、高確率状態は、通常確率状態よりも大当たりの確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 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。

#### 【 0 0 8 9 】

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。ただし、本例では、後述するように、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行する実施形態が示される。

#### 【 0 0 9 0 】

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く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 3 0 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ペースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ペース状態」といい、実行されていない状態を「低ペース状態」という。高ペース状態では、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、高ペース状態

10

20

30

40

50

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 9 1 】

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、1 0 0 0 0 回の特別図柄の可変表示が実行されることにより終了する。すなわち、高確高ベース状態は、実質、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。また、V 非通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に V 領域 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。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、この低確低ベース状態である。また、本例では実施されないが、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（電サポ制御状態）の遊技状態もあり、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（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）。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することもある。

#### 【 0 0 9 2 】

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

#### 【 0 0 9 3 】

##### 6. 遊技制御用マイコン 8 1 の動作

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

## 【 0 0 9 4 】

## 〔 主制御メイン処理 〕

図 1 5 は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技機 1 の電源がオンされると、メイン R O M 8 3 から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、初期設定をおこなう（ステップ S 0 0 1）。初期設定では、例えば、メイン C P U 8 2 の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「 0 」つまり「 O F F 」であり、ステータスの初期値は「 1 」であり、カウンタの初期値は「 0 」である。なお、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。

10

## 【 0 0 9 5 】

初期設定の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップ S 0 0 2）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（ステップ S 0 0 3）をおこなう。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、図 7（A）で示した種々の乱数カウンタ値（大当たり乱数値、大当たり種別乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値、普通図柄乱数値、小当たり乱数値）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 I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

20

## 【 0 0 9 6 】

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。

30

## 【 0 0 9 7 】

## 〔 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。

40

## 【 0 0 9 8 】

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 9 】

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

50

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

【0100】

[始動口センサ検出処理]

図17は、始動口センサ検出処理(図16:ステップS103)のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、ゲート28に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう(ステップS201)。この判定は、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。ゲート28に遊技球が通過していない場合(ステップS201:NO)、処理はステップS205にスキップする。ゲート28に遊技球が通過した場合(ステップS201:YES)、遊技制御用マイコン81は、普通図柄保留球数が「4(上限値)」であるか否かの判定をおこなう(ステップS202)。普通図柄保留球数とは、普通図柄保留の数であり、より具体的には、メインRAM84に設けられた普通図柄保留の数をカウントするカウンタの値である。普通図柄保留球数が「4」であれば(ステップS202:YES)、処理はステップS205にスキップする。普通図柄保留球数が「3」以下の場合(ステップS202:NO)、普通図柄保留球数に「1」を加算した後(ステップS203)、普通図柄乱数取得処理をおこなう(ステップS204)。ここでは、遊技制御用マイコン81は、普通図柄乱数カウンタの値(図7:ラベル-TRND-Hの値)を取得し、取得した乱数値をメイン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。

【0101】

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)、小当たり乱数カウンタの値(図7:ラベル-TRND-K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。

【0102】

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

10

20

30

40

50

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)に準じて、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。

10

#### 【0103】

##### [特図2事前判定処理]

20

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。

30

#### 【0104】

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

40

50

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。

#### 【0105】

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

10

20

#### 【0106】

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、(大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。

#### 【0107】

##### [特図1事前判定処理]

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

30

40

#### 【0108】

##### [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

50

S 5 0 1 )。電チュー 2 2 が作動中の場合 (ステップ S 5 0 1 : Y E S )、処理はステップ S 5 2 0 に移行する。電チュー 2 2 が作動中ではない場合 (ステップ S 5 0 1 : N O )、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう (ステップ S 5 0 2 )。普通図柄の変動中の場合 (ステップ S 5 0 2 : Y E S )、処理はステップ S 5 0 8 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 S 5 0 2 : N O )、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の保留球数が「0」か否かの判定をおこなう (ステップ S 5 0 3 )。保留球数が「0」の場合 (ステップ S 5 0 3 : Y E S )、本処理を終了する。保留球数が1以上ある場合 (ステップ S 5 0 3 : N O )、普通図柄保留球数を1デクリメントする (ステップ S 5 0 4 )。従って、普通図柄の保留球数が「0」の状態ゲート 2 8 を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理 (図 1 7 ) のステップ S 2 0 3 において、一旦、普通図柄の保留球数が「1」になり、その後、本ステップ S 5 0 4 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 1 7 ) のステップ S 2 0 7 およびステップ S 2 1 2 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 2 2 ) におけるステップ S 1 4 0 4 およびステップ S 1 4 1 0 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 8 1 は、普通図柄当たり判定テーブル T 3 (図 8 ( C ) ) を参照して当たり判定をおこなう (ステップ S 5 0 5 )。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、普図保留記憶領域 8 6 の第 1 記憶領域 (普図保留の 1 個目に対応) に記憶されている判定値としての普通図柄乱数値 (当たり乱数値) を読み出す。そして、普通図柄乱数値と、遊技状態 (時短状態か否か) と、普通図柄当たり判定テーブル T 3 とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「0」~「2」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される (図 8 ( C ) 参照)。

#### 【 0 1 0 9 】

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄変動パターン判定テーブル T 4 (図 8 ( D ) ) を参照して変動パターンの選択をおこなう (ステップ S 5 0 6 )。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、遊技状態 (時短状態か否か) の判定をおこない、遊技状態の判定結果と、普通図柄変動パターン判定テーブル T 4 とを用いて、普通図柄変動パターンとしての普通図柄の変動時間を選択する。ここでは、非時短状態のとき、普通図柄の変動時間は「30秒」と判定され、時短状態のとき、普通図柄の変動時間が「1秒」と判定される (図 8 ( D ) 参照)。遊技制御用マイコン 8 1 は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる (ステップ S 5 0 7 )。

#### 【 0 1 1 0 】

ステップ S 5 0 8 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう。普通図柄の変動時間とは、ステップ S 5 0 6 で選択された変動時間である (図 8 ( D ) 参照)。変動時間が終了していない場合 (ステップ S 5 0 8 : N O )、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。すなわち、普通図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合 (ステップ S 5 0 8 : Y E S )、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動表示を停止させ (ステップ S 5 0 9 )、上述の当たり判定 (ステップ S 5 0 5 ) において「ハズレ」の場合には (ステップ S 5 1 0 : N O )、本処理を終える。一方、上述の当たり判定で「当たり」の場合には (ステップ S 5 1 0 : Y E S )、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー開放パターンのセットをおこなう (ステップ S 5 1 1 )。電チュー 2 2 の開放パターンは、電チュー開放パターン判定テーブル T 7 (図 1 2 ( 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 8 1 は、遊技状態 (時短状態か否か) の判定をおこない、遊技状態の判定結果と、電チュー開放パターン判定テーブル T 7 とを用いて電チュー 2 2 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 1 1」が選択され、時短状態のとき、「開放パターン 1 2」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 8 1 は、選択した開放パターンに従うように電チュー作動を開始させ (ステップ S 5 1 2 )、本処理を終える。

## 【 0 1 1 1 】

上述のステップ S 5 0 1 において、電チュー 2 2 が作動中の場合（ステップ S 5 0 1 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 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 5 2 0）。ここでの閉鎖条件は、電チュー 2 2 への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば 6 個）に達したこと、または、電チュー 2 2 の作動時間が経過して電チュー 2 2 を閉鎖させる時間に至ったことのいずれかが満たされていることである。電チュー 2 2 の作動時間とは、ステップ S 5 1 1 で選択された開放パターンに対応する作動時間である。電チュー 2 2 の閉鎖条件が成立していない場合（ステップ S 5 2 0 : N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。一方、電チュー 2 2 の閉鎖条件が成立している場合（ステップ S 5 2 0 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 を閉鎖（閉塞）してその作動を停止し（ステップ S 5 2 1）、本処理を終える。

10

## 【 0 1 1 2 】

## 〔 特別動作処理 〕

図 2 1 は、特別動作処理（図 1 6 : ステップ S 1 0 5）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置（第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6）に関する処理を 4 つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」と呼ぶ。遊技制御用マイコン 8 1 は、「特別動作ステータス」が「1」のとき（ステップ S 1 3 0 1 : Y E S）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 2）。特別図柄待機処理では、大当たり判定、小当たり判定、変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「2」のときには（ステップ S 1 3 0 1 : N O、ステップ S 1 3 0 3 : Y E S）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 4）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「3」のときには（ステップ S 1 3 0 1、S 1 3 0 3 : N O、ステップ S 1 3 0 5 : Y E S）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 6）。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「4」のときには（ステップ S 1 3 0 1、S 1 3 0 3、S 1 3 0 5 : N O）、特別電動役物処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 8）。特別電動役物処理では、大当たり遊技や小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。

20

## 【 0 1 1 3 】

なお、特別動作処理は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a に関する処理と、第 2 特別図柄表示器 4 1 b に関する処理とを独立させて第 1 特別図柄抽選と、第 2 特別図柄抽選とが並行して実行される同時変動が可能に構成されていてもよい。この場合、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および大入賞装置（第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6）に関する処理を 4 つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特図 1 動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」と呼ぶ。また、第 2 特別図柄表示器 4 1 b および大入賞装置に関する処理を 4 つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特図 2 動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」と呼ぶ。「特図 1 動作ステータス」および「特図 2 動作ステータス」の初期設定は「1」である。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、「特図 1 動作ステータス」と「特図 2 動作ステータス」のいずれかが「4」であるか否かの判定をおこなう。「特図 1 動作ステータス」と「特図 2 動作ステータス」のいずれかが「4」のとき、特別電動役物処理をおこなう。特別電動役物処理では、大当たり遊技や小当たり遊技が実行される。具体的には、特図 1 動作ステータスが「4」のときには、特図 1 の大当たりによる大当たり遊技が実行される。特図 2 動作ステータスが「4」のときには、特図 2 の大当たりによる大当たり遊技または小当たり遊技が実行される。「特図 1 動作ステータス」と「特図 2 動作ステータス」のいずれも「4」ではない場合、遊技制御用マイコン 8 1 は、「特図 1 動作ステータス」が「1」か「2」か「3」かの判定をおこなう。「特図 1 動作ステータス」が「1」のとき、特図 1 待機処理をおこなう。特図 1 待機処理では、特図 1 の当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特図 1 動作ステータス」が「2」のとき、特図 1 変動中処理をおこなう。特図 1 変動中処理では、特図 1 の変動時間経過後に変動停止コマンド

30

40

50



の出力等が実行される。「特図1動作ステータス」が「3」のとき、特図1確定処理をおこなう。特図1確定処理では、特図1抽選における大当たり時や小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。「特図1動作ステータス」が「1」か「2」か「3」かの判定をおこなった後、遊技制御用マイコン81は、「特図2動作ステータス」が「1」か「2」か「3」かの判定をおこなう。「特図2動作ステータス」が「1」のとき、特図2待機処理をおこなう。特図2待機処理では、特図2の当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特図2動作ステータス」が「2」のとき、特図2変動中処理をおこなう。特図2変動中処理では、特図2の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。「特図2動作ステータス」が「3」のとき、特図2確定処理をおこなう。特図2確定処理では、特図2抽選における大当たり時や小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。上記のように、本実施形態の特別動作処理によれば、特図1の待機処理、変動中処理、確定処理と、特図2の待機処理、変動処理、確定処理とが並行して実行される。一方、大当たり遊技や小当たり遊技は、特図1および特図2の待機処理、変動処理、確定処理に優先して実行される。

10

【0114】

[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S1400)。特図2保留球数が「0」である場合(ステップS1400: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S1400:NO)、遊技制御用マイコン81は、小当たり判定処理(ステップS1401)を実行する。小当たり判定処理では、遊技制御用マイコン81は、小当たり判定テーブルT10(図8)を参照して小当たり判定をおこなう。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、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)に記憶されている小当たり乱数値を読み出し、この読み出した小当たり乱数値と小当たり判定テーブルT10とを用いて小当たりか否かを判定する。次に、遊技制御用マイコン81は、小当たり判定の結果が「小当たり」の場合、小当たりフラグをONにし、小当たり図柄に応じた特図停止図柄データをメインRAM84のバッファにセットして、本処理を終了する。次に、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。

20

30

【0115】

変動パターン選択処理の後、特図2保留球数を1つディクリメントする(ステップS1404)。次に、遊技制御用マイコン81は、第2特図保留記憶領域85bの第1~第4記憶領域に格納されている保留情報(各種乱数値)の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第2特図保留記憶領域85bにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする(ステップS1405)。例えば、第1~第3記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第3記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第1~第4記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第4記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第2特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域に対応する保留画像9B(4つの保留画像9Bのうち、一番左端の保留画像9B)が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9Cとして表示される。また、第2特図保留記憶領域85bの第2~第4記憶領域に対応する保留画像9B(4つの保留画像9Bのうち、左から2、3、4番目の保留画像9B)がそれぞれ左側に1つシフトする(図1)。これにより、遊技者は、第2特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理をおこなう(ステップS1406)。特図2変動開始処理では、変動開始コマンド

40

50

をメインRAM 84のコマンドセット領域84aにセットし、第2特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンド)には、小当たり判定処理(ステップS1401)でセットされた特図停止図柄データに関する情報や、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。

#### 【0116】

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

#### 【0117】

ステップS1407において、特図1保留球数が「0」の場合(ステップS1407: YES)、遊技制御用マイコン81は、画像表示装置7の表示画面7aが待機画面か否かの判定をおこなう(ステップS1413)。待機画面とは、客待ち用のデモ画面のことである。遊技制御用マイコン81は、例えば、客待ち用のデモ画面表示フラグのON/OFFによって判定してもよい。待機画面である場合(ステップS1413: YES)、本処理を終了する。待機画面でない場合(ステップS1413: NO)、遊技制御用マイコン81は、所定の待機時間の経過をまって、待機場面を表示させるための客待ち待機コマンドをメインRAM 84のコマンドセット領域84aにセットし(ステップS1414)、本処理を終える。上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合に限って実行される。すな

10

20

30

40

50

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

#### 【0118】

##### [大当たり判定処理]

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

10

20

#### 【0119】

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。

30

#### 【0120】

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」（小当たり判定の結果も「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。

40

#### 【0121】

##### [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）

50

と特図 1 の変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。変動パターン選択処理では、まず、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態が時短状態であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 0）。時短状態であるか否かの判定は、時短フラグが ON か否かによっておこなわれる。時短状態である場合（ステップ S 1 6 0 0：YES）、処理はステップ S 1 6 1 2 に移行する。時短状態でない場合（ステップ S 1 6 0 0：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 2）。大当たりフラグが OFF の場合（ステップ S 1 6 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、小当たりフラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 1 0）。小当たりフラグが OFF の場合（ステップ S 1 6 1 0：NO）、処理はステップ S 1 6 0 7 に移行する。小当たりフラグが ON の場合（ステップ S 1 6 1 0：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）のうち、非時短状態小当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 1 6 1 1）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域（第 2 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6 と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態小当たり用のテーブルとして、図 1 0 に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、小当たりに該当する部分（変動パターンが「P 3 4」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、変動パターンとして「P 3 4」が選択される。

10

20

#### 【 0 1 2 2 】

大当たりフラグが ON の場合（ステップ S 1 6 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり種別が V 通過予定大当たりか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 4）、大当たり種別の判定は、メイン RAM 8 4 にセットされている特図停止図柄データに基づいておこなわれる。

#### 【 0 1 2 3 】

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

30

40

#### 【 0 1 2 4 】

大当たり種別が V 非通過予定大当たりの場合（ステップ S 1 6 0 4：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）のうち、非時短状態 V 非通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 1 6 0 6）。ここでは、非時短状態 V 非通過予定大当たり用のテーブルとして、図 1 0 に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、V 非通過予定大当たりに該当する部分（特図 1 では変動パターンが「P 4」～「P 6」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 2 3」の部分）が参照されるアドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱

50

数値から、特図 1 では変動パターンとして「P 4」～「P 6」のいずれか、特図 2 では「P 2 3」が選択される。

【0 1 2 5】

ステップ S 1 6 1 0 において、小当たりフラグが OFF の場合（ステップ S 1 6 1 0 : NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、リーチ乱数値がリーチ成立乱数値か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 7）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としてのリーチ乱数値の読み出しをおこなう。特図 2 の変動パターン選択処理では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域（第 2 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。特図 1 の変動パターン選択処理では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域（第 1 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、リーチ判定テーブル T 2（図 8（B））と、リーチ乱数値とを用いてリーチの有無を判定する。ここでは、非時短状態であるため、リーチ判定テーブル T 2 のうち、非時短状態用のテーブル（リーチ有り判定値（リーチ成立乱数値）が「0」～「1 3」の部分）に基づいてリーチの有無を判定する。

10

【0 1 2 6】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値である場合（ステップ S 1 6 0 7 : 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 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）のうち、非時短状態リーチ有りハズレ用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 1 6 0 8）。ここでは、非時短状態リーチ有りハズレ用のテーブルとして、図 1 0 に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、リーチ有りハズレに該当する部分（特図 1 では変動パターンが「P 7」～「P 1 4」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 2 4」～「P 3 1」の部分）が参照される。特図 1 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「P 7」～「P 1 4」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「P 2 4」～「P 3 1」のいずれかが選択される。保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特図 1 および特図 2 のいずれにおいても、保留球数が「3」～「4」であるときは、保留球数が「1」～「2」であるときに比べて変動時間の短い変動パターンがより多く選択されるようになっている。これにより、保留球数が多いときに特図保留の消化スピードを速めることができる。

20

30

【0 1 2 7】

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 S 1 6 0 7 : 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 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）のうち、非時短状態リーチ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 S 1 6 0 9）。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 1 0 に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、リーチ無しハズレに該当する部分（特図 1 では変動パターンが「P 1 5」～「P 1 6」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 3 2」～「P 3 3」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「P 1 5」、「P 1 6」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「P 3 2」、「P 3 3」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。

40

【0 1 2 8】

ステップ S 1 6 0 0 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 8 1 は、大当たりフラグが ON か否かの判定をおこなう（図 2 5 : ステップ S 1 6 1 2）。以後、ステップ S 1 6 1 4 ~ S 1 6 2 1 の処理は、以下の点を除いては上述のステップ S 1 6 0 4 ~ S 1 6 1 1 の処理と同様であるため説明を省略する。ステップ S 1 6 1 4 ~ S 1 6 2 1 の処理とステップ S 1 6 0 4 ~ S 1 6 1 1 の処理との違

50

いは、ステップS 1 6 1 5、S 1 6 1 6、S 1 6 1 8、S 1 6 1 9、S 1 6 2 1において、参照される変動パターン判定テーブルT 6の部分が既述のステップS 1 6 0 5、S 1 6 0 6、S 1 6 0 8、S 1 6 0 9、S 1 6 1 1と異なる。具体的には、S 1 6 0 5、S 1 6 0 6、S 1 6 0 8、S 1 6 0 9、S 1 6 1 1では、非時短状態用の変動パターン判定テーブルT 6（図10）が参照されるのに対して、ステップS 1 6 1 5、S 1 6 1 6、S 1 6 1 8、S 1 6 1 9、S 1 6 2 1では、時短状態用の変動パターン判定テーブルT 6（図11）が参照される。例えば、ステップS 1 6 1 5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T 6のうち、V通過予定大当たりに該当する部分（特図1では変動パターンが「P 4 1」～「P 4 3」の部分、特図2では変動パターンが「P 6 1」または「P 6 2」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「P 4 1」～「P 4 3」のいずれか、特図2では「P 6 1」または「P 6 2」が選択される。また、例えば、ステップS 1 6 1 6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T 6のうち、V非通過予定大当たりに該当する部分（特図1では変動パターンが「P 4 4」～「P 4 6」の部分、特図2では変動パターンが「P 6 3」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「P 4 4」～「P 4 6」のいずれか、特図2では「P 6 3」が選択される。また、例えば、ステップS 1 6 2 1の場合、すなわち小当たりの場合、図11に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルT 6のうち、小当たりに該当する部分（「P 7 4」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「P 7 4」が選択される。

10

20

#### 【0129】

上記のように変動パターンの選択（ステップS 1 6 0 5、S 1 6 0 6、S 1 6 0 8、S 1 6 0 9、S 1 6 1 1、S 1 6 1 5、S 1 6 1 6、S 1 6 1 8、S 1 6 1 9、S 1 6 2 1）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S 1 6 3 0）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まれて、出力処理（図16：ステップS 1 0 8）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。

#### 【0130】

##### [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S 1 3 0 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン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S 1 7 0 1）。特別図柄の変動時間とは、上述の変動パターン選択処理（図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S 1 7 0 1：NO）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図22）のステップ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81は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップS 1 7 0 4）。例えば、遊技制御用マイコン81は、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理等をおこなう。その後、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。

30

40

#### 【0131】

##### [特別図柄確定処理]

図27は、特別図柄確定処理（図21：ステップ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81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）。遊技状態管理処理の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81は、小当たりフラグ

50

がONであるか否かの判定をおこなう(ステップS1810)。小当たりフラグがOFFである場合(ステップS1810:NO)、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「1」にセットして(ステップS1808)、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技および小当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理(図22)に移行し、次の保留に対する大当たり判定や小当たり判定等が実行される。

#### 【0132】

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

#### 【0133】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン81は、遊技状態リセット処理をおこなう(ステップS1804)。遊技状態リセット処理とは、確変フラグや時短フラグをリセットする(OFFに戻す)ための処理であり、内容については後述する。遊技状態リセット処理の後、大当たり遊技を開始するために、大当たりのオープニングコマンドをセットし(ステップS1805)、オープニングを開始する(ステップS1806)。その後、特別動作ステータスを「4」にセットして(ステップS1807)、本処理を終える。

#### 【0134】

一方、小当たりフラグがONである場合(ステップS1810:YES)、遊技制御用マイコン81は、当選した小当たりラッシュ付き大当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう(ステップS1811)。具体的には、遊技制御用マイコン81は、大入賞口開放パターン判定テーブルT8(図13)を参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「20H」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25」がセットされる。開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「4」にセットして(ステップS1807)、本処理を終える。

#### 【0135】

##### [遊技状態管理処理]

図28は、遊技状態管理処理(図27:ステップS1801)のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONか否かの判定をおこなう(ステップS2001)。確変フラグがOFFの場合(ステップS2001:NO)、処理はステップS2005にスキップする。確変フラグがONの場合(ステップS2001:YES)、確変カウンタの値を1デクリメントする(ステップS2002)。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「10000」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、確変カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう(ステップS2003)。確変カウンタの値が「0」ではない場合(ステップS2003:NO)、処理はステップS2005にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合(ステップS2003:YES)、確変フラグをOFFに切り替える(ステップS2004)。なお、確変カウンタに「10000」がセットされた場合

、実質確変カウンタの値が「0」になることはない。

【0136】

ステップS2005では、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONか否かの判定をおこなう。時短フラグがOFFの場合（ステップS2005：NO）、処理はステップS2009にスキップする。時短フラグがONの場合（ステップS2005：YES）、時短カウンタの値を1デクリメントする（ステップS2006）。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に時短カウンタに「10000」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、時短カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2007）。時短カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS2007：NO）、処理はステップS2009にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合（ステップS2007：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS2008）。なお、時短カウンタに「10000」がセットされた場合、実質時短カウンタの値が「0」になることはない。

10

【0137】

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

20

【0138】

[遊技状態リセット処理]

図29は、遊技状態リセット処理（図27：ステップS1804）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2101）。確変フラグがOFFの場合（ステップS2101：NO）、処理はステップS2103にスキップする。確変フラグがONの場合（ステップS2101：YES）、確変フラグをOFFに切り替える（ステップS2102）。ステップS2103において、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONか否かの判定をおこなう。時短フラグがOFFの場合（ステップS2103：NO）、本処理を終える。時短フラグがONの場合（ステップS2103：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS2104）。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態かつ非時短状態となる。遊技機1では、非時短状態時は常に低ベース状態となるため、大当たり遊技の実行中は低ベース状態となる。

30

【0139】

[特別電動役物処理]

図30は、特別電動役物処理（図21：ステップS1308）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、大当たり終了フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2200）。「大当たり終了フラグ」とは、実行中の大当たり遊技において、開放パターンに基づく大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）の開放がすべて終了したことを示すフラグである。大当たり終了フラグがONの場合（ステップS2200：YES）、処理はステップS2230に移行する。大当たり終了フラグがOFFの場合（ステップS2200：NO）、V開閉部材71を作動させるためのV開閉部材動作処理をおこなう（ステップS2201）。本実施形態のV開閉部材71は、第1大入賞口30に所定個数の遊技球が入賞した時に作動するように構成されており、V開閉部材動作処理では、V開閉部材開放パターンT9に応じて所定番目の遊技球の入賞時にV開閉部材71を所定期間開放させる。V開閉部材動作処理の詳細については後述する。V開閉部材動作処理の後、遊技制御用マイコン81は、大入賞口（第1大入賞口30および第2大入賞口35）が開放中か否かの判定をおこなう（ステップS2202）。開放中の場合（ステップS2202：YES）、処理はステップS2210に移行する。

40

【0140】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップS2202：NO）、遊技制御用マイコン8

50



1 は、大入賞口を開放するための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 0 3）。遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口を開放するための条件としては、まず、大入賞口開放始動口 1 7 に入球があったか否かの判定をおこなう。大入賞口開放始動口 1 7 への入球が無い場合には条件を満たしていないと判定する。大入賞口開放始動口 1 7 への入球があった場合、さらに、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。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。上記の条件を満たしていない場合（ステップ S 2 2 0 3：NO）、処理はステップ S 2 2 2 0 に移行する。

【0141】

上記の条件を満たしている場合（ステップ S 2 2 0 3：YES）、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 RAM 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。

【0142】

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：YES）、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：NO）、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：YES）、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）。

【0143】

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：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は本処理を終了する。

【0144】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップ S 2 2 2 0：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし（ステップ S 2 2 2 1）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 2 6）。ラウンドカウンタの値が「0」でない場合（ステップ S 2 2 2 6：NO）、すなわち、規

10

20

30

40

50

定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」の場合、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（ステップ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

#### 【0145】

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

#### 【0146】

また、特別電動役物処理では、上述したような、大当たり遊技における大入賞口（第1大入賞口30または第2大入賞口35）の開放処理に加え、小当たり遊技における大入賞口（第2大入賞口35）の開放処理もおこなうようになっている。図示は省略するが、具体的には、遊技制御用マイコン81は、小当たりフラグがONになると、当選した小当たりラッシュ付き大当たりの種別に応じた開放パターン（図13）に従って、大入賞口（第2大入賞口35）を開放させ、その後、大入賞口の閉鎖条件（図13）が成立しているか否かの判定をおこない、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合には、大入賞口を閉鎖（閉塞）する（小当たり遊技終了）。その後、小当たりフラグをOFFにし、特別動作ステータスを「1」にセットする。

30

#### 【0147】

##### [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。

40

#### 【0148】

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

50

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。

#### 【0149】

1球目の入賞を検出した場合(ステップS2503: YES)、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71をショート開放させるとともに、V有効期間設定処理をおこなう(ステップS2504)。V開閉部材71をショート開放させるのは、V開閉部材71の開放パターン(図14(B))では、「ショート開放」、「ロング開放」のいずれの場合であっても、1球目の入賞時にショート開放(ここでは0.1秒)を実行させるためである。なお、V開閉部材71のショート開放では、V開閉部材71の開放時間が非常に短いため、第1大入賞口30に入賞した1球目の遊技球は、V領域39を通過せずに非V領域70を通過するように構成されている。V有効期間設定処理では、V開閉部材71の開放中、および、V開閉部材71の閉鎖後の数秒間を、V領域センサ39aによる遊技球の検知を有効とするV有効期間に設定する。ここでは、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71の開放パターン(図14(B))に従って、V開閉部材71をショート開放(ここでは0.1秒)させ、V開閉部材71の開放中および閉鎖後1秒間をV有効期間に設定する。遊技制御用マイコン81は、V有効期間以外の期間(大当たり遊技を実行していないときも含む)を、V領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するV無効期間に設定している。ここで「V領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する」とは、V領域センサ39aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONにすることを意味する(後述のV領域センサ検出処理(図33)参照)。また、「V領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する」とは、V領域センサ39aによる遊技球の検知があってもVフラグをONにしないことを意味する。なお、V有効期間にV開閉部材71の閉鎖後の数秒間(球ハケ期間)を含めているのは、V開閉部材71とV領域センサ39aとの間には物理的な距離があるため、V開閉部材71の閉鎖直前にV領域39側に入球した遊技球がV領域センサ39aによって検知されるまでの期間を考慮したものである。すなわち、ここでは、V有効期間中のV通過(V領域39への遊技球の通過)の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外(V無効期間)のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。なお、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される(後述の遊技状態設定処理(図32)参照)。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされ、高確率状態に設定されることのないようにしている。V開閉部材71のショート開放およびV有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン81は、第1入賞フラグをONに切り替え(ステップS2505)、ステップS2540に移行する。

#### 【0150】

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

10

20

30

40

50

合（ステップS 2 5 2 2：NO）、処理はステップS 2 5 4 0に移行する。

【0151】

2球目の入賞を検出した場合（ステップS 2 5 2 2：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S 2 5 2 3）。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S 2 5 2 4）、ステップS 2 5 4 0に移行する。

10

【0152】

ステップS 2 5 4 0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S 2 5 4 0：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S 2 5 5 0）。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。

20

【0153】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップS 2 5 5 0：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S 2 5 5 1）、V開閉部材閉鎖処理およびV無効期間設定処理をおこなう（ステップS 2 5 5 2）。ここでは、当該ラウンド遊技の終了時に遊技制御用マイコン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。

30

【0154】

当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップS 2 5 5 0：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S 2 5 6 0）。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S 2 5 6 0：YES）、V開閉部材閉鎖処理およびV無効期間設定処理をおこない（ステップS 2 5 5 2）、本処理を終える。閉鎖条件が成立していない場合（ステップS 2 5 6 0：NO）、V開閉部材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。

40

【0155】

ステップS 2 5 4 0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S 2 5 4 0：NO）、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップS 2 5 7 1）。当該ラウンドが終了している場合（ステップS 2 5 7 1：YES）、遊技制御用マイコン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S 2 5 7 2）、本処理を終える。ラウンドが終了していない場合には（ステップS 2 5 7 1：NO）、そのまま本処理を終える。

【0156】

[遊技状態設定処理]

50

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）、遊技制御用マイコン81は、ステップS2309に処理を進める。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）、確変カウンタに「10000」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「10000」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10000回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

10

なお、高確率状態では、大当たり確率が約1/101であり、現実的には、高確高ベース状態で10000回の大当たり抽選を行う前に、ほぼ大当たりとなる。従って、本実施形態の遊技機1では、時短状態における特別図柄2（第2始動口経由）での大当たりであってV通過予定の大当たり（特図停止図柄データ20H, 21H）は、その大当たり遊技中にV通過すれば、その大当たり後の遊技状態が、次の大当たりまで高確高ベース状態となり、小当たりラッシュになることがほぼ確約される。

【0157】

20

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。

【0158】

[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。

30

【0159】

[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。

40

【0160】

7. 演出制御用マイコン91の動作

50

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。

#### 【0161】

##### [サブ制御メイン処理]

図35は、サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイコン91は、遊技機1の電源がオンされると、サブROM93からサブ制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。サブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン91は、まず、CPU初期化処理をおこなう(ステップS4000)。CPU初期化処理では、例えば、サブCPU92の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、CPU初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

#### 【0162】

CPU初期化処理の後、演出制御用マイコン91は、割り込み処理の割り込みを禁止し(ステップS4015)、乱数更新処理(ステップS4020)をおこなう。この乱数更新処理では、演出制御用マイコン91は、図7(B)で示した乱数カウンタ値を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、1ずつ加算する以外に、2以上を加算するようにしてもよい。各乱数はいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

#### 【0163】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン91は、割り込み処理の割り込みを許可する(ステップS4025)。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理(ステップS4035)の実行が可能となる。サブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期でサブCPU92に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返し実行される。

#### 【0164】

##### [サブ側タイマ割り込み処理]

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

10

20

30

40

50

制御用マイコン 91 は、その他の処理をおこない（ステップ S 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 6 5 】

##### [ 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 91 は、まず、主制御基板 80 から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 1 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 1 5：YES）、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：NO）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域 85 に新たに記憶された保留情報に当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

10

#### 【 0 1 6 6 】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 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 RAM 94 のカウンタセット領域 94 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、普通図柄保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板 80 側だけでなく、サブ制御基板 90 側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン 91 は、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、および、普通図柄保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面 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。

20

#### 【 0 1 6 7 】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 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。

30

#### 【 0 1 6 8 】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 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 91 は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の特図 1 または特図 2 に対応する装飾図柄が停止表示される。また、演出制御用マイコン 91 は、後述する事前判定情報シフト処理（図 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。

40

#### 【 0 1 6 9 】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 からオープニングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 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（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

50

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RAM 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RAM 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CPU 1 0 2 は、所定のオープニング演出画像を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。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。

10

## 【0170】

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：YES）、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 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RAM 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RAM 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、CPU 1 0 2 は、所定のラウンド演出画像をROM 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：NO）、上述のラウンド演出パターン決定処理をスキップする。

20

## 【0171】

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：YES）、エンディング演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 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RAM 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RAM 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、CPU 1 0 2 は、所定のエンディング演出画像をROM 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：NO）、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。

30

40

## 【0172】

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RAM 9 4 に保持させ

50



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。

### 【 0 1 7 3 】

#### [ 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。

10

### 【 0 1 7 4 】

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。

20

30

### 【 0 1 7 5 】

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

40

50

定する先読み演出実行判定、および、先読み演出パターン選択をおこなう（ステップS 4 6 0 4）。具体的には、演出制御用マイコン9 1は、先読み演出乱数乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM 9 3に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルT 5 1を参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。

【0 1 7 6】

図4 0は、先読み演出パターン決定テーブルT 5 1を説明するための図である。図4 0では、事前判定結果が「大当たり」で、先読み演出乱数値が「0 ~ 5 5」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「5 6 ~ 6 7」の場合、先読み演出として「パターンA」が選択され、先読み演出乱数値が「6 8 ~ 1 2 7」の場合、先読み演出として「パターンB」が選択される。また、事前判定結果が「リーチ有りハズレ」で、先読み演出乱数値が「0 ~ 1 0 7」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「1 0 8 ~ 1 1 4」の場合、先読み演出として「パターンA」が選択され、先読み演出乱数値が「1 1 5 ~ 1 2 7」の場合、先読み演出として「パターンB」が選択される。なお、先読み演出パターンの種類、内容、選択される乱数値の範囲は任意に設定することができる。

10

【0 1 7 7】

図3 8に戻り、ステップS 4 6 0 4において、先読み演出が実行されることが決定した場合（ステップS 4 6 0 5：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9 4 cに記憶する（ステップS 4 6 0 6）。ここでは、先読み演出パターンを事前判定情報記憶領域9 4 cに記憶するとき、第1 ~ 4格納領域のうち、受信した事前判定コマンドに対応する格納領域のみでなく、対応する格納領域よりも前の格納領域および当該領域にも先読み演出パターンを格納する。具体的には、図3 9（B）に示すように、受信した事前判定コマンドに対応する第4格納領域に「パターンA」をセットするだけでなく、第1 ~ 3格納領域、および、当該領域にも「パターンA」をセットする。これにより、第4格納領域に対応する変動演出が実行される前に実行される変動演出（当該領域および第1 ~ 3格納領域に対応する変動演出）においても、先読み演出パターンAが実行される。なお、当該領域に対応する変動演出で先読み演出が実行されるか否かは、当該変動演出の進捗状況による。すなわち、当該変動演出において、先読み演出を実行するタイミングをもう過ぎている場合には、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S 4 6 0 4において、先読み演出が実行されないことが決定した場合（ステップS 4 6 0 5：NO）、処理を終了する。

20

30

【0 1 7 8】

[ 変動演出開始処理 ]

図4 1は、変動演出開始処理（図3 7：ステップS 4 4 6 0）のフローチャートである。演出制御用マイコン9 1は、まず、変動開始コマンドの解析をおこなう（ステップS 5 0 0 0）。ここでは、演出制御用マイコン9 1は、変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報、および、変動パターンに関する情報をサブRAM 9 4にセットする。セットされた情報には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報や、特図1または特図2の当たり判定処理の判定結果としての図柄を示す図柄情報等が含まれている。ここで取得された遊技状態情報や図柄情報は、演出制御用マイコン9 1によって適宜参照され得る。

40

【0 1 7 9】

続いて、演出制御用マイコン9 1は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップS 5 0 1 0）。基幹演出パターン決定処理は、変動演出の基本的な構成（例えば、画像表示装置7における背景画像の表示およびその切り換え、所定のキャラクタの表示およびその動作、スピーカ6 7を用いたメロディや効果音の出力、ランプ類の点灯制御など）を決定するための処理である。変動演出は、この基幹演出にチャンスアップ演出や先読み演出などの付加的な演出が重畳されて完成する。演出制御用マイコン9 1は、サブROM 9 3に記憶されている基幹演出パターン決定テーブルT 5 2を参照して基幹演出パターンを決

50

定する。

【 0 1 8 0 】

図 4 2 は、基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 を説明するための図である。図 4 2 では、ノーマルリーチ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、S P 1 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、S P 2 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、S P 3 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、S P 4 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、S P 5 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン（後述する疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチ演出パターン）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と、小当たり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

10

【 0 1 8 1 】

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

20

【 0 1 8 2 】

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 4」「P 4 1」～「P 5 6」「P 6 1」～「P 7 4」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。

30

【 0 1 8 3 】

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 8 4 】

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。

40

【 0 1 8 5 】

演出制御用マイコン 9 1 は、上記ステップ S 5 0 1 0 ~ S 5 0 1 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 8 6 】

50

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

【 0 1 8 7 】

[ 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 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 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えや、特定の画像の表示等をおこなう。

【 0 1 8 8 】

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：NO）、本処理を終える。一方、変動終了前コマンドをセットするタイミングである場合（ステップ S 4 7 0 2：YES）、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：YES）、先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドをサブ RAM 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：NO）には、先読み演出パターン情報を含まない変動終了前コマンドをサブ RAM 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。

【 0 1 8 9 】

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 RAM 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、ROM 1 0 3 からプログラムを読み出し、CPU 初期化処理の後、表示制御処理が繰り返し実行される。表示制御処理では、まず、画像制御用マイコン 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：YES）、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 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。一方、受信していない場合（ステップ S 5 0 0 1：NO）、上述の処理をスキップする。

【 0 1 9 0 】

10

20

30

40

50

続いて、画像制御用マイコン101は、サブ制御基板90から変動終了前コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS5003)。受信している場合(ステップS5003: YES)、画像制御用マイコン101は、先読み演出表示を開始させる(ステップS5004)。具体的には、画像制御用マイコン101は、変動終了前コマンドを解析し、変動終了前コマンドに先読み演出パターン情報が含まれている場合、所定の先読み演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。また、変動終了前コマンドに先読み演出パターン情報が含まれていない場合であっても、画像表示装置7の表示画面7aに予告画像が表示されていれば、その予告画像をフェードさせる予告フェード演出をおこなう。一方、受信していない場合(ステップS5003: NO)、上述の処理をスキップする。

10

## 【0191】

続いて、画像制御用マイコン101は、サブ制御基板90から変動演出終了コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS5005)。受信している場合(ステップS5005: YES)、画像制御用マイコン101は、変動演出を停止表示させた画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる変動演出停止表示をおこなう(ステップS5006)。一方、受信していない場合(ステップS5005: NO)、上述の処理をスキップする。

## 【0192】

続いて、画像制御用マイコン101は、その他の処理をおこなう(ステップS5007)。その他の処理では、例えば、画像制御用マイコン101は、オープニング演出開始コマンドを受信したときに、オープニング演出開始コマンドにおいて指示された所定のオープニング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。また、ラウンド演出開始コマンドを受信したときに、ラウンド演出開始コマンドにおいて指示された所定のラウンド演出画像をROM103から読み出して、表示画面7aに表示させる。また、エンディング演出開始コマンドを受信したときに、エンディング演出開始コマンドにおいて指示された所定のエンディング演出画像をROM103から読み出して、表示画面7aに表示させて、本処理を終了する。

20

## 【0193】

## 9. 盤可動体の動作およびサブ表示画面64の表示演出

図46~図49を用いて、盤可動体(第1可動役物14、第2可動役物15、および、第3可動役物13)の動作、および、サブ表示画面64(右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U)の表示演出について説明する。演出制御用マイコン91は、遊技演出(表示演出)中や電源投入時の初期動作等において、第1可動役物14、第2可動役物15、および、第3可動役物13を動作させる駆動制御をおこなう。また、演出制御用マイコン91は、遊技演出(表示演出)中や電源投入時の初期動作等においてサブ表示画面64に特定の画像を表示させる表示演出をおこなう。

30

## 【0194】

図46は、第3可動役物13の第2態様を例示した説明図である。第3可動役物13は、左側可動役物13Lと、右側可動役物13Rとを含んでいる。左側可動役物13Lと右側可動役物13Rは、それぞれ左右方向に移動可能に構成されており、先端側に環形状の装飾部の(左側装飾部と右側装飾部)が取り付けられている。すなわち、左側装飾部と右側装飾部は、それぞれ、環形状を有している。左側装飾部と右側装飾部は、それぞれ、環形状の内側に透過性を有する円形の透過部が設けられている。第3可動役物13は、図1に示すように、左側可動役物13Lが表示画面7aの左側に、右側可動役物13Rが表示画面7aの右側に格納される退避位置(ホームポジション)で静止することができる(第1態様)。このとき、左側可動役物13Lと右側可動役物13Rは、それぞれ一部が視認可能な状態となる。第3可動役物13は、図1の状態から、図46に示すように左側可動役物13Lと右側可動役物13Rとがそれぞれ表示画面7aの中央に向かって(互いに近接する方向に)進出移動することにより、進出位置(展開ポジション)において、左側装飾部と右側装飾部が近接し、1つの装飾部材(合体役物)が形成される(第2態様)。こ

40

50

ここでは、合体役物は眼鏡を形成している。すなわち、左側装飾部と透過部が左側のフレームおよびレンズに相当し、右側装飾部と透過部が右側のフレームおよびレンズに相当する。この第2態様では、左側装飾部と右側装飾部が合体した合体役物は、画像表示装置7の前面において、表示画面7aの中央付近の一部を覆うとともに、透過部から表示画面7aが視認可能な状態で静止する。第3可動役物13は、図46の進出位置から図1に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

#### 【0195】

図47は、第1可動役物14の第2態様を例示した説明図である。図47に示すように、第1可動役物14は、左側可動役物14Lと、右側可動役物14Rとを含んでいる。左側可動役物14Lと右側可動役物14Rは、それぞれ左右方向に移動可能に構成されており、先端側に環形状の装飾部の半分（左側装飾部と右側装飾部）が取り付けられている。すなわち、左側装飾部と右側装飾部は、それぞれ、環形状の半分の弧形状を有している。第1可動役物14は、図1に示すように、左側可動役物14Lが表示画面7aの左側に、右側可動役物14Rが表示画面7aの右側に格納される退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第1態様）。このとき、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rは、それぞれ一部が視認可能な状態となる。第1可動役物14は、図1の状態から、図47に示すように左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ表示画面7aの中央に向かって（互いに近接する方向に）進出移動することにより、進出位置（展開ポジション）において、左側装飾部と右側装飾部が合体し、1つの装飾部材（合体役物）が形成される（第2態様）。ここでは、合体役物は顔の輪郭を形成している。この第2態様では、左側装飾部と右側装飾部が合体した合体役物は、画像表示装置7の前面において、表示画面7aの中央付近の一部を覆うとともに、中央にできた開口部から表示画面7aが視認可能な状態で静止する。すなわち、合体役物は、顔の輪郭のみを形成し、顔の中央部分が無く、代わりに表示画面7aが視認できるように構成されている。そして、合体役物の中央にできた開口部に対応する表示画面7aに顔の画像が表示されることによって、全体として人の顔が完成する。すなわち、合体役物において足りない部分（例えば、顔の中央部分）を表示画面7aに画像として表示することによって1つの対象（例えば、人の顔）を完成させる役物と画像との組合せ演出を実行することができる。第1可動役物14は、図47の進出位置から図1に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

#### 【0196】

図48は、第2可動役物15の第2態様を例示した説明図である。第2可動役物15は、「OARO」と記載された矩形形状の装飾部を備え、上下移動が可能に構成されている。第2可動役物15は、図1に示すように、表示画面7aの上方側の退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第1態様）。このとき、第2可動役物15は、一部が視認困難な状態となる。第2可動役物15は、図1の状態から、表示画面7aの中央に向かって下方向に移動し、図48に示す進出位置（展開ポジション）において、静止することができる（第2態様）。この第2態様では、装飾部は、画像表示装置7の前面において、表示画面7aの中央付近を覆うように停止する。第2可動役物15は、図48の進出位置から上方に移動（退避）することによって、図1に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

#### 【0197】

図49は、サブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U）の表示演出を例示した説明図である。右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64Uは、それぞれ、独立して画像を表示することができる。また、表示画面7aの画像と連動した演出をおこなうことができる。

#### 【0198】

##### 10. 本実施形態の演出例、効果例、変形例、態様例

以下に、本実施形態の各演出例（表示演出例、役物可動演出例）を説明する。また、その演出例に対する効果例、変形例、および、態様例も合わせて説明する。これから説明す

る演出は、上述したように、遊技制御用マイコン 8 1 から送信される種々の情報（大当たり判定情報、大当たり種別情報、変動パターン情報、事前判定情報など）に基づき、演出制御用マイコン 9 1（画像制御用マイコン 1 0 1）によって実現される演出である。なお、以下の表示演出例は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a で実行される。また、表示演出例において保留表示（保留アイコン）が省略されている場合がある。

#### 【 0 1 9 9 】

以下に図 5 0 ~ 図 5 2 を用いて保留アイコン切り替わり演出 A、B について説明する。このて保留アイコン切り替わり演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、保留アイコン切り替わり演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

10

#### 【 0 2 0 0 】

##### [ 保留アイコン切り替わり演出 A ]

図 5 0 および図 5 1 は、保留アイコン切り替わり演出 A を説明するための図である。保留アイコン切り替わり演出は、複数の保留アイコンの態様が切り替わる演出である。保留アイコンの態様には、保留アイコンの形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。保留アイコン切り替わり演出 A では、まず、図 5 0（A）に示すように、通常状態時において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、3 つの保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が表示されている。3 つの保留アイコン 9 A と、変動アイコン 9 C は、いずれも、丸形状（球形状）を有している。この状態で、遊技球が固定入賞装置（ヘソ）1 9 に入賞すると、図 5 0（B）に示すように、新たに 4 つ目の保留アイコン 9 A が最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、星形（星形状）を有している。

20

#### 【 0 2 0 1 】

次に、図 5 0（C）に示すように、4 つ目の保留アイコン 9 A が追加される前から表示されている丸形状の 3 つの保留アイコン 9 A のうち、最も左側の保留アイコン（右から 3 つ目の保留アイコン）9 A の形状が丸形状から星形状に変化する。その後、図 5 0（D）に示すように、右から 2 つ目の保留アイコン 9 A の形状が丸形状から星形状に変化し、図 5 0（E）に示すように、右から 1 つ目（一番右側）の保留アイコン 9 A の形状が丸形状から星形状に変化する。すなわち、図 5 0（A）~（E）に示すように、4 つ目の保留アイコン 9 A が星形状で新たに追加表示されると、その前に表示されていたすべての保留アイコン 9 A が、4 つ目の保留アイコンに近い側から順に丸形状から星形状に変化する。ここでは、4 つ目の保留アイコンに対応する入賞時の先読みによって、前から表示されていた 3 つの保留アイコンの形状が順次変化する。

30

#### 【 0 2 0 2 】

次に、図 5 0（F）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止し、丸形状の変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消滅する。その後、図 5 0（G）に示すように、星形の 4 つの保留アイコン 9 A が右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン 9 A が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域、保留消化画像表示領域）に移動して変動アイコン 9 C となる。それとともに、次の変動が開始される。ここでは、装飾図柄の変動表示とともに、人型のキャラクターが上から落ちてくる星形のアイコンをキャッチするミニゲーム映像の演出が実行される。上から落ちてくるアイコンの形状（星形）は、保留アイコン 9 A や変動アイコン（当該保留アイコン）9 C の形状（星形）に対応している。すなわち、星形の変動アイコンに対応する変動時（星形の変動アイコンの保留消化時）には、この星形のアイコンが降ってくるミニゲーム演出が実行される。

40

#### 【 0 2 0 3 】

図 5 0（H）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止し、星形状の変動アイコン 9 C が消滅する。ミニゲームによって、人型のキャラクターが 4 つの星形のアイコンをキャッチすると、表示画面 7 a の右側に、キャッチしたアイコンと同じ数のポイントが表示される。ポイント数は黒い星形の数によって表されている。ここでは、この変動中

50

に遊技球の固定入賞装置（ヘソ）19への入賞が発生し、新たに4つ目の保留アイコン9Aが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状（球形状）を有している。すなわち、先読みの対象となった星形の保留アイコン（図50（B）の星形の保留アイコン9A、図50（H）では右から3つ目の保留アイコン9A）よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表される。

【0204】

図50（I）に示すように、1つの丸形と3つの星形の保留アイコン9Aが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン9A（星形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン9Cとなる。それとともに、次の変動が開始される。変動が開始されると、図50（G）と同様のミニゲーム映像の演出が実行される。すなわち、今回も星形の変動アイコン9Cに対応する変動時のため、変動アイコンと形状が対応する星形のアイコンが降ってくるミニゲーム演出が実行される。

10

【0205】

図50（J）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止し、星形状の変動アイコン9Cが消滅する。ミニゲームによって、人形のキャラクターが星形のアイコンのキャッチを失敗する（0個キャッチする）と、表示画面7aの右側に表示されているポイントに変化が生じない。すなわち、黒い星形の数が変化しない。ここでは、この変動中に遊技球の固定入賞装置（ヘソ）19への入賞が発生し、新たに4つ目の保留アイコン9Aが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状（球形状）を有している。すなわち、先読みの対象となった星形の保留アイコン（図50（J）では右から2つ目の保留アイコン9A）よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表されるため、2つ目の丸形状の保留アイコンとなる。

20

【0206】

続いて、図51（A）に示すように、2つの丸形と2つの星形の保留アイコン9Aが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン9A（星形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン9Cとなる。それとともに、次の変動が開始される。変動が開始されると、図50（G）と同様のミニゲーム映像の演出が実行される。すなわち、今回も星形の変動アイコン9Cに対応する変動時のため、変動アイコンと形状が対応する星形のアイコンが降ってくるミニゲーム演出が実行される。

【0207】

30

図51（B）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止し、星形状の変動アイコン9Cが消滅する。ミニゲームによって、人形のキャラクターが2つのアイコンをキャッチすると、表示画面7aの右側に表示されているポイントが2つ増えて6になる。すなわち、貯めた黒い星形の数が6になる。ここでは、この変動中に遊技球の固定入賞装置（ヘソ）19への入賞が発生し、新たに4つ目の保留アイコン9Aが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状（球形状）を有している。すなわち、先読みの対象となった星形の保留アイコン（図51（B）では1つ目の保留アイコン9A）よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表されるため、3つ目の丸形状の保留アイコンとなる。

【0208】

40

続いて、図51（C）に示すように、3つの丸形と1つの星形の保留アイコン9Aが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン9A（星形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン9Cとなる。すなわち、先読みの対象となった保留アイコンが変動アイコンとなり、対応する変動が開始される。変動が開始されると、表示画面7aの中央に丸形の保留アイコン9Cを模した保留アイコン9Cよりも大きなアイコン画像ICGが表示される。そして、このアイコン画像ICGに向かって、ポイントを表す6つの黒い星形の画像が移動し、アイコン画像ICGに吸収される。アイコン画像ICGは、吸収した黒い星形の画像の数に応じて順番に色が変わる。色の変化する順番は、大当たりの期待度が低い色から高い色に向かう順番である。例えば、青 緑 赤のような順番である。これにより、アイコン画像ICGは、吸収した黒い星形の画像の数が多

50



いほど、大当たりの期待度が高い色になる。

【 0 2 0 9 】

図 5 1 ( D ) に示すように、アイコン画像 I C G は、ポイント ( 黒い星形の画像 ) の吸収が終了すると、変動アイコン 9 C が表示されている位置に向かって移動する。ここでは、この変動中に遊技球の入賞が発生し、新たに 4 つ目の保留アイコン 9 A が最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状 ( 球形状 ) を有している。すなわち、先読みの対象となった星形の保留アイコン ( 図 5 1 ( D ) では変動アイコン 9 C ) よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表されるため、4 つ目の丸形状の保留アイコンとなる。

【 0 2 1 0 】

アイコン画像 I C G は、縮小しながら移動し、変動アイコン 9 C と接触して、図 5 1 ( E ) に示すように、変動アイコン 9 C になる。その後、図 5 1 ( F ) に示すように、装飾図柄が停止表示され、この変動アイコン 9 C に対応する変動が終了する。

【 0 2 1 1 】

図 5 1 ( G ) には、4 つの丸形の保留アイコン 9 A が右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン 9 A ( 丸形 ) が変動アイコン表示領域 ( 当該保留表示領域 ) に移動して変動アイコン 9 C となる。それとともに、次の変動が開始される一方、ミニゲーム映像の演出は実行されない。すなわち、今回は丸形の変動アイコン 9 C に対応する変動時のため、変動アイコンと形状が対応しない星形のアイコンが降ってくるミニゲーム演出は実行されない。

【 0 2 1 2 】

図 5 1 ( H ) に示すように、変動中の特定のタイミングで、3 つの保留アイコン 9 A の形状が一斉 ( 同時 ) に丸形から星形に変化する。その後、この変動中に遊技球が入賞すると、図 5 1 ( I ) に示すように、新たに 4 つ目の保留アイコン 9 A が最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形を有している。すなわち、保留アイコン 9 A の形状が一斉に丸形から星形に変化した後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表される。その後、図 8 1 ( J ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止し、丸形状の変動アイコン 9 C が消滅する。

【 0 2 1 3 】

[ 保留アイコン切り替わり演出 B ]

図 5 2 は、保留アイコン切り替わり演出 B を説明するための図である。保留アイコン切り替わり演出は、複数の保留アイコンの態様が切り替わる演出である。保留アイコンの態様には、保留アイコンの形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。保留アイコン切り替わり演出 B では、まず、図 5 2 ( A ) に示すように、通常状態時において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、3 つの保留アイコン 9 A と、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C が表示されている。3 つの保留アイコン 9 A と、変動アイコン 9 C は、いずれも、丸形状 ( 球形状 ) を有している。

【 0 2 1 4 】

この状態で、遊技球が固定入賞装置 ( ヘソ ) 1 9 に入賞すると、図 5 2 ( B ) に示すように、新たに 4 つ目の保留アイコン 9 A が最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、ローマ字の「 G 」を表す形状を有している。この 4 つ目の保留アイコン 9 A の新たな表示と同時に、他のすべての保留アイコン 9 A の形状が丸形状から G 形状に変化する。ここでは、4 つ目の保留アイコンに対応する入賞時の先読みによって、前から表示されていた 3 つの保留アイコンの形状が同時に変化する。

【 0 2 1 5 】

次に、図 5 2 ( C ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止し、丸形状の変動アイコン 9 C が消滅する。その後、図 5 2 ( D ) に示すように、G 形の 4 つの保留アイコン 9 A が右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン 9 A が変動アイコン表示領域 ( 当該保留表示領域、保留消化画像表示領域 ) に移動して変動アイコン 9 C となる。それとともに、次の変動が開始される。ここでは、装飾図柄の変動表示とともに、味方キャ

10

20

30

40

50

ラクター C R A と敵キャラクター C R B とのバトル映像の演出が実行される。味方キャラクター C R A の名前（ここでは、「 G O R O 」）は、保留アイコン 9 A や変動アイコン（当該保留アイコン） 9 C の形状（ G 形）に対応している。すなわち、 G 形の変動アイコンに対応する変動時には、この「 G 」に関連する画像（ここでは、味方キャラクター C R A の名前に、 G が含まれている）が表示される演出（味方キャラクター C R A を含むバトル演出）が実行される。

**【 0 2 1 6 】**

図 5 2 ( E ) に示すように、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が確定停止し、 G 形状の変動アイコン 9 C が消滅する。バトル映像において、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に勝つ（勝利する）と、表示画面 7 a の右側に、勝利数（ポイント）が表示される。勝利数（ポイント）は黒い星形の数によって表されている。ここでは、この変動中に遊技球の固定入賞装置（ヘソ） 1 9 への入賞が発生し、新たに 4 つ目の保留アイコン 9 A が最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状（球形状）を有している。すなわち、先読みの対象となった G 形の保留アイコン（図 5 2 ( E ) では右から 3 つ目の保留アイコン 9 A ）よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表される。

10

**【 0 2 1 7 】**

図 5 2 ( F ) に示すように、 1 つの丸形と 3 つの G 形の保留アイコン 9 A が右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン 9 A （ G 形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン 9 C となる。それとともに、次の変動が開始される。変動が開始されると、図 5 2 ( D ) と同様のバトル映像の演出が実行される。すなわち、今回も G 形の変動アイコン 9 C に対応する変動時のため、変動アイコンと対応する画像が登場する演出が実行される。すなわち、変動アイコンの表すローマ字「 G 」を含む名前「 G O R O 」の味方キャラクター C R A が登場するバトル演出が実行される。

20

**【 0 2 1 8 】**

図 5 2 ( G ) に示すように、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が確定停止し、 G 形状の変動アイコン 9 C が消滅する。バトル映像において、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に負ける（敗北する）と、表示画面 7 a の右側に表示されている勝利数に変化が生じない。すなわち、黒い星形の数が変化しない。ここでは、この変動中に遊技球の固定入賞装置（ヘソ） 1 9 への入賞が発生し、新たに 4 つ目の保留アイコン 9 A が最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状（球形状）を有している。すなわち、先読みの対象となった G 形の保留アイコン（図 5 2 ( G ) では右から 2 つ目の保留アイコン 9 A ）よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表されるため、 2 つ目の丸形状の保留アイコンとなる。

30

**【 0 2 1 9 】**

続いて、 2 つの丸形と 2 つの G 形の保留アイコン 9 A が右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン 9 A （ G 形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン 9 C となる。それとともに、次の変動が開始される。変動が開始されると、図 5 2 ( D ) と同様のバトル映像の演出が実行される。すなわち、今回も G 形の変動アイコン 9 C に対応する変動時のため、変動アイコンと対応する画像が登場する演出が実行される。すなわち、変動アイコンの表すローマ字「 G 」を含む名前「 G O R O 」の味方キャラクター C R A が登場するバトル演出が実行される。

40

**【 0 2 2 0 】**

図 5 2 ( H ) に示すように、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が確定停止し、 G 形状の変動アイコン 9 C が消滅する。バトル映像において、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に勝つ（勝利する）と、表示画面 7 a の右側に表示されている勝利数が 1 つ増えて 2 つになる。すなわち、貯めた黒い星形の数が 6 になる。

**【 0 2 2 1 】**

続いて、図 5 2 ( I ) に示すように、 2 つの丸形と 1 つの G 形の保留アイコン 9 A が右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン 9 A （ G 形）が変動アイコン表示領域（当

50

該保留表示領域)に移動して変動アイコン9Cとなる。すなわち、先読みの対象となった保留アイコンが変動アイコンとなり、対応する変動が開始される。変動が開始されると、表示画面7aの中央に丸形の保留アイコン9Cを模した保留アイコン9Cよりも大きなアイコン画像ICGが表示される。そして、このアイコン画像ICGに向かって、勝利数を表す2つの黒い星形の画像が移動し、アイコン画像ICGに吸収される。アイコン画像ICGは、吸収した黒い星形の画像の数に応じて順番に色が変わる。色の変化する順番は、大当たりの期待度が低い色から高い色に向かう順番である。例えば、青 緑 赤のような順番である。これにより、アイコン画像ICGは、吸収した黒い星形の画像の数が多いほど、大当たりの期待度が高い色になる。

【0222】

10

図52(J)に示すように、アイコン画像ICGは、ポイント(黒い星形の画像)の吸収が終了すると、変動アイコン9Cが表示されている位置に向かって移動する。アイコン画像ICGは、縮小しながら移動し、変動アイコン9Cと接触して、変動アイコン9Cになる。

【0223】

[効果例]

以下に、保留アイコン切り替わり演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図50(C)~図50(E)に示すように、3つの丸形状の保留アイコン9Aが丸形状から星形状に切り替わる第1の演出と、第1の演出の後、図50(H)に示すように、新たな丸形状の保留アイコンが追加表示される第2の演出と、第2の演出の後、図50(I)に示すように、追加表示された丸形状の保留アイコンと、星形状の3つの保留アイコンと、がシフト移動する第3の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図52も同様である。

20

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図52(B)に示すように、第1の演出において、3つの丸形状の保留アイコンは、新たな保留アイコンが追加表示されたタイミングで、丸形状からG形状に切り替わる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図50~図51に示すように、第1の演出において、3つの丸形状の保留アイコンは、新たな保留アイコンに対応する先読みによって、丸形状から星形状に切り替わり、新たな保留アイコンも星形状で表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図52も同様である。

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図50(G)~(J)、図51(A)~(B)に示すように、第3の演出の後、星形の保留アイコンの保留消化に対応する変動中には、星形の保留アイコンが表す画像に対応する画像を用いた第4の演出が実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図52も同様である。

40

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図51(C)~(E)に示すように、第4の演出では、複数の変動中にポイントを貯めていき、星形の保留アイコンのうちの最後の保留アイコンに対応する変動中に、最後の保留アイコンを貯めたポイントに対応した態様に変化させる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図52も同様である。

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図50(H)、(J)、図51(B)、(D)に示すよ

50

うに、第4の演出中に、新たな入賞があった場合、新たな前記第1の態様の保留アイコンがさらに追加表示されるこの構成によれば、従来になく斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図52も同様である。

【0224】

[変形例]

以下に、保留アイコン切り替わり演出の変形例を示す。

[変形例1]

保留アイコン切り替わり演出Aでは、図50(A)～(E)に示すように、4つ目の保留アイコン9Aが星形状で新たに追加表示されると、その前に表示されていたすべての保留アイコン9Aが丸形状から星形状に変化する一方、当該変動アイコン9Cは変化しないものとした。しかし、図50(A)～(E)において、4つ目の保留アイコン9Aが星形状で新たに追加表示され、その前に表示されていたすべての保留アイコン9Aが丸形状から星形状に変化するときに、変動アイコン9Cも星形に変化してもよい。保留アイコン切り替わり演出B(図52)においても同様である。

10

【0225】

[変形例2]

保留アイコン切り替わり演出Aでは、図50(A)～(E)に示すように、4つ目の保留アイコン9Aが星形状で新たに追加表示されると、その前に表示されていたすべての保留アイコン9Aが丸形状から星形状に変化するものとした。しかし、図50(A)～(E)において、4つ目の保留アイコン9Aはまず丸形で新たに追加表示され、その後、星形に変化し、さらにその後、その前に表示されていたすべての保留アイコン9Aが丸形状から星形状に変化してもよい。保留アイコン切り替わり演出B(図52)においても同様である。図52では、4つ目の保留アイコン9Aは丸形で新たに追加表示され、その後、新たに追加された保留アイコンを含むすべての保留アイコン9Aが一斉(同時)に丸形状から星形状に変化してもよい。

20

【0226】

[変形例3]

保留アイコン切り替わり演出A、Bは、通常状態時に実行されるものとした。しかし、保留アイコン切り替わり演出A、Bは、時短状態時に実行されてもよい。この場合、保留アイコン切り替わり演出A、Bの保留アイコン9Aにおいて実行された演出は、保留アイコン9Bによって実行されてもよい。

30

【0227】

[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表示手段を備える遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、複数の前記保留アイコンが第1の態様から第2の態様に切り替わる第1の演出と、前記第1の演出の後、新たな前記第1の態様の保留アイコンが追加表示される第2の演出と、

40

前記第2の演出の後、追加表示された前記第1の態様の保留アイコンと、前記第2の態様の複数の保留アイコンと、がシフト移動する第3の演出と、を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

[態様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、前記複数の保留アイコンは、新たな保留アイコンが追加表示されたタイミングで、前記第1の態様から前記第2の態様に切り替わる、ことを特徴とする遊技機。

[態様A1-3]

態様A1-2に記載の遊技機であって、

50

前記第 1 の演出において、前記複数の保留アイコンは、前記新たな保留アイコンに対応する先読みによって、前記第 1 の態様から前記第 2 の態様に切り替わり、前記新たな保留アイコンも前記第 2 の態様で表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 4]

態様 A 1 - 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 3 の演出の後、前記第 2 の態様の複数の保留アイコンの保留消化に対応する複数の変動中には、前記第 2 の態様の保留アイコンが表す画像に対応する画像を用いた第 4 の演出が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 A 1 - 5]

態様 A 1 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 4 の演出では、前記複数の変動中にポイントを貯めていき、前記第 2 の態様の複数の保留アイコンのうちの最後の保留アイコンに対応する変動中に、前記最後の保留アイコンを貯めたポイントに対応した態様に变化させる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 6]

態様 A 1 - 4 または態様 A 1 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 4 の演出中に、新たな入賞があった場合、新たな前記第 1 の態様の保留アイコンがさらに追加表示される、

20

ことを特徴とする遊技機。

【0228】

以下に図 5 3 ~ 図 5 5 を用いて変化アイコン獲得演出 A ~ C について説明する。図 5 3 ~ 図 5 5 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される例えば第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。

【0229】

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

30

【0230】

なお、変化アイコン獲得演出において使用される背景画像（「特定背景画像」という）は、通常背景画像に含まれない特定画像であり、例えば、月面画像、宇宙画像、宇宙船内の画像など特定画像となっている。通常背景画像は、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの通常画像となっている。特定背景画像および通常背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。

【0231】

ここでは、まず変化アイコン獲得演出 A について説明し、変化アイコン獲得演出 B、そして変化アイコン獲得演出 C について順番に説明する。

40

【0232】

[変化アイコン獲得演出 A]

変化アイコン獲得演出 A について図 5 3 を参照して説明する。図 5 3 は、変化アイコン獲得演出 A を説明するための図である。変化アイコン獲得演出 A は、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

【0233】

まず、図 5 3 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数

50

字「9」)の変動演出(変動表示)が開始される。装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする(仮停止表示され、その後、停止表示される)。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

#### 【0234】

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

#### 【0235】

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

#### 【0236】

ここでは、当該変動表示位置9Cdには、白い球状の当該変動アイコン9Cが表示され、第1保留表示位置9Adには白い球状の保留アイコン9Aが表示され、第2保留表示位置9Ad~第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが1つだけ存在している状態となっている。

#### 【0237】

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

#### 【0238】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C(以下、単に「アイコン」という場合がある。)について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応す

る抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【0239】

図53（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、第1始動口20へ遊技球が入球して先読み演出により変化アイコン獲得演出Aが開始されると、図53（B）に示すように、当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aが表示される領域および周辺領域が閃光FHにより視認困難（消える）となる。なお、第1始動口20へ遊技球が入球したことにより、2つの保留アイコン9Aが存在することとなる。

10

【0240】

以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【0241】

閃光FHが消えるに連れて、当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aの存在が視認でき、このとき、閃光FHが表示される前後において、当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状と、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aと、が変化する。

20

【0242】

具体的には、閃光FHが表示されるまえにおける当該変動表示位置9Cdの形状は、図53（B）に示すように、当該変動表示位置9Cdの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光FHが表示されたあとにおける当該変動表示位置9Cdの形状は、図53（C）に示すように、当該変動アイコン9Cを囲む正方形形状の四隅のみ白色の線で表現された画像となっている。また、閃光FHが表示されるまえにおける第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状は、図53（B）に示すように、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光FHが表示されたあとにおける第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状は、図53（C）に示すように、保留アイコン9Aを囲む正方形形状の四隅のうち下側二隅のみ白色の線で表現された形状となっている。

30

【0243】

閃光FHが表示されたあとにおける当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状は、変化アイコン獲得演出Aにおける演出として使用する特定表示位置の形状であり、閃光FHが表示されたあとにおける当該変動表示位置9Cdの形状と、閃光FHが表示されたあとにおける第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状と、が異なるように表示することにより当該変動アイコン9Cと保留アイコン9Aとを区別することができるようになっている。なお、当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状変化によっても変化アイコン獲得演出Aの開始を遊技者へ伝えることができるようになっている。

40

【0244】

また、閃光FHが表示されるまえにおける当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aは、図53（B）に示すように、白い球状のアイコンとなっているのに対して、閃光FHが表示されたあとにおける当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aは、図53（C）に示すように、演出ボタン63を模した演出ボタン画像（消灯した状態）となっている。この演出ボタン画像は、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す画像であり、当たりの期待度を示すものではなく、変化アイコン獲得演出Aにおける演出として使

50

用する特定アイコンである。つまり、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A は、変化アイコン獲得演出 A において同一の特定アイコンへ切り替わっている。

【 0 2 4 5 】

図 5 3 ( C ) において、閃光 F H が表示画面 7 a から消えて、当該変動表示位置 9 C d および第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の形状と、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A と、が変化すると、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A の上方に小さい文字で「ボタンを押して変化アイコンを獲得せよ!」というメッセージ M G 1 が表示画面 7 a に一行で表示される。この時点において、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A の演出ボタン画像は、すべて消灯した状態となっており、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作 ( 押下操作 ) しても、何ら演出に反映されない。

10

【 0 2 4 6 】

その後、図 5 3 ( D ) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「 1 」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 2 」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 3 」で停止表示されることにより、はずれとなると、メッセージ M G 1 が表示画面 7 a から消え、変動演出 ( 変動表示 ) の終了に伴い当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。図 5 3 ( A ) ~ 図 5 3 ( D ) において、通常背景画像として都市画像 T H G 1 が表示画面 7 a に表示されている。

【 0 2 4 7 】

続いて、表示画面 7 a に表示されている通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として月面画像 T H G 2 へ切り替え、図 5 3 ( E ) に示すように、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、当該変動アイコン 9 C である演出ボタン画像が点滅する表示態様となり、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作 ( 押下操作 ) が有効とっている旨を伝え、演出ボタン 6 3 の操作 ( 押下操作 ) を促す。このとき、表示画面 7 a の中央に大きな文字 ( 小さい文字の大きさと比べて約 4 倍の大きさ ) で「ボタンを押して変化アイコンを獲得せよ!」というメッセージ M G 1 が表示画面 7 a に二行で表示され、また左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動領域が表示画面 7 a の左上隅に移動され左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が高速に変動演出 ( 変動表示 ) される。変動中における左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は視認困難となっている。

20

【 0 2 4 8 】

その後、表示画面 7 a の中央に表示されていた大きな文字 ( 小さい文字の大きさと比べて約 4 倍の大きさ ) で「ボタンを押して変化アイコンを獲得せよ!」というメッセージ M G 1 は、今度は、表示画面 7 a の右上隅に縮小されながら移動し大きな文字より小さく、小さい文字よりも大きい大きさ ( 小さい文字の大きさと比べて約 2 倍の大きさ ) で二行で表示される。このように、メッセージ M G 1 の表示態様としては、図 5 3 ( C ) に示した小さい文字で一行で表示するものと、図 5 3 ( E ) に示した大きな文字 ( 小さい文字の大きさと比べて約 4 倍の大きさ ) で二行で表示するものと、図 5 3 ( E ) のその後小さい文字よりも大きい大きさ ( 小さい文字の大きさと比べて約 2 倍の大きさ ) で二行で表示するものと、があり、合計 3 つの表示態様があり、変化アイコン獲得演出 A を行っているときに同一の内容を 3 つの表示態様で表すという、これまでにない表現方法によりメッセージ M G 1 の内容を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。

30

40

【 0 2 4 9 】

続いて、図 5 3 ( F ) に示すように、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作 ( 押下操作 ) すると、または遊技者が演出ボタン 6 3 を操作 ( 押下操作 ) せず所定期間 ( 例えば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動演出 ( 変動表示 ) 開始されてから 3 秒 ) が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージ M G 2 が表示画面 7 a の中央に表示される。ここでは、変化アイコンを獲得できず「残念!」というメッセージ M G 2 が表示画面 7 a に表示される。このとき、左装飾図柄 8 L が数字「 2 」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 1 」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 3 」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出 ( 変動表示 ) の終了に伴い当該変動

50



アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

【 0 2 5 0 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、当該変動アイコン 9 C である演出ボタン画像が点滅する表示態様となり、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）が有効とっている旨を伝え、演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が高速に変動演出（変動表示）される。

【 0 2 5 1 】

続いて、図 5 3（G）に示すように、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、または遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）せず所定期間（例えば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動演出（変動表示）開始されてから 3 秒）が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージ M G 2 が表示画面 7 a の中央に再び表示される。ここでは、変化アイコンを獲得でき「獲得！」というメッセージ M G 2 が表示画面 7 a に表示される。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が依然として高速に変動演出（変動表示）され、当該変動アイコン 9 C も表示画面 7 a から消えない。

【 0 2 5 2 】

続いて、メッセージ M G 2 が表示画面 7 a から消えると、図 5 3（H）に示すように、表示画面 7 a の右下隅に変化アイコン H I がストック表示される。その後、図 5 3（I）に示すように、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンがその大きさを約 1.5 倍程度大きくなって閃光とともに表示画面 7 a の中央に出現する。そして、ストックされた変化アイコン H I の発動により、この出現した白い球状のアイコンへ向かって変化アイコン H I から稲妻が走り、この出現した白い球状のアイコンの大きさが大きくなり、最大で、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンの大きさと比べると、約 4 倍程度の大きさとなる。

【 0 2 5 3 】

その後、図 5 3（J）に示すように、変化アイコン H I が表示画面 7 a から消えて、白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ切り替わって出現し、この星形のアイコンが点滅する当該変動アイコン 9 C である演出ボタン画像が表示されている当該変動表示位置 9 C d へ向かって縮小しながら移動する。

【 0 2 5 4 】

その後、図 5 3（K）に示すように、当該変動アイコン 9 C である演出ボタン画像から星形のアイコンへ切り替わる。このとき、正方形形状の四隅が白色の線で表現された当該変動表示位置 9 C d と、正方形形状の四隅のうち下側二隅が白色の線で表現された第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d と、が表示画面 7 a から消える。このあとに、メッセージ M G 1 も表示画面 7 a から消える。なお、星型のアイコンは、移動中に縮小されるものの、図 5 3（a）において表示されていた白い球状のアイコンの大きさと比べて大きくなり、約 1.5 倍程度の大きさとなっている。

【 0 2 5 5 】

その後、図 5 3（L）に示すように、表示画面 7 a に表示されている特定背景画像として月面画像 T H G 2 から通常背景画像である都市画像 T H G 1 へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像 T H G 1 から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、表示画面 7 a の左上隅に移動されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が元の変動領域に戻って高速に変動演出（変動表示）され、矩形画像の当該変動表示位置 9 C d と、矩形画像の第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d と、が表示画面 7 a に再び表示される。これにより、変化アイコン獲得演出 A が終了する。変化アイコン獲得演出 A のあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されないときには、は

10

20

30

40

50

ずれとなる。

【 0 2 5 6 】

[ 変化アイコン獲得演出 B ]

次に、変化アイコン獲得演出 B について図 5 4 を参照して説明する。図 5 4 は、変化アイコン獲得演出 B を説明するための図である。変化アイコン獲得演出 B は、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

【 0 2 5 7 】

まず、図 5 4 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「 1 」～数字「 9 」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

10

【 0 2 5 8 】

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

20

【 0 2 5 9 】

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

30

【 0 2 6 0 】

ここでは、当該変動表示位置 9 C d には、白い球状の当該変動アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが 1 つだけ存在している状態となっている。

40

【 0 2 6 1 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への

50

遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

#### 【0262】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

10

#### 【0263】

図54（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、第1始動口20へ遊技球が入球して先読み演出により変化アイコン獲得演出Bが開始されると、図54（B）に示すように、当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aが表示される領域および周辺領域が閃光FHにより視認困難（消える）となる。なお、第1始動口20へ遊技球が入球したことにより、2つの保留アイコン9Aが存在することとなる。

20

#### 【0264】

以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

#### 【0265】

閃光FHが消えるに連れて、当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aの存在が視認でき、このとき、閃光FHが表示される前後において、当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状と、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aと、が変化する。

30

#### 【0266】

具体的には、閃光FHが表示されるまえにおける当該変動表示位置9Cdの形状は、図54（B）に示すように、当該変動表示位置9Cdの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光FHが表示されたあとにおける当該変動表示位置9Cdの形状は、図54（C）に示すように、当該変動アイコン9Cを囲む正方形形状の四隅のみ白色の線で表現された画像となっている。また、閃光FHが表示されるまえにおける第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状は、図54（B）に示すように、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光FHが表示されたあとにおける第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状は、図54（C）に示すように、保留アイコン9Aを囲む正方形形状の四隅のうち下側二隅のみ白色の線で表現された形状となっている。

40

#### 【0267】

閃光FHが表示されたあとにおける当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状は、変化アイコン獲得演出Bにおける演出として使用する特定表示位置の形状であり、閃光FHが表示されたあとにおける当該変動表示位置9Cdの形状と、閃光FHが表示されたあとにおける第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状と、が異なるように表示することにより当該変動アイコン9Cと保

50

留アイコン 9 A とを区別することができるようになっている。なお、当該変動表示位置 9 C d および第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の形状変化によっても変化アイコン獲得演出 B の開始を遊技者へ伝えることができるようになっている。

【 0 2 6 8 】

また、閃光 F H が表示されるまえにおける当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A は、図 5 4 ( B ) に示すように、白い球状のアイコンとなっているのに対して、閃光 F H が表示されたあとにおける当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A は、図 5 4 ( C ) に示すように、剣部材 6 5 を模した剣画像となっており、変化アイコン獲得演出 B における演出として使用する特定アイコンである。つまり、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A は、変化アイコン獲得演出 B において同一の特定アイコンへ切り替わっている。なお、剣画像は、剣部材 6 5 を模したものであるものの、遊技者が剣部材 6 5 を押し込む操作をしても、変化アイコン獲得演出 B において何ら演出に反映されない。

10

【 0 2 6 9 】

図 5 4 ( C ) において、閃光 F H が表示画面 7 a から消えて、当該変動表示位置 9 C d および第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の形状と、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A と、が変化すると、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A の上方に小さい文字で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージ M G 1 が表示画面 7 a に一行で表示される。

【 0 2 7 0 】

その後、図 5 4 ( D ) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「 1 」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 2 」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 3 」で停止表示されることにより、はずれとなると、メッセージ M G 1 が表示画面 7 a から消え、変動演出 ( 変動表示 ) の終了に伴い当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。図 5 4 ( A ) ~ 図 5 4 ( D ) において、通常背景画像として都市画像 T H G 1 が表示画面 7 a に表示されている。

20

【 0 2 7 1 】

続いて、表示画面 7 a に表示されている通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として月面画像 T H G 2 へ切り替え、図 5 4 ( E ) に示すように、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、表示画面 7 a の中央に大きな文字 ( 小さい文字の大きさと比べて約 4 倍の大きさ ) で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージ M G 1 が表示画面 7 a に二行で表示され、また左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動領域が表示画面 7 a の左上隅に移動され左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が高速に変動演出 ( 変動表示 ) される。変動中における左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は視認困難となっている。

30

【 0 2 7 2 】

そして、表示画面 7 a には、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦いはじめ、その後、表示画面 7 a の中央に表示されていた大きな文字 ( 小さい文字の大きさと比べて約 4 倍の大きさ ) で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージ M G 1 は、今度は、表示画面 7 a の右上隅に縮小されながら移動し大きな文字より小さく、小さい文字よりも大きい大きさ ( 小さい文字の大きさと比べて約 2 倍の大きさ ) で二行で表示される。このように、メッセージ M G 1 の表示態様としては、図 5 4 ( C ) に示した小さい文字で一行で表示するものと、図 5 4 ( E ) に示した大きな文字 ( 小さい文字の大きさと比べて約 4 倍の大きさ ) で二行で表示するものと、図 5 4 ( E ) のその後に小さい文字よりも大きい大きさ ( 小さい文字の大きさと比べて約 2 倍の大きさ ) で二行で表示するものと、があり、合計 3 つの表示態様があり、変化アイコン獲得演出 B を行っているときに同一の内容を 3 つの表示態様で表すという、これまでにない表現方法によりメッセージ M G 1 の内容を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。

40

【 0 2 7 3 】

続いて、図 5 4 ( F ) に示すように、所定期間 ( 例えば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄

50

8 C、右装飾図柄 8 R が変動演出（変動表示）開始されてから 3 秒）が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージ M G 2 が表示画面 7 a の中央に表示される。ここでは、味方キャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利したため変化アイコンを獲得できず「残念！」というメッセージ M G 2 が敵キャラクタ C R B の左方に配置されて表示画面 7 a に表示される。このとき、左装飾図柄 8 L が数字「2」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「1」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

【0274】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が高速に変動演出（変動表示）される。これにより、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが再び戦いはじめる。

10

【0275】

続いて、図 5 4（G）に示すように、所定期間（例えば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動演出（変動表示）開始されてから 3 秒）が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージ M G 2 が表示画面 7 a の中央に再び表示される。ここでは、味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北したため変化アイコンを獲得でき「獲得！」というメッセージ M G 2 が味方キャラクタ C R A の左方に配置されて表示画面 7 a に表示される。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が依然として高速に変動演出（変動表示）され、当該変動アイコン 9 C も表示画面 7 a から消えない。

20

【0276】

続いて、メッセージ M G 2 が表示画面 7 a から消えると、図 5 4（H）に示すように、表示画面 7 a の右下隅に変化アイコン H I がストック表示される。その後、図 5 4（I）に示すように、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンがその大きさを約 1.5 倍程度大きくなって閃光とともに表示画面 7 a の中央に出現する。そして、ストックされた変化アイコン H I の発動により、この出現した白い球状のアイコンへ向かって変化アイコン H I から稲妻が走り、この出現した白い球状のアイコンの大きさが大きくなり、最大で、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンの大きさと比べると、約 4 倍程度の大きさとなる。

30

【0277】

その後、図 5 4（J）に示すように、変化アイコン H I が表示画面 7 a から消えて、白い球状のアイコンから他のアイコンへ切り替わることがなく、つまり図 5 4（a）において表示されていた白い球状のアイコンと同一となってアイコンの変化に失敗した状態となり、この白い球状のアイコンが当該変動アイコン 9 C である剣画像が表示されている当該変動表示位置 9 C d へ向かって縮小しながら移動する。

【0278】

その後、図 5 4（K）に示すように、当該変動アイコン 9 C である剣画像から元の大きさまで縮小された白い球状のアイコンへ切り替わる。このとき、正方形形状の四隅が白色の線で表現された当該変動表示位置 9 C d と、正方形形状の四隅のうち下側二隅が白色の線で表現された第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d と、が表示画面 7 a から消える。このあとに、メッセージ M G 1 も表示画面 7 a から消える。

40

【0279】

その後、図 5 4（L）に示すように、表示画面 7 a に表示されている特定背景画像として月面画像 T H G 2 から通常背景画像である都市画像 T H G 1 へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像 T H G 1 から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、表示画面 7 a の左上隅に移動されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が元の変動領域に戻って高速に変動演出（変動表示）され、矩形画像の当該変動表示位置 9 C d と、矩形画像の第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d

50

と、が表示画面 7 a に再び表示される。これにより、変化アイコン獲得演出 B が終了する。変化アイコン獲得演出 B のあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

#### 【 0 2 8 0 】

##### [ 変化アイコン獲得演出 C ]

次に、変化アイコン獲得演出 C について図 5 5 を参照して説明する。図 5 5 は、変化アイコン獲得演出 B を説明するための図である。変化アイコン獲得演出 C は、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

10

#### 【 0 2 8 1 】

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

20

#### 【 0 2 8 2 】

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

30

#### 【 0 2 8 3 】

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

40

#### 【 0 2 8 4 】

ここでは、当該変動表示位置 9 C d には、白い球状の当該変動アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 3 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが 3 つ存在している状態となっている。

#### 【 0 2 8 5 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側

50

に表示されている、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの中央上側に配置されて表示されている。第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

10

## 【0286】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

20

## 【0287】

図55（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、第1始動口20へ遊技球が入球して先読み演出により変化アイコン獲得演出Cが開始されると、図55（B）に示すように、当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aが表示される領域および周辺領域が閃光FHにより視認困難（消える）となる。なお、第1始動口20へ遊技球が入球したことにより、4つの保留アイコン9Aが存在することとなる。

## 【0288】

以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

30

## 【0289】

閃光FHが消えるに連れて、当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aの存在が視認でき、このとき、閃光FHが表示される前後において、当該変動表示位置9Cdおよび第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状と、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aと、が変化する。

## 【0290】

具体的には、閃光FHが表示されるまえにおける当該変動表示位置9Cdの形状は、図55（B）に示すように、当該変動表示位置9Cdの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光FHが表示されたあとにおける当該変動表示位置9Cdの形状は、図55（C）に示すように、当該変動アイコン9Cを囲む正方形形状の四隅のみ白色の線で表現された画像となっている。また、閃光FHが表示されるまえにおける第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状は、図55（B）に示すように、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光FHが表示されたあとにおける第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adの形状は、図55（C）に示すように、保留アイコン9Aを囲む正方形形状の四隅のうち下側二隅のみ白色の線で表現された形状となっている。

40

## 【0291】

50

閃光 F H が表示されたあとにおける当該変動表示位置 9 C d および第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の形状は、変化アイコン獲得演出 C における演出として使用する特定表示位置の形状であり、閃光 F H が表示されたあとにおける当該変動表示位置 9 C d の形状と、閃光 F H が表示されたあとにおける第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の形状と、が異なるように表示することにより当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A とを区別することができるようになっている。なお、当該変動表示位置 9 C d および第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の形状変化によっても変化アイコン獲得演出 C の開始を遊技者へ伝えることができるようになっている。

**【 0 2 9 2 】**

また、閃光 F H が表示されるまえにおける当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A は、図 5 5 ( B ) に示すように、白い球状のアイコンとなっているのに対して、閃光 F H が表示されたあとにおける当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A は、図 5 5 ( C ) に示すように、剣部材 6 5 を模した剣画像となっており、変化アイコン獲得演出 C における演出として使用する特定アイコンである。つまり、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A は、変化アイコン獲得演出 C において同一の特定アイコンへ切り替わっている。なお、剣画像は、剣部材 6 5 を模したものであるものの、遊技者が剣部材 6 5 を押し込む操作をしても、変化アイコン獲得演出 C において何ら演出に反映されない。

10

**【 0 2 9 3 】**

図 5 5 ( C ) において、閃光 F H が表示画面 7 a から消えて、当該変動表示位置 9 C d および第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の形状と、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A と、が変化すると、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A の上方に小さい文字で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージ M G 1 が表示画面 7 a に一行で表示される。

20

**【 0 2 9 4 】**

その後、図 5 5 ( D ) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「 1 」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 2 」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 3 」で停止表示されることにより、はずれとなると、メッセージ M G 1 が表示画面 7 a から消え、変動演出 ( 変動表示 ) の終了に伴い当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。図 5 5 ( A ) ~ 図 5 5 ( D ) において、通常背景画像として都市画像 T H G 1 が表示画面 7 a に表示されている。

30

**【 0 2 9 5 】**

続いて、表示画面 7 a に表示されている通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として月面画像 T H G 2 へ切り替え、図 5 5 ( E ) に示すように、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、表示画面 7 a の中央に大きな文字 ( 小さい文字の大きさと比べて約 4 倍の大きさ ) で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージ M G 1 が表示画面 7 a に二行で表示され、また左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動領域が表示画面 7 a の左上隅に移動され左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が高速に変動演出 ( 変動表示 ) される。変動中における左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は視認困難となっている。

40

**【 0 2 9 6 】**

そして、表示画面 7 a には、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦いはじめ、その後、表示画面 7 a の中央に表示されていた大きな文字 ( 小さい文字の大きさと比べて約 4 倍の大きさ ) で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージ M G 1 は、今度は、表示画面 7 a の右上隅に縮小されながら移動し大きな文字より小さく、小さい文字よりも大きい大きさ ( 小さい文字の大きさと比べて約 2 倍の大きさ ) で二行で表示される。このように、メッセージ M G 1 の表示態様としては、図 5 5 ( C ) に示した小さい文字で一行で表示するものと、図 5 5 ( E ) に示した大きな文字 ( 小さい文字の大きさと比べて約 4 倍の大きさ ) で二行で表示するものと、図 5 5 ( E ) のその後小さい文字よりも大きい大きさ ( 小さい文字の大きさと比べて約 2 倍の大きさ ) で二行で表示するも

50



のと、があり、合計3つの表示態様があり、変化アイコン獲得演出Cを行っているときに同一の内容を3つの表示態様で表すという、これまでにない表現方法によりメッセージMG1の内容を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。

**【0297】**

続いて、図55(F)に示すように、所定期間(例えば、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動演出(変動表示)開始されてから3秒)が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージMG2が表示画面7aの中央に表示される。ここでは、味方キャラクターAが敗北して敵キャラクターBが勝利したため変化アイコンを獲得できず「残念!」というメッセージMG2が敵キャラクターBの左方に配置されて表示画面7aに表示される。このとき、左装飾図柄8Lが数字「2」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「1」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「3」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出(変動表示)の終了に伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

10

**【0298】**

続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが高速に変動演出(変動表示)される。これにより、味方キャラクターAと敵キャラクターBとが再び戦いはじめる。

**【0299】**

続いて、図55(G)に示すように、所定期間(例えば、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動演出(変動表示)開始されてから3秒)が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージMG2が表示画面7aの中央に再び表示される。ここでは、味方キャラクターAが勝利して敵キャラクターBが敗北したため変化アイコンを獲得でき「獲得!」というメッセージMG2が味方キャラクターAの左方に配置されて表示画面7aに表示される。このとき、左装飾図柄8Lが数字「1」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「3」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「2」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出(変動表示)の終了に伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

20

**【0300】**

続いて、メッセージMG2が表示画面7aから消えると、図55(H)に示すように、表示画面7aの右下隅に変化アイコンHIがストック表示され、続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが高速に変動演出(変動表示)される。これにより、味方キャラクターAと敵キャラクターBとが再び戦いはじめる。

30

**【0301】**

続いて、図55(I)に示すように、所定期間(例えば、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動演出(変動表示)開始されてから3秒)が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージMG2が表示画面7aの中央に再び表示される。ここでは、味方キャラクターAが敗北して敵キャラクターBが勝利したため変化アイコンを獲得できず「残念!」というメッセージMG2が敵キャラクターBの左方に配置されて表示画面7aに表示される。このとき、左装飾図柄8Lが数字「1」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「3」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出(変動表示)の終了に伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

40

**【0302】**

続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが高速に変動演出(変動表示)される。これにより、味方キャラクターAと敵キャラクターBとが再び戦いはじめる。

50

## 【0303】

続いて、図55(J)に示すように、所定期間(例えば、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動演出(変動表示)開始されてから3秒)が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージMG2が表示画面7aの中央に再び表示される。ここでは、味方キャラクタCRAが勝利して敵キャラクタCRBが敗北したため変化アイコンを獲得でき「獲得!」というメッセージMG2が味方キャラクタCRAの左方に配置されて表示画面7aに表示される。このとき、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが依然として高速に変動演出(変動表示)され、当該変動アイコン9Cも表示画面7aから消えない。

## 【0304】

続いて、メッセージMG2が表示画面7aから消えると、図55(K)に示すように、表示画面7aの右下隅にすでにストック表示されている変化アイコンHIの上方にもう1つ変化アイコンHIがストック表示され、上下に変化アイコンHI、HIが2つに並んで配置された状態となり、その後、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンがその大きさを約1.5倍程度大きくなって閃光とともに表示画面7aの中央に出現する。そして、上下に並んで配置されてストックされた2つの変化アイコンHI、HIの発動により、この出現した白い球状のアイコンへ向かって、上下に並んで配置された2つの変化アイコンHI、HIから稲妻が走り、この出現した白い球状のアイコンの大きさが大きくなり、最大で、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンの大きさと比べると、約4倍程度の大きさとなる。

## 【0305】

その後、図55(L)に示すように、上下に並んで配置された2つの変化アイコンHI、HIが表示画面7aから消えて、白い球状のアイコンから赤色を有する笑顔球体のアイコンへ切り替わって出現し、この笑顔球体のアイコンが点滅する当該変動アイコン9Cである剣画像が表示されている当該変動表示位置9Cdへ向かって縮小しながら移動する。

## 【0306】

その後、図55(M)に示すように、当該変動アイコン9Cである剣画像から笑顔球体のアイコンへ切り替わる。このとき、正方形形状の四隅が白色の線で表現された当該変動表示位置9Cdと、正方形形状の四隅のうち下側二隅が白色の線で表現された第1保留表示位置9Ad~第4保留表示位置9Adと、が表示画面7aから消える。このあとに、メッセージMG1も表示画面7aから消える。なお、笑顔球体のアイコンは、移動中に縮小されるものの、図55(a)において表示されていた白い球状のアイコンの大きさと比べて大きくなり、約1.5倍程度の大きさとなっている。

## 【0307】

その後、図55(N)に示すように、表示画面7aに表示されている特定背景画像として月面画像THG2から通常背景画像である都市画像THG1へ再び切り替え(このとき、通常背景画像として都市画像THG1から他の通常画像(例えば地下画像)へ切り替えてもよい)、表示画面7aの左上隅に移動されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが元の変動領域に戻って高速に変動演出(変動表示)され、矩形画像の当該変動表示位置9Cdと、矩形画像の第1保留表示位置9Ad~第4保留表示位置9Adと、が表示画面7aに再び表示される。これにより、変化アイコン獲得演出Cが終了する。変化アイコン獲得演出Cのあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後大当たり遊技(大当たり演出)が開始されるのに対して、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

## 【0308】

[効果例]

以下に、変化アイコン獲得演出の効果例を示す。

[効果1]

10

20

30

40

50

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C において、遊技球が入球可能な第 1 始動口 2 0 (入球口) と、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7 (表示手段) と、を備え、第 1 始動口 2 0 (入球口) への遊技球の入球に関連して当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A を同一の特定アイコンとして、変化アイコン獲得演出 A では演出ボタン 6 3 を模した演出ボタン画像に切り換えて表示する先読み演出を実行可能であり、変化アイコン獲得演出 B、C では剣部材 6 5 を模した剣画像に切り換えて表示する先読み演出を実行可能であり、特定アイコンに切り換わると、当たりの期待度を変化可能 (アップ可能) な変化アイコン H I を表示して変化アイコン H I を獲得可能な第 1 の演出 (変化アイコン獲得演出 A では図 5 3 ( F ) , ( G )、変化アイコン獲得演出 B では図 5 4 ( F ) , ( G )、変化アイコン獲得演出 C では図 5 5 ( F ) , ( G ) , ( J ) ) を実行することができるようになっている。この構成によれば、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A を同一の特定アイコンに切り換わることで、保留アイコン 9 A の消化態様に対する単調さをなくすことに寄与することができるし、当たりの期待度を変化可能 (アップ可能) な変化アイコン H I の獲得機会を遊技者に付与することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

10

## 【 0 3 0 9 】

## [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C において、保留アイコン 9 A は、単一または複数存在するようになっている。この構成によれば、保留アイコン 9 A は、単一または複数存在していても、第 1 の演出を実行することができるようになっている。保留アイコン 9 A が 1 つ以上存在すれば、第 1 の演出を実行することができるようになっているため、仮に保留アイコン 9 A が 1 つしか存在しない場合であっても、遊技者に当たりの期待度アップ可能な変化アイコン H I の獲得機会という期待感を付与し続けることができ、保留アイコン 9 A の数による遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができるようになっている。

20

## 【 0 3 1 0 】

## [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C における第 1 の演出では、特定アイコンの数だけ変化アイコン H I を獲得可能な機会を得ることができるようになっている。この構成によれば、特定アイコンの数だけ変化アイコン H I を獲得可能な機会を得ることができるため、変化アイコン獲得演出 A、変化アイコン獲得演出 B、変化アイコン獲得演出 C の発生による当たりの期待度アップの期待感を遊技者に付与することができる。なお、保留アイコン 9 A の数 (つまり特定アイコンの数) と、獲得できる変化アイコンの数と、は一致している必要はなく、たとえ、保留アイコン 9 A が 1 つだけ存在するときであっても、変化アイコン獲得演出 A、変化アイコン獲得演出 B、変化アイコン獲得演出 C が行われた場合には、変化アイコンを獲得できないときもあるし、1 つの変化アイコンを獲得することができるときもあるし、2 つの変化アイコンを獲得することができるときもあるし、3 つの変化アイコンを獲得することができるときもある。

30

40

## 【 0 3 1 1 】

## [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、第 1 の演出である図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C における第 1 の演出では、特定アイコンに切り換わった当該変動アイコン 9 C が変動演出 (変動表示) の終了により消化されて消えると、特定アイコンに切り換わった保留アイコン 9 A が一定の方向 (当該変動アイコン 9 C を表示する当該変動表示位置 9 C d) へ向かってシフト移動することができるようになっている。この構成によれば、特定アイコンの数の減少具合を遊技者に視覚的にうったえ変化アイコンの獲得機会の残存回数を伝えることができる。

50

## 【 0 3 1 2 】

## [ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、第 1 の演出である図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C における第 1 の演出では、先読み演出が当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A を特定アイコンに切り換えた時点における変動演出中（変動表示中）において変化アイコン H I を獲得することができないようになっている。当該変動アイコン 9 C は、変動演出中（変動表示中）に対する予告（表示態様を変化させる「変化演出」）として使用される場合があるものの、上記実施形態の遊技機 1 における当該変動アイコン 9 C は、変動演出中（変動表示中）に対する予告ではなく、これから始まる（つまり次変動演出（次変動表示）において）第 1 の演出の開始を伝える予告としても使用されており、この点で、変動演出中（変動表示中）に対する予告として当該変動アイコン 9 C を使用するものと異なっている。

10

## 【 0 3 1 3 】

## [ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C における第 1 の演出では、特定アイコンに切り換わった保留アイコン 9 A が当該変動アイコン 9 C となり変動演出（変動表示）が開始されると、変動演出中（変動表示中）において変化アイコン H I を獲得可能となり、獲得した変化アイコン H I をストックすることができるようになっている。この構成によれば、獲得した変化アイコン H I を獲得時にすぐに消化するのではなく、ストックしているため、遊技者は、獲得した変化アイコン H I の数を把握することができるし、ストックした変化アイコン H I の発動による効果への期待感、つまり当たりの期待度アップへの期待感が高まる。

20

## 【 0 3 1 4 】

## [ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C における第 1 の演出のあとに、第 1 の演出によりストックされた変化アイコン H I から稲妻が発せられ特定アイコンに切り換わった当該変動アイコン 9 C から当たりの期待度を示唆するアイコンに切り換える第 2 の演出（変化アイコン獲得演出 A では図 5 3（I）、変化アイコン獲得演出 B では図 5 4（I）、変化アイコン獲得演出 C では図 5 5（K））を実行することができるようになっている。この構成によれば、第 2 の演出が行われると、すでにストックした変化アイコン H I の発動による効果が発揮されるため、遊技者は、ストックした変化アイコン H I の数と当たりの期待度アップとの関係性（法則性）を自身で見出すことができる。

30

## 【 0 3 1 5 】

## [ 変形例 ]

以下に、変化アイコン獲得演出の変形例を示す。

## [ 変形例 1 ]

図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

40

## 【 0 3 1 6 】

## [ 変形例 2 ]

図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C では、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して先読み演出により開始されていた。しかし、先読み演出を用いずに、サブ制御基板 9 0 による独自の抽選により行うか否かを決定してもよい。この場合、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って変化アイコン獲得演出 A、変化アイコン獲得演出 B、変化アイコン獲得演出 C のいずれか

50

の変化アイコン獲得演出を実行するため、サブ制御基板 90 は、主制御基板 80 からの変動演出開始コマンドが示す演出時間を考慮して、変化アイコン獲得演出の進行をリアルタイムで調整しながら行う必要がある。

【0317】

[変形例 3]

図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C では、変化アイコン H I が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されていた。しかし、画像表示装置 7 と別体に設けられた他の画像表示装置の表示画面に表示するようにしてもよい。他の画像表示装置は、画像表示装置 7 とともに遊技盤 2 に設けられていてもよいし、前枠 5 3 に設けられていてもよい。こうすれば、複数の画像表示装置が存在するため、複数の画像表示装置による表示態様にバリエーションを増やすことができる。

10

【0318】

[変形例 4]

図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C では、変化アイコン H I が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されていた。しかし、遊技盤 2 または前枠 5 3 に変化アイコンを模した立体的な造形が施された構造体を複数設けて、この構造体が発光した数により獲得した変化アイコンの数を遊技者へ伝えるようにしてもよい。

【0319】

[変形例 5]

図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C では、ストックされた変化アイコン H I から稲妻が発せられ、画像表示装置 7 の表示画面 7 a から消えていた。このとき、ストックされた変化アイコン H I が自身で発した稲妻により爆発する表示態様により表示画面 7 a から消えてもよし、ストックされた変化アイコン H I が自身で発した稲妻によりエネルギーを使い果たし自身の構造が粉々に剥がれ落ちる表示態様で表示画面 7 a から消えてもよい。

20

【0320】

[変形例 6]

図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C では、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C というアイコンがすべて最も当たりの期待度が低い白い球状のアイコンとなっているときに行われるようになっていた。しかし、例えば、保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが異なるアイコンであるときに行われるようにしてもよい。例えば、当該変動アイコン 9 C が笑顔球体のアイコンであって保留アイコン 9 A が白い球状のアイコンであるときに変化アイコン獲得演出 A、変化アイコン獲得演出 B、変化アイコン獲得演出 C のいずれかを行うようにしてもよい。これは、当該変動アイコン 9 C は、変動演出中（変動表示中）に対する予告（表示態様を変化させる「変化演出」）使用される場合があるものの、変動演出中（変動表示中）の予告として使用する代わりに、次変動表示（次変動表示）において開始される変化アイコン獲得演出 A、変化アイコン獲得演出 B、変化アイコン獲得演出 C の開始を伝える予告として使用する。

30

【0321】

[変形例 7]

図 5 3 の変化アイコン獲得演出 A、図 5 4 の変化アイコン獲得演出 B、図 5 5 の変化アイコン獲得演出 C では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

40

【0322】

[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]

50

遊技球が入球可能な入球口と、複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、

前記入球口への遊技球の入球に関連して当該変動アイコンおよび保留アイコンを同一の特定アイコンに切り換えて表示する先読み演出を実行可能であり、

前記特定アイコンに切り換わると、当たりの期待度を变化可能な変化アイコンを表示して前記変化アイコンを獲得可能な第1の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0323】

[ 態様 A 2 - 2 ]

態様 A 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記保留アイコンは、単一または複数存在する、

ことを特徴とする遊技機。

10

【0324】

[ 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、

前記第1の演出では、前記特定アイコンの数だけ前記変化アイコンを獲得可能な機会を得ることができる、

ことを特徴とする遊技機。

【0325】

[ 態様 A 2 - 4 ]

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

前記第1の演出では、前記特定アイコンに切り換わった前記当該変動アイコンが変動演出の終了により消化されて消えると、前記特定アイコンに切り換わった前記保留アイコンが一定の方向へ向かってシフト移動する、

ことを特徴とする遊技機。

20

[ 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であって、

前記第1の演出では、前記先読み演出が前記当該変動アイコンおよび前記保留アイコンを前記特定アイコンに切り換えた時点における変動演出中において前記変化アイコンを獲得することができない、

ことを特徴とする遊技機。

30

【0326】

[ 態様 A 2 - 6 ]

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

前記第1の演出では、前記特定アイコンに切り換わった前記保留アイコンが前記当該変動アイコンとなり変動演出が開始されると、変動演出中において前記変化アイコンを獲得可能となり、獲得した前記変化アイコンをストックする、

ことを特徴とする遊技機。

【0327】

[ 態様 A 2 - 7 ]

態様 A 2 - 6 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出のあとに、前記第1の演出によりストックされた前記変化アイコンから稲妻が発せられ前記特定アイコンに切り換わった前記当該変動アイコンから当たりの期待度を示唆するアイコンに切り換える第2の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0328】

以下に図56～図58を用いて保留アイコン移動変化演出A～Cについて説明する。この保留アイコン移動変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、保留アイコン移動変化演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像デー

50

タを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 0 3 2 9 】

[ 保留アイコン移動変化演出 A ]

図 5 6 は、保留アイコン移動変化演出 A を説明するための図である。保留アイコン移動変化演出は、保留アイコンを表す画像が移動しながら態様に変化する演出である。ここでの態様とは、保留アイコンを表す画像の形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。保留アイコン移動変化演出 A では、まず、図 5 6 ( A ) に示すように、通常状態時において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、3 つの保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C は、いずれも、丸形状 ( 球形状 ) を有している。ここでは、当該保留アイコン 9 C も保留アイコン 9 A も同様の形状 ( 保留アイコン形状 ) をしているの、これらをまとめて単に「保留アイコン 9 A、9 C」とも呼ぶ。当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C は、表示画面 7 a の中央下方の当該保留表示領域 ( 変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域 ) に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

10

【 0 3 3 0 】

図 5 6 ( B ) に示すように、変動中の或タイミングで、表示画面 7 a に「保留変化疑似連開始！！」の文字画像が表示される。それとともに、当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C が左上方に移動する。このとき、3 つの保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a から消える ( 表示がされない )。その後、図 5 6 ( C ) に示すように、当該保留アイコン 9 C が表示画面 7 a の左下の所定位置 ( 第 1 位置 ) で停止する。第 1 位置は、当該保留表示領域の左に位置する。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「 6 6 」のリーチ態様となっている。

20

【 0 3 3 1 】

図 5 6 ( D ) に示すように、当該保留アイコン 9 C は、第 1 位置から右方向の当該保留表示領域に向かって移動する。リーチ状態の装飾図柄は、中装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、当該保留アイコン 9 C の色が変わる。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が仮停止すると当該保留アイコン 9 C の態様が変わる。ここでは、当該保留アイコン 9 C の色が変わる。当該保留アイコン 9 C の色の変化する順番は、大当たりの期待度が低い色から高い色に向かう順番である。例えば、青 緑 赤のような順番である。

30

【 0 3 3 2 】

図 5 6 ( E ) に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再変動を開始する。当該保留アイコン 9 C は、右方向への移動を継続する。その後、図 5 6 ( F ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再度、仮停止する。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「 5 6 7 」で仮停止している。今回は中装飾図柄 8 C が「保留変化」の文字画像で仮停止していないため、当該保留アイコン 9 C の色は変化しない。当該保留アイコン 9 C は、右方向の移動が継続している。

【 0 3 3 3 】

図 5 6 ( G ) に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再変動を開始する。当該保留アイコン 9 C は、右方向への移動を継続する。その後、図 5 6 ( H ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再度、仮停止する。ここでは、「 3 3 」のリーチ状態の後、中装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、当該保留アイコン 9 C の色と形状が変わる。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が再度仮停止すると当該保留アイコン 9 C の色と形状がさらに期待度の高い態様に変化する。

40

【 0 3 3 4 】

図 5 6 ( I ) に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再変動を開始する。当該保留アイコン 9 C は、右方向への移動を継続し、当該保留

50

表示領域に到達して停止する。すなわち、当該保留アイコン 9 C は、当初の位置に戻る。その後、図 5 6 ( J ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止する。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「 3 3 3 」の大当たりの態様で停止している。

【 0 3 3 5 】

[ 保留アイコン移動変化演出 B ]

図 5 7 は、保留アイコン移動変化演出 B を説明するための図である。保留アイコン移動変化演出は、保留アイコンを表す画像が移動しながら態様に変化する演出である。ここでの態様とは、保留アイコンを表す画像の形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。保留アイコン移動変化演出 B では、まず、図 5 7 ( A ) に示すように、通常状態時において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、3 つの保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C は、いずれも、丸形状 ( 球形状 ) を有している。ここでは、当該保留アイコン 9 C も保留アイコン 9 A も同様の形状 ( 保留アイコン形状 ) をしているため、これらをまとめて単に「保留アイコン 9 A、9 C」とも呼ぶ。当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C は、表示画面 7 a の中央下方の当該保留表示領域 ( 変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域 ) に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

【 0 3 3 6 】

図 5 7 ( B ) に示すように、変動中の或タイミングで、表示画面 7 a に「保留変化疑似連開始!!」の文字画像が表示される。それとともに、当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C が左上方に移動する。このとき、3 つの保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a から消える ( 表示がされない )。その後、図 5 7 ( C ) に示すように、当該保留アイコン 9 C が表示画面 7 a の左下の所定位置 ( 第 1 位置 ) で停止する。また、表示画面 7 a の下方には新たに特定画像 B G が表示される。特定画像 B G は、横長の矩形画像であり、左端が第 1 位置に該当し、右端が当該保留表示領域に該当する。当該保留アイコン 9 C の左上には、新たに数字画像 S G が表示される。数字画像 S G は、疑似連の残り回数を表している。ここでは「 4 」が表されている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「 6 6 」のリーチ態様となっている。

【 0 3 3 7 】

図 5 7 ( D ) に示すように、当該保留アイコン 9 C は、特定画像 B G の上を左端から右端に向かって移動する。すなわち、第 1 位置から右方向の当該保留表示領域に向かって移動する。特定画像 B G に対する当該保留アイコン 9 C の位置 ( 表示位置 ) によって、疑似連演出が実行される残り期間を表している ( 報知している )。数字画像 S G は、当該保留アイコン 9 C の移動に伴って移動する。すなわち、数字画像 S G は、移動中の当該保留アイコン 9 C に対して同じ距離を保って移動する。リーチ状態の装飾図柄は、中装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、当該保留アイコン 9 C の色に変化する。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が仮停止すると当該保留アイコン 9 C の態様に変化する。ここでは、当該保留アイコン 9 C の色に変化する。当該保留アイコン 9 C の色の变化する順番は、大当たりの期待度が低い色から高い色に向かう順番である。例えば、青 緑 赤のような順番である。中装飾図柄 8 C の仮停止によって疑似連のうちの 1 回分が完了し、数字画像 S G が「 4 」から「 3 」になる。

【 0 3 3 8 】

図 5 7 ( E ) に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再変動を開始する。当該保留アイコン 9 C は、特定画像 B G の上において右方向への移動を継続する。その後、図 5 7 ( F ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再度、仮停止する。ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「 5 」と「 7 」で仮停止した後、中装飾図柄 8 C に替わって「 G ! 」の文字画像で仮停止する。この「ポイントゲット!」の文字画像の仮停止にあわせて、特定画像 B G の上に黒い星形のポイントが表示される。この黒い星形のポイントは、疑似連期間中に、中装飾図柄 8 C に替わって「ポイ

10

20

30

40

50



ントゲット！」の文字画像で仮停止するたびに1つずつ増えていく（貯まっていく）。そして、疑似連中の最後の変動時にこのポイントを用いた演出が実行される。中装飾図柄8Cの仮停止によって疑似連のうちの1回分が完了し、数字画像SGが「3」から「2」になる。

#### 【0339】

図57(G)に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄8L、8C、8Rが再変動を開始する。当該保留アイコン9Cは、特定画像BGの上において右方向への移動を継続する。その後、図57(H)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが再度、仮停止する。ここでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが「3 3」のリーチ状態で仮停止した後、中装飾図柄8Cに替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、当該保留アイコン9Cの色と形状が変化する。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄8Cに替わって「保留変化」の文字画像が再度仮停止すると当該保留アイコン9Cの色と形状がさらに期待度の高い態様に変化する。中装飾図柄8Cの仮停止によって疑似連のうちの1回分が完了し、数字画像SGが「2」から「1」になる。

10

#### 【0340】

図57(I)に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄8L、8C、8Rが再変動を開始する。当該保留アイコン9Cは、右方向への移動を継続し、特定画像BGの右端に到達するとそこで停止する。それとほぼ同時に特定画像BGが消える。これにより、当該保留アイコン9Cが当該保留表示領域で停止する。すなわち、当該保留アイコン9Cは、当初の位置に戻る。疑似連中の最後の変動のため、貯めた黒い星形のポイントを用いた演出が実行される。ここでは、黒い星形のポイントが拡大しながら移動し、表示画面7aの中央において所定の演出が実行される。その後、図57(J)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが停止する。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rは「333」の大当たりの態様で停止している。

20

#### 【0341】

##### [保留アイコン移動変化演出C]

図58は、保留アイコン移動変化演出Cを説明するための図である。保留アイコン移動変化演出は、保留アイコンを表す画像が移動しながら態様に変化する演出である。ここでの態様とは、保留アイコンを表す画像の形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。保留アイコン移動変化演出Cでは、まず、図58(A)に示すように、通常状態時において、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示中に、3つの保留アイコン9Aと、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが表示されている。保留アイコン9Aと、当該保留アイコン9Cは、いずれも、丸形状(球形状)を有している。ここでは、当該保留アイコン9Cも保留アイコン9Aも同様の形状(保留アイコン形状)をしているので、これらをまとめて単に「保留アイコン9A、9C」とも呼ぶ。当該保留アイコン(変動アイコン)9Cは、表示画面7aの中央下方の当該保留表示領域(変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域)に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

30

#### 【0342】

図58(B)に示すように、変動中の或タイミングで、表示画面7aに「保留変化疑似連開始!!」の文字画像が表示される。それとともに、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cと3つの保留アイコン9Aは、表示画面7aから消える(表示がされない)。その後、図58(C)に示すように、保留アイコン9A、9Cを表す保留アイコン画像9Dが表示画面7aの左下の所定位置(第1位置)に新たに表示される。保留アイコン画像9Dは、保留アイコン9A、9Cであってもよいし、保留アイコン9A、9Cを模した画像であってもよい。表示画面7aの下方には新たに特定画像BGが表示される。特定画像BGは、横長の矩形画像であり、左端が第1位置に該当し、右端が当該保留表示領域に該当する。保留アイコン画像9Dの左上には、新たに数字画像SGが表示される。数字画像SGは、一部が保留アイコン画像9Dに重なって表示される。数字画像SGは、疑似連の残り

40

50

回数を表している。ここでは「４」が表されている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「6」のリーチ態様となっている。

【0343】

図 5 8 ( D ) に示すように、保留アイコン画像 9 D は、特定画像 B G の上を左端から右端に向かって移動する。すなわち、第 1 位置から右方向の当該保留表示領域に向かって移動する。特定画像 B G に対する保留アイコン画像 9 D の位置 ( 表示位置 ) によって、疑似連演出が実行される残り期間を表している ( 報知している )。数字画像 S G は、保留アイコン画像 9 D の移動に伴って移動する。すなわち、数字画像 S G は、移動中の保留アイコン画像 9 D の左上に重なって状態で移動する。リーチ状態の装飾図柄は、中装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、保留アイコン画像 9 D の色が変化する。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が仮停止すると保留アイコン画像 9 D の態様  
10  
が変化する。ここでは、保留アイコン画像 9 D の色が変化する。保留アイコン画像 9 D の色の  
変化する順番は、大当たりの期待度が低い色から高い色に向かう順番である。例えば、青 緑 赤のような順番である。中装飾図柄 8 C の仮停止によって疑似連のうちの 1 回分が完了し、数字画像 S G が「4」から「3」になる。

【0344】

図 5 8 ( E ) に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再変動を開始する。保留アイコン画像 9 D は、特定画像 B G の上において右方向への移動を継続する。その後、図 5 8 ( F ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再度、仮停止する。ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「5」と「7」で仮停止した後、中装飾図柄 8 C に替わって「ポイントゲット！」の文字画像で仮停止する。この「ポイントゲット！」の文字画像の仮停止にあわせて、特定画像 B G の上に黒い星形のポイントが表示される。この黒い星形のポイントは、疑似連期間中に、中装飾図柄 8 C に替わって「ポイントゲット！」の文字画像で仮停止するたびに 1 つずつ増えていく ( 貯まっていく )。そして、疑似連中の最後の変動時にこのポイントを用いた演出が実行される。中装飾図柄 8 C の仮停止によって疑似連のうちの 1 回分が完了し、数字画像 S G が「3」  
20  
から「2」になる。

【0345】

図 5 8 ( G ) に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再変動を開始する。保留アイコン画像 9 D は、特定画像 B G の上において右方向への移動を継続する。その後、図 5 8 ( H ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再度、仮停止する。ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「3 3」のリーチ状態で仮停止した後、中装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、保留アイコン画像 9 D の色と形状が変化する。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が再度仮停止すると保留アイコン画像 9 D の色と形状がさらに期待度の高い態様に変化する。中装飾図柄 8 C の仮停止によって疑似連のうちの 1 回分が完了し、数字画像 S G が「2」  
30  
から「1」になる。

【0346】

図 5 8 ( I ) に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再変動を開始する。保留アイコン画像 9 D は、右方向への移動を継続し、特定画像 B G の右端に到達するとそこで停止する。それとほぼ同時に特定画像 B G が消える。そして、保留アイコン画像 9 D と同じ態様の当該保留アイコン 9 C が当該保留表示領域に表示される。すなわち、当該保留アイコン 9 C が当初の位置に戻ったような演出がおこなわれる。保留アイコン画像 9 D が当該保留アイコン 9 C そのものである場合、当初の位置に戻ったことになる。疑似連中の最後の変動のため、貯めた黒い星形のポイントを用いた演出が実行される。ここでは、黒い星形のポイントが拡大しながら移動し、表示画面 7 a の中央において所定の演出が実行される。その後、図 5 8 ( J ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止する。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「3 3 3」の大当たり  
40  
50

の態様で停止している。

【 0 3 4 7 】

[ 効果例 ]

以下に、保留アイコン移動変化演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 6、図 5 7 に示すように、当該保留アイコン 9 C ( 保留アイコンを表す画像 ) が移動しながら色が変化する第 1 の演出と、第 1 の演出の後、変化した色の当該保留アイコン 9 C が、当該保留表示領域に表示される第 2 の演出と、実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。また、上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 8 に示すように、保留アイコン画像 9 D ( 保留アイコンを表す画像 ) が移動しながら色が変化する第 1 の演出と、第 1 の演出の後、変化した色の保留アイコン画像 9 D が、当該保留表示領域 ( 変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域 ) に表示される第 2 の演出と、実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 6 ( A )、図 5 7 ( A )、図 5 8 ( A ) に示すように、第 1 の演出の前に、当該保留アイコン 9 C ( 保留アイコンを表す画像 ) が当該保留表示領域 ( 変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域 ) に表示される第 3 の演出を実行可能であり、第 3 の演出の後、第 1 の演出が実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 6、図 5 7 に示すように、第 1 の演出では、当該保留アイコン 9 C ( 保留アイコンを表す画像 ) は、第 1 の位置から当該保留表示領域 ( 変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域 ) に向かって移動する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。また、上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 8 に示すように、第 1 の演出では、保留アイコン画像 9 D ( 保留アイコンを表す画像 ) は、第 1 の位置から当該保留表示領域 ( 変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域 ) に向かって移動する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 6、図 5 7 に示すように、第 1 の演出では、装飾図柄の疑似連演出が実行され、装飾図柄の仮停止時に装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が表示されると、当該保留アイコン 9 C ( 保留アイコンを表す画像 ) の色が変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。また、上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 8 に示すように、第 1 の演出では、装飾図柄の疑似連演出が実行され、装飾図柄の仮停止時に装飾図柄 8 C に替わって「保留変化」の文字画像が表示されると、保留アイコン 9 D ( 保留アイコンを表す画像 ) の色が変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7 に示すように、第 1 の演出では、疑似連の残り回数を表す数字画像 S G が当該保留アイコン 9 C ( 保留アイコンを表す画像 ) とともに移動する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。また、上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 8 に示すように、第 1 の演出では、疑似連の残り回数を表す数字画像 S G が保留アイコン 9 D ( 保留アイコンを表す画像 ) とともに移動する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

50

る。

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7 に示すように、第 1 の演出では、当該保留アイコン 9 C ( 保留アイコンを表す画像 ) は、特定画像 B G の上を移動し、特定画像 B G に対する当該保留アイコン 9 C ( 保留アイコンを表す画像 ) の表示位置によって、疑似連演出が実行される残り期間を報知する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。また、上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 8 に示すように、第 1 の演出では、保留アイコン 9 D ( 保留アイコンを表す画像 ) は、特定画像 B G の上を移動し、特定画像 B G に対する保留アイコン 9 D ( 保留アイコンを表す画像 ) の表示位置によって、疑似連演出が実行される残り期間を報知する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 3 4 8 】

[ 変形例 ]

以下に、保留アイコン移動変化演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

保留アイコン移動変化演出 A、B では、当該保留アイコン 9 C が保留アイコンを表す画像として移動しながら色が変化するものとした。しかし、保留アイコン移動変化演出 A、B において、移動しながら色が変化する保留アイコンは、当該保留アイコン 9 C ではなく、保留アイコン 9 C を模した画像 ( アイコン画像 ) であってもよい。

20

【 0 3 4 9 】

[ 変形例 2 ]

保留アイコン移動変化演出 A、B では、当該保留アイコン 9 C が保留アイコンを表す画像として移動しながら色が変化するものとした。しかし、保留アイコン移動変化演出 A、B において、移動しながら色が変化する保留アイコンは、当該保留アイコン 9 C ではなく、保留アイコン 9 A、9 B であってもよい。この場合、保留アイコン 9 A、9 B は、第 1 位置から当該保留表示領域 ( 変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域 ) に向かうのではなく、保留画像表示領域に向かうように構成されていてもよい。

【 0 3 5 0 】

[ 変形例 3 ]

保留アイコン移動変化演出 A、B において、移動しながら色が変化する当該保留アイコン 9 C と、当該保留表示領域 ( 変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域 ) に表示される当該保留アイコン 9 C は、同一でなくてもよい。すなわち、当該保留アイコン 9 C は、当該保留表示領域から移動する時、または、当該保留表示領域に到着するとき、一度、表示画面 7 a から消えてもよいし、移動中と当該保留表示領域に表示されている時とで、大きさや形状、色が変化してもよいし、到着する前後において、位置が多少ずれてもよい。

30

【 0 3 5 1 】

[ 変形例 4 ]

保留アイコン移動変化演出 A ~ C は、通常状態時に実行されるものとした。しかし、保留アイコン移動変化演出 A ~ C は、時短状態時に実行されてもよい。この場合、保留アイコン移動変化演出 A ~ C の当該保留アイコン C は、右方向に移動した後、左方向に移動してもよい。

40

【 0 3 5 2 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 A 3 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンを表す画像であり、前記保留アイコンを表す画像が移動しながら色が変化する第 1 の演出と、前記第 1 の演出の後、変化した色の前記保留アイコンを表す画像が、保留アイコン表示

50

領域に表示される第2の演出と、を実行可能なことを特徴とする遊技機。

[態様 A 3 - 2]

態様 A 3 - 1 に記載の遊技機であって、前記第1の演出の前に、前記保留アイコンを表す画像が前記保留アイコン表示領域に表示される第3の演出を実行可能であり、前記第3の演出の後、前記第1の演出が実行されることを特徴とする遊技機。

[態様 A 3 - 3]

態様 A 3 - 1 または態様 A 3 - 2 に記載の遊技機であって、前記第1の演出では、前記保留アイコンを表す画像は、前記保留アイコン表示領域とは異なる第1の位置から前記保留アイコン表示領域に向かって移動することを特徴とする遊技機。

10

[態様 A 3 - 4]

態様 A 3 - 1 から態様 A 3 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記第1の演出では、装飾図柄の疑似連演出が実行され、装飾図柄の仮停止時に装飾図柄に替わって所定の画像が表示されると、前記保留アイコンを表す画像の色が変化することを特徴とする遊技機。

[態様 A 3 - 5]

態様 A 3 - 4 に記載の遊技機であって、前記第1の演出では、疑似連の残り回数を表す画像が前記保留アイコンを表す画像とともに移動することを特徴とする遊技機。

20

[態様 A 3 - 6]

態様 A 3 - 4 または態様 A 3 - 5 に記載の遊技機であって、前記第1の演出では、前記保留アイコンを表す画像は、特定画像の上を移動し、前記特定画像に対する前記保留アイコンを表す画像の表示位置によって、前記疑似連演出が実行される残り期間を報知することを特徴とする遊技機。

【0353】

以下に図59～図61を用いて特定アイコンストック演出A～Cについて説明する。図59～図61において、画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)周囲に配置される例えば第1可動役物14、第2可動役物15、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。

30

【0354】

この特定アイコンストック演出は、複数ある疑似連演出のうちの一つであり、当該変動演出中(当該変動表示中)において装飾図柄による変動演出(変動表示)が複数回に亘って連続的に行われるものである。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した各種コマンド(例えば、変動演出開始コマンド)を解析し、特定アイコンストック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画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

40

【0355】

なお、特定アイコンストック演出において使用される背景画像(「特定背景画像」という)は、通常背景画像に含まれない特定画像であり、例えば、月面画像、宇宙画像、宇宙船内の画像など特定画像となっている。通常背景画像は、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの通常画像となっている。特定背景画像および通常背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。

【0356】

ここでは、まず特定アイコンストック演出Aについて説明し、特定アイコンストック演出B、そして特定アイコンストック演出Cについて順番に説明する。

50

## 【 0 3 5 7 】

## 〔 特定アイコンストック演出 A 〕

特定アイコンストック演出 A について図 5 9 を参照して説明する。図 5 9 は、特定アイコンストック演出 A を説明するための図である。特定アイコンストック演出 A は、複数ある疑似連演出のうちの一つであり、当該変動演出中（当該変動表示中）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が複数回に亘って連続的に行われるものである。

## 【 0 3 5 8 】

まず、図 5 9（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、通常背景画像として都市画像 T H G 1 が表示され、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

## 【 0 3 5 9 】

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

## 【 0 3 6 0 】

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

## 【 0 3 6 1 】

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

## 【0362】

ここで、保留アイコン9 Aおよび当該変動アイコン9 C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

10

## 【0363】

図59（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、左装飾図柄8 Lが数字「1」で停止表示され、中装飾図柄8 Cが数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8 Rが数字「3」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン9 Cが表示画面7 aから消える。

## 【0364】

続いて、図59（B）に示すように、表示画面7 aに表示されている通常背景画像である都市画像THG1から特定背景画像として月面画像THG2へ切り替え、第1保留表示位置9 A dに表示されていた白い球状の保留アイコン9 Aが当該変動表示位置9 C dへ移動して白い球状の当該変動アイコン9 Cとなると、当該変動アイコン9 Cの手前側に数字画像（ここでは、数字4）9 C zが配置された表示態様となり、「アイコンをストックして！」というメッセージMG1が表示画面7 aのほぼ中央に一行で表示され、さらに、当該変動表示位置9 C dおよび保留表示位置9 A dが表示画面7 aから消える。

20

## 【0365】

なお、当該変動アイコン9 Cの大きさと数字画像9 C zの大きさとが同一の大きさであってもよいし、一方が大きくてもよい。また、当該変動アイコン9 Cの奥側に数字画像9 C zを配置する場合には、数字画像9 C zの視認性から数字画像9 C zの大きさを当該変動アイコン9 Cの大きさと比べて大きくした方がよい。

## 【0366】

この時点において数字画像9 C zが表す数字4は、疑似連による連続変動の残りの回数を示している。つまり、この時点における当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り4回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

30

## 【0367】

疑似連による1回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始される直前にメッセージMG1が表示画面7 aから消え、疑似連による1回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図59（C）に示すように、その後、左装飾図柄8 Lが数字「3」で仮停止表示され、中装飾図柄8 Cが数字「2」で仮停止表示され、右装飾図柄8 Rが数字「1」で仮停止表示され、疑似連による1回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン9 Cの数字画像9 C zが数字4から数字3となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り3回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

40

## 【0368】

疑似連による2回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図59（D）に示すように、その後、左装飾図柄8 Lが数字「2」で仮停止表示され、右装飾図柄8 Rが数字「5」で仮停止表示され、中装飾図柄8 Cの変動領域から特定アイコンとして変化アイコンHIが出現し、変化アイコンHIをストックせず消化するために変化アイコンHIを発動させる。

## 【0369】

この変化アイコンHIが出現すると、図59（E）に示すように、変化アイコンHIが

50

当該変動アイコン 9 C へ向かって弧を描くように下方へ移動して当該変動アイコン 9 C へ衝突させる。ここでは、変化アイコン H I が当該変動アイコン 9 C と衝突しているものの、この衝突によって白い球状の当該変動アイコン 9 C が他の形状のアイコンへ変化せず、当該変動アイコン 9 C の変化失敗となる。

【 0 3 7 0 】

図 5 9 ( F ) に示すように、当該変動アイコン 9 C の変化失敗となり疑似連による 2 回目の装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が終了し、当該変動アイコン 9 C の数字画像 9 C z が数字 3 から数字 2 となる。これにより、当該変動演出 ( 当該変動表示 ) において装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が残り 2 回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

10

【 0 3 7 1 】

疑似連による 3 回目の装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が開始されると、図 5 9 ( G ) に示すように、その後、左装飾図柄 8 L が数字「 6 」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 4 」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C の変動領域から特定アイコンとして変化アイコン H I が再び出現し、変化アイコン H I をストックせず消化するために変化アイコン H I を発動させる。

【 0 3 7 2 】

この変化アイコン H I が出現すると、図 5 9 ( H ) に示すように、変化アイコン H I が当該変動アイコン 9 C へ向かって弧を描くように下方へ移動して当該変動アイコン 9 C へ衝突させる。ここでは、変化アイコン H I が当該変動アイコン 9 C と衝突しているものの、この衝突によって白い球状の当該変動アイコン 9 C が他の形状のアイコンへ変化せず、再び当該変動アイコン 9 C の変化失敗となる。

20

【 0 3 7 3 】

図 5 9 ( I ) に示すように、当該変動アイコン 9 C の変化失敗となり疑似連による 3 回目の装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が終了し、当該変動アイコン 9 C の数字画像 9 C z が数字 2 から数字 1 となる。これにより、当該変動演出 ( 当該変動表示 ) において装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が残り 1 回だけ行うことを遊技者に伝えている。

【 0 3 7 4 】

疑似連による 4 回目 ( 最後 ) の装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が開始されると、図 5 9 ( J ) に示すように、その後、左装飾図柄 8 L が数字「 5 」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 6 」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 7 」で仮停止表示され、疑似連による 4 回目 ( 最後 ) の装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が終了し、図 5 9 ( K ) に示すように、表示画面 7 a に表示されている特定背景画像として月面画像 T H G 2 から通常背景画像である都市画像 T H G 1 へ再び切り替え ( このとき、通常背景画像として都市画像 T H G 1 から他の通常画像 ( 例えば地下画像 ) へ切り替えてもよい ) 、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a に再び表示される。これにより、特定アイコンストック演出 A が終了する。

30

【 0 3 7 5 】

その後、図 5 9 ( L ) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「 5 」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 6 」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 7 」で停止表示され、はずれとなり、結果的に、特定アイコンストック演出 A において白い球状のアイコンから他のアイコンへ変化できなかった白い球状の当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

40

【 0 3 7 6 】

[ 特定アイコンストック演出 B ]

次に、特定アイコンストック演出 B について図 6 0 を参照して説明する。図 6 0 は、特定アイコンストック演出 B を説明するための図である。特定アイコンストック演出 B は、複数ある疑似連演出のうちの一つであり、当該変動演出中 ( 当該変動表示中 ) において装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が複数回に亘って連続的に行われるものである。

【 0 3 7 7 】

50



まず、図60(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、通常背景画像として都市画像THG1が表示され、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動演出(変動表示)が開始される。装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする(仮停止表示され、その後、停止表示される)。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

10

**【0378】**

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

20

**【0379】**

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

**【0380】**

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

30

40

**【0381】**

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

50

待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【0382】

図60(A)において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、左装飾図柄8Lが数字「1」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「3」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

【0383】

続いて、図60(B)に示すように、表示画面7aに表示されている通常背景画像である都市画像THG1から特定背景画像として月面画像THG2へ切り替え、第1保留表示位置9Adに表示されていた白い球状の保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して白い球状の当該変動アイコン9Cとなると、当該変動アイコン9Cの手前側に数字画像（ここでは、数字4）9Czが配置された表示態様となり、「アイコンをストックして！」というメッセージMG1が表示画面7aのほぼ中央に一行で表示され、さらに、当該変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adが表示画面7aから消える。なお、当該変動アイコン9Cの大きさと数字画像9Czの大きさとが同一の大きさであってもよいし、一方が大きくてもよい。また、当該変動アイコン9Cの奥側に数字画像9Czを配置する場合には、数字画像9Czの視認性から数字画像9Czの大きさを当該変動アイコン9Cの大きさと比べて大きくした方がよい。

【0384】

この時点において数字画像9Czが表す数字4は、疑似連による連続変動の残りの回数を示している。つまり、この時点における当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り4回に亘って連続的にを行うことを遊技者に伝えている。

【0385】

疑似連による1回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始される直前にメッセージMG1が表示画面7aから消え、疑似連による1回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図60(C)に示すように、その後、左装飾図柄8Lが数字「3」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「1」で仮停止表示され、疑似連による1回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン9Cの数字画像9Czが数字4から数字3となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り3回に亘って連続的にを行うことを遊技者に伝えている。

【0386】

疑似連による2回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図60(D)に示すように、その後、左装飾図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「5」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cの変動領域から特定アイコンとして変化アイコンHIが出現し、変化アイコンHIをストックせず消化するために変化アイコンHIを発動させる。

【0387】

この変化アイコンHIが出現すると、図60(E)に示すように、変化アイコンHIが当該変動アイコン9Cへ向かって弧を描くように下方へ移動して当該変動アイコン9Cへ衝突させる。

【0388】

変化アイコンHIが当該変動アイコン9Cと衝突すると、図60(F)に示すように、白い球状の当該変動アイコン9Cから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化し、当該変動アイコン9Cの変化が成功となる。

【0389】

当該変動アイコン9Cの変化が成功となり疑似連による2回目の装飾図柄による変動演

10

20

30

40

50

出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン9Cの数字画像9Czが数字3から数字2となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り2回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

**【0390】**

疑似連による3回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図60（G）に示すように、その後、左装飾図柄8Lが数字「6」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「4」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cの変動領域から特定アイコンとしてバトル演出アイコンAIが出現し、バトル演出アイコンAIを消化せず、ストックするために、図60（H）に示すように、バトル演出アイコンAIが仮停止表示されている右装飾図柄8Rと当該変動アイコン9Cとの間を通るようにバトル演出アイコンAIを表示画面7aの右下隅へ向かって曲線を描くように移動する。なお、バトル演出アイコンAIは、特定アイコンストック演出Bの終了後に展開（開始、発展）されるバトル演出を示唆するものであり、このバトル演出では2つのキャラクタ（味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRB）が戦う演出であり、大当たりの期待度が高い演出となっている。

10

**【0391】**

バトル演出アイコンAIが表示画面7aの右下隅へ移動すると、図60（I）に示すように、バトル演出アイコンAIの上方に所定色（例えば、赤色）を有する「ストック」という文字画像AIaが左下り傾斜（右上がり傾斜）の表示態様で表示画面7aに表示され、バトル演出アイコンAIのストックが成功となる。

20

**【0392】**

バトル演出アイコンAIのストックが成功となり疑似連による2回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン9Cの数字画像9Czが数字2から数字1となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り1回だけ行うことを遊技者に伝えている。

**【0393】**

疑似連による4回目（最後）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図60（J）に示すように、文字画像AIaが表示画面から消え、その後、左装飾図柄8Lが数字「5」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「6」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「7」で仮停止表示され、疑似連による4回目（最後）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、図60（K）に示すように、表示画面7aに表示されている特定背景画像として月面画像THG2から通常背景画像である都市画像THG1へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像THG1から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、当該変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adが表示画面7aに再び表示される。これにより、特定アイコンストック演出Bが終了する。

30

**【0394】**

その後、図60（L）に示すように、再び、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動が開始され、ストックされたバトル演出アイコンAIの発動により、図60（M）、（N）に示すように、バトル演出が展開（開始、発展）され、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦うこととなる。バトル演出では、当該変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adが表示画面7aから消え、さらに、当該変動アイコン9C（本実施形態では、この時点において保留アイコン9Aが存在しないものの、保留アイコン9Aが存在する場合には保留アイコン9Aも併せて）も表示画面7aから消え、味方キャラクタCRAが勝利して敵キャラクタCRBが敗北すると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で停止表示され、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、味方キャラクタCRAが敗北して敵キャラクタCRBが勝利すると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。バトル演出が終了して、大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adが表示画面7aに再び表示される。なお、実施形態では、この時点において保留アイコン9Aが存在しないものの、保留アイコン9Aが存在する場合には保留アイコン9Aも表示画面7aに再

40

50

び表示される。

【0395】

[特定アイコンストック演出C]

次に、特定アイコンストック演出Cについて図61を参照して説明する。図61は、特定アイコンストック演出Cを説明するための図である。特定アイコンストック演出Cは、複数ある疑似連演出のうちの一つであり、当該変動演出中（当該変動表示中）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が複数回に亘って連続的に行われるものである。

【0396】

まず、図61(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、通常背景画像として都市画像THG1が表示され、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置7の表示画面7aの下側に表示されている、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの中央上側に配置されて表示されている。第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置され

10

20

30

40

50

て表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【0400】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

10

【0401】

図61（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、左装飾図柄8Lが数字「1」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「3」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

【0402】

続いて、図61（B）に示すように、表示画面7aに表示されている通常背景画像である都市画像THG1から特定背景画像として月面画像THG2へ切り替え、第1保留表示位置9Adに表示されていた白い球状の保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して白い球状の当該変動アイコン9Cとなると、当該変動アイコン9Cの手前側に数字画像（ここでは、数字4）9Czが配置された表示態様となり、「アイコンをストックして！」というメッセージMG1が表示画面7aのほぼ中央に一行で表示され、さらに、当該変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adが表示画面7aから消える。なお、当該変動アイコン9Cの大きさや数字画像9Czの大きさが同一の大きさであってもよいし、一方が大きくてもよい。また、当該変動アイコン9Cの奥側に数字画像9Czを配置する場合には、数字画像9Czの視認性から数字画像9Czの大きさを当該変動アイコン9Cの大きさと比べて大きくした方がよい。

20

【0403】

この時点において数字画像9Czが表す数字4は、疑似連による連続変動の残りの回数を示している。つまり、この時点における当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り4回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

30

【0404】

疑似連による1回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始される直前にメッセージMG1が表示画面7aから消え、疑似連による1回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図61（C）に示すように、その後、左装飾図柄8Lが数字「3」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「1」で仮停止表示され、疑似連による1回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン9Cの数字画像9Czが数字4から数字3となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り3回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

40

【0405】

疑似連による2回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図61（D）に示すように、その後、左装飾図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「5」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cの変動領域から特定アイコンとして変化アイコンHIが出現し、変化アイコンHIをストックせず消化するために変化アイコンHIを発動させる。

【0406】

この変化アイコンHIが出現すると、図61（E）に示すように、変化アイコンHIが

50

当該変動アイコン 9 C へ向かって弧を描くように下方へ移動して当該変動アイコン 9 C へ衝突させる。

【0407】

変化アイコン H I が当該変動アイコン 9 C と衝突すると、図 6 1 ( F ) に示すように、白い球状の当該変動アイコン 9 C から黄色 ( ゴールド ) の星形のアイコンへ変化し、当該変動アイコン 9 C の変化が成功となる。

【0408】

当該変動アイコン 9 C の変化が成功となり疑似連による 2 回目の装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が終了し、当該変動アイコン 9 C の数字画像 9 C z が数字 3 から数字 2 となる。これにより、当該変動演出 ( 当該変動表示 ) において装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が残り 2 回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

10

【0409】

疑似連による 3 回目の装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が開始されると、図 6 1 ( G ) に示すように、その後、左装飾図柄 8 L が数字「6」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「4」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C の変動領域から特定アイコンとしてボタン演出アイコン B I が出現し、ボタン演出アイコン B I を消化せず、ストックするために、図 6 1 ( H ) に示すように、ボタン演出アイコン B I が仮停止表示されている右装飾図柄 8 R と当該変動アイコン 9 C との間を通るようにボタン演出アイコン B I を表示画面 7 a の右下隅へ向かって曲線を描くように移動する。なお、ボタン演出アイコン B I は、特定アイコンストック演出 C の終了後に展開 ( 開始、発展 ) されるボタン演出を示唆するものであり、このボタン演出では遊技者に演出ボタン 6 3 の操作 ( 押下操作 ) を促して進行する演出に介入して演出画像に変化を発生させることができる演出であり、後述するバトル演出と比べると、大当たりの期待度が低い演出となっているものの、遊技者の演出ボタン 6 3 の操作 ( 押下操作 ) により演出画像に変化を発生させることができるため、遊技者は演出画像の変化による演出ボタン 6 3 の操作 ( 押下操作 ) に対して達成感を存分に味わうことができるようになっている。

20

【0410】

ボタン演出アイコン B I が表示画面 7 a の右下隅へ移動すると、図 6 1 ( I ) に示すように、ボタン演出アイコン B I の上方に所定色 ( 例えば、赤色 ) を有する「ストック」という文字画像 B I a が左下り傾斜 ( 右上がり傾斜 ) の表示態様で表示画面 7 a に表示され、ボタン演出アイコン B I のストックが成功となる。

30

【0411】

ボタン演出アイコン B I のストックが成功となり疑似連による 2 回目の装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が終了し、当該変動アイコン 9 C の数字画像 9 C z が数字 2 から数字 1 となる。これにより、当該変動演出 ( 当該変動表示 ) において装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が残り 1 回だけ行うことを遊技者に伝えている。

【0412】

疑似連による 4 回目 ( 最後 ) の装飾図柄による変動演出 ( 変動表示 ) が開始されると、図 6 1 ( J ) に示すように、文字画像 B I a が表示画面から消え、その後、左装飾図柄 8 L が数字「5」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「7」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C の変動領域から特定アイコンとしてバトル演出アイコン A I が出現し、バトル演出アイコン A I を消化せず、ストックするために、バトル演出アイコン A I が仮停止表示されている右装飾図柄 8 R と当該変動アイコン 9 C との間を通るようにバトル演出アイコン A I を表示画面 7 a の右下隅であって、すでにストック表示されているボタン演出アイコン B I の上方へ向かって曲線を描くように移動する。なお、バトル演出アイコン A I は、特定アイコンストック演出 C の終了後に展開 ( 開始、発展 ) されるバトル演出を示唆するものであり、このバトル演出では 2 つのキャラクター ( 味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B ) が戦う演出であり、大当たりの期待度が高い演出となっている。

40

【0413】

バトル演出アイコン A I がボタン演出アイコン B I の上方へ移動すると、図 6 1 ( K )

50

に示すように、バトル演出アイコン A I の上方に所定色（例えば、赤色）を有する「ストック」という文字画像 A I a が左下り傾斜（右上がり傾斜）の表示態様で表示画面 7 a に表示され、バトル演出アイコン A I のストック成功となる。

【0414】

その後、文字画像 B I a が表示画面から消え、左装飾図柄 8 L が数字「5」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「6」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「7」で仮停止表示され、疑似連による 4 回目（最後）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、図 6 1（L）に示すように、表示画面 7 a に表示されている特定背景画像として月面画像 T H G 2 から通常背景画像である都市画像 T H G 1 へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像 T H G 1 から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい。）、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a に再び表示される。これにより、特定アイコンストック演出 C が終了する。

10

【0415】

その後、図 6 1（M）に示すように、再び、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動が開始され、ストックされた順番通り、まず、最初にストックされたボタン演出アイコン B I の発動により、図 6 1（N）に示すように、ボタン演出が展開（開始、発展）され、演出ボタン 6 3 に模した大きなボタン画像 B G が表示画面 7 a の中央に表示され、ボタン画像 B G の上方に「押して！」というメッセージ M G 2 が表示画面 7 a に表示される。これにより、ボタン演出の展開（開始、発展）を遊技者に伝え、さらに遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促している。このとき、ボタン演出アイコン B I が表示画面 7 a から消え、ボタン演出アイコン B I に代えて発動完了を示す文字「隅」画像 C I を表示画面 7 a に表示する。

20

【0416】

ボタン演出が完了すると、今度は、2 番目にストックされたバトル演出アイコン A I の発動により、図示しないが、バトル演出が展開（開始、発展）される。このとき、バトル演出アイコン A I が表示画面 7 a から消え、バトル演出アイコン A I に代えて発動完了を示す文字「隅」画像 C I を表示画面 7 a に表示する。これにより、「隅」画像 C I が表示画面 7 a の右下隅において上下に並んで配置された状態で表示されることとなる。バトル演出が展開（開始、発展）されると、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦うこととなる。バトル演出において、味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示され、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、味方キャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。

30

【0417】

[効果例]

以下に、特定アイコンストック演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 5 9 の特定アイコンストック演出 A、図 6 0 の特定アイコンストック演出 B、図 6 1 の特定アイコンストック演出 C において、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）を備え、所定の演出を実行可能であり、疑似連が行われるごとに当たりの期待度を変化可能（アップ可能）な特定アイコンとして変化アイコン H I などを表示して特定アイコンを獲得可能な第 1 の演出（特定アイコンストック演出 A では図 5 9（D）～（I）、特定アイコンストック演出 B では図 6 0（D）～（J）、特定アイコンストック演出 C では図 6 1（D）～（K））を実行することができるようになっている。この構成によれば、疑似連が行われるごとに当たりの期待度を変化可能（アップ可能）な特定アイコンを獲得することができるようになっているため、演出に対する単調さをなくすことに寄与することができるし、当たりの期待度を変化可能（アップ可能）な特定アイコンとして変化アイコン H I などの獲得を遊技者に付与することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

40

50

## 【0418】

## [効果2]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cにおいて、特定アイコンには、特定アイコンを獲得したときに消化される第1特定アイコン（変化アイコンHI）と、特定アイコンを獲得したときに消化されずにストックされる第2特定アイコン（バトル演出アイコンAIなど）と、を含むことができるようになっており、遊技者には、どのような種類の特定アイコンが表示されるのかがわからないようになっており、特定アイコンストック演出が開始されても、出現する特定アイコンを予測することができないようになっており、特定アイコンストック演出に対する新鮮味が失い難くすることができるし、特定アイコン演出におけるバリエーションを増やすことができる。

10

## 【0419】

## [効果3]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cにおける第1の演出では、第1特定アイコン（変化アイコンHI）を獲得したときに当該変動アイコン9Cの表示態様を他の表示態様へ変化させることができるようになっており、この構成によれば、第1特定アイコン（変化アイコンHI）を獲得したときには、当該変動アイコン9Cの表示態様を他の表示態様へ変化させて期待度アップ可能とすることができるようになっており、第1特定アイコン（変化アイコンHI）の出現に注目させることができる。

20

## 【0420】

## [効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cにおける第1の演出では、疑似連が行われているときには複数の図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）によるリーチが形成されないようになっており、この構成によれば、リーチを形成せずに疑似連を行うことにより、特定アイコンストック演出の進行に対してスピード感を遊技者に付与することができ、疑似連に対する遊技者のイライラ感を抑制することに寄与することができる。

30

## 【0421】

## [効果5]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cにおいて、疑似連を終了して第1の演出が終了すると、第1の演出によりストックされた第2特定アイコン（バトル演出アイコンAIやボタン演出アイコンBIなど）に関連する第2の演出（特定アイコンストック演出Bでは図60（G）～（J）、特定アイコンストック演出Cでは図61（G）～（K））を実行することができるようになっており、この構成によれば、疑似連においては第1の演出により第2特定アイコンをストックするという演出の期間と、疑似連終了においては第2の演出によりストックした第2特定アイコンの発動による演出の期間と、を連続して遊技者が体験することができるし、さらに、特定アイコンストック演出のあとに連続的に他の演出が展開（開始、発展）されるため、他の演出に対する大当たりへの期待感を特定アイコンストック演出という前段の演出において高めることができる。

40

## 【0422】

## [効果6]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cにおける第2の演出では、保留球が存在するときに保留アイコン9Aが表示される場合がある。この構成によれば、第2の演出の進行により例えば世界観を表現するにあたって、保留アイコン9Aの存在が邪魔とならない場合には画像表示装置7の表示画面7aに表示することができる

50



し、保留アイコン 9 A の存在が邪魔となる場合には画像表示装置 7 の表示画面 7 a から消すことができる。言い換えると、保留球が存在するときに保留アイコン 9 A を表示画面 7 a に表示したり表示画面 7 a から消したりすることにより保留アイコン 9 A が第 2 の演出の邪魔をすることを防止することができる。なお、当該変動アイコン 9 C についても、表示画面 7 a に表示したり表示画面 7 a から消したりすることにより保留アイコン 9 A が第 2 の演出の邪魔をすることを防止することができる。また、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d についても、表示画面 7 a に表示したり表示画面 7 a から消したりすることにより保留アイコン 9 A が第 2 の演出の邪魔をすることを防止することができる。

【 0 4 2 3 】

[ 変形例 ]

以下に、変特定アイコンストック演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

図 5 9 の特定アイコンストック演出 A、図 6 0 の特定アイコンストック演出 B、図 6 1 の特定アイコンストック演出 C では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【 0 4 2 4 】

[ 変形例 2 ]

図 5 9 の特定アイコンストック演出 A、図 6 0 の特定アイコンストック演出 B、図 6 1 の特定アイコンストック演出 C における第 1 の演出では、当該変動アイコン 9 C が当該変動表示位置 9 C d (当該変動アイコン表示位置) から他の位置へ移動することなく表示されていた。しかし、第 1 の演出では、当該変動アイコン 9 C が当該変動表示位置 9 C d (当該変動アイコン表示位置) から他の位置へ移動すると、疑似連が行われるごとに、当該変動表示位置 9 C d へ向かって近づくようにしてもよい。こうすれば、疑似連が行われるごとに、当該変動アイコン 9 C が当該変動表示位置 9 C d (当該変動アイコン表示位置) へ向かって近づくため、疑似連の残り回数を当該変動アイコン 9 C が表示されている位置と当該変動表示位置 9 C d (当該変動アイコン表示位置) との距離感を遊技者に直感的にわかりやすく伝えることができる。なお、「他の位置」としては、例えば、当該変動表示位置 9 C d (当該変動アイコン表示位置) から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左辺寄りまたは右辺寄りであってもよいし、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上隅寄りまたは右上隅寄りであってもよいし、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央であってもよい。

【 0 4 2 5 】

[ 変形例 3 ]

図 5 9 の特定アイコンストック演出 A、図 6 0 の特定アイコンストック演出 B、図 6 1 の特定アイコンストック演出 C における第 1 の演出では、当該変動アイコン 9 C が当該変動表示位置 9 C d (当該変動アイコン表示位置) から他の位置へ移動することなく表示されていた。しかし、第 1 の演出では、当該変動アイコン 9 C が当該変動表示位置 9 C d (当該変動アイコン表示位置) から他の位置へ移動すると、疑似連が行われるごとに、当該変動表示位置 9 C d へ向かって近づき、さらに、保留球が存在しても、当該変動アイコン 9 C が移動する領域に保留アイコン 9 A が表示されないようにしてもよい。こうすれば、疑似連が行われるごとに、当該変動アイコン 9 C が当該変動表示位置 9 C d (当該変動アイコン表示位置) へ向かって近づくため、疑似連の残り回数を当該変動アイコン 9 C が表示されている位置と当該変動表示位置 9 C d (当該変動アイコン表示位置) との距離感を遊技者に直感的にわかりやすく伝えることができるし、さらに、当該変動アイコン 9 C が移動する領域に保留球の存在を示す保留アイコン 9 A が表示されている場合には、当該変動アイコン 9 C の視認を邪魔しないように、保留アイコン 9 A を表示画面 7 a から消すことにより、移動する当該変動アイコン 9 C を保留アイコン 9 A が邪魔をすることを防止することができる。なお、「他の位置」としては、例えば、当該変動表示位置 9 C d (当該

10

20

30

40

50

変動アイコン表示位置)から画像表示装置7の表示画面7aの左辺寄りまたは右辺寄りであってもよいし、画像表示装置7の表示画面7aの左上隅寄りまたは右上隅寄りであってもよい。

【0426】

[変形例4]

図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cでは、疑似連の回数として4回であった。しかし、疑似連の回数として5回、6回、7回、8回としてもよい。こうすれば、特定アイコン(変化アイコンHIなど)の獲得する機会を増やすことができる。

【0427】

[変形例5]

図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cでは、疑似連の回数として4回と予め固定されていた。しかし、特定アイコンストック演出が行われるごとに、疑似連の回数として4回~8回までのうちいずれの回数として変動するようにしてもよい。こうすれば、特定アイコンストック演出が行われるごとに、特定アイコン(変化アイコンHIなど)の獲得する機会のチャンスを変動することができるため、特定アイコンストック演出のバリエーションを増やすことができる。

【0428】

[変形例6]

図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cでは、疑似連の回数として当該変動アイコン9Cの手前側に数字画像9Czが配置された表示態様となっていた。しかし、インジケータを表示画面7aの所定位置(例えば、当該変動アイコン9Cの上方の位置)に表示して疑似連の回数を表示するようにしてもよい。こうすれば、疑似連が行われるごとに、インジケータのレベルゲージが減少することにより疑似連の残り回数を直感的にわかりやすく伝えることができる。なお、インジケータは、当該変動アイコン9Cの手前側に数字画像9Czが配置された表示態様とともに表示画面7aの所定位置に表示してもよいし、数字画像9Czが当該変動アイコン9Cからなくした状態(当該変動アイコン9C単体)とともに表示画面7aの所定位置に表示してもよい。

【0429】

[変形例7]

図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cでは、疑似連の回数として当該変動アイコン9Cの手前側に数字画像9Czが配置された表示態様となっていた。しかし、疑似連を行うごとに、「すごろく」のマス目を当該変動アイコン9Cが移動するようにしてもよい。この場合、疑似連が行われるごとに当該変動アイコン9Cをマス目ごとに1つずつ進めてゴールさせるようにしてもよいし、サイコロ画像を表示画面7aに表示し、サイコロ画像が出た目の数だけマス目をゴールへ向けて進めるようにしてもよい。

【0430】

[変形例8]

図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cでは、各種図柄は数字図柄であり、キャラクタ画像が全く設けられていなかった。しかし、奇数「1」、「3」、「5」、「7」および「9」にキャラクタ画像をそれぞれ設け、偶数「2」、「4」、「6」および「8」にキャラクタ画像を設けず、さらに、特定アイコンストック演出が開始されると、奇数「1」、「3」、「5」、「7」および「9」に設けられたキャラクタ画像を削除するようにしてもよい。こうすれば、特定アイコンストック演出という特別な演出へ切り換わっている状態を遊技者にわかりやすく強調することができる。なお、奇数「1」、「3」、「5」、「7」および「9」は、すべて同一の明るい緑色を有し、偶数「2」、「4」、「6」および「8

10

20

30

40

50

」は、すべて同一の明るい青色を有している場合には、仮に特定アイコンストック演出が開始されても、数字図柄の各種色が継承されており、他の色へ変化しないようになっている。これにより、特定アイコンストック演出という特別な演出へ切り換わることで、奇数「1」、「3」、「5」、「7」および「9」に設けられたキャラクタ画像が削除されても、数字図柄の判別に影響が生じ難くすることができる。

【0431】

[変形例9]

図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cでは、疑似連が行われているときには複数の図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）によるリーチが形成されないようになっていた。しかし、リーチが形成されるようにしてもよい。こうすれば、疑似連を行っているときには、リーチが形成されるまで、特定アイコンストック演出の進行に対してスピード感を遊技者に付与することができ、疑似連に対する遊技者のイライラ感を抑制することに寄与することができる。また、リーチが形成されたときには、特定アイコンストック演出を停止して、変動演出（変動表示）を続け、特定アイコンを獲得しているときに消化されずにストックされる第2特定アイコン（バトル演出アイコンAIなど）があるときには、第2特定アイコン（バトル演出アイコンAIなど）を発動して消化する。

10

【0432】

[変形例10]

図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、特定アイコンストック演出が開始されると、当該変動アイコン9Cの手前側に数字画像9Czが配置された表示態様となっていた。数字画像9Czは、疑似連による連続変動の残りの回数を示していた。これにより、表示画面7aの中央上側に配置されて表示される数字（保留球の数）を疑似連による連続変動の残りの回数として遊技者に誤解されるおそれがある。そこで、画像表示装置7の表示画面7aに代えて、サブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64Uのうち、いずれかのサブ表示画面（例えば、右サブ表示画面64R））に、上述した保留球の数を数値として表示される数字を、表示するようにしてもよい。こうすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、疑似連による連続変動の残りの回数として遊技者に誤解されるおそれがなくなるし、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。

20

30

【0433】

[変形例11]

図59の特定アイコンストック演出A、図60の特定アイコンストック演出B、図61の特定アイコンストック演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

40

【0434】

[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A4-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

疑似連が行われるごとに当たりの期待度を变化可能な特定アイコンを表示して前記特定

50

アイコンを獲得可能な第1の演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

【0435】

[ 態様 A 4 - 2 ]

態様 A 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定アイコンには、前記特定アイコンを獲得したときに消化される第1特定アイコンと、前記特定アイコンを獲得したときに消化されずにストックされる第2特定アイコンと、を含む場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【0436】

[ 態様 A 4 - 3 ]

態様 A 4 - 1 または態様 A 4 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記第1特定アイコンを獲得したときに（当該）変動アイコンの表示態様を他の表示態様へ変化させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0437】

[ 態様 A 4 - 4 ]

態様 A 4 - 1 から態様 A 4 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記疑似連が行われているときには複数の図柄画像によるリーチが形成されない場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【0438】

[ 態様 A 4 - 5 ]

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

前記第1の演出では、前記（当該）変動アイコンが（当該）変動アイコン表示位置から他の位置へ移動すると、前記疑似連が行われるごとに、前記（当該）変動アイコン表示位置へ向かって近づく、

ことを特徴とする遊技機。

【0439】

[ 態様 A 4 - 6 ]

態様 A 4 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、保留球が存在しても、前記（当該）変動アイコンが移動する領域に保留アイコンが表示されない、

ことを特徴とする遊技機。

【0440】

[ 態様 A 4 - 7 ]

態様 A 4 - 2 から態様 A 4 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記疑似連を終了して前記第1の演出が終了すると、前記第1の演出によりストックされた前記第2特定アイコンに関連する第2の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0441】

[ 態様 A 4 - 8 ]

態様 A 4 - 7 に記載の遊技機であって、

前記第2の演出では、保留球が存在するときに保留アイコンが表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【0442】

以下に図62～図64を用いて操作ストック演出A（前半）、操作ストック演出A（後半）、操作ストック演出B（後半）について説明する。この操作ストック演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン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、操作ストック演出を実行する指示が含ま

10

20

30

40

50

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メイン表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる演出である。

【0443】

[操作ストック演出A(前半)]

図62は、操作ストック演出A(前半)を説明するための図である。

まず、図62(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している様子を示している。なお、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9Aおよび当該変動画像9Cが表示されている。

【0444】

次に、図62(B)または図62(D)に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出は、演出図柄が所定の態様で仮停止する演出である。仮停止演出には、2種類の態様がある。図62(B)に示すように中演出図柄8Cの代わりに特殊図柄が仮停止する態様、および、図62(D)に示すように中演出図柄8Cが仮停止する態様である。

【0445】

図62(B)に示す仮停止演出では、左演出図柄8Lが「1」で仮停止し、右演出図柄8Rが「2」で仮停止し、中演出図柄8Cの代わりに特殊図柄が仮停止した様子を示した。特殊図柄は、演出ボタン63を模したボタン画像BGとなっている。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄8L 右演出図柄8R 特殊図柄の順に仮停止するという具合である。

【0446】

図62(B)に示すように中演出図柄8Cの代わりに特殊図柄が仮停止すると、図62(C)に示すように、ストック演出が実行される。つまり、ストック演出は、仮停止演出において特殊図柄が仮停止した場合に実行される演出である。ストック演出では、特殊図柄としてのボタン画像BGが縮小されるとともに、表示画面7aの中央部から右側下部へ矢印Yで示すように移動する。そして、表示画面7aの右側下部に、縮小ボタン画像BGSが表示される。

【0447】

図62(D)に示す仮停止演出では、左演出図柄8Lが「4」で仮停止し、右演出図柄8Rが「9」で仮停止し、中演出図柄8Cが「3」で仮停止した様子を示した。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄8L 右演出図柄8R 中演出図柄8Cの順に仮停止するという具合である。

【0448】

図62(C)に示したストック演出の後、あるいは、図62(D)に示した仮停止演出の後、図62(A)に示した変動開始演出が実行されることで、擬似連演出となる。本実施形態では、このような擬似連演出を7回繰り返す反復擬似連演出が実行される。そして、反復擬似連演出において、特殊図柄としてのボタン画像BGが中演出図柄8Cの代わりに停止することで(図62(B))、ストック演出が実行される(図62(C))。反復擬似連演出において、ストック演出が4回実行されたものとして以下の説明を続ける。

【0449】

反復擬似連演出の終了後、図62(E)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「5」で仮停止した様子を示した。このとき、表示画面7aの右側には、ストックされた縮小ボタン画像BGSが積み上がるように表示されている。

【0450】

次に、図62(F)に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面7aの右側に積み上がった縮小ボタン画像BGSのうち最上上の縮小ボタン画像BGSが矢印Yで示すように移動するとともに拡大され、「PUSH」の文字が表示されたボタン画像BGが表示される。また、ボタン画像BGの上方に、「押せ」というメッセ

10

20

30

40

50

ージ画像MSGが表示される。ここで遊技者が演出ボタン63を押下したものとして説明を続ける。

【0451】

次に、図62(G)に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央に「発展」というメッセージ画像MSGが表示される。また、このときも、表示画面7aの右側には、縮小ボタン画像BGSが積み上がるように表示されている。なお、遊技者が図62(F)の操作促進演出で演出ボタン63を押下していない場合も、演出ボタン63の有効期間の後に、発展演出が実行されるものとする。

【0452】

次に、図62(H)に示すように、バトル演出(開始)が実行される。バトル演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦いを繰り広げる演出である。そして、味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利すれば大当たりとなる。バトル演出(開始)では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが表示画面7aの中央で向かい合うように表示される。

【0453】

[操作ストック演出A(後半)]

図63は、操作ストック演出A(後半)を説明するための図である。

まず、図63(A)に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面7aの右側に積み上がった縮小ボタン画像BGSのうち最も上の縮小ボタン画像BGSが矢印Yで示すように移動するとともに拡大され、「PUSH」の文字が表示されたボタン画像BGが表示される。また、ボタン画像BGの上方に、「押せ」というメッセージ画像MSGが表示される。

【0454】

次に、図63(B)に示すように、バトル演出(初期)が実行される。バトル演出(初期)では、敵キャラクタCRBが味方キャラクタCRA側へ移動し、敵キャラクタCRBが優勢となる。このときも、表示画面7aの右側には、縮小ボタン画像BGSが積み上がるように表示されている。また、図63(A)に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン63を押下した場合、表示画面7aの左側に、「チャンス」というメッセージ画像MSGが表示される。図63(A)に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン63を押下していない場合、「チャンス」というメッセージ画像MSGは表示されない。

【0455】

次に、図63(C)に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面7aの右側に積み上がった縮小ボタン画像BGSのうち最も上の縮小ボタン画像BGSが矢印Yで示すように移動するとともに拡大され、「PUSH」の文字が表示されたボタン画像BGが表示される。また、ボタン画像BGの上方に、「押せ」というメッセージ画像MSGが表示される。

【0456】

次に、図63(D)に示すように、バトル演出(中期)が実行される。バトル演出(中期)では、味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRB側へ移動し、味方キャラクタCRAが優勢となる。このときも、表示画面7aの右側には、縮小ボタン画像BGSが表示されている。また、図63(C)に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン63を押下した場合、表示画面7aの右側に、「大チャンス」というメッセージ画像MSGが表示される。図63(C)に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン63を押下していない場合、「大チャンス」というメッセージ画像MSGは表示されない。

【0457】

次に、図63(E)に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面7aの右側の縮小ボタン画像BGSが矢印Yで示すように移動するとともに拡大され、「PUSH」の文字が表示されたボタン画像BGが表示される。また、ボタン画像BGの上方に、「押せ」というメッセージ画像MSGが表示される。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 5 8 】

次に、図 6 3 ( F ) に示すように、バトル演出 ( 終期 ) が実行される。バトル演出 ( 終期 ) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが中央で戦う。なお、図 6 3 ( E ) に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン 6 3 を押下した場合、表示画面 7 a の右側に、「激熱」というメッセージ画像 M S G が表示される。図 6 3 ( E ) に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン 6 3 を押下していない場合、「激熱」というメッセージ画像 M S G は表示されない。

## 【 0 4 5 9 】

次に、図 6 3 ( G ) に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタ C R A の勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクタ C R A が勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタ C R A が勝利したものとす。このとき、表示画面 7 a の中央部に、味方キャラクタ C R A が表示される。また、「勝利」というメッセージ画像 M S G が表示される。なお、ハズレの場合には、例えば、敵キャラクタが表示されて、「敗北」というメッセージ画像が表示される。

10

## 【 0 4 6 0 】

次に、図 6 3 ( H ) に示すように、確定停止演出 ( 当たり ) が実行される。確定停止演出 ( 当たり ) では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「5」で確定停止した様子を示した。なお、ハズレの場合には、例えば、左右の演出図柄 8 L、8 R が「5」で確定停止し、中演出図柄 8 C が「6」で確定停止する。

20

## 【 0 4 6 1 】

## [ 操作ストック演出 B ( 後半 ) ]

図 6 4 は、操作ストック演出 B ( 後半 ) を説明するための図である。操作ストック演出 B ( 前半 ) は、操作ストック演出 A ( 前半 ) と同様であるものとし、説明を省略する。

操作ストック演出 B ( 後半 ) では、まず、図 6 4 ( A ) に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面 7 a の右側に積み上がった縮小ボタン画像 B G S のうちの最も上の縮小ボタン画像 B G S が矢印 Y で示すように移動するとともに拡大され、「PUSH」の文字が表示されたボタン画像 B G が表示される。また、ボタン画像 B G の上方に、「押せ」というメッセージ画像 M S G が表示される。

## 【 0 4 6 2 】

次に、図 6 4 ( B ) に示すように、バトル演出 ( 初期 ) が実行される。バトル演出 ( 初期 ) では、敵キャラクタ C R B が味方キャラクタ C R A 側へ移動し、敵キャラクタ C R B が優勢となる。このときも、表示画面 7 a の右側には、縮小ボタン画像 B G S が積み上がるように表示されている。また、図 6 4 ( A ) に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン 6 3 を押下した場合、表示画面 7 a の左側に、「チャンス」というメッセージ画像 M S G が表示される。図 6 4 ( A ) に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン 6 3 を押下していない場合、「チャンス」というメッセージ画像 M S G は表示されない。

30

## 【 0 4 6 3 】

次に、図 6 4 ( C ) に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面 7 a の右側に積み上がった縮小ボタン画像 B G S のうちの最も上の縮小ボタン画像 B G S が矢印 Y で示すように移動するとともに拡大され、「PUSH」の文字が表示されたボタン画像 B G が表示される。また、ボタン画像 B G の上方に、「押せ」というメッセージ画像 M S G が表示される。

40

## 【 0 4 6 4 】

次に、図 6 4 ( D ) に示すように、バトル演出 ( 中期 ) が実行される。バトル演出 ( 中期 ) では、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B 側へ移動し、味方キャラクタ C R A が優勢となる。このときも、表示画面 7 a の右側には、縮小ボタン画像 B G S が表示されている。また、図 6 4 ( C ) に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン 6 3 を押下した場合、表示画面 7 a の右側に、「大チャンス」というメッセージ画像 M S G が表示される。図 6 4 ( C ) に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン 6 3 を押下していない場合

50

、「大チャンス」というメッセージ画像MSGは表示されない。

【0465】

次に、図64(E)に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面7aの右側の縮小ボタン画像BGSが矢印Yで示すように移動するとともに拡大され、「PUSH」の文字が表示されたボタン画像BGが表示される。また、ボタン画像BGの上方に、「押せ」というメッセージ画像MSGが表示される。

【0466】

次に、図64(F)に示すように、当たり確定演出が実行される。当たり確定演出は、当たりであることを確定的に報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に、味方キャラクタCRAが表示される。また、表示画面7aの左側上部に、「当たりだ」というメッセージ画像MSGが表示される。

10

【0467】

次に、図64(G)に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタCRAの勝利、敗北を報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に、味方キャラクタCRAが表示される。また、「勝利」というメッセージ画像MSGが表示される。

【0468】

次に、図64(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)では、演出図柄8L、8C、8Rが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄8L、8C、8Rのいずれも「5」で確定停止した様子を示した。

20

【0469】

[効果例]

以下に、操作ストック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、仮停止演出(図62(B)(D))の後、変動開始演出(図62(A))を実行することで、擬似連演出を繰り返す反復擬似連演出を実行する。そして、この反復擬似連演出において、特殊図柄としてのボタン画像BGが中演出図柄8Cの代わりに停止することで(図62(B))、ストック演出が実行される(図62(C))。この構成によれば、遊技者に驚きと期待を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0470】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、ストック演出(図62(B))にてストックされた縮小ボタン画像BGSの数の分だけ操作促進演出が実行されて演出ボタン63の操作が有効となる(図62(F)、図63(A)(C)(E)、図64(A)(C)(E))。この構成によれば、縮小ボタン画像BGSがストックされるほど遊技者に期待を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0471】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、7回の擬似連演出で構成される反復擬似連演出において、特殊図柄としてのボタン画像BGが中演出図柄8Cの代わりに停止することで(図62(B))、ストック演出が実行される(図62(C))。この構成によれば、予め決められた回数の擬似連演出に期待が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0472】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、擬似連演出において特殊図柄としてのボタン画像BGが中演出図柄8Cの代わりに停止することで(図62(B))、ストック演出が実行される(図62(C))。ストック演出では、特殊図柄としてのボタン画像BGが縮小されるとともに、表示画面7aの中央部から右側下部へ矢印Yで示すように移動して保持される。この構成によれば、ストック数が分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

50



## 【 0 4 7 3 】

## [ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、操作促進演出では、表示画面 7 a の右側の縮小ボタン画像 B G S が矢印 Y で示すように移動するとともに拡大され、「 P U S H 」の文字が表示されたボタン画像 B G が表示される（図 6 2（ F ））、図 6 3（ A ）（ C ）（ E ）、図 6 4（ A ）（ C ）（ E ））。この構成によれば、演出ボタン 6 3 の操作を効果的に促進することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 4 7 4 】

## [ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、操作促進演出（図 6 2（ F ））、図 6 3（ A ）（ C ）（ E ））、図 6 4（ A ）（ C ）（ E ））が、リーチ形成演出（図 6 2（ E ））の後に実行される。この構成によれば、リーチ形成に期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

## 【 0 4 7 5 】

## [ 変形例 ]

以下に、操作ストック演出の変形例を示す。

## [ 変形例 1 ]

上記では特殊図柄としてのボタン画像 B G が中演出図柄 8 C に代わり仮停止する例を挙げたが、特殊図柄が、左演出図柄 8 L、あるいは、右演出図柄 8 R の代わりに仮停止するようにしてもよい。

20

## 【 0 4 7 6 】

## [ 変形例 2 ]

上記では反復擬似連演出が 7 回の擬似連演出で構成されていたが、7 回を下回るまたは 7 回を上回る回数で構成されることとしてもよい。さらには、擬似連演出の回数を動的に変更するようにしてもよい。例えば、擬似連演出の回数が多くなればなるほど当たりへの期待度が高くなるようにしてもよい。

## 【 0 4 7 7 】

## [ 変形例 3 ]

上記では 4 回のストック演出がおこなわれた場合を例に挙げて説明したが、ストック演出の回数は特に限定されない。例えば、ストック演出の回数が多くなればなるほど当たりへの期待度が高くなるようにしてもよい。

30

## 【 0 4 7 8 】

## [ 変形例 4 ]

上記では、演出ボタン 6 3 の操作を例に挙げたが、遊技者が操作可能な操作部であればよく、演出ボタン 6 3 の操作には限定されない。

## 【 0 4 7 9 】

## [ 変形例 5 ]

上記では第 1 特図保留についての演出を例に挙げたが、第 2 特図保留についての演出としてもよい。

## 【 0 4 8 0 】

## [ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

## [ 態様 A 5 - 1 ]

遊技者による操作が可能な操作部を備えた遊技機であって、  
変動を開始した演出図柄が仮停止し再び変動を開始する疑似連演出を繰り返す反復疑似連演出において、前記操作部を模した操作部画像を表示し当該操作部画像を画面内に保持するストック演出を実行可能である、

40

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 8 1 】

## [ 態様 A 5 - 2 ]

50

態様 A 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記反復擬似連演出の後、前記ストック演出にて画面内に保持された前記操作部画像の数に応じて前記操作部の操作が有効となる操作部演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 8 2 】

[ 態様 A 5 - 3 ]

態様 A 5 - 1 または態様 A 5 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記反復擬似連演出は、所定回数の前記擬似連演出で構成される、  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 8 3 】

[ 態様 A 5 - 4 ]

態様 A 5 - 1 から態様 A 5 - 3 のいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記ストック演出では、前記擬似連演出において前記演出図柄が仮停止した際に特殊図柄として前記操作部画像を表示し、その後、当該操作部画像が縮小されて保持される、  
ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 4 8 4 】

[ 態様 A 5 - 5 ]

態様 A 5 - 2 から態様 A 5 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記操作部演出では、画面内に保持された前記操作部画像が拡大されて前記操作部の操作を促進する、  
ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 4 8 5 】

[ 態様 A 5 - 6 ]

態様 A 5 - 2 から態様 A 5 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記操作部演出は、前記反復擬似連演出の後、前記演出図柄が所定態様で仮停止するリーチ形成演出を経て実行される、  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 8 6 】

[ 態様 A 5 - 7 ]

態様 A 5 - 1 から態様 A 5 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記操作部演出にて前記操作部の操作が有効である期間に前記操作部が操作されると、  
当たりであることを確定的に報知する確定報知演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 4 8 7 】

以下に図 6 5 ~ 図 6 7 を用いてアイコン数字図柄演出について説明する。このアイコン数字図柄演出は、特別図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 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、所定の変動パターンである場合に、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 に画像を表示させることで実現される演出である。

【 0 4 8 8 】

[ アイコン数字図柄演出 A ]

図 6 5 は、アイコン数字図柄演出 A を説明するための図である。このアイコン数字図柄演出 A では、まず、図 6 5 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が変動している。また、装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a の下方に当該変動アイコン 9 C と、保留アイコン 9 A とが表示されている。

40

【 0 4 8 9 】

次に、図 6 5 ( B ) に示すように、アイコン移動演出 1 がおこなわれる。このアイコン移動演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と同じ態様 ( 同じ形状、同じ色彩、同じ柄 ) である数字図柄 8 X と、1 つの保留アイコン 9 A と、ガイドレール画像 X A 1 とが表示さ

50

れる。この数字図柄 8 X は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の 1 ~ 9 までの数字のうちの 1 つの装飾図柄と同じ態様の図柄であり、図 6 5 ( B ) の例では、装飾図柄の「 6 」図柄と同じ態様の図柄が表示されている。また、この数字図柄 8 X は、表示画面 7 a をランダムに移動したり、停止したりしている。さらに、アイコン移動演出 1 で表示される 1 つの保留アイコン 9 A は、装飾図柄変動演出で表示された保留アイコン 9 A のうちの 1 つの保留アイコンであり、図 6 5 ( B ) の例では、図 6 5 ( A ) において、当該変動アイコン 9 C に最も近い保留アイコンに対応する。ガイドレール画像 X A 1 は、保留アイコン 9 A をガイドするための画像であり、筒状の内部に保留アイコン 9 A が配置される。そして、保留アイコン 9 A は、当該変動アイコンを表示する当該変動アイコン表示領域に向かって所定距離移動し、停止する。

10

## 【 0 4 9 0 】

次に、図 6 5 ( C ) に示すように、アイコン移動演出 2 がおこなわれる。このアイコン移動演出 2 では、数字図柄 8 X が右に左にランダムに移動し、停止する。また、アイコン移動演出 2 では、保留アイコン 9 A がガイドレール画像 X A 1 のガイド部に沿って当該変動アイコン表示領域に向かって所定距離移動し、停止する。

## 【 0 4 9 1 】

次に、図 6 5 ( D ) に示すように、アイコン移動演出 3 がおこなわれる。このアイコン移動演出 3 では、数字図柄 8 X がランダムに移動しつつ、保留アイコン 9 A がガイドレール画像 X A 1 に沿って移動し当該変動アイコン表示領域に到達して停止する。この場合、以後、この保留アイコン 9 A は、当該変動アイコン 9 C として機能する。

20

## 【 0 4 9 2 】

次に、図 6 5 ( E ) に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、変動していた装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動停止し、停止図柄配列を形成する。図 6 5 ( E ) の例では、停止図柄配列は、「 6 7 6 」となり、ハズレ図柄配列である。また、この装飾図柄停止演出では、アイコン移動演出で移動していた保留アイコン 9 A が当該変動アイコン 9 C となっている。

## 【 0 4 9 3 】

なお、このアイコン数字図柄演出 A において、保留アイコン 9 A の移動・停止回数が多ければ多いほど、大当たり期待度が高い構成となっている。

## 【 0 4 9 4 】

## [ アイコン数字図柄演出 B ]

図 6 6 は、アイコン数字図柄演出 B を説明するための図である。このアイコン数字図柄演出 B では、まず、図 6 6 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が変動している。また、装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a の下方に当該変動アイコン 9 C と、保留アイコン 9 A とが表示されている。これらのアイコンは、円形で白色である。

30

## 【 0 4 9 5 】

次に、図 6 6 ( B ) に示すように、アイコン移動演出 1 がおこなわれる。このアイコン移動演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と同じ態様 ( 同じ形状、同じ色彩、同じ柄 ) である数字図柄 8 X と、 1 つの保留アイコン 9 A と、ガイドレール画像 X A 1 とが表示される。この数字図柄 8 X は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の 1 ~ 9 までの数字のうちの 1 つの装飾図柄と同じ態様の図柄であり、図 6 6 ( B ) の例では、装飾図柄の「 6 」図柄と同じ態様の図柄が表示されている。また、この数字図柄 8 X と 1 つの保留アイコン 9 A とは、隣接して対応付けられて配置されている。アイコン移動演出 1 で表示される 1 つの保留アイコン 9 A は、装飾図柄変動演出で表示された保留アイコン 9 A のうちの 1 つの保留アイコンであり、図 6 6 ( B ) の例では、図 6 6 ( A ) において、当該変動アイコン 9 C に最も近い保留アイコンに対応する。ガイドレール画像 X A 1 は、保留アイコン 9 A をガイドするための画像であり、筒状の内部に保留アイコン 9 A ( 数字図柄 8 X ) が配置される。保留アイコン 9 A ( 数字図柄 8 X ) は、当該変動アイコンを表示する当該変動アイコン表示領域に向かって移動して停止する。なお、この保留アイコン 9 A は、白色のままであ

40

50

る。

【 0 4 9 6 】

次に、図 6 6 ( C ) に示すように、アイコン移動演出 2 がおこなわれる。このアイコン移動演出 2 では、数字図柄 8 X と保留アイコン 9 A とが継続して隣接して配置される。この場合、数字図柄 8 X が「 6 」図柄から「 5 」図柄に変化している。また、保留アイコン 9 A は、白色から青色に変化している ( 図 6 6 ( C ) では、通常ハッチングで示される ) 。アイコン移動演出 2 では、保留アイコン 9 A は、ガイドレール画像 X A 1 のガイド部に沿って当該変動アイコン表示領域に向かって移動し、停止する。

【 0 4 9 7 】

次に、図 6 6 ( D ) に示すように、アイコン移動演出 3 がおこなわれる。このアイコン移動演出 3 では、数字図柄 8 X に対応付けられた保留アイコン 9 A がガイドレール画像 X A 1 に沿って移動し当該変動アイコン表示領域に到達して停止する。この場合、以後、この保留アイコン 9 A は、当該変動アイコン 9 C として機能する。なお、この保留アイコン 9 A は、青色から緑色に変化している ( 図 6 6 ( D ) では、クロスハッチングで示される ) 。

【 0 4 9 8 】

次に、図 6 6 ( E ) に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、変動していた装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動停止し、停止図柄配列を形成する。図 6 6 ( E ) の例では、停止図柄配列は、「 6 7 6 」となり、ハズレ図柄配列である。また、この装飾図柄停止演出では、アイコン移動演出で移動していた保留アイコン 9 A ( 緑色 ) が当該変動アイコン 9 C となっている。

【 0 4 9 9 】

なお、このアイコン数字図柄演出 B において、保留アイコン 9 A の移動・停止回数が多ければ多いほど、大当たり期待度が高い構成となっている。また、保留アイコン 9 A の移動・停止回数が多ければ多いほど、保留アイコン 9 A が変化するチャンスが多くなる。

【 0 5 0 0 】

[ アイコン数字図柄演出 C ]

図 6 7 は、アイコン数字図柄演出 C を説明するための図である。このアイコン数字図柄演出 B では、まず、図 6 7 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が変動している。また、装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a の下方に当該変動アイコン 9 C と、保留アイコン 9 A とが表示されている。これらのアイコンは、円形で白色である。

【 0 5 0 1 】

次に、図 6 7 ( B ) に示すように、アイコン移動演出 1 がおこなわれる。このアイコン移動演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と同じ態様 ( 同じ形状、同じ色彩、同じ柄 ) である数字図柄 8 X と、1 つの保留アイコン 9 A と、ガイドレール画像 X A 1 とが表示される。この数字図柄 8 X は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の 1 ~ 9 までの数字のうちの 1 つの装飾図柄と同じ態様の図柄であり、図 6 7 ( B ) の例では、装飾図柄の「 6 」図柄と同じ態様の図柄が表示されている。また、この数字図柄 8 X は、1 つの保留アイコン 9 A 内に配置されている。この場合、数字図柄 8 X は、この保留アイコン 9 A に対応づけられていると言える。アイコン移動演出 1 で表示される 1 つの保留アイコン 9 A は、装飾図柄変動演出で表示された保留アイコン 9 A のうちの 1 つの保留アイコンであり、図 6 7 ( B ) の例では、図 6 7 ( A ) において、当該変動アイコン 9 C に最も近い保留アイコンに対応する。ガイドレール画像 X A 1 は、保留アイコン 9 A をガイドするための画像であり、筒状の内部に保留アイコン 9 A ( 数字図柄 8 X ) が配置される。保留アイコン 9 A ( 数字図柄 8 X ) は、当該変動アイコンを表示する当該変動アイコン表示領域に向かって移動して停止する。なお、この保留アイコン 9 A は、白色のままである。

【 0 5 0 2 】

次に、図 6 7 ( C ) に示すように、アイコン移動演出 2 がおこなわれる。このアイコン移動演出 2 では、数字図柄 8 X が保留アイコン 9 A 内に継続して配置される。この場合、

数字図柄 8 X が「 6 」図柄から「 5 」図柄に変化している。また、保留アイコン 9 A は、白色から青色に変化している（図 6 7 ( C ) では、通常ハッチングで示される）。アイコン移動演出 2 では、保留アイコン 9 A は、ガイドレール画像 X A 1 のガイド部に沿って当該変動アイコン表示領域に向かって移動し、停止する。

#### 【 0 5 0 3 】

次に、図 6 7 ( D ) に示すように、アイコン移動演出 3 がおこなわれる。このアイコン移動演出 3 では、数字図柄 8 X を内包する保留アイコン 9 A がガイドレール画像 X A 1 に沿って移動し当該変動アイコン表示領域に到達して停止する。この場合、以後、この保留アイコン 9 A は、当該変動アイコン 9 C として機能する。なお、この保留アイコン 9 A は、青色から緑色に変化している（図 6 7 ( D ) では、クロスハッチングで示される）。また、保留アイコン 9 A は、当該変動アイコン表示領域に到達した状態でも数字図柄 8 X を内包している。

#### 【 0 5 0 4 】

次に、図 6 7 ( E ) に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、変動していた装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動停止し、停止図柄配列を形成する。図 6 7 ( E ) の例では、停止図柄配列は、「 6 7 6 」となり、ハズレ図柄配列である。また、この装飾図柄停止演出では、アイコン移動演出で移動していた保留アイコン 9 A ( 緑色 ) が当該変動アイコン 9 C となっている。なお、この場合でも、保留アイコン 9 C は、当該変動アイコン表示領域に到達した状態でも数字図柄 8 X を内包している。

#### 【 0 5 0 5 】

なお、このアイコン数字図柄演出 C において、保留アイコン 9 A の移動・停止回数が多ければ多いほど、大当たり期待度が高い構成となっている。また、保留アイコン 9 A の移動・停止回数が多ければ多いほど、保留アイコン 9 A が変化するチャンスが多くなる。

また、上記アイコン数字図柄演出は、同一変動でおこなわれる演出である。

#### 【 0 5 0 6 】

##### [ 変形例 ]

上記実施形態のアイコン数字図柄演出では、数字図柄 8 X が装飾図柄と同じ態様であったが、これに限られず、数字図柄 8 X は装飾図柄の一部と同じ態様であるが、一部が装飾図柄とは異なる態様としてもよい。

上記実施形態のアイコン数字図柄演出 B、C では、アイコン移動演出 1 からアイコン移動演出 2 をおこなう場合において、保留アイコン 9 A が変化し、保留アイコン 9 A に対応付けられた数字図柄 8 X も変化しているが、これに限られず、保留アイコン 9 A が変化した場合であっても数字図柄 8 X が変化しない構成でもよい。

#### 【 0 5 0 7 】

##### [ 効果例 ]

上記実施形態のアイコン数字図柄演出では、保留アイコン 9 A と、数字図柄 8 X とが移動する。この構成によれば、保留アイコン 9 A と数字図柄 8 X との動きで興味ある演出を実現することができ、遊技の興味を向上させることができる。

また、アイコン数字図柄演出 B、C では、保留アイコン 9 A と、数字図柄 8 X とは対応付けられて一緒に移動するので、遊技者に保留アイコン 9 A と数字図柄 8 X との動きを強調することができ、遊技の興味を向上させることができる。

さらに、数字図柄 8 X は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と同様の態様（形状、色彩）となっているので、保留アイコンと装飾図柄とがコラボレーションした新しい演出を表示することができ、遊技の興味を向上させることができる。

また、アイコン数字図柄演出 B、C では、保留アイコン 9 A と数字図柄 8 X とが対応付けられて移動した後、保留アイコン 9 A は態様（色、形状）が変化するので、保留アイコンと数字図柄 8 X とが移動すればするほど、遊技者は、保留変化への期待度を増幅し、遊技の興味を向上させることができる。

また、アイコン数字図柄演出 B、C では、保留アイコン 9 A と数字図柄 8 X とが対応付けられて移動した後、保留アイコン 9 A の態様（色、形状）が変化しても、数字図柄 8 X

10

20

30

40

50

の態様は変化しないので、保留アイコン 9 A の変化をより遊技者に印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、アイコン数字図柄演出 B、C では、保留アイコン 9 A と数字図柄 8 X とが対応付けられて移動する場合において、数字図柄 8 X が変化する場合に、保留アイコン 9 A も変化する場合がある。この構成によれば、数字図柄が変化した場合には、保留アイコン 9 A の変化を期待できるので、遊技者は、数字図柄および保留アイコンの両方を注視することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 0 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。

10

##### [ 態 様 X A - 1 ]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 4 の表示演出をおこなう場合があり、

前記第 1 の表示演出は、装飾図柄を変動させる演出であり、

前記第 2 の表示演出は、保留または当該変動を表すアイコンである所定のアイコンと、数字を含む数字図柄を表示する演出であり、

前記第 3 の表示演出は、前記所定のアイコンが移動する演出であり、

20

前記第 4 の表示演出は、前記数字図柄が移動する演出であり、

前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出と前記第 4 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出がおこなわれた後、前記第 3 の表示演出と前記第 4 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

##### [ 態 様 X A - 2 ]

態様 X A - 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 4 の表示演出は、前記第 3 の表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、前記第 3 の表示演出における前記所定のアイコンと前記第 4 の表

30

示演出における前記数字図柄とが対応付けられて移動する、

ことを特徴とする遊技機。

##### [ 態 様 X A - 3 ]

態様 X A - 2 に記載の遊技機であって、

前記数字図柄は、前記装飾図柄と同様の態様である、

ことを特徴とする遊技機。

##### [ 態 様 X A - 4 ]

態様 X A - 3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出における前記所定のアイコンと前記第 4 の表示演出における前記数字図柄とが対応付けられて移動する場合において、前記所定のアイコンは移動した後に変化する、

40

ことを特徴とする遊技機。

##### [ 態 様 X A - 5 ]

態様 X A - 4 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出における前記所定のアイコンと前記第 4 の表示演出における前記数字図柄とが対応付けられて移動し、前記所定のアイコンは移動した後に変化する場合には、前記数字図柄は変化しない、

ことを特徴とする遊技機。

##### [ 態 様 X A - 6 ]

態様 X A - 5 に記載の遊技機であって、

50

前記組み合わせ演出では、前記第3の表示演出における前記所定のアイコンと前記第4の表示演出における前記数字図柄とが対応付けられて移動する場合において、前記数字図柄が変化する場合があり、前記数字図柄が変化した場合には前記所定のアイコンも変化する、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0509】

以下に図68～図70を用いてリーチ時保留アイコン演出A～Cについて説明する。このリーチ時保留アイコン演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、リーチ時保留アイコン演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

10

#### 【0510】

[リーチ時保留アイコン演出A]

図68は、リーチ時保留アイコン演出Aを説明するための図である。リーチ時保留アイコン演出は、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、保留アイコンが1つも表示されていない状態から、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cだけが新たに表示される演出である。まず、図68(A)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態(ここでは「2 2」のリーチ)となっているときに、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが表示される。保留アイコン9A、9Bは表示画面7aから消えた状態となっている。当該保留アイコン(変動アイコン)9Cは、四角形状であり、表示画面7aの中央下方の当該保留表示領域(変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域)に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

20

#### 【0511】

図68(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが表示画面7aから消える(表示されなくなる)。すなわち、すべての保留アイコン(保留アイコン9A、9B、当該保留アイコン9C)が表示されていない状態となる。その後、図68(C)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが表示画面7aに再度表示される。すなわち、保留アイコンのうち、当該保留アイコン9Cだけが表示され、保留アイコン9A、9Bが表示されていない状態となる。再度表示される当該保留アイコン(変動アイコン)9Cは、消える前と同じ態様となっている。ここでの態様とは、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cの形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。

30

#### 【0512】

その後、図68(D)に示すように、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cの態様が変化するとともに、変化した後の当該保留アイコン(変動アイコン)9Cの態様を表す文字画像が表示される。ここでの「態様を表す」とは、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cの形状、色、動作、大きさを表すもののほか、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが表す内容、名称(例えばキャラクタ名)、呼び名等も含まれる。当該保留アイコン9Cの態様の変化する順番は、大当たりの期待度が低い態様から高い態様に向かう順番である。ここでは、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cの色が変化するとともに、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cの形状と色を表す「四角赤」の文字画像が表示される。

40

#### 【0513】

その後、図68(E)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cと文字画像がともに回転する演出が実行される。回転中に、図68(F)、(G)、(H)に示すように、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが変化する演出が実行される。具体的には、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが2つに割れ(分断され)、割れた中から、新しい星形の当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが現れるとともに、新しい当該保留アイコン(変動アイコン)

50

） 9 C の態様を表す文字画像が表示される。ここでは、新しい当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C の形状を表す「星型」の文字画像が表示される。割れた後の四角形状の 2 つの破片と、「四角赤」の文字画像は、フレームアウトする。新しい当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C は、当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される。

【 0 5 1 4 】

その後、図 6 8（ I ）に示すように、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 R がリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C と文字画像がともに回転する演出が実行される。回転中に、図 6 8（ J ）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C が変化する演出が実行される。具体的には、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C と文字画像が拡大表示される。その後、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 R が大当たりの態様（ここでは「 2 2 2 」）で停止表示する。

10

【 0 5 1 5 】

[ リーチ時保留アイコン演出 B ]

図 6 9 は、リーチ時保留アイコン演出 B を説明するための図である。リーチ時保留アイコン演出は、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 R がリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、保留アイコンが 1 つも表示されていない状態から、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C だけが新たに表示される演出である。まず、図 6 9（ A ）に示すように、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 R の変動表示中に、 4 つの保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C は、いずれも、丸形状（球形状）を有している。ここでは、当該保留アイコン 9 C も保留アイコン 9 A も同様の形状（保留アイコン形状）をしているので、これらをまとめて単に「保留アイコン 9 A、 9 C」とも呼ぶ。当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C は、表示画面 7 a の中央下方の当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

20

【 0 5 1 6 】

その後、図 6 9（ B ）に示すように、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 R がリーチ状態（ここでは「 2 2 」のリーチ）となり、表示画面 7 a から保留アイコン 9 A、 9 B と、当該保留表示領域の位置を示すための矩形画像が消え、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C だけが表示される。図 6 9（ C ）に示すように、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 R がリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C が表示画面 7 a から消える（表示されなくなる）。すなわち、すべての保留アイコン（保留アイコン 9 A、 9 B、 当該保留アイコン 9 C）が表示されていない状態となる。そして、爆弾の形状を模した特定画像 T G が表示される。特定画像 T G は、表示画面 7 a の右側から現れ、放物線を描きながら左方向に移動する。その後、図 6 9（ D ）に示すように、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 R がリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C が表示画面 7 a に再度表示される。すなわち、保留アイコンのうち、当該保留アイコン 9 C だけが表示され、保留アイコン 9 A、 9 B と、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されていない状態となる。再度表示される当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C は、消える前と同じ態様となっている。ここでの態様とは、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C の形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。

30

40

【 0 5 1 7 】

その後、図 6 9（ E ）～（ G ）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C が変化する演出が実行される。具体的には、図 6 9（ E ）に示すように、爆弾の形状を模した特定画像 T G が爆発し、図 6 9（ F ）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C が 2 つに割れる（分断される）。そして、図 6 9（ G ）に示すように、新しい人形の当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C が現れるとともに、新しい当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C の態様を表す文字画像が表示される。ここでの「態様を表す」とは、当該保留アイコン（変動アイコン） 9 C の形状、色、動作、大きさを表すもののほか、

50



当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cが表す内容、名称（例えばキャラクタ名）、呼び名等も含まれる。ここでは、新しい当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cの内容を表す「キャラクタ保留」の文字画像が表示される。

【0518】

その後、図69（H）に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cと文字画像がともに回転する演出が実行される。その後、図69（I）に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rがリーチ状態を継続し、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cの回転が継続している状態で、文字画像「キャラクタ保留」が表示画面7 aから消える。その後、図69（J）に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが大当たりの態様（ここでは「222」）で停止表示する。

10

【0519】

[リーチ時保留アイコン演出C]

図70は、リーチ時保留アイコン演出Cを説明するための図である。リーチ時保留アイコン演出は、装飾図柄8 L、8 C、8 Rがリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、保留アイコンが1つも表示されていない状態から、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cだけが新たに表示される演出である。まず、図70（A）に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動表示中に、4つの保留アイコン9 Aと、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cが表示されている。保留アイコン9 Aと、当該保留アイコン9 Cは、いずれも、丸形状（球形状）を有している。ここでは、当該保留アイコン9 Cも保留アイコン9 Aも同様の形状（保留アイコン形状）をしているので、これらをまとめて単に「保留アイコン9 A、9 C」とも呼ぶ。当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cは、表示画面7 aの中央下方の当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

20

【0520】

その後、図70（B）に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rがリーチ状態（ここでは「2 2」のリーチ）となり、表示画面7 aから保留アイコン9 A、9 Bと、当該保留表示領域の位置を示すための矩形画像が消え、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cだけが表示される。図70（C）に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cが表示画面7 aから消える（表示されなくなる）。すなわち、すべての保留アイコン（保留アイコン9 A、9 B、当該保留アイコン9 C）が表示されていない状態となる。そして、剣を持った人を模した特定画像T Gが表示される。特定画像T Gは、表示画面7 aの右側から現れ、左方向に走って移動する。その後、図70（D）に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cが表示画面7 aに再度表示される。すなわち、保留アイコンのうち、当該保留アイコン9 Cだけが表示され、保留アイコン9 A、9 Bと、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されていない状態となる。再度表示される当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cは、消える前と同じ態様となっている。ここでの態様とは、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cの形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。

30

40

【0521】

その後、図70（E）～（G）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cが変化する演出が実行される。具体的には、図70（E）に示すように、剣を持った人を模した特定画像T Gが当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cを通過し、その後、図70（F）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cが2つに割れる（分断される）。そして、図70（G）に示すように、新しい顔形の当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cが現れるとともに、新しい当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cの態様を表す文字画像が表示される。ここでの「態様を表す」とは、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cの形状、色、動作、大きさを表すもののほか、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cが表す内容、名称（例えばキャラクタ名）、呼び名等も含まれる。ここでは、新しい

50

当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cの内容を表す「顔保留」の文字画像が表示される。

【0522】

その後、図70（H）に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cと文字画像がともに回転する演出が実行される。その後、図70（I）に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rがリーチ状態を継続し、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cの回転が継続している状態で、文字画像「顔保留」が表示画面7 aから消える。その後、図70（J）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cと対応する背景画像が表示される演出が実行される。具体的には、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cが表示顔と同じ顔の背景画像が表示される。その後、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが大当たりの態様（ここでは「222」）で

10

停止表示する。

【0523】

[効果例]

以下に、リーチ時保留アイコン演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図68（B）、（C）、図69（C）、（D）、図70（C）、（D）に示すように、リーチ演出時に、表示画面7 aに保留アイコンが1つも表示されていない状態から、当該変動に対応する当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cだけが新たに表示される第1の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図68（E）～（H）、図69（E）～（G）、図70（E）～（G）に示すように、第1の演出の後、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cが変化する第2の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図68（E）～（H）、図69（E）～（G）、図70（E）～（G）に示すように、第2の演出では、当該保留アイコン（変動アイコン）9 Cは、第1の態様の当該保留アイコン9 Cが複数に分断された後、第2の態様に変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図69（C）～（G）、図70（E）～（G）に示すように、第2の演出では、特定画像TGが移動し、当該保留アイコン9 Cを通過した後、第1の態様の当該保留アイコン9 Cが複数に分断される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図68（H）、図69（G）、図70（G）に示すように、第2の演出では、第2の態様の当該保留アイコン9 Cが表示されるとともに、第2の態様を表す文字画像が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図68（I）、図69（H）、図70（H）に示すように、第2の態様の前記保留アイコン9 Cは、回転しており、文字画像もあわせて回転する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0524】

[変形例]

50

以下に、リーチ時保留アイコン演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

リーチ時保留アイコン演出 A ~ C では、保留アイコン 9 A、9 B、9 C が 1 つも表示されていない状態から、当該保留アイコン 9 C だけが新たに表示される第 1 の演出が実行されるものとした。しかし、リーチ時保留アイコン演出 A ~ C では、保留アイコン 9 A、9 B、9 C が 1 つも表示されていない状態から、保留アイコン 9 A または保留アイコン 9 B だけが新たに表示される第 1 の演出が実行されてもよい。

【 0 5 2 5 】

[ 変形例 2 ]

リーチ時保留アイコン演出 A の図 6 8 ( F )、( G ) で示される当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C が変化する演出では、当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C が 2 つに割れ ( 分断され )、割れた中から、新しい星形の当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C が現れるものとした。しかし、当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C のうちの四角形部分が 2 つに割れ ( 分断され )、割れた中から、新しい星形の図形が登場する演出が実行されていると見なしてもよい。

【 0 5 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 A 7 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、リーチ演出時に、前記表示手段に前記保留アイコンが 1 つも表示されていない状態から、当該変動に対応する当該保留アイコンだけが新たに表示される第 1 の演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

[ 態様 A 7 - 2 ]

態様 A 7 - 1 に記載の遊技機であって、前記第 1 の演出の後、前記当該保留アイコンが変化する第 2 の演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

[ 態様 A 7 - 3 ]

態様 A 7 - 2 に記載の遊技機であって、前記第 2 の演出では、前記当該保留アイコンは、第 1 の態様の前記当該保留アイコンが複数に分断された後、第 2 の態様に变化することを特徴とする遊技機。

[ 態様 A 7 - 4 ]

態様 A 7 - 3 に記載の遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、特定画像であり、前記第 2 の演出では、前記特定画像が移動し、前記当該保留アイコンを通過した後、前記第 1 の態様の前記当該保留アイコンが複数に分断されることを特徴とする遊技機。

[ 態様 A 7 - 5 ]

態様 A 7 - 3 または態様 A 7 - 4 に記載の遊技機であって、前記第 2 の演出では、前記第 2 の態様の前記当該保留アイコンが表示されるとともに、前記第 2 の態様を表す文字画像が表示されることを特徴とする遊技機。

[ 態様 A 7 - 6 ]

態様 A 7 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記第 2 の態様の前記保留アイコンは、回転しており、前記文字画像もあわせて回転することを特徴とする遊技機。

【 0 5 2 7 】

以下に図 7 1 ~ 図 7 3 を用いて特殊保留演出について説明する。この特殊保留演出は、

特別図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、ROM103から対応する画像データを読み出して表示画面7aに画像を表示させることで実現される演出である。特殊保留演出は、特別図柄の同一の変動でおこなわれる演出である。

【0528】

[特殊保留演出A]

図71は、特殊保留演出Aを説明するための図である。この特殊保留演出Aでは、まず、図71(A)に示すように、アイコン表示演出が実行される。このアイコン表示演出では、保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cとが表示される。また、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出(変動表示)が実行される。保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cとは、円形で白色の態様となっている。

10

【0529】

次に、図71(B)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、味方キャラクターAが表示される。この場合、保留アイコン9Aは、表示されず、当該変動アイコン9Cが表示される。

【0530】

次に、図71(C)に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、味方キャラクターAと敵キャラクターBとが表示される。この場合、保留アイコン9A、および、当該変動アイコン9Cとは表示されない。

【0531】

次に、図71(D)に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが所定停止図柄配列で表示される。図71(D)の例では、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ7図柄となり大当たり図柄配列で停止表示されている。この場合、保留アイコン9A、および、当該変動アイコン9Cが表示されている。

20

【0532】

[特殊保留演出B]

図72は、特殊保留演出Bを説明するための図である。この特殊保留演出Bでは、まず、図72(A)に示すように、アイコン表示演出が実行される。このアイコン表示演出では、保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cとが表示される。また、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出(変動表示)が実行される。保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cとは、円形で白色の態様となっている。

30

【0533】

次に、図72(B)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、味方キャラクターAが表示される。この場合、保留アイコン9Aは、表示されず、当該変動アイコン9Cが表示される。

【0534】

次に、図72(C)に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、味方キャラクターAと敵キャラクターBとが表示される。この場合、保留アイコン9A、および、当該変動アイコン9Cとは表示されない。また、このスーパーリーチ演出では、第3可動役物13がホームポジション(退避位置)から表示画面7a上の展開ポジション(展開位置)に可動され、味方キャラクターAや敵キャラクターBの一部を隠す演出である。

40

【0535】

次に、図72(D)に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが所定停止図柄配列で表示される。図72(D)の例では、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ7図柄となり大当たり図柄配列で停止表示されている。この場合、保留アイコン9A、および、当該変動アイコン9Cが表示されている。

【0536】

50

## 〔特殊保留演出C〕

図73は、特殊保留演出Cを説明するための図である。この特殊保留演出Cでは、まず、図73(A)に示すように、アイコン表示演出が実行される。このアイコン表示演出では、表示画面7aにおいて、保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cとが表示され、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出(変動表示)が実行される。保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cとは、円形で白色の態様となっている。このとき、保留アイコン9Aの数は4つであり、すなわち、保留数が4つである。

また、特殊保留演出Cでは、右サブ表示画面64Rにおいて、当該変動アイコンXB1と、保留アイコンXB2とが表示される。この当該変動アイコンXB1は、当該変動における演出状況を表し、保留アイコン9Cに対応するアイコンである。また、保留アイコンXB2は、保留状態を表すアイコンであり、保留アイコン9Aに対応するアイコンである。保留アイコンXB2は、保留アイコン9Aと同様にアイコンの数で保留数を示し、保留アイコン9Aと同じアイコン数である。すなわち、保留数が3であるとき、保留アイコン9Aの数は3つであるが、同様に保留アイコンXB2のアイコン数も3つとなる。この保留アイコンXB2は、保留変化はしない。なお、保留アイコンXB2は、保留アイコン9Aに対応して保留変化してもいいし、保留アイコン9Aとは異なるように保留変化してもいい。例えば、保留アイコンXB2は、保留アイコン9Aが保留変化してしばらく経ってから、保留変化するようにしてもよい。

## 【0537】

次に、図73(B)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、味方キャラクタCRAが表示される。この場合、保留アイコン9Aは、表示されず、当該変動アイコン9Cが表示される。

なお、このリーチ演出では、右サブ表示画面64Rにおいて、継続して当該変動アイコンXB1と、保留アイコンXB2は表示されている。

## 【0538】

次に、図73(C)に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが表示される。この場合、保留アイコン9A、および、当該変動アイコン9Cとは表示されない。また、このスーパーリーチ演出では、第3可動役物13がホームポジション(退避位置)から表示画面7a上の展開ポジション(展開位置)に可動され、味方キャラクタCRAや敵キャラクタCRBの一部を隠す演出である。

なお、このリーチ演出では、右サブ表示画面64Rにおいて、継続して当該変動アイコンXB1と、保留アイコンXB2は表示されている。

## 【0539】

次に、図73(D)に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが所定停止図柄配列で表示される。図73(D)の例では、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ7図柄となり大当たり図柄配列で停止表示されている。この場合、保留アイコン9A、および、当該変動アイコン9Cが表示されている。

なお、このリーチ演出では、右サブ表示画面64Rにおいて、継続して当該変動アイコンXB1と、保留アイコンXB2は表示されている。

## 【0540】

## 〔変形例〕

上記特殊保留演出Cにおいて、右サブ表示画面64Rに変動アイコンXB1および保留アイコンXB2を表示するようにしていたが、これに限られず、左サブ表示画面64Lやメイン表示画面7aに表示するようにしてもよい。

また、保留アイコンXB2は、保留の数が分かる手法で表示されていてもよい。例えば、保留アイコンXB2が3つあるときには、「3」という数字で表示されていてもよい。

上記特殊保留演出において、リーチ演出のときに、保留アイコン9Aを表示させずに、

10

20

30

40

50

当該変動アイコン 9 C を表示させるようにしていたが、これに限られるものではない。例えば、当該変動アイコン 9 C が通常（実施形態では円形で白色）とは異なる態様となったとき（例えば、四角形で赤色）、保留アイコン 9 A を表示させないようにしてもよい。

【 0 5 4 1 】

[ 効果例 ]

上記実施形態の特殊保留演出では、同一変動において、当該変動アイコン 9 C と、保留アイコン 9 A とを表示するアイコン表示演出と、保留アイコン 9 A を表示せずに当該変動アイコン 9 C を表示するリーチ演出とがおこなわれる。そして、アイコン表示演出の後に、リーチ演出がおこなわれる。この構成によれば、アイコン表示演出時に保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが遊技者に認識され、リーチ演出時において、保留アイコン 9 A よりも当該変動アイコン 9 C が強調されるので、リーチ演出自体の重要性を遊技者に認知させることができ、リーチ演出の期待感を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

上記実施形態の特殊保留演出では、同一変動において、当該変動アイコン 9 C と、保留アイコン 9 A とを表示するアイコン表示演出と、保留アイコン 9 A を表示せずに当該変動アイコン 9 C を表示するリーチ演出と、保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されないスーパーリーチ演出とがおこなわれる。この場合、アイコン表示演出の後にリーチ演出がおこなわれ、その後、スーパーリーチ演出がおこなわれる。この構成によれば、アイコン表示演出時に保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが遊技者に認識され、リーチ演出時において、保留アイコン 9 A よりも当該変動アイコン 9 C が強調され、さらには、スーパーリーチ演出時において、スーパーリーチ演出を強調することができるので、スーパーリーチ演出自体の重要性を遊技者に認知させることができ、スーパーリーチ演出の期待感を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

また、特殊保留演出では、保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されないスーパーリーチ演出において、第 3 可動役物 1 3 が表示画面 7 a の手前を移動する演出がおこなわれる。この構成によれば、保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されないので、第 3 可動役物 1 3 の演出を遊技者に強調することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 5 4 2 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 X B - 1 ]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記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、当該変動を表す当該変動アイコンと、保留を表す保留アイコンとを表示する演出と、

前記第 2 の表示演出は、前記保留アイコンを表示せずに前記当該変動アイコンを表示する演出と、

40

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

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

[ 態様 X B - 2 ]

態様 X B - 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X B - 3 ]

50

態様 X B - 2 に記載の遊技機であって、  
 前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 3 の表示演出をおこなう場合があり、  
 前記第 3 の表示演出は、前記当該変動アイコンと前記保留アイコンとが表示されない演出であり、  
 前記組み合わせ演出は、前記第 3 の表示演出を含む場合があり、  
 前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、  
 前記第 3 の表示演出がおこなわれる、  
 ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X B - 4 ]

態様 X B - 3 に記載の遊技機であって、  
 前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、  
 前記第 2 の表示演出の後、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 X B - 5 ]

態様 X B - 4 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 3 の表示演出がおこなわれているときに、可動役物が前記表示手段の手前を移動する可動役物演出がおこなわれる、  
 ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 4 3 】

以下に図 7 4 ~ 図 7 6 を用いてアイコン成否演出について説明する。このアイコン成否演出は、特別図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 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、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 に画像を表示させることで実現される演出である。

【 0 5 4 4 】

[ アイコン成否演出 A ]

図 7 4 は、アイコン成否演出 A を説明するための図である。このアイコン成否演出 A では、まず、図 7 4 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが表示される。これら保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C は、円形の白色の態様である。また、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄の変動が実行される。

【 0 5 4 5 】

次に、図 7 4 ( B ) に示すように、アイコン変化演出がおこなわれる。このアイコン変化演出では、当該変動アイコン 9 C が円形の白色の態様から味方キャラクタを表す態様に変化する。

【 0 5 4 6 】

次に、図 7 4 ( C ) に示すように、アイコン巨大化演出がおこなわれる。このアイコン巨大化演出では、当該変動アイコンが通常時に表示される当該変動アイコン表示領域から当該変動アイコン表示領域外に、当該変動アイコン 9 C ( 味方キャラクタ 9 C と呼ぶ ) が飛び出して、さらに、巨大化する演出である。

【 0 5 4 7 】

次に、図 7 4 ( D ) に示すように、成否演出がおこなわれる。この成否演出では、敵キャラクタ X C 1 が出現し、味方キャラクタ 9 C とバトル演出を繰り広げて、どちらか勝利するのかを競う演出、言い換えれば、バトルに成功するのか否かを決定する演出である。なお、成否演出は、バトル演出の他、所定のゲームをやって勝つのか負けるのかを決める演出など、成功か失敗を決める演出が広義に含まれる。なお、この成否演出時において、当該変動アイコン表示領域では、当該変動アイコンは表示されないが、保留アイコン表示領域において、保留アイコン 9 A は継続して表示されている。

【 0 5 4 8 】

次に、図 7 4 ( E ) に示すように、成功演出がおこなわれる。この成功演出では、敵キ

10

20

30

40

50

キャラクタXC1は表示されず味方キャラクタ9Cがメイン表示画面7aの中央に表示され、勝利したことを表す文字とスピード線が表示され、勝利を祝うようなシーンが展開される。

【0549】

次に、図74(F)に示すように、アイコン昇格演出1がおこなわれる。このアイコン昇格演出1では、味方キャラクタであったアイコン9Cが、プレミアムアイコン9Cに変化する。このプレミアムアイコン9Cは、チャンスアップであり、大当たり期待度がアップしたことを表している。このプレミアムアイコン9Cは、大当たり確定であることを表している。また、プレミアムアイコン9Cは、アイコン変化演出で変化する前の円形で白色の態様、および、アイコン変化演出で変化した後の味方キャラクタとは異なる態様であり、円形画像と三角形画像とが組み合わさった画像から構成されている。

10

【0550】

次に、図74(G)に示すように、アイコン昇格演出2がおこなわれる。このアイコン昇格演出2では、アイコン昇格演出1で変化したプレミアムアイコンCが当該変動アイコン表示領域に移動して、当該変動アイコン9Cとして機能する。

【0551】

[アイコン成否演出B]

図75は、アイコン成否演出Bを説明するための図である。このアイコン成否演出Bでは、まず、図75(A)に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cとが表示される。これら保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cは、円形の白色の態様である。また、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄の変動表示が実行される。

20

【0552】

次に、図75(B)に示すように、アイコン変化演出がおこなわれる。このアイコン変化演出では、当該変動アイコン9Cが円形の白色の態様から味方キャラクタを表す態様に変化する。

【0553】

次に、図75(C)に示すように、アイコン巨大化演出がおこなわれる。このアイコン巨大化演出では、当該変動アイコンが通常時に表示される当該変動アイコン表示領域から当該変動アイコン表示領域外に、当該変動アイコン9C(味方キャラクタ9Cとも呼ぶ)が飛び出して、さらに、巨大化する演出である。

30

【0554】

次に、図75(D)に示すように、成否演出がおこなわれる。この成否演出では、敵キャラクタXC1が出現し、味方キャラクタ9Cとバトル演出を繰り広げて、どちらか勝利するのかを競う演出、言い換えれば、バトルに成功するのか否かを決定する演出である。なお、成否演出は、バトル演出の他、所定のゲームをやって勝つのか負けるのかを決める演出など、成功か失敗を決める演出が広義に含まれる。なお、この成否演出時において、当該変動アイコン表示領域では、当該変動アイコンは表示されず、保留アイコン表示領域において、保留アイコン9Aも表示されない。

【0555】

次に、図75(E)に示すように、成功演出がおこなわれる。この成功演出では、敵キャラクタXC1は表示されず味方キャラクタ9Cがメイン表示画面7aの中央に表示され、勝利したことを表す文字とスピード線が表示され、勝利を祝うようなシーンが展開される。

40

【0556】

次に、図75(F)に示すように、アイコン昇格演出1がおこなわれる。このアイコン昇格演出1では、味方キャラクタであったアイコン9Cが、プレミアムアイコン9Cに変化する。このプレミアムアイコン9Cは、チャンスアップであり、大当たり期待度がアップしたことを表している。このプレミアムアイコン9Cは、大当たり確定であることを表している。また、プレミアムアイコン9Cは、アイコン変化演出で変化する前の円

50



形で白色の態様、および、アイコン変化演出で変化した後の味方キャラクタとは異なる態様であり、円形画像と三角形画像と敵キャラクタXC1の一部である剣画像とが組み合わさった画像から構成されている。これに限られず、プレミアムアイコン9Cは、敵キャラクタXC1の全部を含んでいても良い。

【0557】

次に、図75(G)に示すように、アイコン昇格演出2がおこなわれる。このアイコン昇格演出2では、アイコン昇格演出1で変化したプレミアムアイコンCが当該変動アイコン表示領域に移動して、当該変動アイコン9Cとして機能する。

【0558】

[アイコン成否演出C]

図76は、アイコン成否演出Cを説明するための図である。このアイコン成否演出Cでは、まず、図76(A)に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cとが表示される。これら保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cは、円形の白色の態様である。また、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄の変動表示が実行される。

【0559】

次に、図76(B)に示すように、アイコン変化演出がおこなわれる。このアイコン変化演出では、当該変動アイコン9Cが円形の白色の態様から味方キャラクタを表す態様に変化する。

【0560】

次に、図76(C)に示すように、アイコン巨大化演出がおこなわれる。このアイコン巨大化演出では、当該変動アイコンが通常時に表示される当該変動アイコン表示領域から当該変動アイコン表示領域外に、当該変動アイコン9C(味方キャラクタ9Cとも呼ぶ)が飛び出して、さらに、巨大化する演出である。

【0561】

次に、図76(D)に示すように、成否演出がおこなわれる。この成否演出では、敵キャラクタXC1が出現し、味方キャラクタ9Cとバトル演出を繰り広げて、どちらか勝利するのかを競う演出、言い換えれば、バトルに成功するのか否かを決定する演出である。なお、成否演出は、バトル演出の他、所定のゲームをやって勝つのか負けるのかを決める演出など、成功か失敗を決める演出が広義に含まれる。なお、この成否演出時において、当該変動アイコン表示領域では、当該変動アイコンは表示されず、保留アイコン表示領域において、保留アイコン9Aも表示されない。

【0562】

次に、図76(E)に示すように、成功演出がおこなわれる。この成功演出では、敵キャラクタXC1は表示されず味方キャラクタ9Cがメイン表示画面7aの中央に表示され、勝利したことを表す文字とスピード線が表示され、勝利を祝うようなシーンが展開される。

【0563】

次に、図76(F)に示すように、アイコン昇格演出1がおこなわれる。このアイコン昇格演出1では、味方キャラクタであったアイコン9Cが、プレミアムアイコン9Cに変化する。このプレミアムアイコン9Cは、チャンスアップであり、大当たり期待度がアップしたことを表している。このプレミアムアイコン9Cは、大当たり確定であることを表していても良い。また、プレミアムアイコン9Cは、アイコン変化演出で変化する前の円形で白色の態様、および、アイコン変化演出で変化した後の味方キャラクタとは異なる態様であり、円形画像と三角形画像と敵キャラクタXC1の一部である剣画像と味方キャラクタ9Cの一部の星形エンブレム画像とが組み合わさった画像から構成されている。これに限られず、プレミアムアイコン9Cは、味方キャラクタ9Cの全部を含んでいても良い。

【0564】

次に、図76(G)に示すように、アイコン昇格演出2がおこなわれる。このアイコン昇格演出2では、アイコン昇格演出1で変化したプレミアムアイコンCが当該変動アイコ

10

20

30

40

50

ン表示領域に移動して、当該変動アイコン 9 C として機能する。

【 0 5 6 5 】

[ 変形例 ]

上記アイコン成否演出では、当該変動アイコン 9 C がアイコン変化演出で 1 回目の変化をおこない、成否演出において成功した場合（勝利した場合）に、成功演出をおこないアイコン昇格演出 1 で、2 回目の変化をおこなうようにしているが、これに限らず、保留アイコン 9 A の 1 つを対象として、アイコン変化演出で 1 回目の変化をおこない、成否演出において成功した場合（勝利した場合）に、成功演出をおこないアイコン昇格演出 1 で、2 回目の変化をおこなうようにしてもよい。この場合、アイコン昇格演出 2 において、変化したアイコンは、元に表示されていた位置に戻るようにしてもよいし、違うアイコンの位置に移動し、その場所に表示されていたアイコンとチェンジするようにしてもよい。

10

上記アイコン成否演出では、当該変動アイコン 9 C がアイコン昇格演出 2 で、当該変動アイコン表示領域に移動するようにしているが、これに限らず、他の保留アイコン 9 A のうちの 1 つの保留アイコン 9 A に移動して、その保留アイコン 9 A とチェンジするようにしてもよい。

上記アイコン成否演出では、当該変動アイコン 9 C がアイコン変化演出で 1 回目の変化をおこなうようにしていたが、これに限らず、保留アイコン 9 A がアイコン変化演出をおこなって 1 回目の変化をおこない、その後、当該変動アイコン 9 C となった後、アイコン巨大化演出、成否演出、成功演出、アイコン昇格演出 1、アイコン昇格演出 2 をおこなうようにしてもよい。

20

【 0 5 6 6 】

[ 効果例 ]

上記実施形態のアイコン成否演出では、保留アイコン 9 A または当該変動アイコン 9 C が表示され、その後、これらのアイコンのうちの 1 つのアイコンが変化し、その後、成否演出がおこなわれる。そして、成否演出が成功である場合（バトルで勝った場合）には、上記 1 つのアイコンがさらに変化する。この構成によれば、1 つのアイコンの変化により成否演出がおこなわれ、成否演出の成功によりさらにアイコンの変化がおこなわれるので、アイコンの段階的な変化をバラエティに富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、保留アイコン 9 A または当該変動アイコン 9 C が表示され、その後、これらのアイコンのうちの 1 つのアイコンが変化する場合、変化したアイコンは、味方キャラクタを表すアイコンに変化し、この味方キャラクタと敵キャラクタとを用いて成否演出がおこなわれる。この構成によれば、1 つのアイコンが変化したキャラクタを表すアイコンと、敵キャラクタとを用いて成否演出がおこなわれるので、成否演出と 1 つのアイコンとの変化とをリンクすることができ、成否演出で遊技者に味方キャラクタに肩入れさせる気持ちを抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 5 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 X C - 1 ]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 1 の表示演出をおこなう場合があり、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 3 の表示演出をおこなう場合があり、  
前記第 1 の表示演出は、当該変動を表す当該変動アイコン、または、保留を表す保留アイコンから成るアイコン群のうちの所定のアイコンが第 1 の形態で表示される演出であり、  
前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の形態で表示された前記所定のアイコンが変化して第 2 の形態で表示される演出であり、

40

前記第 3 の表示演出は、前記第 2 の形態で表示された前記所定のアイコンを用いて、成否を決める成否演出がおこなわれる演出であり、

50

前第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれ、その後、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 X C - 2 ]

態様 X C - 1 に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 4 の表示演出をおこなう場合があり、前記第 4 の表示演出は、前記成否演出において成功となることにより、前記第 2 の形態で表示された前記所定のアイコンが変化して第 3 の形態で表示される演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 4 の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出がおこなわれた後に、前記第 4 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X C - 3 ]

態様 X C - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の形態の前記所定のアイコンは、第 1 のキャラクタである、

ことを特徴とする遊技機

[ 態様 X C - 4 ]

態様 X C - 3 に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 5 の表示演出をおこなう場合があり、前記第 5 の表示演出は、前記第 1 のキャラクタとは異なる第 2 のキャラクタを表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 5 の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 5 の表示演出がおこなわれた後に、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X C - 5 ]

態様 X C - 4 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出では、前記第 1 のキャラクタと、前記第 2 のキャラクタとを用いて前記成否演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 6 8 】

以下に図 7 7 ~ 図 7 9 を用いてアイコン選択演出について説明する。このアイコン選択演出は、特別図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 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、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 に画像を表示させることで実現される演出である。

【 0 5 6 9 】

[ アイコン選択演出 A ]

図 7 7 は、アイコン選択演出 A を説明するための図である。このアイコン選択演出 A では、まず、図 7 7 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが表示される。これらの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C は、円形で白色の態様である。保留アイコン 9 A のうち、当該変動アイコンに最も近い保留アイコン 9 A を第 1 保留アイコン 9 A と呼び、当該変動アイコンに 2 番目に近い保留アイコン 9 A を第 2 保留アイコン 9 A と呼び、当該変動アイコンに 3 番目に近い保留アイコン 9 A を第 3 保留アイコン 9 A と呼び、当該変動アイコンに最も遠い保留アイコン 9 A を第 4 保留アイコン 9 A と呼ぶ。第 1 保留アイコン 9 A に対応する保留が最も古い保留であり、第 2 保留アイコン 9 A に対応する保留が 2 番目に古い保留であり、第 3 保留アイコン 9 A に対応する保留が 3 番目に古い保留で

10

20

30

40

50

あり、第4保留アイコン9Aに対応する保留が最も新しい保留である。図77(A)の例では、第1保留アイコン9A～第3保留アイコン9Aが表示されている。また、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄の変動表示が実行される。

【0570】

次に、図77(B)に示すように、アイコン選択演出1がおこなわれる。このアイコン選択演出1では、第3保留アイコン9Aが、キャラクタAと星画像とを含む選択画像XD1に変化する。選択画像XD1に含まれるキャラクタAは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタAは、大当たり期待度が比較的低い。また、選択画像XD1に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が1つであるので、大当たり期待度が比較的低い。選択画像XD1において、キャラクタAと星画像とは対応付けられて表示される。

10

【0571】

次に、図77(C)に示すように、アイコン選択演出2がおこなわれる。このアイコン選択演出2では、第3保留アイコン9Aが、キャラクタBと星画像とを含む選択画像XD2に変化する。選択画像XD2に含まれるキャラクタBは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタBは、大当たり期待度が中程度である。また、選択画像XD2に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が2つであるので、大当たり期待度が中程度である。選択画像XD2において、キャラクタBと星画像とは対応付けられて表示される。

20

【0572】

次に、図77(D)に示すように、アイコン選択演出3がおこなわれる。このアイコン選択演出3では、第3保留アイコン9Aが、キャラクタCと星画像とを含む選択画像XD3に変化する。選択画像XD3に含まれるキャラクタCは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタCは、大当たり期待度が比較的高い。また、選択画像XD3に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が3つであるので、大当たり期待度が比較的高い。選択画像XD3において、キャラクタCと星画像とは対応付けられて表示される。

【0573】

その後、アイコン選択演出1～3が繰り返し実行され、すなわち、第3保留アイコン9Aが選択画像XD1～選択画像XD3に高速で変化するように表示される。そして、次に、図77(E)に示すように、アイコン決定演出がおこなわれる。このアイコン決定演出では、第3保留アイコン9Aがアイコン選択演出1～アイコン選択演出3のうちのいずれかの第3保留アイコン9Aに決定され、停止する。この場合、以下では、図77(E)に示すように、第3保留アイコン9Aが選択画像XD2に決定されたこととして説明する。

30

【0574】

次に、図77(F)に示すように、アイコン移動演出がおこなわれる。このアイコン移動演出では、上述のアイコン決定演出で選択画像XD2に決定した第3保留アイコン9Aがその状態で、第2保留アイコン9Aにシフトし、さらに、第1保留アイコン9Aにシフトし、そして、最終的に当該変動アイコン表示領域までシフトする。

【0575】

40

次に、図77(G)に示すように、バトル演出がおこなわれる。このバトル演出では、選択画像XD2の状態当該変動アイコン表示領域までシフトしてきた選択画像XD2が当該変動アイコン表示領域から飛び出して、メイン表示画面7aの略中央付近に移動し、拡大して選択画像XD22として表示される。この選択画像XD22では、巨大化したキャラクタBと、期待度という文字と共に、巨大化した2つの星を表す星画像が表示されている。選択画像XD22において、選択画像XD2と同様に、キャラクタB、および、2つの星を表す星画像は、大当たり期待度が中程度であることを表している。また、バトル演出では、ニコニコ画像XD4が表示され、ニコニコ画像XD4と選択画像XD22のキャラクタBとでバトルをおこなう。このバトルで勝利すれば、大当たりとなり、装飾図柄8L, 8C, 8Rによって大当たり図柄配列が表示され、バトルで敗北となれば、ハズレ

50

となり、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R ではずれ図柄配列が表示される。

【 0 5 7 6 】

[ アイコン選択演出 B ]

図 7 8 は、アイコン選択演出 B を説明するための図である。このアイコン選択演出 B では、まず、図 7 8 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが表示される。これらの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C は、円形で白色の態様である。保留アイコン 9 A のうち、当該変動アイコンに最も近い保留アイコン 9 A を第 1 保留アイコン 9 A と呼び、当該変動アイコンに 2 番目に近い保留アイコン 9 A を第 2 保留アイコン 9 A と呼び、当該変動アイコンに 3 番目に近い保留アイコン 9 A を第 3 保留アイコン 9 A と呼び、当該変動アイコンに最も遠い保留アイコン 9 A を第 4 保留アイコン 9 A と呼ぶ。第 1 保留アイコン 9 A に対応する保留が最も古い保留であり、第 2 保留アイコン 9 A に対応する保留が 2 番目に古い保留であり、第 3 保留アイコン 9 A に対応する保留が 3 番目に古い保留であり、第 4 保留アイコン 9 A に対応する保留が最も新しい保留である。図 7 8 ( A ) の例では、第 1 保留アイコン 9 A ~ 第 3 保留アイコン 9 A が表示されている。また、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄の変動表示が実行される。

10

【 0 5 7 7 】

次に、図 7 8 ( B ) に示すように、アイコン選択演出 1 がおこなわれる。このアイコン選択演出 1 では、第 3 保留アイコン 9 A が、キャラクタ A と星画像とを含む選択画像 X D 1 に変化する。選択画像 X D 1 に含まれるキャラクタ A は、大当たり期待度を表しており、このキャラクタ A は、大当たり期待度が比較的低い。また、選択画像 X D 1 に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が 1 つであるので、大当たり期待度が比較的低い。選択画像 X D 1 において、キャラクタ A と星画像とは対応付けられて表示される。

20

【 0 5 7 8 】

次に、図 7 8 ( C ) に示すように、アイコン選択演出 2 がおこなわれる。このアイコン選択演出 2 では、第 3 保留アイコン 9 A が、キャラクタ B と星画像とを含む選択画像 X D 2 に変化する。選択画像 X D 2 に含まれるキャラクタ B は、大当たり期待度を表しており、このキャラクタ B は、大当たり期待度が中程度である。また、選択画像 X D 2 に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が 2 つであるので、大当たり期待度が中程度である。選択画像 X D 2 において、キャラクタ B と星画像とは対応付けられて表示される。

30

【 0 5 7 9 】

次に、図 7 8 ( D ) に示すように、アイコン選択演出 3 がおこなわれる。このアイコン選択演出 3 では、第 3 保留アイコン 9 A が、キャラクタ C と星画像とを含む選択画像 X D 3 に変化する。選択画像 X D 3 に含まれるキャラクタ C は、大当たり期待度を表しており、このキャラクタ C は、大当たり期待度が比較的高い。また、選択画像 X D 3 に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が 3 つであるので、大当たり期待度が比較的高い。選択画像 X D 3 において、キャラクタ C と星画像とは対応付けられて表示される。

40

【 0 5 8 0 】

その後、アイコン選択演出 1 ~ 3 が繰り返し実行され、すなわち、第 3 保留アイコン 9 A が選択画像 X D 1 ~ 選択画像 X D 3 に高速で変化するように表示される。そして、次に、図 7 8 ( E ) に示すように、アイコン決定演出がおこなわれる。このアイコン決定演出では、第 3 保留アイコン 9 A がアイコン選択演出 1 ~ アイコン選択演出 3 のうちのいずれかの第 3 保留アイコン 9 A に決定され、停止する。この場合、以下では、図 7 8 ( E ) に示すように、第 3 保留アイコン 9 A が選択画像 X D 1 に決定されたこととして説明する。

【 0 5 8 1 】

次に、図 7 8 ( F ) に示すように、アイコン移動演出 1 がおこなわれる。このアイコン移動演出 1 では、上述のアイコン決定演出で選択画像 X D 1 に決定した第 3 保留アイコン

50

9 A が、第 2 保留アイコン 9 A にシフトするとき、選択画像 X D 2 に変化する（昇格する）。

【 0 5 8 2 】

次に、図 7 8 ( G ) に示すように、アイコン移動演出 2 がおこなわれる。このアイコン移動演出 2 では、上述のアイコン移動演出 1 で選択画像 X D 2 に変化した第 2 保留アイコン 9 A がその状態で、第 1 保留アイコン 9 A にシフトし、さらに、最終的に当該変動アイコン表示領域までシフトする。

【 0 5 8 3 】

次に、図 7 8 ( H ) に示すように、バトル演出がおこなわれる。このバトル演出では、選択画像 X D 2 の状態で当該変動アイコン表示領域までシフトしてきた選択画像 X D 2 が当該変動アイコン表示領域から飛び出して、メイン表示画面 7 a の略中央付近に移動し、拡大して選択画像 X D 2 2 として表示される。この選択画像 X D 2 2 では、巨大化したキャラクタ B と、期待度という文字と共に、巨大化した 2 つの星を表す星画像が表示されている。選択画像 X D 2 2 において、選択画像 X D 2 と同様に、キャラクタ B、および、2 つの星を表す星画像は、大当たり期待度が中程度であることを表している。また、バトル演出では、ニコニコ画像 X D 4 が表示され、ニコニコ画像 X D 4 と選択画像 X D 2 2 のキャラクタ B とでバトルをおこなう。このバトルで勝利すれば、大当たりとなり、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって大当たり図柄配列が表示され、バトルで敗北となれば、ハズレとなり、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R ではずれ図柄配列が表示される。

【 0 5 8 4 】

[ アイコン選択演出 C ]

図 7 9 は、アイコン選択演出 C を説明するための図である。このアイコン選択演出 C では、まず、図 7 9 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが表示される。これらの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C は、円形で白色の態様である。保留アイコン 9 A のうち、当該変動アイコンに最も近い保留アイコン 9 A を第 1 保留アイコン 9 A と呼び、当該変動アイコンに 2 番目に近い保留アイコン 9 A を第 2 保留アイコン 9 A と呼び、当該変動アイコンに 3 番目に近い保留アイコン 9 A を第 3 保留アイコン 9 A と呼び、当該変動アイコンに最も遠い保留アイコン 9 A を第 4 保留アイコン 9 A と呼ぶ。第 1 保留アイコン 9 A に対応する保留が最も古い保留であり、第 2 保留アイコン 9 A に対応する保留が 2 番目に古い保留であり、第 3 保留アイコン 9 A に対応する保留が 3 番目に古い保留であり、第 4 保留アイコン 9 A に対応する保留が最も新しい保留である。図 7 9 ( A ) の例では、第 1 保留アイコン 9 A ~ 第 3 保留アイコン 9 A が表示されている。また、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄の変動表示が実行される。

【 0 5 8 5 】

次に、図 7 9 ( B ) に示すように、アイコン選択演出 1 がおこなわれる。このアイコン選択演出 1 では、当該変動アイコン 9 C が、キャラクタ A と星画像とを含む選択画像 X D 1 に変化する。選択画像 X D 1 に含まれるキャラクタ A は、大当たり期待度を表しており、このキャラクタ A は、大当たり期待度が比較的低い。また、選択画像 X D 1 に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が 1 つであるので、大当たり期待度が比較的低い。選択画像 X D 1 において、キャラクタ A と星画像とは対応付けられて表示される。

【 0 5 8 6 】

次に、図 7 9 ( C ) に示すように、アイコン選択演出 2 がおこなわれる。このアイコン選択演出 2 では、当該変動アイコン 9 C が、キャラクタ B と星画像とを含む選択画像 X D 2 に変化する。選択画像 X D 2 に含まれるキャラクタ B は、大当たり期待度を表しており、このキャラクタ B は、大当たり期待度が中程度である。また、選択画像 X D 2 に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が 2 つであるので、大当たり期待度が中程度である。選択画像 X D 2 において、キャラクタ B と星画像とは対応付けられて表示される。

## 【0587】

次に、図79(D)に示すように、アイコン選択演出3がおこなわれる。このアイコン選択演出3では、当該変動アイコン9Cが、キャラクタCと星画像とを含む選択画像XD3に変化する。選択画像XD3に含まれるキャラクタCは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタCは、大当たり期待度が比較的高い。また、選択画像XD3に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が3つであるので、大当たり期待度が比較的高い。選択画像XD3において、キャラクタCと星画像とは対応付けられて表示される。

## 【0588】

その後、アイコン選択演出1~3が繰り返し実行され、すなわち、当該変動アイコン9Cが選択画像XD1~選択画像XD3に高速で変化するように表示される。そして、次に、図79(E)に示すように、アイコン決定演出がおこなわれる。このアイコン決定演出では、当該変動アイコン9Cがアイコン選択演出1~アイコン選択演出3のうちのいずれかの当該変動アイコン9Cに決定され、停止する。この場合、以下では、図79(E)に示すように、当該変動アイコン9Cが選択画像XD2に決定されたこととして説明する。

## 【0589】

次に、図79(F)に示すように、バトル演出がおこなわれる。このバトル演出では、選択画像XD2が当該変動アイコン表示領域から飛び出して、メイン表示画面7aの略中央付近に移動し、拡大して選択画像XD22として表示される。この選択画像XD22では、巨大化したキャラクタBと、期待度という文字と共に、巨大化した2つの星を表す星画像が表示されている。選択画像XD22において、選択画像XD2と同様に、キャラクタB、および、2つの星を表す星画像は、大当たり期待度が中程度であることを表している。また、バトル演出では、ニコニコ画像XD4が表示され、ニコニコ画像XD4と選択画像XD22のキャラクタBとでバトルをおこなう。このバトルで勝利すれば、大当たりとなり、装飾図柄8L, 8C, 8Rによって大当たり図柄配列が表示され、バトルで敗北となれば、ハズレとなり、装飾図柄8L, 8C, 8Rではずれ図柄配列が表示される。

## 【0590】

## [変形例]

上記アイコン選択演出Aでは、バトル演出時において、星画像(期待度表示)が、当該変動アイコン9Cの時(アイコン移動演出時)と異なる位置となっているが、これに限れず、当該変動アイコン9Cの時(アイコン移動演出時)と同じ位置でもよい。また、バトル演出時において、当該変動アイコン9Cは当該変動アイコン表示領域に表示されていないが、表示されていてもよい。この場合、アイコン移動演出時の選択画像XD2と同じアイコンが表示される。

上記アイコン選択演出では、アイコン選択演出1~3において、それぞれ異なるキャラクタA~C、または、それぞれ星の数が異なる星画像となっているが、これに限られず、同じキャラクタ、または、星の数が同じ星画像が存在してもよい。

上記アイコン選択演出において、アイコン移動演出の後、選択画像XD22のキャラクタBを用いてバトル演出をおこなうようにしているが、これに限られず、キャラクタBを用いて、スーパーリーチ演出をおこなうようにしてもよい。

上記アイコン選択演出では、選択画像XD1~XD3では、キャラクタと、星の数で期待度を表す星画像とが対応付けられて表示されているが、これに限られず、選択画像XD1~XD3において、大当たりしたときのラウンド数の表示や確変期待度などを対応付けて表示してもよい。

## 【0591】

## [効果例]

上記アイコン選択演出では、当該変動アイコン9Cと、保留アイコン9Aとを表示する装飾図柄変動演出をおこない、これらのアイコン群のうちの1つのアイコンである所定のアイコンが、期待度が比較的低いことを表す1つの星とキャラクタAとに変化して表示されるアイコン選択演出1と、所定の保留アイコン9Aが、期待度が中程度あることを表す

10

20

30

40

50

2つの星とキャラクタBとに変化して表示されるアイコン選択演出2と、所定の保留アイコン9Aが、期待度が比較的高いことを表す3つの星とキャラクタCとに変化して表示されるアイコン選択演出3と、をおこなう。そして、アイコン選択演出1～3を繰り返しおこない、アイコン決定演出でアイコン選択演出1～3で表示した所定のアイコンのうちから1つのアイコンを決定する。この構成によれば、遊技者に、どの期待度のアイコンに決定されるのか、または、どのキャラクタのアイコンに決定されるのかを注視させることができ、遊技への興味を向上させることができる。その結果、遊技の興味を向上させることができる。

上記アイコン選択演出Aでは、アイコン選択演出1～3をおこないアイコン決定演出で1つの保留アイコン9Aに決定した後、アイコン移動演出において、決定した保留アイコン9Aの状態、移動する(保留シフト)。この構成によれば、この保留アイコン9Aが当該変動アイコン9Cとなることを遊技者に予見させることができ、遊技者にその後の推移について興味を継続させることができる。その結果、遊技の興味を向上させることができる。

#### 【0592】

##### [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XD-1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第1の表示演出をおこなう場合があり、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第2の表示演出をおこなう場合があり、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第3の表示演出をおこなう場合があり、  
前記第1の表示演出は、複数アイコンから成るアイコン群を表示する演出であり、  
前記第2の表示演出は、前記アイコン群のうちの前記所定のアイコンが複数の態様で変化する演出であり、

前記第3の表示演出は、前記複数の態様で変化する前記所定のアイコンが、前記複数の態様のうちの一つの態様に決定される演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれ、その後、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XD-2]

態様XD-1に記載の遊技機であって、

前記第2の表示演出において、前記所定のアイコンが前記複数の態様で変化する場合には、前記複数の態様のそれぞれで、大当たり期待度を示唆する期待度表示を含む、

ことを特徴とする遊技機。

##### [態様XD-3]

態様XD-2に記載の遊技機であって、

前記第2の表示演出において、前記所定のアイコンが前記複数の態様で変化する場合には、前記複数の態様のそれぞれで、前記期待度表示と、キャラクタを表すキャラクタ表示とを含み、

前記期待度表示と前記キャラクタ表示とは対応付けられている、

ことを特徴とする遊技機。

##### [態様XD-4]

態様XD-3に記載の遊技機であって、

前記所定のアイコンは、保留を表す保留アイコンである、

ことを特徴とする遊技機。

##### [態様XD-5]

態様XD-4に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50



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、前記複数の態様のうちの一つの態様で決定された前記所定のアイコンは、決定された態様の状態で移動する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第4の表示演出を含み、

前記組み合わせ演出では、前記第4の表示演出は、前記第3の表示演出の後におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0593】

以下に図80～図82を用いてアイコン特殊変化演出について説明する。このアイコン特殊変化演出は、特別図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイ  
10  
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、ROM103から対応する画像データを読み出して表示画面7aに画像を表示させることで実現される演出である。

#### 【0594】

[アイコン別大当たり期待度]

図80は、アイコン別大当たり期待度表XE1である。具体的には、図80に示すアイコン別大当たり期待度表XE1は、保留アイコン9A、または、当該変動アイコン9Cが  
20  
変化する複数のパターンと、対応する大当たり期待度を表している。例えば、保留アイコン9A、または、当該変動アイコン9Cは、円形の場合と、四角形に変化する場合があります。円形の場合には、青、緑、赤色となる場合があります。四角形の場合には、緑、赤、金色となる場合がある。また、保留アイコン9A、または、当該変動アイコン9Cが、円形で青色に変化した場合には、大当たり期待度が10%であり、円形で緑色に変化した場合には、大当たり期待度が30%であり、円形で赤色に変化した場合には、大当たり期待度が50%であり、四角形で緑色に変化した場合には、大当たり期待度が40%であり、四角形で赤色に変化した場合には、大当たり期待度が60%であり、四角形で金色に変化した場合には、大当たり期待度が80%である。サブ制御基板90は、画像制御用マイ  
30  
コン101から送られてくる変動パターンコマンドに基づき、大当たりかハズレかを事前に見分けて、アイコン別大当たり期待度表XE1のごとくするように、保留アイコン9A、または、当該変動アイコン9Cが変化させる。また、保留アイコン9A、または、当該変動アイコン9Cは、通常時は、円形で白色であるが、アイコン別大当たり期待度表XE1のい  
30  
ずれかの態様に変化可能であり、その後、さらに、アイコン別大当たり期待度表XE1の他の態様に変化可能である。この場合、変化時に、前の大当たり期待度よりも大当たり期待度が下がる態様に変化する。例えば、アイコンが円形の白色から円形の緑色（大当たり期待度30%）に変化した場合には、その後、アイコンは、円形の緑色よりも大当たり期待度が高い円形の赤色（大当たり期待度50%）、四角形の緑色（大当たり期待度40%）、四角形の赤色（大当たり期待度60%）、四角形の金色（大当たり期待度80%）のいずれかに変化する。

#### 【0595】

アイコン別大当たり期待度表XE1では、以下のことが言える。すなわち、円形のアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンである赤色の円  
40  
形アイコンは、四角形であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が低いパターンである緑色の四角形アイコンよりも、大当たり期待度が高い構成となっている。

また、円形のアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンである赤色の円形アイコンは、四角形のアイコンにおける複数のパターンの中で、2番目に大当たり期待度が高いパターンである赤色の四角形アイコンよりも、大当たり期待度が低い構成となっている。

さらに、円形のアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンである赤色の円形アイコンは、四角形のアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンである金色の四角形アイコンよりも、大当たり期待度  
50

が低い構成となっている。

また、四角形のアイコンは、円形のアイコンより大きく構成される。

【0596】

[アイコン特殊変化演出A]

図81は、アイコン特殊変化演出Aを説明するための図である。このアイコン特殊変化演出Aでは、まず、図81(A)に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cとが表示される。これらの保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cは、通常状態では、円形で白色の態様である。保留アイコン9Aのうち、当該変動アイコンに最も近い保留アイコン9Aを第1保留アイコン9Aとも呼び、当該変動アイコンに2番目に近い保留アイコン9Aを第2保留アイコン9Aとも呼び、当該変動アイコンに3番目に近い保留アイコン9Aを第3保留アイコン9Aとも呼び、当該変動アイコンに最も遠い保留アイコン9Aを第4保留アイコン9Aとも呼ぶ。第1保留アイコン9Aに対応する保留が最も古い保留であり、第2保留アイコン9Aに対応する保留が2番目に古い保留であり、第3保留アイコン9Aに対応する保留が3番目に古い保留であり、第4保留アイコン9Aに対応する保留が最も新しい保留である。図81(A)の例では、第1保留アイコン9A～第3保留アイコン9Aが表示されている。また、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄の変動表示が実行される。

10

【0597】

次に、図81(B)に示すように、アイコン変化演出1がおこなわれる。このアイコン変化演出では、第3保留アイコン9Aが円形を継続しつつ、青色に変化する。この時点での大当たり期待度は10%である。

20

【0598】

次に、図81(C)に示すように、アイコン変化演出2がおこなわれる。このアイコン変化演出2では、第3保留アイコン9Aがシフトして第2保留アイコン9Aとなると共に、円形を継続しつつ、緑色に変化する。この時点での大当たり期待度は30%である。

【0599】

次に、図81(D)に示すように、アイコン変化演出3がおこなわれる。このアイコン変化演出3では、第2保留アイコン9Aがシフトして第1保留アイコン9Aになると共に、緑色は継続しつつ円形から四角形に変化する。この時点での大当たり期待度は40%である。

30

【0600】

次に、図81(E)に示すように、当該変動演出がおこなわれる。この当該変動演出では、第1保留アイコン9Aがシフトして当該変動アイコン9Cになり、キャラクタCRAを用いた種々の演出がおこなわれる。その後、大当たりの場合には、装飾図柄8L, 8C, 8Rを用いて大当たり図柄配列を形成し、ハズレの場合には、装飾図柄8L, 8C, 8Rを用いてはずれ図柄配列を形成する。

【0601】

[アイコン特殊変化演出B]

図82は、アイコン特殊変化演出Bを説明するための図である。このアイコン特殊変化演出Bでは、まず、図82(A)に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cとが表示される。これらの保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cは、通常状態では、円形で白色の態様である。保留アイコン9Aのうち、当該変動アイコンに最も近い保留アイコン9Aを第1保留アイコン9Aとも呼び、当該変動アイコンに2番目に近い保留アイコン9Aを第2保留アイコン9Aとも呼び、当該変動アイコンに3番目に近い保留アイコン9Aを第3保留アイコン9Aとも呼び、当該変動アイコンに最も遠い保留アイコン9Aを第4保留アイコン9Aとも呼ぶ。第1保留アイコン9Aに対応する保留が最も古い保留であり、第2保留アイコン9Aに対応する保留が2番目に古い保留であり、第3保留アイコン9Aに対応する保留が3番目に古い保留であり、第4保留アイコン9Aに対応する保留が最も新しい保留で

40

50

ある。図 8 2 ( A ) の例では、第 1 保留アイコン 9 A ~ 第 3 保留アイコン 9 A が表示されている。また、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄の変動表示が実行される。

【 0 6 0 2 】

次に、図 8 2 ( B ) に示すように、アイコン変化演出 1 がおこなわれる。このアイコン変化演出では、第 3 保留アイコン 9 A が円形を継続しつつ、青色に変化する。この時点での大当たり期待度は 1 0 % である。

【 0 6 0 3 】

次に、図 8 2 ( C ) に示すように、アイコン変化演出 2 がおこなわれる。このアイコン変化演出 2 では、第 3 保留アイコン 9 A がシフトして第 2 保留アイコン 9 A となると共に、円形から四角形に変化しつつ、緑色に変化する。この時点での大当たり期待度は 4 0 % である。

【 0 6 0 4 】

次に、図 8 2 ( D ) に示すように、アイコン変化演出 3 がおこなわれる。このアイコン変化演出 3 では、第 2 保留アイコン 9 A がシフトして第 1 保留アイコン 9 A になると共に、四角形を継続しつつ赤色に変化する。この時点での大当たり期待度は 6 0 % である。

【 0 6 0 5 】

次に、図 8 2 ( E ) に示すように、当該変動演出がおこなわれる。この当該変動演出では、第 1 保留アイコン 9 A がシフトして当該変動アイコン 9 C になると共に、四角形を継続しつつ金色に変化する。この時点での大当たり期待度は 8 0 % である。また、当該変動演出では、キャラクタ C R A を用いた種々の演出がおこなわれる。その後、大当たりの場合には、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いて大当たり図柄配列を形成し、ハズレの場合には、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いてはずれ図柄配列を形成する。

【 0 6 0 6 】

[ 変形例 ]

上記アイコン特殊変化演出では、大当たり期待度が低いアイコンから大当たり期待度が高いアイコンへ変化した後、大当たり期待度が低いアイコンに変化するようによい。その場合、大当たり期待度が低いアイコンから大当たり期待度が高いアイコンへ変化した後、大当たり期待度が高いアイコンに変化したときより、大当たり期待度が高い構成としてもよい。

上記アイコン特殊変化演出では、アイコンの変化時に、前の大当たり期待度よりも大当たり期待度が下がらない態様に変化する構成であるが、これに限られず、前の大当たり期待度よりも大当たり期待度が下がる態様に変化してもよい。この場合は、特例で、法則崩れとして、大当たり確定とするようによい。

上記アイコン特殊変化演出では、円形、四角形その他、さらに、違う形状（例えば、三角形）のアイコンに変化するようによい。その場合、同じ色であれば、円形よりも四角形の方が大当たり期待度が高く、さらに、四角形よりも三角形の方が、大当たり期待度が高い構成としてもよい。

【 0 6 0 7 】

[ 効果例 ]

上記アイコン特殊変化演出では、保留アイコン 9 A または当該変動アイコン 9 C のうちの 1 つのアイコンが、円形または四角系の態様、または、異なる色の態様で表示され得る。また、保留アイコン 9 A または当該変動アイコン 9 C のうちの 1 つのアイコンは、円形の場合、青色、緑色、赤色の複数のパターンで表示され得る。さらに、保留アイコン 9 A または当該変動アイコン 9 C のうちの 1 つのアイコンは、四角形の場合、緑色、赤色、金色の複数のパターンで表示され得る。この構成によれば、保留アイコン 9 A または当該変動アイコン 9 C が種々のパターンで変化可能であり、遊技者に対して様々なアイコン変化態様を提供することができる。その結果、遊技者にアイコンへの興味を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 0 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 X E - 1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、当該変動を表す当該変動アイコン、または、保留を表す保留アイコンから成るアイコン群のうちの前記のアイコンを、第 1 の形態と、前記第 1 の形態とは異なる第 2 の形態とのどちらか一方の態様で表示する演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

## 〔態様 X E - 2〕

態様 X E - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の形態の前記所定のアイコンは、複数のパターンを有し、

前記第 1 の形態の前記所定のアイコンにおける前記複数のパターンは、それぞれ形状が同じであり、それぞれ異なる態様部分を有する、

ことを特徴とする遊技機。

## 〔態様 X E - 3〕

態様 X E - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の形態の前記所定のアイコンは、複数のパターンを有し、

前記第 2 の形態の前記所定のアイコンにおける前記複数のパターンは、それぞれ形状が同じであり、それぞれ異なる態様部分を有する、

ことを特徴とする遊技機。

## 〔態様 X E - 4〕

態様 X E - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の形態の前記所定のアイコンにおける前記複数のパターンは、それぞれ形状が同じであり、それぞれ異なる色である、

ことを特徴とする遊技機。

## 〔態様 X E - 5〕

態様 X E - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の形態の前記所定のアイコンにおける前記複数のパターンは、それぞれ形状が同じであり、それぞれ異なる色である、

ことを特徴とする遊技機。

なお、上記態様は、以下の態様としてもよい。

第 1 の形態である所定のアイコンから第 2 の形態であるアイコンに変化してもよい。

第 1 の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンは、第 2 の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が低いパターンよりも、大当たり期待度が高い構成としてもよい。

第 1 の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンは、第 2 の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、2 番目に大当たり期待度が高いパターンよりも、大当たり期待度が低い構成としてもよい。

第 1 の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンは、第 2 の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンよりも、大当たり期待度が低い構成としてもよい。

第 2 の形態であるアイコンは、第 1 の形態であるアイコンより大きい。

## 【0609】

以下に図 8 3 ~ 図 8 5 を用いて当該変動アイコンジャンプ演出 A ~ C について説明する。図 8 3 ~ 図 8 5 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される例えば第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、他の可動役物が図面の見易さから省略されているものがある。

## 【0610】

この当該変動アイコンジャンプ演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）にお

10

20

30

40

50

いて実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、当該変動アイコンジャンプ演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 107 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、遊技盤 2 に備える第 2 可動役物 15 の位置および発光態様を変化させたりする。

【0611】

ここでは、まず当該変動アイコンジャンプ演出 A について説明し、当該変動アイコンジャンプ演出 B、そして当該変動アイコンジャンプ演出 C について順番に説明する。

10

【0612】

[ 当該変動アイコンジャンプ演出 A ]

当該変動アイコンジャンプ演出 A について図 83 を参照して説明する。図 83 は、当該変動アイコンジャンプ演出 A を説明するための図である。当該変動アイコンジャンプ演出 A は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【0613】

まず、図 83（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7a には、立体画像の左装飾図柄 8L、立体画像の中装飾図柄 8C、立体画像の右装飾図柄 8R が表示画面 7a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

【0614】

また、表示画面 7a の右上側には、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R とそれぞれ対応する小型の左装飾図柄 8Lz、小型の中装飾図柄 8Cz、小型の右装飾図柄 8Rz が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面 7a から消えることがない。左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R による変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄 8Lz、小型の中装飾図柄 8Cz、小型の右装飾図柄 8Rz による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄 8Lz、小型の中装飾図柄 8Cz、小型の右装飾図柄 8Rz もすべて停止表示される。

30

【0615】

左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8L と右装飾図柄 8R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄 8Lz、小型の中装飾図柄 8Cz、小型の右装飾図柄 8Rz（例えば、左装飾図柄 8L が仮停止表示されても小型の左装飾図柄 8Lz、右装飾図柄 8R が仮停止表示されても小型の右装飾図柄 8Rz）は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。

40

【0616】

また、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R がすべて停止表示された状態であっても、同一の図柄に揃わずにはずれた場合には、小型の左装飾図柄 8Lz、小型の中装飾図柄 8Cz、小型の右装飾図柄 8Rz を、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。

50

## 【0617】

これに対して、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzを、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

## 【0618】

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

10

## 【0619】

ここでは、当該変動表示位置9Cdには、白い球状の当該変動アイコン9Cが表示され、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが全く存在していない状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

20

## 【0620】

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

30

## 【0621】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

40

## 【0622】

図83（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、当該変動アイコンジャンプ演出Aが開始されると、その後、図83（B）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「1」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「3」で停止表示され、中装飾図柄8

50

Cによる変動演出（変動表示）が継続され、表示画面7aの中央から閃光FH1が放たれる。このとき、当該変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adが閃光FH1により全く視認困難となることなく表示画面7aから消えることがない。また、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rは、閃光FH1により視認困難となつて表示画面7aからすべて消える。これに対して、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzは、閃光FH1により視認困難とならず表示画面7aから消えることがない。

【0623】

そして、閃光FH1が消えると、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが表示画面7aからすべて消えた状態が維持され、当該変動表示位置9Cdにおける当該変動アイコン9Cが表示画面7aの中央へ向かって飛び上がりながら（移動開始しながら）当該変動アイコン9Cの大きさが大きくなる。

10

【0624】

当該変動アイコン9Cが表示画面7aの中央に到着すると、図83（C）に示すように、当該変動アイコン9Cの大きさは、当該変動表示位置9Cdにおける当該変動アイコン9Cの大きさと比べて約2.5倍程度大きくなっている。

【0625】

続いて、図83（D）に示すように、当該変動アイコン9Cの中心部分から閃光FH2が放たれる。そして、図83（E）に示すように、閃光FH2により当該変動アイコン9Cが視認困難となり表示画面7aから消える。このとき、当該変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adも閃光FH2により視認困難となつて表示画面7aから一時的に消える。これに対して、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzは、ここでも、閃光FH2により視認困難とならず表示画面7aから消えることがない。

20

【0626】

続いて、閃光FH2が消えると、図83（F）に示すように、数字「1」で停止表示された左装飾図柄8Lと、数字「3」で停止表示された右装飾図柄8Rと、が再び表示画面7aに表示され、さらに、白い球状の当該変動アイコン9Cから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン9Cへ変化する。つまり、当該変動アイコン9Cのアイコン変化に成功する。この星形の当該変動アイコン9Cは、その左辺側が手前側を通過してその右辺側へ向かう表示態様で繰り返しくるくる回転している。なお、図83（F）において、白い球状の当該変動アイコン9Cから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン9Cへ変化して当該変動アイコン9Cのアイコン変化に成功したが、白い球状の当該変動アイコン9Cから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン9Cへ変化せず、白い球状の当該変動アイコン9Cのままであると、当該変動アイコン9Cのアイコン変化に失敗したことになる。

30

【0627】

続いて、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rに亀裂が走り粉碎されると、当該変動アイコン9Cがくるくる回転している状態で当該変動表示位置9Cdへ向かって縮小しながら下降開始（移動開始）する。左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが粉碎されることにより、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動演出（変動表示）が再び開始される。

40

【0628】

続いて、当該変動アイコン9Cが当該変動表示位置9Cdへ移動完了すると、図83（G）に示すように、当該変動アイコン9Cの大きさが飛び上がるまえの大きさ（つまり、図83（B）に示した当該変動表示位置9Cdにおける白い球状の当該変動アイコン9Cの大きさ）まで戻り、くるくる回転する状態となる。

【0629】

その後、図83（H）に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄（数字）で仮停止表示（ここでは、数字「7」で仮停止）され、中装飾図柄8Cが変動演出（変動表示）されリーチが形成される。このとき、左装飾図柄8Lと対応する小型の左装飾図柄8Lzと、右装飾図柄8Rと対応する小型の右装飾図柄8Rzと、はいずれも仮停

50

止表示されず、小型の左装飾図柄 8 L z、小型の中装飾図柄 8 C z および小型の右装飾図柄 8 R z は、変動演出（変動表示）が継続されている。

【 0 6 3 0 】

その後、図 8 3（ I ）に示すように、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 1 . 5 秒）だけ停止し、その後、図 8 3（ J ）に示すように、再び退避位置（ホームポジション）へ戻る。

【 0 6 3 1 】

続いて、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「 7 」）で停止表示されるときには、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「 7 」）で停止表示されないときには、はずれとなる。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が停止表示されると、小型の左装飾図柄 8 L、小型の中装飾図柄 8 C および小型の右装飾図柄 8 R も停止表示される。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

【 0 6 3 2 】

第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約 1 . 5 秒）だけ停止した状態では、第 2 可動役物 1 5 が当該変動アイコン 9 C、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン 9 C、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が視認困難となる。なお、保留アイコン 9 A が存在する場合は、もちろん、第 2 可動役物 1 5 が当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が視認困難となる。

【 0 6 3 3 】

第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約 1 . 5 秒）だけ停止することにより、当該変動アイコン 9 C が他のアイコンへ変化するという大当たり期待度アップの示唆を行う場合があり、第 2 可動役物 1 5 が当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が視認困難となり、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができるようになっている。このとき、当該変動アイコン 9 C が変化せず、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の色を変化させたり、形状を変化させたりするようにしてもよい。この場合でも、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。

【 0 6 3 4 】

[ 当該変動アイコンジャンプ演出 B ]

次に、当該変動アイコンジャンプ演出 B について図 8 4 を参照して説明する。図 8 4 は、当該変動アイコンジャンプ演出 B を説明するための図である。当該変動アイコンジャンプ演出 B は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【 0 6 3 5 】

まず、図 8 4（ A ）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「 1 」～数字「 9 」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方

10

20

30

40

50



に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【0636】

また、表示画面7aの右上側には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzが変動演出（変動表示）されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面7aから消えることがない。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzによる変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzもすべて停止表示される。

10

【0637】

左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rz（例えば、左装飾図柄8Lが仮停止表示されても小型の左装飾図柄8Lz、右装飾図柄8Rが仮停止表示されても小型の右装飾図柄8Rz）は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。

20

【0638】

また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれた場合には、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzを、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。

【0639】

これに対して、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzを、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

30

【0640】

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

40

【0641】

ここでは、当該変動表示位置9Cdには、白い球状の当該変動アイコン9Cが表示され、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが全く存在していない状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

50

## 【0642】

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

10

## 【0643】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

20

## 【0644】

図84（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、当該変動アイコンジャンプ演出Bが開始されると、その後、図84（B）に示すように、表示画面7aの左辺から円盤画像EGが表示されて出現し、円盤画像EGが当該変動表示位置9Cdにおける当該変動アイコン9Cへ向かって高速に移動して衝突する。なお、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rは、円盤画像EGが出現するまえに、表示画面7aからすべて消える。

30

## 【0645】

円盤画像EGが当該変動アイコン9Cと衝突すると、当該変動アイコン9Cが表示画面7aの中央へ向かって飛び上がりながら（移動開始しながら）、図84（C）に示すように、当該変動表示位置9Cdから表示画面7aの上辺までに亘って閃光FHが放たれ、閃光FHにより当該変動アイコン9Cが視認困難となる。このとき、当該変動表示位置9Cdは一時的に閃光FHにより視認困難となり表示画面7aから消える場合があるのに対して、保留表示位置9Adは閃光FHにより視認困難とならず表示画面7aから消えることがない。また、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Czおよび小型の右装飾図柄8Rzも閃光FHにより視認困難とならず表示画面7aから消えることがない。

40

## 【0646】

そして、閃光FH1が消えはじめると、次第に、表示画面7aの中央において当該変動アイコン9Cの存在を視認することができるようになり、図84（D）に示すように、当該変動アイコン9Cが白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化し、当該変動アイコン9Cの上方に「UP!」という大当たり期待度アップを伝えるメッセージMG1が右上がりに傾斜した状態で表示画面7aに表示される。つまり、当該変動アイコン9Cのアイコン変化に成功する。この星形の当該変動アイコン9Cは、その左辺側が手前側を通過してその右辺側へ向かう表示態様で繰り返しくるくる回転している。なお、図84（D）において、白い球状の当該変動アイコン9Cから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン9Cへ変化して当該変動アイコン9Cのアイコン変化に成功したが、

50

白い球状の当該変動アイコン 9 C から黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C へ変化せず、白い球状の当該変動アイコン 9 C のままであると、当該変動アイコン 9 C のアイコン変化に失敗したこととなる。

【0647】

当該変動アイコン 9 C が白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化すると、星形の当該変動アイコン 9 C の大きさは、当該変動表示位置 9 C d における白い球状の当該変動アイコン 9 C の大きさと比べて約 2.5 倍程度大きくなる。

【0648】

続いて、図 8 4（E）に示すように、当該変動アイコン 9 C がぐるぐる回転している状態で当該変動表示位置 9 C d へ向かって下降開始（移動開始）すると、メッセージ MG 1 が表示画面 7 a から消える。そして、当該変動アイコン 9 C が当該変動表示位置 9 C d へ移動完了すると、図 8 4（F）に示すように、当該変動アイコン 9 C がぐるぐる回転する状態が維持される。

10

【0649】

そして、図 8 4（G）に示すように、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a に再び表示されて出現する。

【0650】

その後、図 8 4（H）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ図柄（数字）で仮停止表示（ここでは、数字「7」で仮停止）され、中装飾図柄 8 C が変動演出（変動表示）されリーチが形成される。このとき、左装飾図柄 8 L と対応する小型の左装飾図柄 8 L z と、右装飾図柄 8 R と対応する小型の右装飾図柄 8 R z と、はいずれも仮停止表示されず、小型の左装飾図柄 8 L z、小型の中装飾図柄 8 C z および小型の右装飾図柄 8 R z は、変動演出（変動表示）が継続されている。

20

【0651】

その後、図 8 4（I）に示すように、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 1.5 秒）だけ停止し、その後、図 8 4（J）に示すように、再び退避位置（ホームポジション）へ戻る。

【0652】

続いて、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「7」）で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「7」）で停止表示されないときには、はずれとなる。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

30

【0653】

第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約 1.5 秒）だけ停止した状態では、第 2 可動役物 1 5 が当該変動アイコン 9 C、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン 9 C、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が視認困難となる。なお、保留アイコン 9 A が存在する場合は、もちろん、第 2 可動役物 1 5 が当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が視認困難となる。

40

【0654】

第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約 1.5 秒）だけ停止することにより、当該変動アイコン 9 C が他のアイコンへ変化するという大当たり期待度アップの示唆を行う場合が

50

あり、第2可動役物15が当該変動アイコン9C、保留アイコン9A、当該変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adの前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン9C、保留アイコン9A、当該変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adが視認困難となり、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができるようになっている。このとき、当該変動アイコン9Cが変化せず、当該変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adの色を変化させたり、形状を変化させたりするようにしてもよい。この場合でも、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。

【0655】

[当該変動アイコンジャンプ演出C]

次に、当該変動アイコンジャンプ演出Cについて図85を参照して説明する。図85は、当該変動アイコンジャンプ演出Cを説明するための図である。当該変動アイコンジャンプ演出Cは、装飾図柄による変動演出中(変動表示中)において行われるものである。

【0656】

まず、図85(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動演出(変動表示)が開始される。装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする(仮停止表示され、その後、停止表示される)。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【0657】

また、表示画面7aの右上側には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzが変動演出(変動表示)されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面7aから消えることがない。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動演出(変動表示)が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzによる変動演出(変動表示)が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzもすべて停止表示される。

【0658】

左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態(例えば、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態)であっても、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rz(例えば、左装飾図柄8Lが仮停止表示されても小型の左装飾図柄8Lz、右装飾図柄8Rが仮停止表示されても小型の右装飾図柄8Rz)は、すべて変動演出(変動表示)が継続された状態となっている。

【0659】

また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左装飾図柄8Lz、小型の中装飾図柄8Cz、小型の右装飾図柄8Rzを、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。

【0660】

これに対して、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄8

10

20

30

40

50

L z、小型の中装飾図柄 8 C z、小型の右装飾図柄 8 R z を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

【0661】

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

10

【0662】

ここでは、当該変動表示位置 9 C d には、白い球状の当該変動アイコン 9 C が表示され、第1保留表示位置 9 A d ~ 第4保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが全く存在していない状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口 20 および第2始動口 21 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【0663】

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

20

30

【0664】

ここで、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C (以下、単に「アイコン」という場合がある。) について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色(ゴールド)の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色(ゴールド)の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド(黄色) 七色(レインボー(大当たり濃厚)) という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

40

【0665】

図 85 (A) において装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始され、当該変動アイコンジャンプ演出 C が開始されると、その後、図 85 (B) に示すように、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a から消える。そして、当該変動表示位置 9 C d に表示されていた当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の中央へ向かって飛び上がる(移動開始する)。

【0666】

50

当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の中央に到着すると、図 8 5 ( C ) に示すように、当該変動アイコン 9 C が膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発する。このとき、当該変動アイコン 9 C の大きさは、当該変動表示位置 9 C d における当該変動アイコン 9 C の大きさと比べて約 2 . 5 倍程度大きくなっている。なお、図 8 5 ( C ) において、当該変動アイコン 9 C が膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発せずに、当該変動アイコン 9 C に亀裂が走り粉碎される場合もある。

**【 0 6 6 7 】**

変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R は、当該変動アイコン 9 C が膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発するまえ、または、当該変動アイコン 9 C が膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）当該変動アイコン 9 C に亀裂が走り粉碎されるまえに、表示画面 7 a からすべて消える。これに対して、変動演出中（変動表示中）の小型の左装飾図柄 8 L z、小型の中装飾図柄 8 C z および小型の右装飾図柄 8 R z は、表示画面 7 a から消えない。

10

**【 0 6 6 8 】**

そして、当該変動アイコン 9 C が膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発すると、または、当該変動アイコン 9 C が膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）当該変動アイコン 9 C に亀裂が走り粉碎されると、図 8 5 ( D ) に示すように、白い球状の当該変動アイコン 9 C から黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C へ変化する。つまり、当該変動アイコン 9 C のアイコン変化に成功する。この星形の当該変動アイコン 9 C は、その左辺側が手前側を通過してその右辺側へ向かう表示態様で繰り返しくるくる回転している。なお、図 8 5 ( D ) において、白い球状の当該変動アイコン 9 C から黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C へ変化して当該変動アイコン 9 C のアイコン変化に成功したが、白い球状の当該変動アイコン 9 C から黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C へ変化せず、白い球状の当該変動アイコン 9 C のままであると、当該変動アイコン 9 C のアイコン変化に失敗したこととなる。また、図 8 5 ( C ) において、当該変動アイコン 9 C が膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発せずに、再び縮んで元の大きさへ戻ると、白い球状の当該変動アイコン 9 C のままとなり、当該変動アイコン 9 C のアイコン変化に失敗したこととなる。

20

30

**【 0 6 6 9 】**

そして、当該変動アイコン 9 C がくるくる回転している状態で当該変動表示位置 9 C d へ向かって縮小しながら下降開始（移動開始）し、当該変動アイコン 9 C が飛び上がる前の位置へ移動完了すると、当該変動アイコン 9 C の大きさが飛び上がるまえの大きさ（つまり、図 8 5 ( B ) に示した当該変動表示位置 9 C d における白い球状の当該変動アイコン 9 C の大きさ）まで戻り、くるくる回転する状態が維持される。その後、図 8 5 ( E ) に示すように、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a に再び表示されて出現する。

**【 0 6 7 0 】**

40

続いて、図 8 5 ( F ) に示すように、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 1 . 5 秒）だけ停止し、その後、図 8 5 ( G ) に示すように、再び退避位置（ホームポジション）へ戻り、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a に再び表示されて出現する。

**【 0 6 7 1 】**

第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約 1 . 5 秒）だけ停止した状態では、第 2 可動役物 1 5 が当該変動アイコン 9 C、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の前

50

方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン 9 C、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が視認困難となる。なお、保留アイコン 9 A が存在する場合は、もちろん、第 2 可動役物 1 5 が当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が視認困難となる。

【 0 6 7 2 】

第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約 1 . 5 秒）だけ停止することにより、当該変動アイコン 9 C が他のアイコンへ変化するという大当たり期待度アップの示唆を行う場合があり、第 2 可動役物 1 5 が当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が視認困難となり、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができるようになってくる。このとき、当該変動アイコン 9 C が変化せず、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の色を変化させたり、形状を変化させたりするようにしてもよい。この場合でも、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。

10

【 0 6 7 3 】

その後、図 8 5（H）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ図柄（数字）で仮停止表示（ここでは、数字「7」で仮停止）され、中装飾図柄 8 C が変動演出（変動表示）されリーチが形成される。このとき、左装飾図柄 8 L と対応する小型の左装飾図柄 8 L z と、右装飾図柄 8 R と対応する小型の右装飾図柄 8 R z と、はいずれも仮停止表示されず、小型の左装飾図柄 8 L z、小型の中装飾図柄 8 C z および小型の右装飾図柄 8 R z は、変動演出（変動表示）が継続されている。

20

【 0 6 7 4 】

続いて、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「7」）で停止表示されるときには、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「7」）で停止表示されないときには、はずれとなる。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

30

【 0 6 7 5 】

[ 効果例 ]

以下に、当該変動アイコンジャンプ演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 8 3 の当該変動アイコンジャンプ演出 A、図 8 4 の当該変動アイコンジャンプ演出 B、図 8 5 の当該変動アイコンジャンプ演出 C において、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）を備え、当該変動アイコン 9 C が当該変動表示位置 9 C d（第 1 の表示位置）から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央（第 2 の表示位置）へ移動したのちに、当該変動アイコン 9 C の表示態様を白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコン（他の表示態様）へ変化させると、再び、当該変動表示位置 9 C d（第 1 の表示位置）へ移動する第 1 の演出（当該変動アイコンジャンプ演出 A では図 8 3（B）～（G）、当該変動アイコンジャンプ演出 B では図 8 4（B）～（F）、当該変動アイコンジャンプ演出 C では図 8 5（B）～（E））を実行することができるようになってくる。この構成によれば、当該変動アイコン 9 C が当該変動表示位置 9 C d（第 1 の表示位置）から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央（第 2 の表示位置）へ移動したのちに、表示態様が他の表示態様へ変化して再び当該変動表示位置 9 C d（第 1 の表示位置）へ戻ってくるため、当該変動アイコン 9 C にダイナミックな動きを付与することで当該変動アイコン 9 C への演出バリエーションを増やし、さらに、当該変動アイコン 9 C にダイナミックな動きによる当該変動アイコン 9 C の変化によ

40

50

り当該変動に対する当たりの期待度アップの可能性を遊技者に示唆することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【0676】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図83の当該変動アイコンジャンプ演出A、図85の当該変動アイコンジャンプ演出Cにおける第1の演出において、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)と、画像表示装置7の表示画面7aの中央(第2の表示位置)と、を表示しないようになっている。具体的には、画像表示装置7の表示画面7aの中央(第2の表示位置)に中央位置を示す画像が何ら表示画面7aに表示されない。また、例えば、当該変動アイコンジャンプ演出Aの図83(B)~(G)における第1の演出では、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)が表示されない場合があるし、当該変動アイコンジャンプ演出Bの図84(B)~(F)における第1の演出では、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)が表示されない場合がある。このため、第1の演出では、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)と、画像表示装置7の表示画面7aの中央(第2の表示位置)と、を表示しない場合がある。この構成によれば、当該変動アイコン9Cが画像表示装置7の表示画面7aの中央(第2の表示位置)に存在する状態において、当該変動アイコン9Cの変化に対して注目させることができる。

10

【0677】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図83の当該変動アイコンジャンプ演出A、図84の当該変動アイコンジャンプ演出B、図85の当該変動アイコンジャンプ演出Cにおける第1の演出において、画像表示装置7の表示画面7aの中央(第2の表示位置)において白い球状のアイコンから黄色(ゴールド)の星形のアイコン(他の表示態様)へ変化した当該変動アイコン9Cが当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)へ再び移動すると、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)を表示し、画像表示装置7の表示画面7aの中央(第2の表示位置)を表示しないようになっている。具体的には、画像表示装置7の表示画面7aの中央(第2の表示位置)に中央位置を示す画像が何ら表示画面7aに表示されない。また、例えば、当該変動アイコンジャンプ演出Aの図83(B)~(G)における第1の演出では、図83(G)において当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)が表示され、当該変動アイコンジャンプ演出Bの図84(B)~(F)における第1の演出では、図84(F)において当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)が表示され、当該変動アイコンジャンプ演出Cの図85(B)~(E)における第1の演出では、図85(E)において当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)が表示されている。この構成によれば、当該変動アイコン9Cが当該変動表示位置9Cdに戻ると、当該変動アイコン9Cの変化完了を、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)の表示し、さらに、画像表示装置7の表示画面7aの中央(第2の表示位置)に中央位置を示す画像が何ら表示画面7aに表示しないことにより、専用画像を表示することなく、既存の画像、つまり当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)を用いて報知することができる。

20

30

【0678】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図83の当該変動アイコンジャンプ演出A、図85の当該変動アイコンジャンプ演出Cにおいて、保留アイコン9Aの表示位置を表す保留表示位置9Ad(第3の表示位置)があり、第1の演出では、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)を表示するときには保留表示位置9Ad(第3の表示位置)を表示し、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)を表示しないときには保留表示位置9Ad(第3の表示位置)を表示しないようになっている。具体的には、当該変動アイコンジャンプ演出Aの図83(B)~(G)における第1の演出では、図83(B)において当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)および保留表示位置9Ad(第3の表示位置)が表示されるのに対して、図83(E)において当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)および保留表示位置9Ad(第3の表示位置)が表示されない。また、当該変動アイコ

40

50



ンジャンプ演出Cの図85(B)~(E)における第1の演出では、図85(B)において当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)および保留表示位置9Ad(第3の表示位置)が表示されるのに対して、図85(D)において当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)および保留表示位置9Ad(第3の表示位置)が表示されない。このため、第1の演出では、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)を表示するときには保留表示位置9Ad(第3の表示位置)を表示し、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)を表示しないときには保留表示位置9Ad(第3の表示位置)を表示しない場合がある。この構成によれば、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)および保留表示位置9Ad(第3の表示位置)を表示したり、表示しなかったりするという演出も行うことにより、当該変動アイコン9Cの移動や変化と組み合わせて演出効果の向上に寄与することができる。

10

【0679】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図83の当該変動アイコンジャンプ演出A、図84の当該変動アイコンジャンプ演出B、図85の当該変動アイコンジャンプ演出Cにおいて、画像表示装置7(表示手段)の手前側に出現可能な第2可動役物15(可動体)を有し、第1の演出のあとに、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)と保留表示位置9Ad(第3の表示位置)とを表示しているときには、第2可動役物15(可動体)を動作させて当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)と保留表示位置9Ad(第3の表示位置)とを覆い視認困難とする第2の演出(当該変動アイコンジャンプ演出Aでは図83(I)、当該変動アイコンジャンプ演出Bでは図84(I)、当該変動アイコンジャンプ演出Cでは図85(F))を実行することができるようになっている。この構成によれば、第2可動役物15(可動体)の動作により、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)と保留表示位置9Ad(第3の表示位置)の色を変化させたり、形状を変化させたりするという大当たり期待度アップの示唆を行うことができるため、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。

20

【0680】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図83の当該変動アイコンジャンプ演出A、図84の当該変動アイコンジャンプ演出B、図85の当該変動アイコンジャンプ演出Cにおける第2の演出では、第2可動役物15(可動体)を動作させて当該変動アイコン9Cを覆い視認困難とするようになっている。具体的には、当該変動アイコンジャンプ演出Aにおける図83(I)、当該変動アイコンジャンプ演出Bにおける図84(I)、当該変動アイコンジャンプ演出Cにおける図85(F)において、第2可動役物15(可動体)により当該変動アイコン9Cを覆い視認困難とする。この構成によれば、第2可動役物15(可動体)の動作により、当該変動アイコン9Cを他のアイコンに変化させるという大当たり期待度アップの示唆を行うことができるため、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。

30

【0681】

[効果7]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図83の当該変動アイコンジャンプ演出A、図84の当該変動アイコンジャンプ演出B、図85の当該変動アイコンジャンプ演出Cにおける第1の演出では、当該変動アイコン9Cを画像表示装置7の表示画面7aの中央(第2の表示位置)から当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)へ再び移動すると、当該変動表示位置9Cd(第1の表示位置)において所定の方向へ回転させることができるようになっている。具体的には、当該変動アイコンジャンプ演出Aにおける図83(G)、当該変動アイコンジャンプ演出Bにおける図84(F)、当該変動アイコンジャンプ演出Cにおける図85(E)において、当該変動アイコン9Cは、その左辺側が手前側を通過してその右辺側へ向かう表示態様で繰り返しくるくる回転(所定の方向へ回転)する表示態様となっている。この構成によれば、変化後における当該変動アイコン9Cに対して注目させることができる。

40

50

## 【 0 6 8 2 】

## [ 変形例 ]

以下に、当該変動アイコンジャンプ演出の変形例を示す。

## [ 変形例 1 ]

図 8 3 の当該変動アイコンジャンプ演出 A、図 8 4 の当該変動アイコンジャンプ演出 B、図 8 5 の当該変動アイコンジャンプ演出 C では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

10

## 【 0 6 8 3 】

## [ 変形例 2 ]

図 8 3 の当該変動アイコンジャンプ演出 A、図 8 4 の当該変動アイコンジャンプ演出 B、図 8 5 の当該変動アイコンジャンプ演出 C における第 2 の演出（当該変動アイコンジャンプ演出 A では図 8 3（I）、当該変動アイコンジャンプ演出 B では図 8 4（I）、当該変動アイコンジャンプ演出 C では図 8 5（F））では、保留アイコン 9 A が存在するとき、第 2 可動役物 1 5（可動体）を動作させて保留表示位置 9 A d（第 3 の表示位置）における保留アイコン 9 A を覆い視認困難とするようにしてもよい。こうすれば、保留アイコン 9 A が他のアイコンへ変化するという大当たり期待度アップの示唆を行うこともできるため、第 2 可動役物 1 5 が当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が視認困難となり、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。

20

## 【 0 6 8 4 】

## [ 変形例 3 ]

図 8 3 の当該変動アイコンジャンプ演出 A、図 8 4 の当該変動アイコンジャンプ演出 B、図 8 5 の当該変動アイコンジャンプ演出 C における第 2 の演出では、第 2 可動役物 1 5（可動体）が退避位置（ホームポジション）から表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約 1.5 秒）だけ停止し、遊技者に対して当該変動アイコン 9 C、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が視認困難としていた。保留アイコン 9 A が存在する場合は、もちろん、第 2 可動役物 1 5（可動体）が当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d が視認困難としていた。しかし、第 2 可動役物 1 5（可動体）が退避位置（ホームポジション）から表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に達することなく（例えば、退避位置（ホームポジション）から表示画面 7 a の前面（前方）の中央である進出位置（下演出位置））に移動して）再び退避位置（ホームポジション）へ戻るようにしてもよい。この場合、第 2 可動役物 1 5（可動体）は、動作しても、当該変動アイコン 9 C、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d を覆うことがないし、保留アイコン 9 A が存在する場合でも、当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d を覆うことがないため、実際には、当該変動アイコン 9 C や保留アイコン 9 A が他のアイコンへ変化するという大当たり期待度アップの示唆、または、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d の色や形状を変化させたりするという大当たり期待度アップの示唆が行われないものの、第 2 可動役物 1 5（可動体）が単に動作した場合であっても、大当たり期待度アップの示唆が行われるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができる。

30

40

## 【 0 6 8 5 】

## [ 変形例 4 ]

図 8 3 の当該変動アイコンジャンプ演出 A、図 8 4 の当該変動アイコンジャンプ演出 B

50

、図 8 5 の当該変動アイコンジャンプ演出 C における第 1 の演出（当該変動アイコンジャンプ演出 A では図 8 3（B）～（G）、当該変動アイコンジャンプ演出 B では図 8 4（B）～（F）、当該変動アイコンジャンプ演出 C では図 8 5（B）～（E））では、当該変動表示位置 9 C d における白い球状の当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の中央へ向かって飛び上がり、その後、他のアイコンとして黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C へ変化して当該変動アイコン 9 C のアイコン変化に成功した。しかし、すでに保留アイコン 9 A において白い球状のアイコンから青色の笑顔球体のアイコンへ変化しており、この青色の笑顔球体の保留アイコン 9 A が当該変動アイコン 9 C となったときに、当該変動アイコンジャンプ演出が行われ、青色の笑顔球体の当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の中央へ向かって飛び上がり、その後、他のアイコンとして例えば黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C へ変化して当該変動アイコン 9 C のアイコン変化に成功または失敗するようにしてもよい。こうすれば、当該変動アイコン 9 C にダイナミックな動きによる当該変動アイコン 9 C の変化により当該変動に対する当たりの期待度アップの可能性を遊技者に示唆することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【 0 6 8 6 】

[ 変形例 5 ]

図 8 5 の当該変動アイコンジャンプ演出 C では、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の中央に到着すると、当該変動アイコン 9 C が膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発したり、または、爆発せずに、当該変動アイコン 9 C に亀裂が走り粉碎されたりした。しかし、白い球状の当該変動アイコン 9 C が膨らんで爆発すると、この爆発により白い球状の当該変動アイコン 9 C の殻が剥がれ、他のアイコンとして例えば黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C が出現するようにしてもよいし、または、白い球状の当該変動アイコン 9 C が膨らみ切り裂かれて爆発し、他のアイコンとして例えば黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C が出現するようにしてもよい。こうすれば、当該変動アイコン 9 C の変化のバリエーションを増やすことができ、当該変動アイコン 9 C の変化という演出効果の向上に寄与することができる。

【 0 6 8 7 】

[ 変形例 6 ]

図 8 3 の当該変動アイコンジャンプ演出 A、図 8 4 の当該変動アイコンジャンプ演出 B、図 8 5 の当該変動アイコンジャンプ演出 C では、保留アイコン 9 A が存在していなかったが、例えば、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 3 保留表示位置 9 A d にそれぞれ保留アイコン 9 A が存在するとき、つまり 3 つの保留アイコン 9 A が存在するときに、または、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d にそれぞれ保留アイコン 9 A が存在するとき、つまり 4 つの保留アイコン 9 A が存在するときに、先読み演出により、当該変動アイコンジャンプ演出の示唆（予告）として遊技の進行により保留が消化され保留アイコン 9 A がシフトされるごとに保留アイコン 9 A の大きさが大きくなるようにしてもよい。こうすれば、当該変動アイコンジャンプ演出の開始時期を遊技者に示唆ことができ、当該変動アイコンジャンプ演出による当該変動アイコン 9 C の変化への期待感を高めることに寄与することができる。

【 0 6 8 8 】

[ 変形例 7 ]

図 8 3 の当該変動アイコンジャンプ演出 A、図 8 4 の当該変動アイコンジャンプ演出 B、図 8 5 の当該変動アイコンジャンプ演出 C では、当該変動表示位置 9 C d における白い球状の当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の中央へ向かって飛び上がり、その後、他のアイコンとして黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C へ変化して当該変動アイコン 9 C のアイコン変化に成功した。この変化の前後において当該変動アイコン 9 C の大きさを大きくしてもよいし、小さくてもよい。こうすれば、当該変動アイコン 9 C の変化のバリエーションを増やすことができ、当該変動アイコン 9 C の変化という演出効果の向上に寄与することができる。

【 0 6 8 9 】

10

20

30

40

50

## 〔変形例 8〕

図 8 3 の当該変動アイコンジャンプ演出 A、図 8 4 の当該変動アイコンジャンプ演出 B、図 8 5 の当該変動アイコンジャンプ演出 C では、左装飾図柄 8 L が仮停止表示したあと、右装飾図柄 8 R が仮停止する直前に当該変動アイコン 9 C が当該変動表示位置 9 C d から表示画面 7 a の中央へ向かって飛び上がる（移動開始する）ようにしてもよい。この場合、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されると同時（または、ほぼ同時）に、当該変動表示位置 9 C d が表示画面 7 a の中央において他のアイコン（例えば、白い球状の当該変動アイコン 9 C から黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C）へ変化して再び当該変動表示位置 9 C d へ戻るようにしてもよい。こうすれば、当該変動アイコン 9 C が当該変動表示位置 9 C d（第 1 の表示位置）から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央（第 2 の表示位置）へ移動したのちに、表示態様が他の表示態様へ変化して再び当該変動表示位置 9 C d（第 1 の表示位置）へ戻ってくるため、当該変動アイコン 9 C にダイナミックな動きを付与することで当該変動アイコン 9 C への演出バリエーションを増やし、さらに、当該変動アイコン 9 C にダイナミックな動きによる当該変動アイコン 9 C の変化により当該変動に対する当たりの期待度アップの可能性を遊技者に示唆することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

10

## 【0690】

## 〔変形例 9〕

図 8 3（I）の当該変動アイコンジャンプ演出 A、図 8 4（I）の当該変動アイコンジャンプ演出 B、図 8 5（F）の当該変動アイコンジャンプ演出 C では、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 1.5 秒）だけ停止し、その後、再び退避位置（ホームポジション）へ戻るようになっていた。しかし、第 2 可動役物 1 5 に代えて遊技盤 2 に備える他の可動役物としてもよい。例えば、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下方に下側可動役物を設け、この下側可動役物が退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A（最大 4 つ保留球が存在する場合がある）をすべて覆うように、進出（移動）し、所定時間（例えば、約 1.5 秒）だけ停止し、その後、再び退避位置（ホームポジション）へ戻るようにしてもよい。こうすれば、下側可動役物の動作により、当該変動表示位置 9 C d と保留表示位置 9 A d の色を変化させたり、形状を変化させたりするという大当たり期待度アップの示唆を行うことができるため、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができるし、また、当該変動アイコン 9 C や保留アイコン 9 A を他のアイコンに変化させるという大当たり期待度アップの示唆を行うことができるため、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。

20

30

## 【0691】

## 〔変形例 10〕

図 8 3 の当該変動アイコンジャンプ演出 A、図 8 4 の当該変動アイコンジャンプ演出 B、図 8 5 の当該変動アイコンジャンプ演出 C では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

40

## 【0692】

## 〔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 12 - 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、当該変動アイコンが第 1 の表示位置から第 2 の表示位置へ移動したのちに、前記当該変動アイコンの表示態様を他の表示態様へ変化させると、再び、前記第 1 の表示位置へ移動する第 1 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【 0 6 9 3 】

## [ 態様 A 1 2 - 2 ]

態様 A 1 2 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出では、前記第 1 の表示位置と前記第 2 の表示位置とを表示しない場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 6 9 4 】

## [ 態様 A 1 2 - 3 ]

態様 A 1 2 - 1 または態様 A 1 2 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出では、前記第 2 の表示位置において前記他の表示態様へ変化した前記当該変動アイコンが前記第 1 の表示位置へ再び移動すると、前記第 1 の表示位置を表示し前記第 2 の表示位置を表示しない、  
ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 0 6 9 5 】

## [ 態様 A 1 2 - 4 ]

態様 A 1 2 - 1 から態様 A 1 2 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
保留アイコンの表示位置を表す第 3 の表示位置があり、  
前記第 1 の演出では、前記第 1 の表示位置を表示するときには前記第 3 の表示位置を表示し、前記第 1 の表示位置を表示しないときには前記第 3 の表示位置を表示しない場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 0 6 9 6 】

## [ 態様 A 1 2 - 5 ]

態様 A 1 2 - 4 に記載の遊技機であって、  
前記表示手段の手前側に出現可能な可動体を有し、  
前記第 1 の演出のあとに、前記第 1 の表示位置と前記第 3 の表示位置とを表示しているときには、前記可動体を動作させて前記第 1 の表示位置と前記第 3 の表示位置とを覆い視認困難とする第 2 の演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 6 9 7 】

## [ 態様 A 1 2 - 6 ]

態様 A 1 2 - 5 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記可動体を動作させて前記当該変動アイコンを覆い視認困難とする場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

30

## 【 0 6 9 8 】

## [ 態様 A 1 2 - 7 ]

態様 A 1 2 - 5 または態様 A 1 2 - 6 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記可動体を動作させて前記第 3 の表示位置における前記保留アイコンを覆い視認困難とする場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

40

## 【 0 6 9 9 】

## [ 態様 A 1 2 - 8 ]

態様 A 1 2 - 1 から態様 A 1 2 - 7 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、前記当該変動アイコンを前記第 2 の表示位置から前記第 1 の表示位置へ再び移動すると、前記第 1 の表示位置において所定の方向へ回転させる、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 7 0 0 】

以下に図 8 6 ~ 図 8 8 を用いて操作手段出現演出 A ~ C について説明する。このて操作手段出現演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイ

50

コン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、操作手段出現演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aや右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64Lに画像を表示させる。

#### 【0701】

##### [ 操作手段出現演出A ]

図86は、操作手段出現演出Aを説明するための図である。操作手段出現演出は、演出ボタン63、剣部材65、セレクトボタン98などの操作手段を模した画像である操作手段画像BTNが出現するときの演出である。まず、図86(A)に示すように、右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64Lに何も表示されていない状態で、表示画面7aにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態(ここでは「2 2」のリーチ)となっている。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、表示画面7aの左上と右上に表示される。

10

#### 【0702】

あるタイミングで、図86(B)に示すように、遊技者に対して操作手段の操作を促すための操作促進画像SGが表示される。ここでは、操作促進画像SGは、「押せー!!」の文字画像であり、右サブ表示画面64R、表示画面7a、左サブ表示画面64Lの3つの画面に跨がって拡大表示される。また、操作促進画像SGは、3つの画面からはみ出て表示される。このとき、操作手段画像BTNは、まだ、表示されていない。すなわち、この演出では、操作手段画像BTNより前に、操作促進画像SGが表示される。そのため、操作促進画像SGを見た遊技者は、何を操作していいのか一瞬、戸惑う。これにより、操作対象への関心を高め興趣の向上を図ることができる。操作促進画像SGは、一部が、装飾図柄8L、8Rに重なって表示される。このとき、装飾図柄8L、8Rが操作促進画像SGの前面側に表示される。

20

#### 【0703】

その後、図86(C)に示すように、操作促進画像SGが縮小表示され、操作促進画像SGの全体が右サブ表示画面64R、表示画面7a、左サブ表示画面64Lの3つの画面の内側に収まる。このとき、まだ、3つの画面に跨がって拡大表示される。操作手段画像BTNは、まだ、表示されていない。操作促進画像SGの一部は、装飾図柄8L、8Rに重なって表示され、装飾図柄8L、8Rが操作促進画像SGの前面側に表示される。

#### 【0704】

その後、図86(D)に示すように、操作促進画像SGがさらに縮小表示され、操作促進画像SGの全体が表示画面7aの内側に収まる。このとき、操作手段画像BTNは、まだ、表示されていない。操作促進画像SGの一部は、装飾図柄8L、8Rに重なって表示され、装飾図柄8L、8Rが操作促進画像SGの前面側に表示される。

30

#### 【0705】

その後、図86(E)に示すように、表示画面7aにおいて、操作促進画像SGがさらに縮小表示されるとともに移動し、装飾図柄8L、8Rに重ならない位置に表示される。また、操作手段画像BTNが操作促進画像SGの下方に新たに表示される。ここでは、操作手段画像BTNは、演出ボタン63を模した画像となっている。操作手段画像BTNの表示によって、遊技者は、演出ボタン63の操作を促されていたことに気がつき、演出ボタン63に注意が集中する。その後、図86(F)に示すように、操作手段画像BTNと、操作促進画像SGがともに縮小表示される。通常、操作手段画像BTNと、操作促進画像SGは、共に表示された後、縮小表示されることはないのので、再度、遊技者の関心を引くことができる。

40

#### 【0706】

次に、図86(G)に示すように、操作手段画像BTNおよび操作促進画像SGの背面側に特定画像TGが表示される。特定画像TGは、矩形形状のメーターであり、複数の目盛パネルによって構成されている。特定画像TGは、図86(G)、(H)に示すように、この目盛パネルが左側から順番に表示され、徐々に完成する演出が実行される。目盛パネルがすべて揃って(ここでは6枚)、特定画像TGが完成すると、図86(I)に示す

50

ように、特定画像 T G は、遊技者による操作手段（ここでは演出ボタン 6 3）の操作に連動して態様に変化する。ここでは、遊技者が演出ボタン 6 3 を押すと、特定画像 T G の目盛パネルの色が左側から順番に変化して、演出ボタン 6 3 の操作が必要な残り期間が短くなっていることを報知している。遊技者が演出ボタン 6 3 を押さないと、特定画像 T G の目盛パネルの色が左側から順番に変化しない。

【 0 7 0 7 】

その後、演出ボタン 6 3 の操作が必要な期間が満了すると、操作手段画像 B T N、操作促進画像 S G、および、特定画像 T G の表示が消える。そして、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。ここでは、ハズレの態様で確定停止している。

【 0 7 0 8 】

[ 操作手段出現演出 B ]

図 8 7 は、操作手段出現演出 B を説明するための図である。操作手段出現演出は、演出ボタン 6 3、剣部材 6 5、セレクトボタン 9 8 などの操作手段を模した画像である操作手段画像 B T N が出現するときの演出である。まず、図 8 7 ( A ) に示すように、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L に何も表示されていない状態で、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態（ここでは「 2 2 」のリーチ）となっている。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示される。

【 0 7 0 9 】

あるタイミングで、図 8 7 ( B ) に示すように、遊技者に対して操作手段の操作を促すための操作促進画像 S G が表示される。ここでは、操作促進画像 S G は、「連打！！」「押せー！！」「長押し！」の文字画像であり、これらの文字が所定のタイミングで順次、替わって表示される。ここでは、「連打！！」「押せー！！」「長押し！」「連打！！」の順に切り替わる。操作促進画像 S G は、右サブ表示画面 6 4 R、表示画面 7 a、左サブ表示画面 6 4 L の 3 つの画面に跨がって拡大表示される。また、操作促進画像 S G は、3 つの画面からはみ出て表示される。このとき、操作手段画像 B T N は、まだ、表示されていない。すなわち、この演出では、操作手段画像 B T N より前に、操作促進画像 S G が表示される。そのため、操作促進画像 S G を見た遊技者は、何を操作していいのか一瞬、戸惑う。さらに、操作促進画像 S G の内容が定期的に切り替わるため、どうやって操作していいかについても戸惑う。これにより、操作対象、操作方法への関心を高め興趣の向上を図ることができる。操作促進画像 S G は、一部が、装飾図柄 8 L、8 R に重なって表示される。このとき、装飾図柄 8 L、8 R が操作促進画像 S G の前面側に表示される。

【 0 7 1 0 】

その後、図 8 7 ( C ) に示すように、操作促進画像 S G が縮小表示され、操作促進画像 S G の全体が右サブ表示画面 6 4 R、表示画面 7 a、左サブ表示画面 6 4 L の 3 つの画面の内側に収まる。操作促進画像 S G の文字内容は継続して切り替わっている。このとき、まだ、3 つの画面に跨がって拡大表示される。操作手段画像 B T N は、まだ、表示されていない。操作促進画像 S G の一部は、装飾図柄 8 L、8 R に重なって表示され、装飾図柄 8 L、8 R が操作促進画像 S G の前面側に表示される。

【 0 7 1 1 】

その後、図 8 7 ( D ) に示すように、操作促進画像 S G がさらに縮小表示され、操作促進画像 S G の全体が表示画面 7 a の内側に収まる。操作促進画像 S G の文字内容は継続して切り替わっている。このとき、操作手段画像 B T N は、まだ、表示されていない。操作促進画像 S G の一部は、装飾図柄 8 L、8 R に重なって表示され、装飾図柄 8 L、8 R が操作促進画像 S G の前面側に表示される。

【 0 7 1 2 】

その後、図 8 7 ( E ) に示すように、表示画面 7 a において、操作促進画像 S G がさらに縮小表示されるとともに移動し、装飾図柄 8 L、8 R に重ならない位置に表示される。また、操作手段画像 B T N が操作促進画像 S G の下方に新たに表示される。ここでは、操作手段画像 B T N は、演出ボタン 6 3 を模した画像となっている。操作手段画像 B T N の表示によって、遊技者は、演出ボタン 6 3 の操作を促されていたことに気がつき、演出ボ

10

20

30

40

50

タン 6 3 に注意が集中する。その後、図 8 7 ( F ) に示すように、操作手段画像 B T N と、操作促進画像 S G がともに縮小表示される。通常、操作手段画像 B T N と、操作促進画像 S G は共に表示された後、縮小表示されることはないので、再度、遊技者の関心を引くことができる。このときも、操作促進画像 S G の文字内容は継続して切り替わっている。

【 0 7 1 3 】

次に、図 8 7 ( G ) に示すように、操作手段画像 B T N および操作促進画像 S G の背面側に特定画像 T G が表示される。特定画像 T G は、矩形形状のメーターであり、複数の目盛パネルによって構成されている。特定画像 T G は、順次、替わる操作促進画像 S G の内容に従って遊技者が演出ボタン 6 3 を操作することによって、図 8 7 ( G )、( H ) に示すように、この目盛パネルが左側から順番に表示され、徐々に完成する演出が実行される。すなわち、操作促進画像 S G が「連打！！」のときに、演出ボタン 6 3 を連打し、「押せー！！」のときに、演出ボタン 6 3 を押し、「長押し！」のときに、演出ボタン 6 3 を長押しすることによって、この目盛パネルが左側から順番に表示される。遊技者が操作促進画像 S G の表示内容に従った操作をしない場合には、目盛パネルは増えない。所定期間内に、目盛パネルがすべて（ここでは 6 枚）揃った場合、特定画像 T G が完成する。所定期間内に、目盛パネルがすべて揃わなかった場合、その時点で、操作手段画像 B T N、操作促進画像 S G、特定画像 T G が消える。

10

【 0 7 1 4 】

図 8 7 ( I ) に示すように、特定画像 T G は、遊技者による操作手段（ここでは演出ボタン 6 3）の操作に連動して態様に変化する。ここでは、特定画像 T G は、「連打！！」を表示した状態で切り替わりを停止させる。この状態で、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打することによって、特定画像 T G の目盛パネルの色が左側から順番に変化し、すべての目盛りパネルの色が変わると、操作手段画像 B T N、操作促進画像 S G、および、特定画像 T G の表示が消える。そして、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。ここでは、ハズレの態様で確定停止している。

20

【 0 7 1 5 】

[ 操作手段出現演出 C ]

図 8 8 は、操作手段出現演出 C を説明するための図である。操作手段出現演出は、演出ボタン 6 3、剣部材 6 5、セレクトボタン 9 8 などの操作手段を模した画像である操作手段画像 A S I が出現するときの演出である。まず、図 8 8 ( A ) に示すように、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L に何も表示されていない状態で、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態（ここでは「2 2」のリーチ）となっている。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示される。

30

【 0 7 1 6 】

あるタイミングで、図 8 8 ( B ) に示すように、遊技者に対して操作手段の操作を促すための操作促進画像 S G が表示される。ここでは、操作促進画像 S G は、「押し込め！」の文字画像であり、右サブ表示画面 6 4 R、表示画面 7 a、左サブ表示画面 6 4 L の 3 つの画面に跨がって拡大表示される。また、操作促進画像 S G は、3 つの画面からはみ出て表示される。このとき、操作手段画像 A S I は、まだ、表示されていない。すなわち、この演出では、操作手段画像 A S I より前に、操作促進画像 S G が表示される。そのため、操作促進画像 S G を見た遊技者は、何を操作していいのか一瞬、戸惑う。これにより、操作対象への関心を高め興趣の向上を図ることができる。操作促進画像 S G は、一部が、装飾図柄 8 L、8 R に重なって表示される。このとき、装飾図柄 8 L、8 R が操作促進画像 S G の前面側に表示される。

40

【 0 7 1 7 】

その後、図 8 8 ( C ) に示すように、操作促進画像 S G が縮小表示され、操作促進画像 S G の全体が右サブ表示画面 6 4 R、表示画面 7 a、左サブ表示画面 6 4 L の 3 つの画面の内側に収まる。このとき、まだ、3 つの画面に跨がって拡大表示される。操作手段画像 A S I は、まだ、表示されていない。操作促進画像 S G の一部は、装飾図柄 8 L、8 R に重なって表示され、装飾図柄 8 L、8 R が操作促進画像 S G の前面側に表示される。

50



## 【 0 7 1 8 】

その後、図 8 8 ( D ) に示すように、操作促進画像 S G がさらに縮小表示され、操作促進画像 S G の全体が表示画面 7 a の内側に収まる。このとき、操作手段画像 A S I は、まだ、表示されていない。操作促進画像 S G は、縮小表示によって、装飾図柄 8 L、8 R に重ならない位置に表示される。

## 【 0 7 1 9 】

その後、図 8 8 ( E ) に示すように、操作手段画像 A S I が操作促進画像 S G の下方に新たに表示される。操作手段画像 A S I は、操作促進画像 S G に重なって表示される。このとき、操作手段画像 A S I が前面側に表示される。これにより、操作手段画像 A S I のインパクトを与えることができる。ここでは、操作手段画像 A S I は、剣部材 6 5 を模した画像となっている。操作手段画像 A S I の表示によって、遊技者は、剣部材 6 5 の操作を促されていたことに気がつき、剣部材 6 5 に注意が集中する。その後、図 8 8 ( F ) に示すように、操作手段画像 A S I と、操作促進画像 S G がともに縮小され、表示画面 7 a の下方に表示される。通常、操作手段画像 A S I と、操作促進画像 S G は、共に表示された後、縮小表示されることはないので、再度、遊技者の関心を引くことができる。

10

## 【 0 7 2 0 】

次に、図 8 8 ( G ) に示すように、操作手段画像 A S I および操作促進画像 S G の背面側に特定画像 T G が表示される。特定画像 T G は、矩形形状のメーターであり、複数の目盛パネルによって構成されている。特定画像 T G は、図 8 8 ( G )、( H ) に示すように、この目盛パネルが左側から順番に表示され、徐々に完成する演出が実行される。目盛パネルがすべて揃って(ここでは 6 枚)、特定画像 T G が完成すると、図 8 8 ( I ) に示すように、特定画像 T G は、遊技者による操作手段(ここでは剣部材 6 5)の操作に連動して態様が変化する。ここでは、遊技者が剣部材 6 5 を下方へ押し込むと、特定画像 T G の目盛パネルの色が左側から順番に変化して、剣部材 6 5 の操作が必要な残り期間が短くなっていることを報知している。

20

## 【 0 7 2 1 】

その後、剣部材 6 5 の操作が必要な期間が満了すると、操作手段画像 A S I、操作促進画像 S G、および、特定画像 T G の表示が消える。そして、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。ここでは、ハズレの態様で確定停止している。

## 【 0 7 2 2 】

## [ 効果例 ]

以下に、操作手段出現演出の効果例を示す。

## [ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6 ( B ) ~ ( D )、図 8 7 ( B ) ~ ( D )、図 8 8 ( B ) ~ ( D ) に示すように、表示画面 7 a に操作手段画像 B T N、A S I が表示されていない状態で、操作促進画像 S G が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、操作手段画像 B T N、A S I が表示される第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6 ( B ) ~ ( D )、図 8 7 ( B ) ~ ( D )、図 8 8 ( B ) ~ ( D ) に示すように、第 1 の演出では、操作促進画像 S G は、サブ表示画面 6 4 R、6 4 L の少なくとも一方と、表示画面 7 a に跨がって表示された後、縮小されて表示画面 7 a に表示される。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

## [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6 ( B ) ~ ( D )、図 8 7 ( B ) ~ ( D )、図 8 8 ( B ) ~ ( D ) に示すように、第 1 の演出では、操作促進画像 S G は、右サブ表示画面 6 4 R と表示画面 7 a に跨がって表示され、かつ、左サブ表示画面 6 4 L と表示画面 7 a に跨がって表示された後、縮小されて表示画面 7 a に表示される。この構成によれば、従来

50

にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図86(B)~(E)、図87(B)~(E)、図88(B)~(D)に示すように、第1の演出では、リーチ状態で仮停止している装飾図柄に重なって操作促進画像SGが表示された後、縮小されて装飾図柄に重ならない位置に表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図86(E)~(F)、図87(E)~(F)、図88(E)~(F)に示すように、第2の演出の後、操作手段画像BTN、ASIと操作促進画像SGがともに縮小表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図86(F)~(I)、図87(F)~(I)、図88(F)~(I)に示すように、第2の演出の後、操作手段画像BTN、ASIの背面側に、遊技者による操作手段の操作に連動して態様が変化する特定画像TGが表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0723】

20

[変形例]

以下に、操作手段出現演出の変形例を示す。

[変形例1]

操作手段出現演出A~Cでは、操作促進画像SGは、右サブ表示画面64Rと表示画面7aに跨って表示され、かつ、左サブ表示画面64Lと表示画面7aに跨って表示された後、縮小されて表示画面7aに表示されるものとした。しかし、操作促進画像SGは、右サブ表示画面64Rと左サブ表示画面64Lの一方と、表示画面7aに跨って表示され、他方のサブ表示画面には表示されない演出であってもよい。

【0724】

[変形例2]

30

操作手段出現演出Aでは、図86(I)に示すように、特定画像TGは、遊技者による操作手段(演出ボタン63)の操作に連動して態様に変化するものとした。すなわち、遊技者が演出ボタン63を押すと、特定画像TGの目盛パネルの色が左側から順番に変化して、演出ボタン63の操作が必要な残り期間が短くなるものとした。しかし、遊技者が演出ボタン63を押さなくても、時間と共に特定画像TGの目盛パネルの色が左側から順番に変化してもよい。

【0725】

[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]

40

遊技者が操作可能な操作手段と、  
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段を模した操作手段画像であり、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技者に対して前記操作手段の操作を促す操作促進画像であり、

前記表示手段に前記操作手段画像が表示されていない状態で、前記操作促進画像が表示される第1の演出と、

前記第1の演出の後、前記操作手段画像が表示される第2の演出と、を実行可能な、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様B1-2]

50

態様 B 1 - 1 に記載の遊技機は、さらに、  
 複数種類の画像を表示可能なサブ表示手段を備え、  
 前記第 1 の演出では、前記操作促進画像は、前記サブ表示手段と前記表示手段とに跨が  
 って表示された後、縮小されて前記表示手段に表示される、  
 ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 1 - 3]

態様 B 1 - 2 に記載の遊技機であって、  
 前記サブ表示手段は、前記表示手段の両側にそれぞれ設けられており、  
 前記第 1 の演出では、前記操作促進画像は、両方の前記サブ表示手段と前記表示手段と  
 に跨がって表示された後、縮小されて前記表示手段に表示される、  
 ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 B 1 - 4]

態様 B 1 - 1 から態様 B 1 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
 前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、  
 前記第 1 の演出では、リーチ状態で仮停止している前記装飾図柄に重なって前記操作促  
 進画像が表示された後、縮小されて前記装飾図柄に重ならない位置に表示される  
 ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 1 - 5]

態様 B 1 - 1 から態様 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 2 の演出の後、前記操作手段画像と前記操作促進画像がともに縮小表示される、  
 ことを特徴とする遊技機。

20

[態様 B 1 - 6]

態様 B 1 - 1 から態様 B 1 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
 前記第 2 の演出の後、前記操作手段画像の背面側に、遊技者による前記操作手段の操作  
 に連動して態様に変化する特定画像が表示される、  
 ことを特徴とする遊技機。

【0726】

以下に図 8 9 ~ 図 9 1 を用いて部品組み立て演出 A ~ C について説明する。図 8 9 ~ 図  
 9 1 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される例えば第  
 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、他の可動役物が図面の見易さから省略されているも  
 のがある。

30

【0727】

この部品組み立て演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われる  
 ものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種  
 コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、特定領域可変演出を実行する指示  
 が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置  
 7 の表示画面 7 a、サブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、  
 および、上サブ表示画面 6 4 U に画像を表示させる。

【0728】

ここでは、まず部品組み立て演出 A について説明し、部品組み立て演出 B、そして部品  
 組み立て演出 C について順番に説明する。

40

【0729】

[部品組み立て演出 A]

部品組み立て演出 A について図 8 9 を参照して説明する。図 8 9 は、部品組み立て演出  
 A を説明するための図である。部品組み立て演出 A は、装飾図柄による変動演出中（変動  
 表示中）において行われるものである。

【0730】

まず、図 8 9（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左  
 装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の  
 上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数

50

字「9」)の変動演出(変動表示)が開始される。このとき、右サブ表示画面64Rおよび左サブ表示画面64Lには、装飾図柄が表示されない。

【0731】

装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする(仮停止表示され、その後、停止表示される)。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

10

【0732】

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

20

【0733】

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

【0734】

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

30

40

【0735】

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

50

体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【0736】

図89（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図89（B）に示すように、右サブ表示画面64Rおよび左サブ表示画面64Lから画像表示装置7の表示画面7aの中央へ向かって剣部材65を模した剣画像KGの5つの部品画像PT1～PT5が集まってくる表示態様で、右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、画像表示装置7の表示画面7aにそれぞれ表示される。5つの部品画像PT1～PT5は、銀色（シルバー）を基調とするものである。このとき、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aが表示画面7aからすべて消える。

10

【0737】

剣部材65は、上述したように、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができるものである。このため、剣部材65は、その全体を遊技者が下方向に押し込むことができる可動部となっている。剣部材65の上端部分、すなわち、剣の柄の端部には、図示しない剣ボタンが設けられている。この剣ボタンは操作部であり、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。

【0738】

剣画像KGの5つの部品画像PT1～PT5のうち、部品画像PT1は、左サブ表示画面64Lの左方から左サブ表示画面64Lへ入り込んで画像表示装置7の表示画面7aの中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像PT2は、右サブ表示画面64Rの右方から右サブ表示画面64Rへ入り込んで画像表示装置7の表示画面7aの中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像PT3は、画像表示装置7の表示画面7aの右下方から表示画面7aへ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像PT4は、画像表示装置7の表示画面7aの左上方から表示画面7aへ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像PT5は、左サブ表示画面64Lの左方から左サブ表示画面64Lへ入り込んで画像表示装置7の表示画面7aの中央へ向かって移動する表示態様となる。

20

【0739】

その後、剣画像KGの5つの部品画像PT1～PT5は、図89（C）に示すように、部品画像PT1は、左サブ表示画面64L、画像表示装置7の表示画面7a、右サブ表示画面64Rを跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。部品画像PT2は、左サブ表示画面64L、画像表示装置7の表示画面7a、右サブ表示画面64Rを跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像PT3は、画像表示装置7の表示画面7aの下辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面64Lおよび右サブ表示画面64Rを介すことなく、画像表示装置7の表示画面7aに直接表示される。部品画像PT4は、画像表示装置7の表示画面7aの上辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面64Lおよび右サブ表示画面64Rを介すことなく、画像表示装置7の表示画面7aに直接表示される。部品画像PT5は、左サブ表示画面64Lの中央に配置された状態なり、結局、左サブ表示画面64Lから画像表示装置7の表示画面7aおよび右サブ表示画面64Rにはみ出すことなく、左サブ表示画面64Lに直接表示される。なお、部品画像PT1は、3次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面64L、画像表示装置7の表示画面7a、右サブ表示画面64Rを跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。また、部品画像PT2も、3次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面64L、画像表示装置7の表示画面7a、右サブ表示画面64Rを跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像PT1～PT5は、相互に干渉することないように移動している。

30

40

【0740】

その後、剣画像KGの5つの部品画像PT1～PT5は、画像表示装置7の表示画面7

50

aの中央において移動されると、図89(D)に示すように、横に倒れた状態の剣画像KGが組み立てられる。組み立てられた剣画像KGは、5つの部品画像PT1~PT5が銀色(シルバー)を基調とするものであるため、銀色(シルバー)となっており、また、柄の形状が滑らかな面となっている。剣画像KGが組み立てられるときに、図89(B)、(C)で示した部品画像PT1~PT5の大きさが小さくなり、組み立てられた剣画像KGは、図89(B)、(C)で示した部品画像PT1~PT5の大きさと比べて小さくなった状態となっている。

【0741】

続いて、図89(E)、(F)に示すように、横に倒れた状態の剣画像KGにおける剣の柄の端部を上へ向くように時計方向へ向かって回転させ、剣画像KGにおける剣の柄の端部が画像表示装置7の表示画面7aの中央に配置されるように、剣画像KGを下方へ移動させて、剣画像KGにおける剣の柄の端部(剣ボタンKBGを含む部分)が発光する表示態様となる。

10

【0742】

続いて、図89(G)に示すように、剣画像KGが拡大され、剣画像KGにおける剣の柄の端部が画像表示装置7の表示画面7aの中央に大きく表示される。このとき、剣部材65の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた剣ボタン(剣画像KGにおける剣の柄の端部に設けられる剣ボタンKBG)の操作(押圧)を促す「ここを押せ」というメッセージMGが画像表示装置7の表示画面7aの上辺寄りに表示される。メッセージMGは、「ここを」という3文字と「押せ」という2文字とに分裂されて構成されており、剣画像KGの剣ボタンKBGの左方に剣画像KGを覆うことなく「ここを」という3文字が配置され、剣画像KGの剣ボタンKBGの右方に剣画像KGを覆うことなく「押せ」という2文字が配置されるようになっている。このように配置することにより、「ここを押せ」という剣部材65の剣ボタンの操作(押圧)を促す内容を剣画像KGに視認性が阻害されることなく遊技者にわかりやすく強調することができるし、さらに、操作対象となっている剣部材65の剣ボタンを模した剣画像KGの剣ボタンKBGの位置をメッセージMGに視認性が阻害されることなく遊技者にわかりやすく強調することができる。

20

【0743】

剣部材65の剣ボタンの操作(押圧)を受け付ける期間(以下、「操作受付期間」という。)を示すインジケータ画像IGが剣画像KGの一部(具体的には、剣の柄の一部)を覆うように画像表示装置7の表示画面7aの下辺寄りに表示される。このように配置することにより、インジケータ画像IGが剣画像KGに阻害されず操作受付期間を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。

30

【0744】

遊技者が剣部材65の剣ボタンの操作(押圧)を行ったとき、または、遊技者が剣部材65の剣ボタンの操作(押圧)を行わず操作受付期間が経過したときには、左装飾図柄8Lが数字「5」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「6」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「7」で停止表示され、はずれとなる。このとき、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、保留アイコン9Aが表示画面7aに再び表示され、当該変動終了により当該変動アイコン9Cが表示されない。続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rによる変動演出(変動表示)が開始されることとなる。

40

【0745】

[部品組み立て演出B]

次に、部品組み立て演出Bについて図90を参照して説明する。図90は、部品組み立て演出Bを説明するための図である。部品組み立て演出Bは、装飾図柄による変動演出中(変動表示中)において行われるものである。

【0746】

まず、図90(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左

50

装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。このとき、右サブ表示画面 6 4 R および左サブ表示画面 6 4 L には、装飾図柄が表示されない。

【0747】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

10

【0748】

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

20

【0749】

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

30

【0750】

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

40

【0751】

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

50

のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド(黄色) 七色(レインボー(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【0752】

図90(A)において装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、その後、図90(B)に示すように、右サブ表示画面64Rおよび左サブ表示画面64Lから画像表示装置7の表示画面7aの中央へ向かって剣部材65を模した剣画像KGの5つの部品画像PT1~PT5が集まってくる表示態様で、右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、画像表示装置7の表示画面7aにそれぞれ表示される。5つの部品画像PT1~PT5は、銀色(シルバー)を基調とするものである。このとき、当該変動アイコン9Cは、白い球状のアイコンから黄色(ゴールド)の星形のアイコンへ変化するのに対して、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Adおよび保留アイコン9Aが表示画面7aから消える。これにより、黄色(ゴールド)の星形のアイコンとなった当該変動アイコン9Cのみ表示することにより、当該変動アイコン9Cをわかりやすく強調することができる。なお、ここでは、当該変動アイコン9Cは、画像表示装置7の表示画面7aにおいて最も手前側に配置され、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

10

【0753】

剣部材65は、上述したように、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができるものである。このため、剣部材65は、その全体を遊技者が下方向に押し込むことができる可動部となっている。剣部材65の上端部分、すなわち、剣の柄の端部には、図示しない剣ボタンが設けられている。この剣ボタンは操作部であり、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。

20

【0754】

剣画像KGの5つの部品画像PT1~PT5のうち、部品画像PT1は、左サブ表示画面64Lの左方から左サブ表示画面64Lへ入り込んで画像表示装置7の表示画面7aの中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像PT2は、右サブ表示画面64Rの右方から右サブ表示画面64Rへ入り込んで画像表示装置7の表示画面7aの中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像PT3は、画像表示装置7の表示画面7aの右下方から表示画面7aへ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像PT4は、画像表示装置7の表示画面7aの左上方から表示画面7aへ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像PT5は、左サブ表示画面64Lの左方から左サブ表示画面64Lへ入り込んで画像表示装置7の表示画面7aの中央へ向かって移動する表示態様となる。

30

【0755】

その後、剣画像KGの5つの部品画像PT1~PT5は、図90(C)に示すように、部品画像PT1は、左サブ表示画面64L、画像表示装置7の表示画面7a、右サブ表示画面64Rを跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。部品画像PT2は、左サブ表示画面64L、画像表示装置7の表示画面7a、右サブ表示画面64Rを跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像PT3は、画像表示装置7の表示画面7aの下辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面64Lおよび右サブ表示画面64Rを介すことなく、画像表示装置7の表示画面7aに直接表示される。部品画像PT4は、画像表示装置7の表示画面7aの上辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面64Lおよび右サブ表示画面64Rを介すことなく、画像表示装置7の表示画面7aに直接表示される。部品画像PT5は、左サブ表示画面64Lの中央に配置された状態なり、結局、左サブ表示画面64Lから画像表示装置7の表示画面7aおよび右サブ表示画面64Rにはみ出すことなく、左サブ表示画面64Lに直接表示される。このとき、黄色(ゴールド)の星形の当該変動アイコン9Cが表示された状態が維持されている。

40

50



## 【 0 7 5 6 】

なお、部品画像 P T 1 は、3 次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面 6 4 L、画像表示装置 7 の表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R を跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。また、部品画像 P T 2 も、3 次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面 6 4 L、画像表示装置 7 の表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R を跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像 P T 1 ~ P T 5 は、相互に干渉することないように移動している。

## 【 0 7 5 7 】

その後、剣画像 K G の 5 つの部品画像 P T 1 ~ P T 5 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央において移動されると、図 9 0 ( D ) に示すように、横に倒れた状態の剣画像 K G が組み立てられる。組み立てられた剣画像 K G は、5 つの部品画像 P T 1 ~ P T 5 が銀色（シルバー）を基調とするものであるため、銀色（シルバー）となっており、また、柄の形状が滑らかな面となっている。剣画像 K G が組み立てられるときに、図 9 0 ( B )、( C ) で示した部品画像 P T 1 ~ P T 5 の大きさが小さくなり、組み立てられた剣画像 K G は、図 9 0 ( B )、( C ) で示した部品画像 P T 1 ~ P T 5 の大きさと比べて小さくなった状態となっている。このとき、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C が表示された状態が維持されている。

10

## 【 0 7 5 8 】

続いて、図 9 0 ( E )、( F ) に示すように、横に倒れた状態の剣画像 K G における剣の柄の端部を上へ向くように時計方向へ向かって回転させ、その後、剣画像 K G 全体がさらに縮小されて画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に配置される表示態様となる。このとき、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C が表示された状態が維持されている。

20

## 【 0 7 5 9 】

続いて、図 9 0 ( G ) に示すように、今度は、剣画像 K G が拡大され、剣画像 K G 全体が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に大きく表示される。このとき、剣部材 6 5 全体を下方へ押し込む操作（押し込め）を促す「押し込め」というメッセージ M G が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上辺寄りに表示される。メッセージ M G は、「押し」という 2 文字と「込め」という 2 文字とに分裂されて構成されており、剣画像 K G の左方に剣画像 K G を覆うことなく「押し」という 2 文字が配置され、剣画像 K G の右方に剣画像 K G を覆うことなく「込め」という 2 文字が配置されるようになっている。このように配置することにより、「押し込め」という剣部材 6 5 全体を下方へ押し込む操作（押し込め）を促す内容を剣画像 K G に視認性が阻害されることなく遊技者にわかりやすく強調することができるし、さらに、操作対象となっている剣部材 6 5 を模した剣画像 K G をメッセージ M G に視認性が阻害されることなく遊技者にわかりやすく強調することができる。

30

## 【 0 7 6 0 】

剣部材 6 5 全体を下方へ押し込む操作（押し込み）を受け付ける期間（以下、「操作受付期間」という。）を示すインジケータ画像 I G が剣画像 K G の一部（具体的には、剣の柄の一部）を覆うように画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下辺寄りに表示される。このように配置することにより、インジケータ画像 I G が剣画像 K G に阻害されず操作受付期間を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。なお、図 9 0 ( G ) においても、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C が表示された状態が維持されている。

40

## 【 0 7 6 1 】

遊技者が剣部材 6 5 全体を下方へ押し込む操作（押し込み）を行ったとき、または、遊技者が剣部材 6 5 全体を下方へ押し込む操作（押し込み）を行わず操作受付期間が経過したときには、図 9 0 ( H ) に示すように、閃光 F H を放ちながら、味方キャラクタ C R A が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に表示される。このとき、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

## 【 0 7 6 2 】

続いて、図 9 0 ( I ) に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出では、2 つ

50

のキャラクタ（味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R B）が戦う演出であり、大当たりの期待度が高い演出となっている。なお、バトル演出では、当該変動表示位置9 C d、保留表示位置9 A d、当該変動アイコン9 Cおよび保留アイコン9 Aが表示画面7 aから消えた状態が維持されている。

### 【0763】

味方キャラクタC R Aが勝利して敵キャラクタC R Bが敗北すると、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rが同一の図柄で停止表示され、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、味方キャラクタC R Aが敗北して敵キャラクタC R Bが勝利すると、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。バトル演出が終了して、大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置9 C d、保留表示位置9 A dおよび保留アイコン9 Aが表示画面7 aに再び表示され、当該変動終了により当該変動アイコン9 Cが表示されない。続いて、第1保留表示位置9 A dに表示されていた保留アイコン9 Aが当該変動表示位置9 C dへ移動して当該変動アイコン9 Cとなり、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 Cおよび右装飾図柄8 Rによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

10

### 【0764】

#### [ 部品組み立て演出C ]

次に、部品組み立て演出Cについて図9 1を参照して説明する。図9 1は、部品組み立て演出Cを説明するための図である。部品組み立て演出Cは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

20

### 【0765】

まず、図9 1（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7 aには、立体画像の左装飾図柄8 L、立体画像の中装飾図柄8 C、立体画像の右装飾図柄8 Rが表示画面7 aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。このとき、右サブ表示画面6 4 Rおよび左サブ表示画面6 4 Lには、装飾図柄が表示されない。

### 【0766】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

30

### 【0767】

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

40

### 【0768】

ここでは、当該変動表示位置9 C dには、白い球状の当該変動アイコン9 Cが表示され、第1保留表示位置9 A dには白い球状の保留アイコン9 Aが表示され、第2保留表示位置9 A d～第4保留表示位置9 A dには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが1つだけ存在している状態となっている

50

。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【0769】

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

10

【0770】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

20

【0771】

図91（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図91（B）に示すように、右サブ表示画面64Rおよび左サブ表示画面64Lから画像表示装置7の表示画面7aの中央へ向かって剣部材65を模した剣画像KGの5つの部品画像PT1～PT5が集まってくる表示態様で、右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、画像表示装置7の表示画面7aにそれぞれ表示される。5つの部品画像PT1～PT5は、銀色（シルバー）を基調とするものである。このとき、当該変動アイコン9Cは、白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化するのに対して、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Adおよび保留アイコン9Aが表示画面7aから消える。これにより、黄色（ゴールド）の星形のアイコンとなった当該変動アイコン9Cのみ表示することにより、当該変動アイコン9Cをわかりやすく強調することができる。なお、ここでは、当該変動アイコン9Cは、画像表示装置7の表示画面7aにおいて最も手前側に配置され、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

30

【0772】

剣部材65は、上述したように、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができるものである。このため、剣部材65は、その全体を遊技者が下方向に押し込むことができる可動部となっている。剣部材65の上端部分、すなわち、剣の柄の端部には、図示しない剣ボタンが設けられている。この剣ボタンは操作部であり、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。

40

【0773】

剣画像KGの5つの部品画像PT1～PT5のうち、部品画像PT1は、左サブ表示画面64Lの左方から左サブ表示画面64Lへ入り込んで画像表示装置7の表示画面7aの中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像PT2は、右サブ表示画面64Rの右

50

方から右サブ表示画面 6 4 R へ入り込んで画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像 P T 3 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下方から表示画面 7 a へ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像 P T 4 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上方から表示画面 7 a へ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像 P T 5 は、左サブ表示画面 6 4 L の左方から左サブ表示画面 6 4 L へ入り込んで画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央へ向かって移動する表示態様となる。

【 0 7 7 4 】

その後、剣画像 K G の 5 つの部品画像 P T 1 ~ P T 5 は、図 9 1 ( C ) に示すように、部品画像 P T 1 は、左サブ表示画面 6 4 L、画像表示装置 7 の表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R を跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。部品画像 P T 2 は、左サブ表示画面 6 4 L、画像表示装置 7 の表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R を跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像 P T 3 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面 6 4 L および右サブ表示画面 6 4 R を介すことなく、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に直接表示される。部品画像 P T 4 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面 6 4 L および右サブ表示画面 6 4 R を介すことなく、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に直接表示される。部品画像 P T 5 は、左サブ表示画面 6 4 L の中央に配置された状態なり、結局、左サブ表示画面 6 4 L から画像表示装置 7 の表示画面 7 a および右サブ表示画面 6 4 R にはみ出すことなく、左サブ表示画面 6 4 L に直接表示される。このとき、黄色 (ゴールド) の星形の当該変動アイコン 9 C が表示された状態が維持されている。

【 0 7 7 5 】

なお、部品画像 P T 1 は、3 次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面 6 4 L、画像表示装置 7 の表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R を跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。また、部品画像 P T 2 も、3 次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面 6 4 L、画像表示装置 7 の表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R を跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像 P T 1 ~ P T 5 は、相互に干渉することないように移動している。

【 0 7 7 6 】

その後、剣画像 K G の 5 つの部品画像 P T 1 ~ P T 5 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央において移動されると、図 9 1 ( D ) に示すように、横に倒れた状態の剣画像 K G が組み立てられる。組み立てられた剣画像 K G は、5 つの部品画像 P T 1 ~ P T 5 が銀色 (シルバー) を基調とするものであるため、銀色 (シルバー) となっており、また、柄の形状が滑らかな面となっている。剣画像 K G が組み立てられるときに、図 9 1 ( B ) , ( C ) で示した部品画像 P T 1 ~ P T 5 の大きさが小さくなり、組み立てられた剣画像 K G は、図 9 1 ( B ) , ( C ) で示した部品画像 P T 1 ~ P T 5 の大きさと比べて小さくなった状態となっている。このとき、黄色 (ゴールド) の星形の当該変動アイコン 9 C が表示された状態が維持されている。

【 0 7 7 7 】

続いて、図 9 1 ( E ) , ( F ) に示すように、横に倒れた状態の剣画像 K G における剣の柄の端部を上へ向くように時計方向へ向かって回転させ、その後、剣画像 K G 全体がさらに縮小されて画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に配置される表示態様となる。このとき、黄色 (ゴールド) の星形の当該変動アイコン 9 C が表示された状態が維持されている。

【 0 7 7 8 】

続いて、図 9 1 ( G ) に示すように、今度は、剣画像 K G が拡大され、剣画像 K G 全体が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に大きく表示される。そして、組み立てた剣画像 K G を分解するため、これまでの手順を一つずつ戻す態様で、図 9 1 ( F ) 図 9 1 ( E ) 図 9 1 ( D ) 図 9 1 ( C ) (図 9 1 ( H ) ) となり (図 9 1 ( H ) は図 9 1 ( C )

10

20

30

40

50

と同一の図である。) 、部品画像 P T 1 ~ P T 5 が出現することとなる。このような手順が一つずつ戻る態様であっても、黄色(ゴールド)の星形の当該変動アイコン 9 C が表示された状態が維持されている。

【 0 7 7 9 】

そして、再び、部品画像 P T 1 ~ P T 5 から剣画像 K G を組み立てるため、これまでの手順を一つずつ進む態様で、図 9 1 ( C ) ( 図 9 1 ( H ) ) 図 9 1 ( D ) 図 9 1 ( E ) 図 9 1 ( F ) と進め、続いて、図 9 1 ( I ) に示すように、再び、剣画像 K G が拡大され、剣画像 K G 全体が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に大きく表示される。このような手順が一つずつ進む態様であっても、黄色(ゴールド)の星形の当該変動アイコン 9 C が表示された状態が維持されている。なお、図 9 1 ( G ) において表示された剣画像 K G の色および柄の形状は、5つの部品画像 P T 1 ~ P T 5 が銀色(シルバー)を基調とするものであるため、銀色(シルバー)となっており、また、柄の形状が滑らかな面となっている。これに対して、図 9 1 ( I ) において表示される剣画像 K G の色および柄の形状は、銀色(シルバー)から金色(ゴールド)へ変化し、さらに、柄の形状が滑らかな面から縄で巻かれて凹凸がある形状へ変化する。つまり、図 9 1 ( G ) において表示された剣画像 K G の色および柄の形状と、図 9 1 ( I ) において表示される剣画像 K G の色および柄の形状と、が異なっている。これは、大当たりへの期待度が高くなったことをわかりやすく強調して示唆している。

【 0 7 8 0 】

図 9 1 ( I ) では、さらに、剣部材 6 5 全体を下方へ押し込む操作(押し込み)を促す「押し込み」というメッセージ M G が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上辺寄りに表示される。メッセージ M G は、「押し」という2文字と「込み」という2文字とに分裂されて構成されており、剣画像 K G の左方に剣画像 K G を覆うことなく「押し」という2文字が配置され、剣画像 K G の右方に剣画像 K G を覆うことなく「込み」という2文字が配置されるようになっている。このように配置することにより、「押し込み」という剣部材 6 5 全体を下方へ押し込む操作(押し込み)を促す内容を剣画像 K G に視認性が阻害されることなく遊技者にわかりやすく強調することができるし、さらに、操作対象となっている剣部材 6 5 を模した剣画像 K G をメッセージ M G に視認性が阻害されることなく遊技者にわかりやすく強調することができる。

【 0 7 8 1 】

剣部材 6 5 全体を下方へ押し込む操作(押し込み)を受け付ける期間(以下、「操作受付期間」という。)を示すインジケータ画像 I G が剣画像 K G の一部(具体的には、剣の柄の一部)を覆うように画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下辺寄りに表示される。このように配置することにより、インジケータ画像 I G が剣画像 K G に阻害されず操作受付期間を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。

【 0 7 8 2 】

遊技者が剣部材 6 5 全体を下方へ押し込む操作(押し込み)を行ったとき、または、遊技者が剣部材 6 5 全体を下方へ押し込む操作(押し込み)を行わず操作受付期間が経過したときには、図 9 1 ( J ) に示すように、閃光 F H を放ちながら、味方キャラクタ C R A が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に表示される。このとき、黄色(ゴールド)の星形の当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

【 0 7 8 3 】

続いて、図 9 1 ( K ) に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出では、2つのキャラクタ(味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B )が戦う演出であり、大当たりの期待度が高い演出となっている。なお、バトル演出では、当該変動表示位置 9 C d 、保留表示位置 9 A d 、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a から消えた状態が維持されている。

【 0 7 8 4 】

味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示され、大当たりとなってその後

10

20

30

40

50

に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、味方キャラクタC R Aが敗北して敵キャラクタC R Bが勝利すると、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。バトル演出が終了して、大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置9 C d、保留表示位置9 A dおよび保留アイコン9 Aが表示画面7 aに再び表示され、当該変動終了により当該変動アイコン9 Cが表示されない。続いて、第1保留表示位置9 A dに表示されていた保留アイコン9 Aが当該変動表示位置9 C dへ移動して当該変動アイコン9 Cとなり、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 Cおよび右装飾図柄8 Rによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【0785】

[効果例]

以下に、部品組み立て演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図89の部品組み立て演出A、図90の部品組み立て演出B、図91の部品組み立て演出Cにおいて、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置7、右サブ表示画面64 Rおよび左サブ表示画面64 L（表示手段を複数備え）、画像表示装置7、右サブ表示画面64 Rおよび左サブ表示画面64 L（複数の表示手段）には、画像表示装置7（メイン表示手段）と、画像表示装置7（メイン表示手段）を除く1つ以上の右サブ表示画面64 Rおよび左サブ表示画面64 L（サブ表示手段）と、があり、遊技者が操作可能な剣部材65（操作手段）を模した剣画像K G（操作手段画像）の部品画像P T 1～P T 5（部品）が右サブ表示画面64 Rおよび左サブ表示画面64 L（サブ表示手段）から画像表示装置7（メイン表示手段）へ向かって移動する第1の演出（部品組み立て演出Aでは図89（B）、（C）、部品組み立て演出Bでは図90（B）、（C）、部品組み立て演出Cでは図91（B）、（C））と、第1の演出のあと、画像表示装置7（メイン表示手段）において部品画像P T 1～P T 5（部品）を組み立てて剣画像K G（操作手段画像）を完成する第2の演出（部品組み立て演出Aでは図89（D）、部品組み立て演出Bでは図90（D）、部品組み立て演出Cでは図91（D））と、を実行することができるようになっている。この構成によれば、剣部材65（操作手段）を模した剣画像K G（操作手段画像）の部品画像P T 1～P T 5（部品）を、画像表示装置7、右サブ表示画面64 Rおよび左サブ表示画面64 L（複数の表示手段）を用いて、剣画像K G（操作手段画像）を組み立てるという従来にない斬新な演出を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【0786】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図89の部品組み立て演出A、図90の部品組み立て演出B、図91の部品組み立て演出Cにおける第2の演出では、画像表示装置7（メイン表示手段）に表示された部品画像P T 1～P T 5（部品）の一部が右サブ表示画面64 Rおよび左サブ表示画面64 L（サブ表示手段）にはみ出して表示されるようになっている。この構成によれば、部品画像P T 1～P T 5（部品）を、画像表示装置7（メイン表示手段）、さらに右サブ表示画面64 Rや左サブ表示画面64 L（サブ表示手段）を用いて大きく表示することができるため、剣部材65が実際にどのような部品から構成されているのかを、遊技者にわかりやすく強調して伝えることに寄与することができる。

【0787】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図89の部品組み立て演出A、図90の部品組み立て演出B、図91の部品組み立て演出Cにおける第1の演出では、右サブ表示画面64 Rおよび左サブ表示画面64 L（サブ表示手段）を介すことなく、画像表示装置7（メイン表示手段）に直接表示される部品画像P T 4、P T 5（部品）があるようになっている。この構成によれば、部品画像P T 1～P T 5（部品）のうち、右サブ表示画面64 Rや左サブ表示画面64 L（サブ表示手段）を介して、画像表示装置7（メイン表示手段）に表示されるものと、右サブ表示画面64 Rおよび左サブ表示画面64 L（サブ表示手段

10

20

30

40

50

)を介すことなく、画像表示装置7(メイン表示手段)に直接表示されるものと、が存在するため、部品画像PT1~PT5(部品)が画像表示装置7(メイン表示手段)に入り込んでくる方向に多様性を持たせることができる。言い換えると、部品画像PT1~PT5(部品)による多様な演出を、画像表示装置7(メイン表示手段)、右サブ表示画面64Rや左サブ表示画面64L(サブ表示手段)を用いることにより対応し遊技者に強調することができる。

【0788】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図89の部品組み立て演出A、図90の部品組み立て演出B、図91の部品組み立て演出Cにおける第2の演出では、剣部材65(操作手段)を模した剣画像KG(操作手段画像)が完成すると、剣画像KG(操作手段画像)の大きさが大きく表示され、さらに、剣部材65(操作手段)の操作を促すメッセージMG(操作促進画像)が表示されるようになっている。この構成によれば、剣画像KG(操作手段画像)の大きさが大きく表示され、言い換えると、剣画像KG(操作手段画像)が拡大されて表示され、さらに、剣部材65(操作手段)の操作を促すメッセージMG(操作促進画像)が表示されるため、剣部材65(操作手段)の操作タイミングの開始の時期を遊技者にわかりやすく伝え、これから遊技者が行う行為が何であることを遊技者に強調して伝えることができる。

10

【0789】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図89の部品組み立て演出A、図90の部品組み立て演出B、図91の部品組み立て演出Cにおける第2の演出では、剣部材65(操作手段)が操作されると、剣画像KG(操作手段画像)が消えるようになっている。この構成によれば、剣部材65(操作手段)の操作が受け入れられたことを遊技者に伝えることができる。

20

【0790】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図89の部品組み立て演出A、図90の部品組み立て演出B、図91の部品組み立て演出Cにおける第2の演出では、剣部材65(操作手段)の操作を受け付ける期間を示すインジケータ画像IG(受付期間画像)が表示されるようになっている。この構成によれば、遊技者は、剣部材65(操作手段)の操作を受け付ける期間の残存時間を把握することができるため、落ち着いて自身のタイミングで剣部材65(操作手段)を操作することができる。

30

【0791】

[効果7]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図89の部品組み立て演出Aにおける第2の演出では、剣画像KG(操作手段画像)の剣画像KGにおける剣の柄の端部(剣ボタンKBGを含む部分)(一部)が発光する表示態様とすることができるようになっている。この構成によれば、剣画像KG(操作手段画像)が模した剣部材65(操作手段)のうち、どの部分を遊技者に操作させたいのかを、認識させやすくすることに寄与することができる。

40

【0792】

[変形例]

以下に、特定領域可変演出の変形例を示す。

[変形例1]

図89の部品組み立て演出A、図90の部品組み立て演出B、図91の部品組み立て演出Cでは、第1始動口20に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第2始動口21に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【0793】

50

## [ 変形例 2 ]

図 89 の部品組み立て演出 A、図 90 の部品組み立て演出 B、図 91 の部品組み立て演出 C では、剣部材 65 を模した剣画像 K G を部品画像 P T 1 ~ P T 5 により組み立てていた。しかし、剣部材 65 に代えて、装飾図柄を複数の画像から組み立てるようにしてもよい。例えば、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が同一の図柄（例えば、数字「7」）で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が変動演出中（変動表示中）により、リーチが形成されると、中装飾図柄 8 C を組み立てるため、画像表示装置 7、右サブ表示画面 64 R および左サブ表示画面 64 L（複数の表示手段）を用いて、四方八方から画像表示装置 7 の表示画面 7 a へ向かって、複数の欠片画像が集まり、最終的に、組み立てられた中装飾図柄 8 C により、大当たり、または、はずれを確定表示するようにしてもよい。この場合、中装飾図柄 8 C が組み立てられている最中に、中装飾図柄 8 C の色を変化させて（例えば、赤色へ変化させたり、レインボーへ変化させたりして）大当たりの期待度を遊技者に示唆するようにしてもよい。

10

## 【 0794 】

## [ 変形例 3 ]

図 89 の部品組み立て演出 A、図 90 の部品組み立て演出 B、図 91 の部品組み立て演出 C では、剣部材 65 を模した剣画像 K G を部品画像 P T 1 ~ P T 5 により組み立てていた。しかし、剣部材 65 に代えて、遊技盤 2 や前枠 53 に配置される他の部材であってもよい。例えば、遊技盤 2 に配置された第 1 可動役物 14、第 2 可動役物 15、他の可動役物を模した画像を、部品画像から組み立てるようにしてもよいし、前枠 53 に配置されるハンドル 60 を模した画像を、部品画像から組み立てるようにしてもよい。こうすれば、演出のバリエーションを増やすことができる。また、組み立てられる部材として、剣部材 65、ハンドル 60、第 1 可動役物 14、第 2 可動役物 15 および他の可動役物という具合に、複数用意し、大当たりの期待度を予めそれぞれ設定するようにしてもよい。こうすれば、組み立てられる部材と大当たりの期待度との関係を遊技者自身で見出すことに寄与することができる。

20

## 【 0795 】

## [ 変形例 4 ]

図 89 の部品組み立て演出 A、図 90 の部品組み立て演出 B、図 91 の部品組み立て演出 C では、剣部材 65 を模した剣画像 K G を部品画像 P T 1 ~ P T 5 により組み立て、その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が停止表示され、当落判定の結果（大あたり、または、はずれ）を遊技者に伝えていた。しかし、剣部材 65 を模した剣画像 K G を部品画像 P T 1 ~ P T 5 により組み立てるといふ部品組み立て演出が行われる場合には、組み立て中、または、組み立てた直後に、当落判定の結果（大あたり、または、はずれ）を遊技者へ示唆する示唆画像（例えば、大あたりを示唆する場合には、翼人形態の味方キャラクタを表示し、はずれを示唆する場合には、敵キャラクタを表示する。）を画像表示装置 7、右サブ表示画面 64 R および左サブ表示画面 64 L のうちいずれかの表示画面に表示するようにしてもよい。部品組み立て演出が行われる場合には、その後の演出の展開が遊技者にとって重要な関心事であるため、示唆画像が出現することにより演出がどのように展開されるかを遊技者が予測することができるし、さらに、部品組み立て演出とその後の演出との関連性や法則性を遊技者自身で見出すことに寄与することができる。

30

40

## 【 0796 】

## [ 変形例 5 ]

図 89 の部品組み立て演出 A、図 90 の部品組み立て演出 B、図 91 の部品組み立て演出 C では、剣部材 65 を模した剣画像 K G を部品画像 P T 1 ~ P T 5 により組み立てていた。しかし、剣部材 65 に代えて、演出ボタン 63 を模した演出ボタン画像を部品画像により組み立てるようにすることもできるし、前枠 53 に設けたレバーを模したレバー画像を部品画像により組み立てるようにすることもできる。こうすれば、演出のバリエーションを増やすことができる。なお、前枠 53 に設けたレバーは、ジョイスティックでもよい

50



し、回転レバーでもよく、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が操作することができるものである。

【0797】

[変形例6]

図89の部品組み立て演出A、図90の部品組み立て演出B、図91の部品組み立て演出Cでは、剣部材65を模した剣画像KGを部品画像PT1~PT5により組み立てていた。しかし、剣部材65とは別の操作部を画像表示装置7、右サブ表示画面64Rおよび左サブ表示画面64Lのうちいずれかの表示画面に表示するようにしてもよい。例えば、剣部材65とは別の操作部としてセレクトボタン68を模したセレクトボタン画像を、画像表示装置7、右サブ表示画面64Rおよび左サブ表示画面64Lのうちいずれかの表示画面に表示するようにしてもよい。セレクトボタン画像は、剣部材65を模した剣画像KGと異なり、部品組み立て演出において部品画像により組み立てられるものではなく、例えば演出モードの変更(例えば、春モード、夏モード、秋モードおよび冬モードのうちいずれかのモードへの変更)を遊技者のタイミングで行える(受け付けられる)ことを遊技者に伝えるものである。つまり、セレクトボタン画像が表示されているときには、遊技者のタイミングで演出モードの変更を行う(受け付ける)ことができるようになっている。剣部材65を模した剣画像KGとセレクトボタン68を模したセレクトボタン画像とが同時に画像表示装置7、右サブ表示画面64Rおよび左サブ表示画面64Lのうちいずれかの表示画面に別々に表示される場合や同一の表示画面に表示される場合がある。このように、遊技者が操作することができる剣部材65やセレクトボタン68のうち、部品組み立て演出において部品画像により組み立てられる剣部材65と、部品組み立て演出において部品画像により組み立てられないセレクトボタン68と、があるものの、剣部材65の操作は、剣画像KGが表示されても、部品組み立て演出Aでは図89(G)、部品組み立て演出Bでは図90(G)、部品組み立て演出Cでは図91(I)インジケータ画像IGが表示されていないと受け付けられないのに対して、セレクトボタン68の操作は、セレクトボタン画像が表示されていると、受け付けられるという点で相違しているため、操作部としての剣部材65やセレクトボタン68が同時にたまたま表示されたとしても、操作部としての剣部材65やセレクトボタン68を演出においてそれぞれ使い分けができるようになっている。

【0798】

[変形例7]

図90(B)~(G)の部品組み立て演出B、図91(B)~(I)の部品組み立て演出Cでは、白い球状の当該変動アイコン9Cから黄色(ゴールド)の星形の当該変動アイコン9Cへ変化し、画像表示装置7の表示画面7aに表示されていた。このとき、例えば、星形の当該変動アイコン9Cが上下にぴょんぴょん跳ねるように上下に縮んだり伸びたりするという動画の表示態様としてもよいし、くるくる回転するという動画の表示態様としてもよい。こうすれば、当該変動アイコン9Cの表示態様による演出効果の向上に寄与することができる。

【0799】

[変形例8]

図90(B)~(G)の部品組み立て演出B、図91(B)~(I)の部品組み立て演出Cでは、白い球状の当該変動アイコン9Cから黄色(ゴールド)の星形の当該変動アイコン9Cへ変化し、画像表示装置7の表示画面7aに表示されていた。このとき、当該変動アイコン9Cの大きさを、白い球状のアイコンの大きさと比べて、所定倍(例えば、5倍~8倍程度)大きくするようにしてもよい。こうすれば、当該変動アイコン9Cの変化を遊技者にわかりやすく強調することができる。

【0800】

[変形例9]

図89の部品組み立て演出A、図90の部品組み立て演出B、図91の部品組み立て演出Cでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への

10

20

30

40

50

遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難しくすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、部品組み立て演出が開始されると、その後、剣画像KGの5つの部品画像PT1～PT5が画像表示装置7の表示画面7aの中央において移動され剣画像KGが組み立てられていた。これにより、表示画面7aの中央上側に配置されて表示される数字(保留球の数)を、剣画像KGを構成する部品画像の総数として遊技者に誤解されるおそれがある。そこで、画像表示装置7の表示画面7aに代えて、サブ表示画面64(右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64Uのうち、いずれかのサブ表示画面(例えば、右サブ表示画面64R))に、上述した保留球の数を数値として表示される数字を、表示するようにしてもよい。こうすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、剣画像KGを構成する部品画像の総数として遊技者に誤解されるおそれなくなるし、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難しくすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。

10

## 【0801】

## [変形例10]

20

図89の部品組み立て演出A、図90の部品組み立て演出B、図91の部品組み立て演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

## 【0802】

## [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B2-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を複数備える遊技機であって、前記表示手段には、メイン表示手段と、前記メイン表示手段を除く1つ以上のサブ表示手段と、があり、

30

遊技者が操作可能な操作手段を模した操作手段画像の部品が前記サブ表示手段から前記メイン表示手段へ向かって移動する第1の演出と、

前記第1の演出のあと、前記メイン表示手段において前記部品を組み立てて前記操作手段画像を完成する第2の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【0803】

## [態様B2-2]

態様B2-1に記載の遊技機であって、

前記第2の演出では、前記メイン表示手段に表示された前記部品の一部が前記サブ表示手段にはみ出して表示される、

40

ことを特徴とする遊技機。

## 【0804】

## [態様B2-3]

態様B2-1または態様B2-2に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記サブ表示手段を介することなく、前記メイン表示手段に直接表示される前記部品がある、

ことを特徴とする遊技機。

## 【0805】

## [態様B2-4]

態様B2-1から態様B2-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

50

前記第 2 の演出では、前記操作手段画像が完成すると、前記操作手段画像の大きさが大きく表示され、さらに、前記操作手段の操作を促す操作促進画像が表示される、ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 0 6 】

[ 態様 B 2 - 5 ]

態様 B 2 - 4 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記操作手段が操作されると、前記操作手段画像が消える、ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 0 7 】

[ 態様 B 2 - 6 ]

態様 B 2 - 4 または態様 B 2 - 5 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記操作手段の操作を受け付ける期間を示す受付期間画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機

【 0 8 0 8 】

[ 態様 B 2 - 7 ]

態様 B 2 - 4 から態様 B 2 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記操作手段画像の一部が発光する表示態様とする、ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 0 9 】

以下に図 9 2 ~ 図 9 4 を用いてリーチ時装飾図柄演出 A ~ C について説明する。このリーチ時装飾図柄演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、リーチ時装飾図柄演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L に画像を表示させる。

【 0 8 1 0 】

[ リーチ時装飾図柄演出 A ]

図 9 2 は、リーチ時装飾図柄演出 A を説明するための図である。リーチ時装飾図柄演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、リーチ図柄とは異なる図柄が、表示画面 7 a や右サブ表示画面 6 4 R や左サブ表示画面 6 4 L に表示され、その後、装飾図柄のリーチ図柄がその図柄に変化する演出である。まず、図 9 2 ( A ) に示すように、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L に何も表示されていない状態で、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態（ここでは「 2 2 」のリーチ）となっている。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示される。

【 0 8 1 1 】

あるタイミングで、図 9 2 ( B ) に示すように、表示画面 7 a の上方から図柄 8 M がフレームインし、下方向に向かって移動する。図柄 8 M は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のリーチ図柄（ここでは「 2 」）とは異なる数字（ここでは「 6 」）である。図 9 2 ( C ) ~ ( D ) に示すように、図柄 8 M は、フレームインした後、表示画面 7 a の中央付近で拡大表示される。

【 0 8 1 2 】

その後、図 9 2 ( E ) に示すように、図柄 8 M は、左方向に移動し、左サブ表示画面 6 4 L と表示画面 7 a に跨った状態で停止する。このとき、図柄 8 M の左側は、左サブ表示画面 6 4 L からはみ出して表示される。その後、図柄 8 M は、右方向に移動し、表示画面 7 a の内側に戻った後、さらに右方向に移動し、図 9 2 ( F ) に示すように、右サブ表示画面 6 4 R と表示画面 7 a に跨った状態で停止する。このとき、図柄 8 M の右は、右サブ表示画面 6 4 R からはみ出して表示される。その後、図 9 2 ( G ) に示すように、図柄 8 M は、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、表示画面 7 a の 3 つの画面が

10

20

30

40

50

ら消える（表示されない）。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示が継続している。

【 0 8 1 3 】

その後、図 9 2 ( H ) に示すように、リーチ図柄の左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の中央に向かって移動する。そして、図 9 2 ( I ) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が、図柄 8 M と同じ数字の図柄（ここでは「 6 」）に切り替わる（変更される）。そして、図 9 2 ( J ) に示すように、切り替わった数字でリーチ状態となった左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に向かって移動し、そこで停止する。その後、所定のリーチ演出が実行され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たりかハズレの態様で停止表示される。

10

【 0 8 1 4 】

[ リーチ時装飾図柄演出 B ]

図 9 3 は、リーチ時装飾図柄演出 B を説明するための図である。リーチ時装飾図柄演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、リーチ図柄とは異なる図柄が、表示画面 7 a や右サブ表示画面 6 4 R や左サブ表示画面 6 4 L に表示され、その後、装飾図柄のリーチ図柄がその図柄に変化する演出である。まず、図 9 3 ( A ) に示すように、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L に何も表示されていない状態で、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態（ここでは「 2 2 」のリーチ）となっている。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示される。

20

【 0 8 1 5 】

あるタイミングで、図 9 3 ( B ) に示すように、右サブ表示画面 6 4 R の右側から複数の図柄 8 M がフレームインし、左方向に向かって移動する。図柄 8 M は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のリーチ図柄（ここでは「 2 」）とは異なる数字（ここでは「 6 」）である。複数の図柄 8 M には、左方向のほか、左上方向や左下方向に移動する図柄 8 M も含まれており、右サブ表示画面 6 4 R から表示画面 7 a に向かって放射状に移動する。図柄 8 M は、右サブ表示画面 6 4 R から表示画面 7 a に移動するとき、一時的に、右サブ表示画面 6 4 R と表示画面 7 a に跨がって表示される。図柄 8 M は、表示画面 7 a においても左方向、左上方向、左下方向に拡散しながら移動する。

【 0 8 1 6 】

そして、図 9 3 ( C ) に示すように、図柄 8 M は、さらに、表示画面 7 a から左サブ表示画面 6 4 L に向かって拡散しながら移動する。図柄 8 M は、表示画面 7 a から左サブ表示画面 6 4 L に移動するとき、一時的に、表示画面 7 a と左サブ表示画面 6 4 L に跨がって表示される。また、一部の図柄 8 M は、移動中に一時的に左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R に重なる。このとき、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が前面側に表示される。図柄 8 M は、移動中に次第に大きさが大きくなる（移動しながら拡大表示される）。

30

【 0 8 1 7 】

その後、図 9 3 ( D ) に示すように、複数の図柄 8 M は、移動によってすべてが、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、表示画面 7 a の 3 つの画面からフレームアウトし、3 つの画面から消える（表示されない）。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示が継続している。

40

【 0 8 1 8 】

その後、図 9 3 ( E ) に示すように、表示画面 7 a の下方から複数の図柄 8 M がフレームインし、上方向に向かって移動する。図柄 8 M は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のリーチ図柄（ここでは「 2 」）とは異なる数字（ここでは「 6 」）である。複数の図柄 8 M には、上方向のほか、右上方向や左上方向に移動する図柄 8 M も含まれており、表示画面 7 a の上方向のほか、右サブ表示画面 6 4 R や左サブ表示画面 6 4 L に向かって放射状に移動する。

【 0 8 1 9 】

図 9 3 ( F ) に示すように、図柄 8 M は、表示画面 7 a から右サブ表示画面 6 4 R に移

50

動するとき、一時的に、表示画面 7 a と右サブ表示画面 6 4 R に跨がって表示される。図柄 8 M は、表示画面 7 a から左サブ表示画面 6 4 L に移動するとき、一時的に、表示画面 7 a と左サブ表示画面 6 4 L に跨がって表示される。また、一部の図柄 8 M は、移動中に一時的に左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R に重なる。このとき、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が前面側に表示される。図柄 8 M は、移動中に次第に大きさが大きくなる（移動しながら拡大表示される）。

【 0 8 2 0 】

その後、図 9 3 ( G ) に示すように、複数の図柄 8 M は、移動によってすべてが、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、表示画面 7 a の 3 つの画面からフレームアウトする。そして、3 つの画面から消える（表示されない）。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示が継続している。

10

【 0 8 2 1 】

その後、図 9 3 ( H ) に示すように、リーチ図柄の左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が立体的に横回転しながら表示画面 7 a の中央に向かって移動する。そして、図 9 3 ( I ) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が、表示画面 7 a の中央において、左右が反転した状態で停止する。その後、図 9 3 ( J ) に示すように、図柄 8 M と同じ数字の図柄（ここでは「 6 」）に切り替わる（変更される）。そして、リーチ時装飾図柄演出 A の図 9 2 ( J ) に示すように、切り替わった数字でリーチ状態となった左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に向かって移動し、そこで停止する。その後、所定のリーチ演出が実行され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たりかハズレの態様で停止表示される。

20

【 0 8 2 2 】

[ リーチ時装飾図柄演出 C ]

図 9 4 は、リーチ時装飾図柄演出 C を説明するための図である。リーチ時装飾図柄演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、リーチ図柄とは異なる図柄が、表示画面 7 a や右サブ表示画面 6 4 R や左サブ表示画面 6 4 L に表示され、その後、装飾図柄のリーチ図柄がその図柄に変化する演出である。まず、リーチ時装飾図柄演出 A の図 9 2 ( A ) に示すように、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L に何も表示されていない状態で、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態（ここでは「 2 2 」のリーチ）となっている。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示される。

30

【 0 8 2 3 】

あるタイミングで、図 9 4 ( A ) に示すように、表示画面 7 a の上方から図柄 8 M がフレームインし、下方向に向かって移動する。図柄 8 M は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のリーチ図柄（ここでは「 2 」）とは異なる数字（ここでは「 6 」）である。

【 0 8 2 4 】

図 9 4 ( B ) ~ ( C ) に示すように、図柄 8 M は、フレームインした後、表示画面 7 a の中央付近で拡大表示される。この拡大表示によって、図 9 4 ( C ) に示すように、図柄 8 M の左側は、左サブ表示画面 6 4 L と表示画面 7 a に跨がった状態となり、図柄 8 M の右側は、右サブ表示画面 6 4 R と表示画面 7 a に跨がった状態となる。また、図柄 8 M は、拡大表示によって左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R に重なる。このとき、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が前面側に表示される。

40

【 0 8 2 5 】

その後、図 9 4 ( D ) に示すように、図柄 8 M は、ある程度まで拡大表示された後、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、表示画面 7 a の 3 つの画面から消える（表示されない）。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示が継続している。

【 0 8 2 6 】

その後、図 9 4 ( E ) に示すように、表示画面 7 a の上方から複数の図柄 8 M がフレームインし、下方向に向かって移動する。図柄 8 M は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のリーチ

50

図柄（ここでは「2」）とは異なる数字（ここでは「6」）である。複数の図柄 8 M には、下方向のほか、右下方向や左下方向に移動する図柄 8 M も含まれており、表示画面 7 a の下方向のほか、右サブ表示画面 6 4 R や左サブ表示画面 6 4 L に向かって放射状に移動する。

【0827】

図 9 4 ( F ) に示すように、図柄 8 M は、表示画面 7 a から右サブ表示画面 6 4 R に移動するとき、一時的に、表示画面 7 a と右サブ表示画面 6 4 R に跨がって表示される。また、図柄 8 M は、表示画面 7 a から左サブ表示画面 6 4 L に移動するとき、一時的に、表示画面 7 a と左サブ表示画面 6 4 L に跨がって表示される。図柄 8 M は、移動中に次第に大きさが大きくなる（移動しながら拡大表示される）。

10

【0828】

その後、図 9 4 ( G ) に示すように、複数の図柄 8 M は、移動によってすべてが、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、表示画面 7 a の 3 つの画面からフレームアウトする。そして、3 つの画面から消える（表示されない）。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示が継続している。

【0829】

その後、図 9 4 ( H ) に示すように、リーチ図柄の左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の中央に向かって移動する。そして、図 9 4 ( I ) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が、図柄 8 M と同じ数字の図柄（ここでは「6」）に切り替わる（変更される）。そして、図 9 4 ( J ) に示すように、切り替わった数字でリーチ状態となった左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に向かって移動し、そこで停止する。その後、所定のリーチ演出が実行され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たりかハズレの態様で停止表示される。

20

【0830】

[効果例]

以下に、リーチ時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 9 2 ~ 図 9 4 に示すように、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 1 の図柄（例えば「2」）でリーチ状態のときに、第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄（例えば「6」を表す図柄 8 M）が表示画面 7 a に表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、第 2 の図柄が右サブ表示画面 6 4 R に表示される第 2 の演出と、第 2 の演出の後、リーチ状態の装飾図柄が第 1 の図柄から前記第 2 の図柄に変更される第 3 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

[効果2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ~ 図 9 4 に示すように、第 2 の演出では、第 2 の図柄（図柄 8 M）は、表示画面 7 a にも表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ~ 図 9 4 に示すように、第 1 の演出では、第 2 の図柄（図柄 8 M）は、表示画面 7 a に表示された後、次第に大きくなる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

[効果4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3 ~ 図 9 4 に示すように、第 1 の演出では、複数の第 2 の図柄（図柄 8 M）が表示画面 7 a に表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果5]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3 ~ 図 9 4 に示すように、複数の第 2 の図柄（図柄 8 M）のうちの一部は、リーチ状態の装飾図柄に重なって表示される。この構成によれば、従来にはない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ~ 図 9 4 に示すように、第 2 の演出では、第 2 の図柄（図柄 8 M）は、左サブ表示画面 6 4 L にも表示される。この構成によれば、従来にはない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 8 3 1 】

[ 変形例 ]

以下に、リーチ時装飾図柄演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

リーチ時装飾図柄演出 A ~ C の演出は適宜組み合わせてもよい。例えば、リーチ時装飾図柄演出 C において、図 9 4 ( A ) ~ ( D ) の演出の代わりに、リーチ時装飾図柄演出 A の図 9 2 ( B ) ~ ( G ) の演出が実行されてもよい。また、リーチ時装飾図柄演出 A において、図 9 2 ( H ) ~ ( J ) の演出の代わりに、リーチ時装飾図柄演出 B の図 9 3 ( H ) ~ ( J ) の演出が実行されてもよい。

【 0 8 3 2 】

[ 変形例 2 ]

図柄 8 M の態様は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と同様の態様であってもよいし、異なる態様であってもよい。ここでの態様とは、形状や、フォント、色、大きさ等をいう。

【 0 8 3 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 C 1 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な第 1 表示手段と、  
複数種類の画像を表示可能な第 2 表示手段と、を備える遊技機であって、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、  
前記第 1 表示手段において、前記装飾図柄が第 1 の図柄でリーチ状態のときに、前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄が前記第 1 表示手段に表示される第 1 の演出と、  
前記第 1 の演出の後、前記第 2 の図柄が前記第 2 表示手段に表示される第 2 の演出と、  
前記第 2 の演出の後、リーチ状態の前記装飾図柄が前記第 1 の図柄から前記第 2 の図柄に変更される第 3 の演出と、を実行可能な  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 1 - 2 ]

態様 C 1 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記第 2 の図柄は、前記第 1 表示手段にも表示される  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 1 - 3 ]

態様 C 1 - 1 または態様 C 1 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出では、前記第 2 の図柄は、前記第 1 表示手段に表示された後、次第に大きくなる  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 1 - 4 ]

態様 C 1 - 1 から態様 C 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 の演出では、複数の前記第 2 の図柄が前記第 1 表示手段に表示される  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 1 - 5 ]

態様 C 1 - 4 に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記複数の第 2 の図柄のうちの一部は、リーチ状態の前記装飾図柄に重なって表示されることを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 1 - 6 ]

態様 C 1 - 1 から態様 C 1 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、複数種類の画像を表示可能な第 3 表示手段を備えており、前記第 2 の演出では、前記第 2 の図柄は、前記第 3 表示手段にも表示されることを特徴とする遊技機。

【 0 8 3 4 】

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

10

【 0 8 3 5 】

[ 群昇格演出 A ]

図 9 5 は、群昇格演出 A を説明するための図である。

まず、図 9 5 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

20

【 0 8 3 6 】

次に、図 9 5 ( B ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 4 」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

【 0 8 3 7 】

次に、図 9 5 ( C ) に示すように、群演出 ( 前期 ) が実行される。群演出 ( 前期 ) では、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G S が表示画面 7 a の右側から現れる。ボタン画像 B G S は、群をなしており、矢印 Y G で示すように左側へ移動していく。このとき、リーチ形成した演出図柄 8 L、8 R は、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されている。

30

【 0 8 3 8 】

次に、図 9 5 ( D ) に示すように、群演出 ( 中期 ) が実行される。群演出 ( 中期 ) では、ボタン画像 B G S が表示画面 7 a の中央部を移動する。さらに、ボタン画像 B G S は、矢印 Y G で示すように左側へ移動していく。このときも、リーチ形成した演出図柄 8 L、8 R は、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されている。

【 0 8 3 9 】

次に、図 9 5 ( E ) に示すように、群演出 ( 後期 ) が実行される。群演出 ( 後期 ) では、ボタン画像 B G S が表示画面 7 a の左側を移動する。さらに、ボタン画像 B G S は、矢印 Y G で示すように左側へ移動して画面外へ消えていく。このときも、リーチ形成した演出図柄 8 L、8 R は、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されている。

40

【 0 8 4 0 】

次に、図 9 5 ( F ) に示すように、図柄演出が実行される。図柄演出では、図柄が昇格することがあり得る。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「 4 」から「 7 」に昇格している。これらの演出図柄 8 L、8 R は、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されている。なお、「 7 」図柄で当たりとなった場合、大当たり遊技を経て、高確高ベース状態への移行が確定する。

【 0 8 4 1 】

次に、図 9 5 ( G ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、

50



味方キャラクタC R Aが勝利することで当たりとなる。

次に、図95(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)では、演出図柄8 L、8 C、8 Rが当たりの態様で確定停止する。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rのいずれも「7」で確定停止した様子を示した。なお、ハズレの場合には、例えば、左右の演出図柄8 L、8 Rが「7」で確定停止し、中演出図柄8 Cが「8」で確定停止する。

【0842】

[群昇格演出B]

図96は、群昇格演出Bを説明するための図である。

まず、図96(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rが高速変動している様子を示している。なお、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9Aおよび当該変動画像9Cが表示されている。

10

【0843】

次に、図96(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8 L、右演出図柄8 Rがともに「4」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9Aおよび当該変動画像9Cが表示されている。

【0844】

次に、図96(C)に示すように、群演出(前期)が実行される。群演出(前期)では、演出ボタン63を模したボタン画像BGSが表示画面7aの右側から現れる。ボタン画像BGSは、群をなしており、矢印YGで示すように左側へ移動していく。このとき、リーチ形成した演出図柄8 L、8 Rは、表示画面7aの左側および右側の上部に表示されている。

20

【0845】

次に、図96(D)に示すように、群演出(中期)が実行される。群演出(中期)では、ボタン画像BGSが表示画面7aの中央部を移動する。さらに、ボタン画像BGSは、矢印YGで示すように左側へ移動していく。このときも、リーチ形成した演出図柄8 L、8 Rは、表示画面7aの左側および右側の上部に表示されている。

【0846】

次に、図96(E)に示すように、群演出(後期)が実行される。群演出(後期)では、ボタン画像BGSが表示画面7aの左側を移動する。さらに、ボタン画像BGSは、矢印YGで示すように左側へ移動して画面外へ消えていく。このときも、リーチ形成した演出図柄8 L、8 Rは、表示画面7aの左側および右側の上部に表示されている。

30

【0847】

次に、図96(F)に示すように、図柄演出が実行される。図柄演出では、図柄が昇格することがあり得る。ここでは、左右の演出図柄8 L、8 Rが「4」のまま昇格していない。これらの演出図柄8 L、8 Rは、表示画面7aの左側および右側の上部に表示されている。

【0848】

次に、図96(G)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Bとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクタC R Aが勝利することで当たりとなる。

40

次に、図96(H)に示すように、確定停止演出(ハズレ)が実行される。確定停止演出(ハズレ)では、演出図柄8 L、8 C、8 Rがハズレの態様で確定停止する。ここでは、左右の演出図柄8 L、8 Rが「4」で確定停止し、中演出図柄8 Cが「3」で確定停止した様子を示した。なお、当たりの場合には、例えば、演出図柄8 L、8 C、8 Rがいずれも「4」で確定停止する。

【0849】

[群昇格演出C]

50

図 9 7 は、群昇格演出 C を説明するための図である。

まず、図 9 7 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

【 0 8 5 0 】

次に、図 9 7 ( B ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 4 」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

10

【 0 8 5 1 】

次に、図 9 7 ( C ) に示すように、群演出（前期）が実行される。群演出（前期）では、「 7 」図柄を模した 7 図柄画像 Z G S が表示画面 7 a の右側から現れる。7 図柄画像 Z G S は、群をなしており、矢印 Y G で示すように左側へ移動していく。このとき、リーチ形成した演出図柄 8 L、8 R は、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されている。

【 0 8 5 2 】

次に、図 9 7 ( D ) に示すように、群演出（中期）が実行される。群演出（中期）では、7 図柄画像 Z G S が表示画面 7 a の中央部を移動する。さらに、7 図柄画像 Z G S は、矢印 Y G で示すように左側へ移動していく。このときも、リーチ形成した演出図柄 8 L、8 R は、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されている。

20

【 0 8 5 3 】

次に、図 9 7 ( E ) に示すように、群演出（後期）が実行される。群演出（後期）では、7 図柄画像 Z G S が表示画面 7 a の左側を移動する。さらに、7 図柄画像 Z G S は、矢印 Y G で示すように左側へ移動して画面外へ消えていく。このときも、リーチ形成した演出図柄 8 L、8 R は、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されている。

【 0 8 5 4 】

次に、図 9 7 ( F ) に示すように、図柄演出が実行される。図柄演出では、図柄が昇格することがあり得る。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「 4 」から「 7 」へ昇格している。これらの演出図柄 8 L、8 R は、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されている。なお、「 7 」図柄で当たりとなった場合、大当たり遊技を経て、高確高ベース状態への移行が確定する。

30

【 0 8 5 5 】

次に、図 9 7 ( G ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクター C R A が勝利することで当たりとなる。

次に、図 9 7 ( H ) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「 7 」で確定停止した様子を示した。なお、ハズレの場合には、例えば、左右の演出図柄 8 L、8 R が「 7 」で確定停止し、中演出図柄 8 C が「 8 」で確定停止する。

40

【 0 8 5 6 】

[ 効果例 ]

以下に、群昇格演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、群演出（前期）、群演出（中期）、群演出（後期）を実行可能となっている（図 9 5 ( C ) ( D ) ( E )、図 9 6 ( C ) ( D ) ( E )、図 9 7 ( C ) ( D ) ( E )）。そして、これを契機に、図柄を昇格させ得る図柄演出が実行される（図 9 5 ( F )、図 9 6 ( F )、図 9 7 ( F )）。この構成によれば、群演出を契機とした図柄の昇格に期待できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 8 5 7 】

50

## [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図柄演出により、リーチ形成演出（図 9 5（B）、図 9 7（B））によってリーチ態様で仮停止した演出図柄 8 L、8 R を昇格させる（図 9 5（F）、図 9 7（F））。この構成によれば、リーチ後の演出図柄の昇格に期待が持てるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 8 5 8 】

## [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、「7」図柄を模した 7 図柄画像 Z G S が表示画面 7 a を右から左へ横切る群演出によって（図 9 7（C）（D）（E））、演出図柄 8 L、8 R が「4」から「7」へ昇格する（図 9 7（F））。この構成によれば、群演出と図柄の昇格とに関連が生じ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 8 5 9 】

## [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、左右の演出図柄 8 L、8 R が「4」から「7」へ昇格している（図 9 5（F）、図 9 7（F））。そして「7」図柄で当たりとなった場合、大当たり遊技を経て、高確高ペース状態への移行が確定する。この構成によれば、演出図柄の昇格に期待が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 8 6 0 】

## [ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、群演出（図 9 5（C）（D）（E）、図 9 6（C）（D）（E）、図 9 7（C）（D）（E））の後、図柄演出にて、演出図柄 8 L、8 R が「4」から「7」へ昇格する場合と（図 9 5（F）、図 9 7（F））、演出図柄 8 L、8 R が「4」のまま昇格しない場合とがある（図 9 6（F））。この構成によれば、遊技者をハラハラドキドキさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 8 6 1 】

## [ 変形例 ]

以下に、群昇格演出の変形例を示す。

## [ 変形例 1 ]

上記では、リーチ形成演出（図 9 5（B）、図 9 6（B）、図 9 7（B））によってリーチ態様となった演出図柄 8 L、8 R を昇格させている。これに対し、当たりの態様で仮停止した演出図柄 8 L、8 C、8 R を群演出を契機に昇格させるようにしてもよい。

30

【 0 8 6 2 】

## [ 変形例 2 ]

上記では、群演出（図 9 5（C）（D）（E）、図 9 6（C）（D）（E）、図 9 7（C）（D）（E））において、演出図柄 8 L、8 R が表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されていた。これに対し、群演出において、演出図柄 8 L、8 R を一時的に非表示にしてもよい。また、群演出において、ボタン画像 B G S や 7 図柄画像 Z G S が演出図柄 8 L、8 R を覆い隠すようにしてもよい。

【 0 8 6 3 】

## [ 変形例 3 ]

上記では第 1 特図保留についての演出を例に挙げたが、第 2 特図保留についての演出としてもよい。

40

【 0 8 6 4 】

## [ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

## [ 態様 C 2 - 1 ]

遊技機であって、

特定画像が集合した状態で移動する群移動演出を実行可能であり、前記群移動演出を契機として、図柄を有利な図柄に昇格させる昇格演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【 0 8 6 5 】

## [ 態様 C 2 - 2 ]

態様 C 2 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記昇格演出は、リーチ形成演出にてリーチ態様で仮停止した演出図柄を昇格させる演出である、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 8 6 6 】

## [ 態様 C 2 - 3 ]

態様 C 2 - 1 または態様 C 2 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記昇格演出は、当たりの態様で仮停止した演出図柄を昇格させる演出である、  
ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 0 8 6 7 】

## [ 態様 C 2 - 4 ]

態様 C 2 - 1 から態様 C 2 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記特定画像は、前記昇格演出にて昇格した後の前記有利な図柄に関連する画像である、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 8 6 8 】

## [ 態様 C 2 - 5 ]

態様 C 2 - 1 から態様 C 2 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記昇格演出にて昇格した後の前記有利な図柄は、遊技球を獲得可能な特別遊技を経て  
特定の遊技状態への移行を示唆する図柄である、  
ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 0 8 6 9 】

## [ 態様 C 2 - 6 ]

態様 C 2 - 1 から態様 C 2 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記群演出が実行されると前記昇格演出が実行される場合と、前記群演出が実行されて  
も前記昇格演出が実行されない場合とがある、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 8 7 0 】

以下に図 9 8 ~ 図 1 0 0 を用いて停止装飾図柄出現演出 A ~ C について説明する。この  
停止装飾図柄出現演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制  
御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、停止装飾図柄出  
現演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出  
して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L に画  
像を表示させる。

30

## 【 0 8 7 1 】

## [ 停止装飾図柄出現演出 A ]

図 9 8 は、停止装飾図柄出現演出 A を説明するための図である。停止装飾図柄出現演出  
は、特図の変動開始後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されることなく、当  
たりの態様で停止表示した状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される演出である。ま  
ず、特図の変動開始後（特図抽選開始後）、図 9 8 ( A ) に示すように、表示画面 7 a、  
右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、8 R の  
変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器 4 1 ( 図 2 ) におい  
て、特別図柄（識別情報）の可変表示（変動表示）が開始された後であっても、表示画面  
7 a、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、  
8 R の変動表示が表示されない状態が継続する。

40

## 【 0 8 7 2 】

変動開始後、所定期間が経過すると、図 9 8 ( B ) ~ ( D ) に示すように、表示画面 7  
a において、当たりの態様「ここでは「777」」で停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、  
8 R がフェードインする。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の画像が次第に濃くなり

50

、徐々に視認可能になる演出が実行される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、静止している。このように、本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。

【0873】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R のフェードイン演出が完了し、画像が通常の濃さになって表示された後、図 98 (E) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄 8 L は、左サブ表示画面 64 L と表示画面 7 a に跨がって表示され、右装飾図柄 8 R は、右サブ表示画面 64 R と表示画面 7 a に跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。

10

【0874】

図 98 (F) ~ (J) は、停止装飾図柄出現演出 A の他の一例を示している。図 98 (A) ~ (E) とは異なる特図の変動開始後 (特図抽選開始後)、図 98 (F) に示すように、表示画面 7 a、右サブ表示画面 64 R、左サブ表示画面 64 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されない状態が継続する。

【0875】

変動開始後、所定期間が経過すると、図 98 (G) ~ (J) に示すように、表示画面 7 a において、当たりの態様「ここでは「777」」で停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R が順番にフェードインする。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順番に画像が次第に濃くなり、左から右に向かって順番に徐々に視認可能になる演出が実行される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は静止した状態となっている。このように、本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。

20

【0876】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R のフェードイン演出が完了し、画像が通常の濃さになって表示された後、既述の図 98 (E) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄 8 L は、左サブ表示画面 64 L と表示画面 7 a に跨がって表示され、右装飾図柄 8 R は、右サブ表示画面 64 R と表示画面 7 a に跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。

30

【0877】

[ 停止装飾図柄出現演出 B ]

図 99 は、停止装飾図柄出現演出 B を説明するための図である。停止装飾図柄出現演出は、特図の変動開始後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される演出である。まず、特図の変動開始後 (特図抽選開始後)、図 99 (A) に示すように、表示画面 7 a、右サブ表示画面 64 R、左サブ表示画面 64 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器 41 (図 2) において、特別図柄 (識別情報) の可変表示 (変動表示) が開始された後であっても、表示画面 7 a、右サブ表示画面 64 R、左サブ表示画面 64 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されない状態が継続する。

40

【0878】

変動開始後、所定期間が経過すると、図 99 (B) ~ (D) に示すように、表示画面 7 a において、当たりの態様「ここでは「777」」で停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部が表示され、徐々に表示範囲が大きくなって最終的に全体が表示される。ここでは、矩形の枠画像 W G の内側に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部が表示され、枠画像 W G の内側が上下方向に徐々に広がっていくことで、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の視認可能な領域が広がっていく演出が実行される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、静止している。このように、本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。

50

## 【 0 8 7 9 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R の視認可能な部分の範囲が徐々に広がる上記演出が完了し、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の全体が表示された後、図 9 9 ( E ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄 8 L は、左サブ表示画面 6 4 L と表示画面 7 a に跨がって表示され、右装飾図柄 8 R は、右サブ表示画面 6 4 R と表示画面 7 a に跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。

## 【 0 8 8 0 】

図 9 9 ( F ) ~ ( J ) は、停止装飾図柄出現演出 B の他の一例を示している。図 9 9 ( A ) ~ ( E ) とは異なる特図の変動開始後 ( 特図抽選開始後 )、図 9 9 ( F ) に示すように、表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されない状態が継続する。

10

## 【 0 8 8 1 】

変動開始後、所定期間が経過すると、図 9 9 ( G ) ~ ( J ) に示すように、表示画面 7 a において、当たりの態様「ここでは「777」」で停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C の一部が表示され、徐々に表示範囲が大きくなって最終的に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の全体が表示される。ここでは、矩形の枠画像 W G の内側に中装飾図柄 8 C の一部が表示され、枠画像 W G の内側が左右方向に徐々に広がっていくことで、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の視認可能な領域が広がっていく演出が実行される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、静止している。図 9 9 ( H ) では、左装飾図柄 8 L のうちの視認可能な部分と、右装飾図柄 8 R のうちの視認可能な部分とが互いに異なった状態となる。すなわち、図 9 9 ( H ) では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、装飾図柄の互いに異なる部分が表示された状態となる。本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。

20

## 【 0 8 8 2 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R の視認可能範囲が徐々に広がる上記演出が完了し、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の全体が表示された後、図 9 9 ( J ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が枠画像 W G からはみ出す拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄 8 L は、左サブ表示画面 6 4 L と表示画面 7 a に跨がって表示され、右装飾図柄 8 R は、右サブ表示画面 6 4 R と表示画面 7 a に跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。

30

## 【 0 8 8 3 】

## [ 停止装飾図柄出現演出 C ]

図 1 0 0 は、停止装飾図柄出現演出 C を説明するための図である。停止装飾図柄出現演出は、特図の変動開始後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される演出である。まず、特図の変動開始後 ( 特図抽選開始後 )、図 1 0 0 ( A ) に示すように、表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器 4 1 ( 図 2 ) において、特別図柄 ( 識別情報 ) の可変表示 ( 変動表示 ) が開始された後であっても、表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されない状態が継続する。

40

## 【 0 8 8 4 】

変動開始後、所定期間が経過すると、図 1 0 0 ( B ) ~ ( D ) に示すように、表示画面 7 a において、当たりの態様「ここでは「777」」で停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R がフェードインしながら、まず、一部が表示され、徐々に表示範囲が大きくなって最終的に全体が表示される。ここでは、矩形の枠画像 W G の内側に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部が表示され、枠画像 W G の内側が上下方向に徐々に広がっていくことで、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の視認可能な領域が広がっていく演出とともに、装飾図柄 8 L、8

50

C、8 Rの画像が次第に濃くなり、徐々に視認可能になる演出とが組み合わせて実行される。装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、静止している。このように、本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄8 L、8 C、8 Rが表示される。

【0885】

装飾図柄8 L、8 C、8 Rがフェードインしながら視認可能な部分の範囲が徐々に広がる演出が完了し、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが通常の濃さでその全体が表示された後、図100(E)に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄8 Lは、左サブ表示画面64Lと表示画面7aに跨がって表示され、右装飾図柄8 Rは、右サブ表示画面64Rと表示画面7aに跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。

10

【0886】

図100(F)~(J)は、停止装飾図柄出現演出Cの他の一例を示している。図100(A)~(E)とは異なる特図の変動開始後(特図抽選開始後)、図100(F)に示すように、表示画面7a、右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64Lのいずれにも装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動表示が表示されない状態が継続する。

【0887】

変動開始後、所定期間が経過すると、図100(G)~(J)に示すように、表示画面7aにおいて、当たりの態様「ここでは「777」」で停止表示した装飾図柄8 L、8 C、8 Rのうちの中装飾図柄8 Cの一部がフェードインしながら表示され、徐々に表示範囲が大きくなって最終的に装飾図柄8 L、8 C、8 Rの全体が表示される。ここでは、矩形の枠画像WGの内側に中装飾図柄8 Cの一部が表示され、枠画像WGの内側が左右方向に徐々に広がっていくことで、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの視認可能な領域が広がっていく演出とともに、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの画像が次第に濃くなり、徐々に視認可能になる演出とが組み合わせて実行される。装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、静止している。図100(H)では、左装飾図柄8 Lのうち視認可能な部分と、右装飾図柄8 Rのうち視認可能な部分とが互いに異なった状態となる。すなわち、図100(H)では、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rは、装飾図柄の互いに異なる部分が表示された状態となる。本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄8 L、8 C、8 Rが表示される。

20

30

【0888】

装飾図柄8 L、8 C、8 Rの視認可能範囲が徐々に広がる上記演出が完了し、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの全体が表示された後、図100(J)に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが枠画像WGからはみ出す拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄8 Lは、左サブ表示画面64Lと表示画面7aに跨がって表示され、右装飾図柄8 Rは、右サブ表示画面64Rと表示画面7aに跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。

【0889】

[効果例]

以下に、停止装飾図柄出現演出の効果例を示す。

40

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図98~図100に示すように、変動開始後、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄8 L、8 C、8 Rが表示される第1の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図98、図100に示すように、第1の演出では、当たりの態様で停止表示した装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、フェードインで表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ

50

、興趣の向上を図ることができる。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図99、図100に示すように、第1の演出では、当たりの態様で停止表示した装飾図柄8L、8C、8Rは、一部分が表示された後、全体が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図99(H)、図100(H)に示すように、第1の演出では、当たりの態様で停止表示した装飾図柄の一部分が表示されるとき、装飾図柄に含まれる複数の図柄のうちの一つの図柄において表示されている部分と、他の一つの図柄において表示されている部分とが互いに異なっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図98~図100に示すように、第1の演出では、変動開始後、当たりの態様で停止表示した装飾図柄8L、8C、8Rが表示されるまでの間、装飾図柄8L、8C、8Rが表示されない。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図98~図100に示すように、第1の演出では、当たりの態様で停止表示した装飾図柄8L、8C、8Rは、拡大表示されて表示画面7aと右サブ表示画面64R、および、表示画面7aと左サブ表示画面64Lに跨がって表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0890】

[変形例]

以下に、停止装飾図柄出現演出の変形例を示す。

[変形例1]

停止装飾図柄出現演出A~Cでは、特図の変動開始後(特図抽選開始後)、停止表示した装飾図柄8L、8C、8Rが表示されるまでの間、装飾図柄8L、8C、8Rは表示されないものとした。しかし、停止装飾図柄出現演出A~Cでは、特図の変動開始後(特図抽選開始後)、停止表示した装飾図柄8L、8C、8Rが表示されるまでの間、変動表示以外の態様の装飾図柄8L、8C、8Rが表示されていてもよい。例えば、特図の変動開始後(特図抽選開始後)、停止表示した装飾図柄8L、8C、8Rが表示されるまでの間、停止表示した装飾図柄8Lのみが表示されてもよい。

30

【0891】

[変形例2]

停止装飾図柄出現演出A~Cでは、特図の変動開始後(特図抽選開始後)、停止表示した装飾図柄8L、8C、8Rが表示されるまでの間、しばらくの間があるものとした。しかし、停止装飾図柄出現演出A~Cでは、特図の変動開始直後に停止表示した装飾図柄8L、8C、8Rが表示されてもよい。

40

【0892】

[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C3-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、変動開始後、前記装飾図柄の変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した前記装飾図柄が表示される第1の演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

50



## [態様 C 3 - 2]

態様 C 3 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出では、当たりの態様で停止表示した前記装飾図柄は、フェードインで表示される  
ことを特徴とする遊技機。

## [態様 C 3 - 3]

態様 C 3 - 1 または態様 C 3 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出では、当たりの態様で停止表示した前記装飾図柄は、一部分が表示された後、全体が表示される  
ことを特徴とする遊技機。

10

## [態様 C 3 - 4]

態様 C 3 - 3 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出では、当たりの態様で停止表示した前記装飾図柄の一部分が表示される  
とき、前記装飾図柄に含まれる複数の図柄のうちの一つの図柄において表示されている部分と、他の一つの図柄において表示されている部分とが互いに異なっている  
ことを特徴とする遊技機。

## [態様 C 3 - 5]

態様 C 3 - 1 から態様 C 3 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出では、変動開始後、当たりの態様で停止表示した前記装飾図柄が表示されるまでの間、前記装飾図柄が表示されない  
ことを特徴とする遊技機。

20

## [態様 C 3 - 6]

態様 C 3 - 1 から態様 C 3 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、  
複数種類の画像を表示可能なサブ表示手段を備え、  
前記第 1 の演出では、当たりの態様で停止表示した装飾図柄は、拡大表示されて前記表示手段と前記サブ表示手段に跨がって表示される  
ことを特徴とする遊技機。

## 【0893】

以下に図 101 ~ 図 103 を用いて図柄色変更演出 A ~ C について説明する。この図柄色変更演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 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、図柄色変更演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる演出である。

30

## 【0894】

## [図柄色変更演出 A]

図 101 は、図柄色変更演出 A を説明するための図である。  
まず、図 101 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8L、8C、8R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9A および当該変動画像 9C が表示されている。

40

## 【0895】

次に、図 101 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8L、右演出図柄 8R がともに「4」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面 7a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9A および当該変動画像 9C が表示されている。

## 【0896】

次に、図 101 (C) に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチからスーパーリーチへの発展を報知する演出である。ここでは、表示画面 7a の中央部に、「最終バトル開始」というメッセージ画像 MSG が表示される。また、演出図柄 8L、8R は、表示画面 7a の左側および右側の上部に表示される。

50

## 【 0 8 9 7 】

次に、図 1 0 1 ( D ) に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、リーチ態様となった演出図柄の表示色を変更する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されている演出図柄 8 L、8 R の表示色に変更される。具体的に、演出図柄 8 L、8 R の表示色は、「青」から「赤」へ変更されたものとする。

## 【 0 8 9 8 】

次に、図 1 0 1 ( E ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクター C R A が勝利することで当たりとなる。なお、ここでも、表示色が「赤」の演出図柄 8 L、8 R が、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示される。

10

## 【 0 8 9 9 】

次に、図 1 0 1 ( F ) に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクター C R A の勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクター C R A が勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクター C R A が勝利したものである。このとき、表示画面 7 a の中央部に、味方キャラクター C R A が表示される。また、「勝利」というメッセージ画像 M S G が表示される。

## 【 0 9 0 0 】

次に、図 1 0 1 ( G ) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R を用いて当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が表示画面の左側および右側の上部に表示され、中演出図柄 8 C が、表示画面 7 a の中央部に拡大されて表示される。ここで、演出図柄 8 L、8 C、8 R はすべて「4」となっており、また、「赤」の表示色となっている。

20

## 【 0 9 0 1 】

次に、図 1 0 1 ( H ) に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「4」で確定停止した様子を示した。なお、ここでも、演出図柄 8 L、8 C、8 R はすべて「赤」の表示色となっている。これにより、大当たり遊技を経て高確高ベース状態への移行が確定する。

## 【 0 9 0 2 】

## [ 図柄色変更演出 B ]

図 1 0 2 は、図柄色変更演出 B を説明するための図である。

まず、図 1 0 2 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

30

## 【 0 9 0 3 】

次に、図 1 0 2 ( B ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「4」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

40

## 【 0 9 0 4 】

次に、図 1 0 2 ( C ) に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチからスーパーリーチへの発展を報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に、「最終バトル開始」というメッセージ画像 M S G が表示される。また、演出図柄 8 L、8 R は、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示される。

## 【 0 9 0 5 】

次に、図 1 0 2 ( D ) に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、リーチ態様となった演出図柄の表示色を変更する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されている演出図柄 8 L、8 R の表示色に変更される。具体的に、演出図柄 8 L、8 R の表示色は、「青」から「赤」へ変更されたものとする。

50

## 【0906】

次に、図102(E)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクターCRAが勝利することで当たりとなる。なお、ここでも、表示色が「赤」の演出図柄8L、8Rが、表示画面7aの左側および右側の上部に表示される。

## 【0907】

次に、図102(F)に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクターCRAの勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクターCRAが勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクターCRAが敗北したものとす。このとき、表示画面7aの中央部に、敵キャラクターCRBが表示される。また、「敗北」というメッセージ画像MSGが表示される。

10

## 【0908】

次に、図102(G)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演出図柄8L、8C、8Rを用いて、当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rが表示画面の左側および右側の上部に表示され、中演出図柄8Cが、表示画面7aの中央部に拡大されて表示される。ここで、左右の演出図柄8L、8Rは「5」となっており、中演出図柄8Cは「5」となっている。また、左右の演出図柄8L、8Rは「赤」の表示色となっており、中演出図柄8Cは「青」の表示色となっている。

## 【0909】

次に、図102(H)に示すように、確定停止演出(ハズレ)が実行される。確定停止演出(ハズレ)では、演出図柄8L、8C、8Rがハズレの状態で確定停止する。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rが「4」で確定停止し、中演出図柄8Cが「5」で確定停止した様子を示した。なお、このときは、確定停止する直前に左右の演出図柄8L、8Rが「赤」から「青」の表示色に戻る。

20

## 【0910】

## [図柄色変更演出C]

図103は、図柄色変更演出Cを説明するための図である。

まず、図103(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している様子を示している。なお、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9Aおよび当該変動画像9Cが表示されている。

30

## 【0911】

次に、図103(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ状態で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「4」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9Aおよび当該変動画像9Cが表示されている。

## 【0912】

次に、図103(C)に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチからスーパーリーチへの発展を報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に、「最終バトル開始」というメッセージ画像MSGが表示される。また、演出図柄8L、8Rは、表示画面7aの左側および右側の上部に表示される。

40

## 【0913】

次に、図103(D)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクターCRAが勝利することで当たりとなる。なお、ここでも、演出図柄8L、8Rは表示画面7aの左側および右側の上部に表示される。

## 【0914】

次に、図103(E)に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクターCRAの勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクターCRAが勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクターCRAが勝利したものとす。

50

このとき、表示画面 7 a の中央部に、味方キャラクター C R A が表示される。また、「勝利」というメッセージ画像 M S G が表示される。なお、ここでも、演出図柄 8 L、8 R は、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示される。

【 0 9 1 5 】

次に、図 1 0 3 ( F ) に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、勝敗報知演出に続けて、演出図柄の表示色を変更する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側および右側の上部に表示されている演出図柄 8 L、8 R の表示色に変更される。具体的に、演出図柄 8 L、8 R の表示色は、「青」から「赤」へ変更されたものとする。

【 0 9 1 6 】

次に、図 1 0 3 ( G ) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R を用いて当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が表示画面の左側および右側の上部に表示され、中演出図柄 8 C が、表示画面 7 a の中央部に拡大されて表示される。ここで、演出図柄 8 L、8 C、8 R はすべて「4」となっており、また、「赤」の表示色となっている。

10

【 0 9 1 7 】

次に、図 1 0 3 ( H ) に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「4」で確定停止した様子を示した。なお、ここでも、演出図柄 8 L、8 C、8 R はすべて「赤」の表示色となっている。これにより、大当たり遊技を経て高確高ベース状態への移行が確定する。

20

【 0 9 1 8 】

[ 効果例 ]

以下に、図柄色変更演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、特定の演出を契機として、リーチ態様で仮停止した演出図柄 8 L、8 R の表示色を変更する(図 1 0 1 ( C ) ( D )、図 1 0 2 ( C ) ( D )、図 1 0 3 ( E ) ( F ) )。この構成によれば、当たりへの期待が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 1 9 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ発展演出を契機として、リーチ態様で仮停止した演出図柄 8 L、8 R の表示色を変更する(図 1 0 1 ( C ) ( D )、図 1 0 2 ( C ) ( D ) )。この構成によれば、スーパーリーチへの発展とともに演出図柄の表示色に変更されるため、より一層当たりへの期待が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 9 2 0 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出図柄を構成する数字画像の表示色を変更する(図 1 0 1 ( C ) ( D )、図 1 0 2 ( C ) ( D )、図 1 0 3 ( E ) ( F ) )。この構成によれば、演出図柄の表示色の変更が分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 9 2 1 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、色変更演出(図 1 0 1 ( D )、図 1 0 2 ( D )、図 1 0 3 ( F ) )の後、当たりとなった場合、大当たり遊技を経て高確高ベース状態への移行が確定する(図 1 0 1 ( H )、図 1 0 3 ( H ) )。この構成によれば、演出図柄の表示色の変更を、より一層期待することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 2 2 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、当落報知演出(図 1 0 2 ( G ) )でハズレとはった後、確定停止演出において、「赤」の表示色に変更された演出図柄 8 L、8 R の表示色が「青

50

」に戻される(図102(H))。この構成によれば、演出図柄の確定停止表示が分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0923】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、確定停止演出において、「赤」の表示色に変更された演出図柄8L、8Rの表示色は、確定停止の直前に「青」に戻される(図102(H))。この構成によれば、演出図柄の確定停止表示が分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0924】

[変形例]

以下に、図柄色変更演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記では、リーチ発展演出(図101(C)、図102(C))、または、勝敗報知演出(図103(E))を契機として、演出図柄の表示色が変更されていた(図101(D)、図102(D)、図103(F))。しかしながら、演出図柄の表示色の変更タイミングは、これに限定されるものではない。例えば、リーチ形成演出を契機として、演出図柄の表示色を変更するようにしてもよい。

【0925】

[変形例2]

上記では数字画像の表示色を変更していたが、演出図柄が数字画像以外の構成要素を備えているような場合、数字画像以外の部分の表示色を変更してもよい。また、数字画像と数字画像以外の部分の両方の表示色を変更してもよい。

【0926】

[変形例3]

上記では第1特図保留についての演出を例に挙げたが、第2特図保留についての演出としてもよい。

【0927】

[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C4-1]

遊技機であって、

リーチ態様で演出図柄が仮停止するリーチ形成演出を実行した後、所定演出を契機に、前記リーチ態様で仮停止した前記演出図柄の表示色を変更する表示色変更演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0928】

[態様C4-2]

態様C4-1に記載の遊技機であって、

前記所定演出は、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出への発展演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【0929】

[態様C4-3]

態様C4-1または態様C4-2に記載の遊技機であって、

前記演出図柄の表示色は、前記演出図柄を構成する数字画像の表示色である、

ことを特徴とする遊技機。

【0930】

[態様C4-4]

態様C4-1から態様C4-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示色変更演出が実行された後に当落結果が当たりであることを示す当選報知演出が実行された場合、遊技球を獲得可能な特別遊技を経て特定の遊技状態への移行が確定す

10

20

30

40

50

る、

ことを特徴とする遊技機。

【0931】

[ 態様 C 4 - 5 ]

態様 C 4 - 1 から態様 C 4 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記表示色変更演出が実行された後に当落結果がハズレであることを示す落選報知演出が実行された場合、前記演出図柄の表示色を元の表示色に戻す色復帰演出を実行する、ことを特徴とする遊技機。

【0932】

[ 態様 C 4 - 6 ]

態様 C 4 - 5 に記載の遊技機であって、前記色復帰演出は、前記演出図柄の確定停止演出に先立って実行される、ことを特徴とする遊技機。

【0933】

以下に図 104 ~ 図 106 を用いて色変更リーチ演出 A ~ C について説明する。この色変更リーチ演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 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、色変更リーチ演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる演出である。

【0934】

[ 色変更リーチ演出 A ]

図 104 は、色変更リーチ演出 A を説明するための図である。

まず、図 104 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

【0935】

次に、図 104 ( B ) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄 8 L が仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「4」で仮停止した様子を示した。また、右演出図柄 8 R の変動が遅くなり、矢印 Y で示すように移動する様子を示した。

【0936】

次に、図 104 ( C ) に示すように、右図柄反転演出が実行される。右図柄反転演出は、表示画面 7a の下部へ向かって移動していた右演出図柄 8 R が、移動方向を反転させ、矢印 Y で示すように表示画面 7a の上部へ向かって移動する演出である。

次に、図 104 ( D ) に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、表示画面 7a の上部へ向かって移動していた右演出図柄 8 R が、その数字画像の表示色を変える演出である。例えば、通常時は「青」の右演出図柄 8 R が「赤」になるという具合である。

【0937】

次に、図 104 ( E ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「4」で仮停止した様子を示した。ここでは、表示色に変更された「4」図柄がリーチになるか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）し、仮停止するとともに表示色を変更する。例えば、「赤」に変更された「4」図柄の表示色が通常時の「青」に変更されるという具合である。

【0938】

次に、図 104 ( F ) に示すように、中図柄煽り演出が実行される。中図柄煽り演出は、ノーマルリーチにおいて、矢印 Y の方向へ移動する「4」図柄が停止するか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）する演出である。

次に、図 104 ( G ) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演

10

20

30

40

50

出図柄 8 L、8 C、8 R を用いて当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R に比べ、中演出図柄 8 C が、表示画面 7 a の中央部に拡大されて表示される。ここで、演出図柄 8 L、8 C、8 R はすべて「4」となっている。

【0939】

次に、図 104 (H) に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「4」で確定停止した様子を示した。

【0940】

[色変更リーチ演出 B]

図 105 は、色変更リーチ演出 B を説明するための図である。

まず、図 105 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

【0941】

次に、図 105 (B) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄 8 L が仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「4」で仮停止した様子を示した。また、右演出図柄 8 R の変動が遅くなり、矢印 Y で示すように移動する様子を示した。

【0942】

次に、図 105 (C) に示すように、右図柄反転演出が実行される。右図柄反転演出は、表示画面 7 a の下部へ向かって移動していた右演出図柄 8 R が、移動方向を反転させ、矢印 Y で示すように表示画面 7 a の上部へ向かって移動する演出である。

次に、図 105 (D) に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、表示画面 7 a の上部へ向かって移動していた右演出図柄 8 R が、その数字画像の表示色を変える演出である。例えば、通常時は「青」の「4」の右演出図柄 8 R が「赤」になるという具合である。

【0943】

次に、図 105 (E) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「4」で仮停止した様子を示した。ここでは、表示色に変更された「4」図柄がリーチになるか否かを煽るように移動(例えば、振動するように移動)し、仮停止するとともに表示色を変更する。例えば、「赤」に変更された「4」図柄の表示色が通常時の「青」に変更されるという具合である。

【0944】

次に、図 105 (F) に示すように、中図柄煽り演出が実行される。中図柄煽り演出は、ノーマルリーチにおいて、矢印 Y の方向へ移動する「4」図柄が停止するか否かを煽るように移動(例えば、振動するように移動)する演出である。このとき、「4」図柄の表示色に変更される。例えば、通常時は「青」の「4」図柄が「赤」になるという具合である。

次に、図 105 (G) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R を用いて当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R に比べ、中演出図柄 8 C が、表示画面 7 a の中央部に拡大されて表示される。ここで、演出図柄 8 L、8 C、8 R はすべて「4」となっている。このとき、中演出図柄 8 C の表示色は元の表示色となっている。例えば、「赤」に変更された「4」図柄の表示色が通常時の「青」に変更されるという具合である。

【0945】

次に、図 105 (H) に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「4」で確定停止した様子を示した。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 4 6 】

## [ 色変更リーチ演出 C ]

図 1 0 6 は、色変更リーチ演出 C を説明するための図である。

まず、図 1 0 6 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

## 【 0 9 4 7 】

次に、図 1 0 6 ( B ) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄 8 L が仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「 4 」で仮停止した様子を示した。また、右演出図柄 8 R の変動が遅くなり、矢印 Y で示すように移動する様子を示した。

10

## 【 0 9 4 8 】

次に、図 1 0 6 ( C ) に示すように、右図柄反転演出が実行される。右図柄反転演出は、表示画面 7 a の下部へ向かって移動していた右演出図柄 8 R が、移動方向を反転させ、矢印 Y で示すように表示画面 7 a の上部へ向かって移動する演出である。このとき、左演出図柄 8 L が拡大される。拡大タイミングは、右演出図柄 8 R の反転前でも反転時でも反転後でもよい。

次に、図 1 0 6 ( D ) に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、表示画面 7 a の上部へ向かって移動していた右演出図柄 8 R が、その数字画像の表示色を変える演出である。例えば、通常時は「青」の「 4 」図柄が「赤」になるという具合である。このとき、右演出図柄 8 R が左演出図柄 8 L と同様に拡大される。拡大後の右演出図柄 8 R の大きさは、拡大後の左演出図柄 8 L よりも大きくてもよいし、小さくてもよいし、同一であってもよい。

20

## 【 0 9 4 9 】

次に、図 1 0 6 ( E ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 4 」で仮停止した様子を示した。ここでは、表示色の変更され、また、拡大された「 4 」図柄がリーチになるか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）し、仮停止するとともに表示色を変更する。例えば、「赤」に変更された「 4 」図柄の表示色が通常時の「青」に変更されるという具合である。

30

## 【 0 9 5 0 】

次に、図 1 0 6 ( F ) に示すように、中図柄煽り演出が実行される。中図柄煽り演出は、ノーマルリーチにおいて、矢印 Y の方向へ移動する「 4 」図柄が停止するか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）する演出である。

次に、図 1 0 6 ( G ) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R を用いて当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R に比べ、中演出図柄 8 C が、表示画面 7 a の中央部に拡大されて表示される。ここで、演出図柄 8 L、8 C、8 R はすべて「 4 」となっている。

## 【 0 9 5 1 】

次に、図 1 0 6 ( H ) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「 4 」で確定停止した様子を示した。

40

## 【 0 9 5 2 】

## [ 効果例 ]

以下に、色変更リーチ演出の効果例を示す。

## [ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、右演出図柄 8 R を停止させるにあたり、右演出図柄 8 R の表示色を変更した後に右演出図柄 8 R を仮停止させる（図 1 0 4 ( D ) ( E )、図 1 0 5 ( D ) ( E )、図 1 0 6 ( D ) ( E )）。また、中演出図柄 8 C を停止させるにあたり

50



、中演出図柄 8 C の表示色を変更した後に中演出図柄 8 C を仮停止させる（図 1 0 5（F）（G））。この構成によれば、演出図柄の仮停止が際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【0953】

[効果2]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出図柄の表示色を変更し、演出図柄を仮停止させる際に元の表示色に戻す（図 1 0 4（E）、図 1 0 5（E）（G）、図 1 0 6（E））。この構成によれば、演出図柄の仮停止がさらに際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【0954】

[効果3]

上記実施形態の遊技機 1 では、右演出図柄 8 R を変動方向と反対の方向へ移動させるとともに右演出図柄 8 R の表示色を変更し、変動方向と同じ方向へ移動させて仮停止させる（図 1 0 4（C）（D）（E）、図 1 0 5（C）（D）（E）、図 1 0 6（C）（D）（E））。この構成によれば、演出図柄が変動方向と反対の方向へ移動するため、演出図柄の仮停止がさらに際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【0955】

[効果4]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ形成演出において、表示色に変更された「4」図柄がリーチになるか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）し、仮停止するとともに表示色を変更する（図 1 0 4（D）（E）、図 1 0 5（D）（E）、図 1 0 6（D）（E））。この構成によれば、リーチ形成演出が際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【0956】

[効果5]

上記実施形態の遊技機 1 では、右演出図柄 8 R が拡大された後に仮停止する（図 1 0 6（D）（E））。この構成によれば、演出図柄の仮停止がさらに際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【0957】

[効果6]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ形成演出において、拡大された「4」の右演出図柄 8 R がリーチになるか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）し、仮停止する（図 1 0 6（E））。この構成によれば、演出図柄の仮停止がさらに際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【0958】

[変形例]

以下に、色変更リーチ演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記では色変更演出に続けてリーチ形成演出がおこなわれているが（図 1 0 4（D）（E）、図 1 0 5（D）（E）、図 1 0 6（D）（E））、必ずしもリーチ形成演出がおこなわれるとは限らない。例えば、リーチ形成がおこなわれない場合は、右演出図柄 8 R が「4」以外で停止し、その後、中演出図柄 8 C が停止して、パラハズレになることが考えられる。

【0959】

[変形例2]

上記では右演出図柄 8 R、中演出図柄 8 C の表示色を変える例を挙げたが、左演出図柄 8 L の表示色を変えてもよい。

【0960】

[変形例3]

上記では第 1 特図保留についての演出を例に挙げたが、第 2 特図保留についての演出としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 6 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 C 5 - 1 ]

遊技機であって、

変動する演出図柄を停止させるにあたり、前記演出図柄の表示色を変更した後に、前記演出図柄を仮停止させる色変更停止演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 9 6 2 】

## [ 態 様 C 5 - 2 ]

態様 C 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記色変更停止演出では、前記演出図柄の表示色を一旦変更し、前記演出図柄を仮停止させる際に前記演出図柄の表示色を元の表示色に戻す、

ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 0 9 6 3 】

## [ 態 様 C 5 - 3 ]

態様 C 5 - 2 に記載の遊技機であって、

前記色変更停止演出では、前記演出図柄を変動方向と反対の方向へ移動させるとともに前記演出図柄の表示色を一旦変更し、前記変動方向と同じ方向へ移動させて仮停止させる、

ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 0 9 6 4 】

## [ 態 様 C 5 - 4 ]

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

前記色変更停止演出は、前記演出図柄を所定の態様で仮停止するリーチ演出の一部を構成する、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 9 6 5 】

## [ 態 様 C 5 - 5 ]

態様 C 5 - 1 から態様 C 5 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

変動する演出図柄を停止させるにあたり、前記演出図柄の大きさを変更した後に、前記演出図柄を仮停止させるサイズ変更停止演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

30

## 【 0 9 6 6 】

## [ 態 様 C 5 - 6 ]

態様 C 5 - 5 に記載の遊技機であって、

前記サイズ変更停止演出は、前記演出図柄を所定の態様で仮停止するリーチ演出の一部を構成する、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 9 6 7 】

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

40

## 【 0 9 6 8 】

## [ キャラクタ攻撃演出 A ]

図 1 0 7 は、キャラクタ攻撃演出 A を説明するための図である。

まず、図 1 0 7 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つ

50

の保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

【 0 9 6 9 】

次に、図 1 0 7 ( B ) または図 1 0 7 ( D ) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出は、演出図柄が所定の態様で仮停止する演出である。仮停止演出には、2 種類の態様がある。図 1 0 7 ( B ) に示すように中演出図柄 8 C の代わりに特殊図柄が仮停止する態様、および、図 1 0 7 ( D ) に示すように中演出図柄 8 C が仮停止する態様である。

【 0 9 7 0 】

図 1 0 7 ( B ) に示す仮停止演出 A では、左演出図柄 8 L が「 1 」で仮停止し、右演出図柄 8 R が「 2 」で仮停止し、中演出図柄 8 C の代わりに特殊図柄が仮停止した様子を示した。特殊図柄は、敵キャラクタを模した敵キャラクタ図柄 C R B G となっている。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄 8 L 右演出図柄 8 R 特殊図柄の順に仮停止するという具合である。

10

【 0 9 7 1 】

図 1 0 7 ( B ) に示すように中演出図柄 8 C の代わりに特殊図柄が仮停止すると、図 1 0 7 ( C ) に示すように、アタック演出（リーチ前）が実行される。つまり、アタック演出（リーチ前）は、仮停止演出において特殊図柄が仮停止した場合に実行される演出である。アタック演出（リーチ前）では、敵キャラクタ図柄 C R B G に重ねて攻撃を示す攻撃ライン A L が表示される。また、表示画面 7 a の中央上部に、「 A T T A C K 」というメッセージ画像 M S G が表示される。

【 0 9 7 2 】

図 1 0 7 ( D ) に示す仮停止演出 B では、左演出図柄 8 L が「 4 」で仮停止し、右演出図柄 8 R が「 9 」で仮停止し、中演出図柄 8 C が「 3 」で仮停止した様子を示した。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄 8 L 右演出図柄 8 R 中演出図柄 8 C の順に仮停止するという具合である。

20

【 0 9 7 3 】

図 1 0 7 ( C ) に示したアタック演出（リーチ前）の後、あるいは、図 1 0 7 ( D ) に示した仮停止演出 B の後、図 1 0 7 ( A ) に示した変動開始演出が実行されることで、擬似連演出となる。本実施形態では、このような擬似連演出を 7 回繰り返す反復擬似連演出が実行される。そして、反復擬似連演出において、敵キャラクタ画像 C R B G が中演出図柄 8 C の代わりに停止することで（図 1 0 7 ( B ) ）、アタック演出（リーチ前）が実行される（図 1 0 7 ( C ) ）。

30

【 0 9 7 4 】

反復擬似連演出の終了後、図 1 0 7 ( E ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、および、右演出図柄 8 R がともに「 5 」で仮停止した様子を示した。

【 0 9 7 5 】

次に、図 1 0 7 ( F ) に示すように、アタック演出（リーチ後）が実行される。アタック演出（リーチ後）は、敵キャラクタにさらなる攻撃を加える演出である。ここでは、敵キャラクタ C R B が表示画面 7 a の中央部に表示される。そして、敵キャラクタ C R B への攻撃を示す攻撃画像 A G が表示される。複数の攻撃画像 A G が順に表示され、敵キャラクタ C R B と攻撃画像 A G が重なることで、敵キャラクタ C R B へのダメージが入る。

40

【 0 9 7 6 】

次に、図 1 0 7 ( G ) に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタ C R A の勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクタ C R A が勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタ C R A が勝利したものとする。このとき、表示画面 7 a の中央部に、味方キャラクタ C R A が表示される。また、「勝利」というメッセージ画像 M S G が表示される。

【 0 9 7 7 】

次に、図 1 0 7 ( H ) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここで

50

は、左右中の演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「5」で確定停止した様子を示した。

【0978】

[ キャラクタ攻撃演出 B ]

図108は、キャラクタ攻撃演出Bを説明するための図である。

まず、図108(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7 a の下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

【0979】

次に、図108(B)または図108(D)に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出は、演出図柄が所定の態様で仮停止する演出である。仮停止演出には、2種類の態様がある。図108(B)に示すように中演出図柄 8 C の代わりに特殊図柄が仮停止する態様、および、図108(D)に示すように中演出図柄 8 C が仮停止する態様である。

10

【0980】

図108(B)に示す仮停止演出Aでは、左演出図柄 8 L が「1」で仮停止し、右演出図柄 8 R が「2」で仮停止し、中演出図柄 8 C の代わりに特殊図柄が仮停止した様子を示した。特殊図柄は、敵キャラクタを模した敵キャラクタ図柄 C R B G となっている。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄 8 L 右演出図柄 8 R 特殊図柄の順に仮停止するという具合である。

【0981】

図108(B)に示すように中演出図柄 8 C の代わりに特殊図柄が仮停止すると、図108(C)に示すように、アタック演出(リーチ前)が実行される。つまり、アタック演出(リーチ前)は、仮停止演出において特殊図柄が仮停止した場合に実行される演出である。アタック演出(リーチ前)では、敵キャラクタ図柄 C R B G に重ねて攻撃を示す攻撃ライン A L が表示される。また、表示画面 7 a の中央上部に、「A T T A C K」というメッセージ画像 M S G が表示される。

20

【0982】

図108(D)に示す仮停止演出Bでは、左演出図柄 8 L が「4」で仮停止し、右演出図柄 8 R が「9」で仮停止し、中演出図柄 8 C が「3」で仮停止した様子を示した。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄 8 L 右演出図柄 8 R 中演出図柄 8 C の順に仮停止するという具合である。

30

【0983】

図108(C)に示したアタック演出(リーチ前)の後、あるいは、図108(D)に示した仮停止演出Bの後、図108(A)に示した変動開始演出が実行されることで、擬似連演出となる。本実施形態では、このような擬似連演出を7回繰り返す反復擬似連演出が実行される。そして、反復擬似連演出において、敵キャラクタ画像 C R B G が中演出図柄 8 C の代わりに停止することで(図108(B))、アタック演出(リーチ前)が実行される(図108(C))。

【0984】

反復擬似連演出の終了後、図108(E)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、および、右演出図柄 8 R がともに「5」で仮停止した様子を示した。

40

【0985】

次に、図108(F)に示すように、アタック演出(リーチ後)が実行される。アタック演出(リーチ後)は、敵キャラクタにさらなる攻撃を加える演出である。ここでは、敵キャラクタ C R B が表示画面 7 a の中央部に表示される。このとき、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が表示画面 7 a の右側下部に表示される。また、ボタン画像 B G の上方に「連打」というメッセージ画像 M S G が表示される。そして、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下するたびに、敵キャラクタ C R B への攻撃を示す攻撃画像 A G が表示される。複数の攻撃画像 A G が順に表示され、敵キャラクタ C R B と攻撃画像 A G が重なることで、

50

敵キャラクタCRBへのダメージが入る。

【0986】

次に、図108(G)に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタCRAの勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクタCRAが勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタCRAが勝利したものとす。このとき、表示画面7aの中央部に、味方キャラクタCRAが表示される。また、「勝利」というメッセージ画像MSGが表示される。

【0987】

次に、図108(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)では、演出図柄8L、8C、8Rが当たりの態様で確定停止する。ここで

10

【0988】

[キャラクタ攻撃演出C]

図109は、キャラクタ攻撃演出Cを説明するための図である。

まず、図109(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している様子を示している。なお、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9Aおよび当該変動画像9Cが表示されている。

【0989】

次に、図109(B)または図109(D)に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出は、演出図柄が所定の態様で仮停止する演出である。仮停止演出には、2種類の態様がある。図109(B)に示すように中演出図柄8Cの代わりに特殊図柄が仮停止する態様、および、図109(D)に示すように中演出図柄8Cが仮停止する態様である。

20

【0990】

図109(B)に示す仮停止演出Aでは、左演出図柄8Lが「1」で仮停止し、右演出図柄8Rが「2」で仮停止し、中演出図柄8Cの代わりに特殊図柄が仮停止した様子を示した。特殊図柄は、敵キャラクタを模した敵キャラクタ図柄CRBGとなっている。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄8L 右演出図柄8R 特殊図柄の順に仮停止するという具合である。

【0991】

図109(B)に示すように中演出図柄8Cの代わりに特殊図柄が仮停止すると、図109(C)に示すように、アタック演出(リーチ前)が実行される。つまり、アタック演出(リーチ前)は、仮停止演出において特殊図柄が仮停止した場合に実行される演出である。アタック演出(リーチ前)では、表示画面7aの中央上部に、「ATTACK」というメッセージ画像MSG1が表示される。このとき、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの右側下部に表示される。また、ボタン画像BGの上方に「押せ」というメッセージ画像MSG2が表示される。そして、遊技者が演出ボタン63を押下すると、敵キャラクタ図柄CRBGに重ねて攻撃を示す攻撃ラインALが表示される。

30

【0992】

図109(D)に示す仮停止演出Bでは、左演出図柄8Lが「4」で仮停止し、右演出図柄8Rが「9」で仮停止し、中演出図柄8Cが「3」で仮停止した様子を示した。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄8L 右演出図柄8R 中演出図柄8Cの順に仮停止するという具合である。

40

【0993】

図109(C)に示したアタック演出(リーチ前)の後、あるいは、図109(D)に示した仮停止演出Bの後、図109(A)に示した変動開始演出が実行されることで、擬似連演出となる。本実施形態では、このような擬似連演出を7回繰り返す反復擬似連演出が実行される。そして、反復擬似連演出において、敵キャラクタ画像CRBGが中演出図柄8Cの代わりに停止することで(図109(B))、アタック演出(リーチ前)が実行される(図109(C))。

50

## 【0994】

反復擬似連演出の終了後、図109(E)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、および、右演出図柄8Rがともに「5」で仮停止した様子を示した。

## 【0995】

次に、図109(F)に示すように、アタック演出(リーチ後)が実行される。アタック演出(リーチ後)は、敵キャラクターにさらなる攻撃を加える演出である。ここでは、敵キャラクターCRBが表示画面7aの中央部に表示される。このとき、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの右側下部に表示される。また、ボタン画像BGの上方に「連打」というメッセージ画像が表示される。そして、遊技者が演出ボタン63を押下するたびに、敵キャラクターCRBへの攻撃を示す攻撃画像AGが表示される。複数の攻撃画像AGが順に表示され、敵キャラクターCRBと攻撃画像AGが重なることで、敵キャラクターCRBへのダメージが入る。

10

## 【0996】

次に、図109(G)に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクターCRAの勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクターCRAが勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクターCRAが敗北したものとする。このとき、表示画面7aの中央部に、敵キャラクターCRBが表示される。また、「敗北」というメッセージ画像MSGが表示される。

## 【0997】

次に、図109(H)に示すように、確定停止演出(ハズレ)が実行される。確定停止演出(ハズレ)では、演出図柄8L、8C、8Rがハズレの態様で確定停止する。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rが「5」で確定停止し、中演出図柄8Cが「6」で確定停止した様子を示した。

20

## 【0998】

## [効果例]

以下に、キャラクター攻撃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、リーチ形成演出(図107(E)、図108(E)、図109(E))の前と後とで、一連の演出を実行可能となっている(図107(C)(F)、図108(C)(F)、図109(C)(F))。この構成によれば、一回の変動の中で統一のとれた演出が行えるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

## 【0999】

## [効果2]

上記実施形態の遊技機1では、リーチ形成演出(図107(E)、図108(E)、図109(E))の前と後とで、同一の敵キャラクターCRBが登場する演出を実行する(図107(C)(F)、図108(C)(F)、図109(C)(F))。この構成によれば、一回の変動の中でより一層統一のとれた演出が行えるため、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【1000】

## [効果3]

上記実施形態の遊技機1では、リーチ形成演出(図107(E)、図108(E)、図109(E))の前と後とで、同一の敵キャラクターCRBを攻撃する演出を実行する(図107(C)(F)、図108(C)(F)、図109(C)(F))。この構成によれば、一回の変動の中でより一層統一のとれた演出が行えるため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

## 【1001】

## [効果4]

上記実施形態の遊技機1では、リーチ形成演出(図107(E)、図108(E)、図109(E))の前に、擬似連演出(図107(A)(B)(C)(D)、図108(A

50

) ( B ) ( C ) ( D )、図 1 0 8 ( A ) ( B ) ( C ) ( D ) ) を含む。この構成によれば、擬似連を含む演出により、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 0 2 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、中演出図柄 8 C の代わりに敵キャラクタを模した敵キャラクタ図柄 C R B G が仮停止する演出を実行可能である ( 図 1 0 7 ( B )、図 1 0 8 ( B )、図 1 0 9 ( B ) )。この構成によれば、擬似連演出が興味深いものとなる可能性が高く、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 0 3 】

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、アタック演出 ( リーチ前 ) が演出ボタン 6 3 を用いた演出となっている ( 図 1 0 9 ( C ) )。また、アタック演出 ( リーチ後 ) が演出ボタン 6 3 を用いた演出となっている ( 図 1 0 8 ( F )、図 1 0 9 ( F ) )。この構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 0 0 4 】

[ 変形例 ]

以下に、操作ストック演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記では、アタック演出 ( リーチ後 ) において、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G を表示し、「連打」というメッセージ画像 M S G を表示して、遊技者に連打を促していた。これに対し、「長押し」というメッセージ画像を表示して、遊技者に長押しを促すようにしてもよい。

20

【 1 0 0 5 】

[ 変形例 2 ]

上記では特に言及していないが、敵キャラクタ C R B への攻撃にあたり ( アタック演出 ( リーチ前 )、アタック演出 ( リーチ後 ) )、敵キャラクタ C R B の体力を示すような表示をおこなうようにしてもよい。例えば、横長のバーにて体力表示をおこなうという具合である。

【 1 0 0 6 】

[ 変形例 3 ]

上記では、演出ボタン 6 3 の操作を例に挙げたが、遊技者が操作可能な操作部であればよく、演出ボタン 6 3 の操作には限定されない。

30

【 1 0 0 7 】

[ 変形例 4 ]

上記では第 1 特図保留についての演出を例に挙げたが、第 2 特図保留についての演出としてもよい。

【 1 0 0 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 6 - 1 ]

遊技機であって、

演出図柄の変動開始から前記演出図柄が所定の態様で停止するリーチ形成までの第 1 期間と、前記リーチ形成から当落を報知するまでの第 2 期間とを含む変動期間において、前記第 1 期間および前記第 2 期間に跨る一連の演出を実行可能である、

40

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 0 9 】

[ 態様 C 6 - 2 ]

態様 C 6 - 1 に記載の遊技機であって、

前記一連の演出は、特定のキャラクタが登場する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【 1 0 1 0 】

[ 態様 C 6 - 3 ]

態様 C 6 - 1 または態様 C 6 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記一連の演出は、特定のキャラクタを攻撃する攻撃演出である、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 1 1 】

[ 態様 C 6 - 4 ]

態様 C 6 - 1 から態様 C 6 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記一連の演出は、前記第 1 期間に、前記演出図柄が仮停止と再変動とを繰り返す擬似  
連演出を含む、  
ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 1 0 1 2 】

[ 態様 C 6 - 5 ]

態様 C 6 - 4 に記載の遊技機であって、  
前記擬似連演出において、前記演出図柄の仮停止の際に、特定のキャラクタを模した図  
柄が仮停止するキャラクタ図柄停止演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 1 3 】

[ 態様 C 6 - 6 ]

態様 C 6 - 1 から態様 C 6 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記一連の演出は、前記第 1 期間および前記第 2 期間の少なくとも一方に、遊技者によ  
る操作が可能な操作部を用いた操作部演出を含む、  
ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 1 0 1 4 】

以下に図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 を用いて装飾図柄色変化演出 A ~ C について説明する。図 1  
1 0 ~ 図 1 1 2 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置され  
る例えば第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、他の可動役物が図面の見易さから省略さ  
れている。

## 【 1 0 1 5 】

この装飾図柄色変化演出は、まず先読み演出によりその発生が予告され、さらに、装飾  
図柄の色を他の色へ変化させることができるものである。すなわち、画像制御用マイコン  
1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、  
事前判定コマンド）を解析し、装飾図柄色変化演出を実行する指示が含まれている場合に  
、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画  
像を表示させる。

30

## 【 1 0 1 6 】

なお、装飾図柄色変化演出において使用される背景画像（「特定背景画像」という）は  
、通常背景画像に含まれない特定画像であり、例えば、月面画像、暗黒空間突入画像、暗  
黒空間脱出画像、宇宙船内の画像など特定画像となっている。通常背景画像は、例えば、  
都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの通常画像となっている。特定背  
景画像および通常背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。

40

## 【 1 0 1 7 】

ここでは、まず装飾図柄色変化演出 A について説明し、装飾図柄色変化演出 B、そして  
装飾図柄色変化演出 C について順番に説明する。

## 【 1 0 1 8 】

[ 装飾図柄色変化演出 A ]

装飾図柄色変化演出 A について図 1 1 0 を参照して説明する。図 1 1 0 は、装飾図柄色  
変化演出 A を説明するための図である。装飾図柄色変化演出 A は、まず先読み演出により  
その発生が予告され、さらに、装飾図柄の色を他の色へ変化させることができるものであ  
る。

50



## 【 1 0 1 9 】

まず、図 1 1 0 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、通常背景画像として都市画像 T H G 1 が表示され、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄 ( 図柄 : 数字 「 1 」 ~ 数字 「 9 」 ) の変動演出 ( 変動表示 ) が開始される。

## 【 1 0 2 0 】

数字 「 7 」 は明るい赤色を有している。数字 「 7 」 を除く奇数 「 1 」 、 「 3 」 、 「 5 」 および 「 9 」 は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数 「 2 」 、 「 4 」 、 「 6 」 および 「 8 」 は、すべて同一の明るい青色を有している。

10

## 【 1 0 2 1 】

装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする ( 仮停止表示され、その後、停止表示される ) 。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

## 【 1 0 2 2 】

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

20

30

## 【 1 0 2 3 】

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

## 【 1 0 2 4 】

また、装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字 ( 明るい青色でもよし、暗い青色でもよし、明るい青色と暗い青色との中間における青色でもよい。 ) で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字 ( 明るい赤色でもよし、暗い赤色でもよし、明るい赤色と暗い赤色との中間における赤色でもよい。 ) で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字

40

50

は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面 7 a の最前面側に配置され、他の画像が表示画面 7 a の最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

**【 1 0 2 5 】**

ここで、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C (以下、単に「アイコン」という場合がある。)について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色(ゴールド)の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという 6 つのアイコンのうち、黄色(ゴールド)の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが 3 番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが 4 番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが 5 番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド(黄色) 七色(レインボー(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

**【 1 0 2 6 】**

また、青い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い青色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい青色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい青色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い青色へ変化するようになっている。

**【 1 0 2 7 】**

また、赤い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い赤色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい赤色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい赤色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い赤色へ変化するようになっている。

**【 1 0 2 8 】**

図 1 1 0 ( A ) において、第 1 保留表示位置 9 A d には青い球状の保留アイコン 9 A が表示されている。これは、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して先読み演出により装飾図柄色変化演出 A を開始する予告を示唆している。装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、その後、左装飾図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「 5 」で停止表示され、明るい青色を有する中装飾図柄 8 C が数字「 6 」で停止表示され、明るい赤色を有する右装飾図柄 8 R が数字「 7 」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

**【 1 0 2 9 】**

続いて、図 1 1 0 ( B ) に示すように、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた青い球状の保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して青い球状の当該変動アイコン 9 C となり装飾図柄色変化演出 A が開始されると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消え、さらに、表示画面 7 a に表示されている通常背景画像である都市画像 T H G 1 から第 1 の特定背景画像として暗黒空間突入画像 T H G 2 へ切り替え、表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R B が所定回数(例えば、1 0 回 ~ 1 5 回)だけ点滅表示される。具体的には、表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R B が出現した際に、まずキャラクタ C R B が大きく点滅(例えば、1 回 ~ 2 回)し、その後、小さく点滅し、最後に再び大きく点滅(例えば、2 回 ~ 3 回)する。これにより、装飾図柄色変化演出 A の開始を遊技者に認識しやすくすることができる。

**【 1 0 3 0 】**

キャラクタ C R B が所定回数(例えば、1 0 回 ~ 1 5 回)だけ点滅表示されると、図 1 1 0 ( C ) に示すように、表示画面 7 a に表示されている第 1 の特定背景画像である暗黒空間突入画像 T H G 2 から第 2 の特定背景画像として暗黒空間脱出画像 T H G 3 へ切り替

10

20

30

40

50

え、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a に再び表示されて現れる。左装飾図柄 8 L は、暗い青色を有する数字「5」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R は、暗い青色を有する数字「4」で仮停止される。

【1031】

数字「5」は、上述したように、明るい緑色を有しているが、装飾図柄色変化演出 A が開始されると、強制的に明るい緑色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出 A において明るい緑色を有して現れないようになっていく。また、数字「4」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出 A が開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出 A において明るい青色を有して現れないようになっていく。つまり、装飾図柄色変化演出 A が開始されると、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R は、同一の色である暗い青色を有する状態で表示画面 7 a に表示される。明るい青色と暗い青色とは、青系の色であり相互に類似する色となっている。

10

【1032】

なお、装飾図柄色変化演出 A が開始されると、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の大きさは、通常背景画像において表示されていた左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の大きさと比べると、一回り大きくなる。

【1033】

その後、図 110 (D) に示すように、仮停止表示されていた数字「4」の右装飾図柄 8 R が半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像 THG3 が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「5」が右装飾図柄 8 R として出現して仮停止表示される表示態様となり、図 110 (E) に示すように、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が同一の図柄で、暗い青色を有する不透明な数字「5」で仮停止表示される。

20

【1034】

その後、図 110 (F) に示すように、仮停止表示されていた数字「5」の左装飾図柄 8 L が半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像 THG3 が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「6」が左装飾図柄 8 L として出現して仮停止表示される表示態様となり、図 110 (G) に示すように、左装飾図柄 8 L は、暗い青色を有する数字「6」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R は、暗い青色を有する数字「5」で仮停止される。数字「6」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出 A が開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出 A において明るい青色を有して現れないようになっていく。

30

【1035】

その後、図 110 (H) に示すように、仮停止表示されていた数字「5」の右装飾図柄 8 R が半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像 THG3 が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「6」が右装飾図柄 8 R として出現して仮停止表示される表示態様となり、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が同一の図柄で、暗い青色を有する不透明な数字「6」で仮停止表示される。

【1036】

その後、仮停止表示されていた数字「6」の左装飾図柄 8 L が半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像 THG3 が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から明るい赤色を有する不透明な数字「7」が左装飾図柄 8 L として出現して仮停止表示される表示態様となり、左装飾図柄 8 L は、明るい赤色を有する数字「7」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R は、暗い青色を有する数字「6」で仮停止される。数字「7」は、上述したように、明るい赤色を有しており、装飾図柄色変化演出 A が開始されると、明るい赤色から暗い青色へ変化せず、つまり装飾図柄色変化演出 A が開始されても、唯一、色の変化が生じずに現れるようになっていく。

40

【1037】

その後、仮停止表示されていた数字「6」の右装飾図柄 8 R が半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像 THG3 が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方

50

から明るい赤色を有する不透明な数字「7」が右装飾図柄8 Rとして出現すると、図110 (I)に示すように、仮停止表示されると見せかけて、半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像THG3が表す暗黒空間から脱出し、図110 (J)に示すように、数字「7」の左装飾図柄8 Lが表示画面7 aに仮停止表示され、右装飾図柄8 Rおよび中装飾図柄8 Cが表示画面7 aに表示されない表示態様となる。

【1038】

その後、数字「7」の左装飾図柄8 Lの大きさが縮小開始し、所定時間（例えば、1秒）経過すると、図110 (K)に示すように、表示画面7 aに表示されている第2の特定背景画像である暗黒空間脱出画像THG3から通常背景画像である都市画像THG1へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像THG1から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、明るい青色を有する不透明な数字「8」が右装飾図柄8 Rとして表示画面7 aに現れて仮停止し、その後、数字「7」の左装飾図柄8 Lの大きさが元の大きさ（通常背景画像において表示されていた左装飾図柄8 Lの大きさ）へ戻り、明るい緑色を有する不透明な数字「3」が中装飾図柄8 Cとして表示画面7 aに現れて仮停止する。これにより、装飾図柄色変化演出Aが終了する。

10

【1039】

その後、図110 (L)に示すように、左装飾図柄8 Lが明るい赤色を有する数字「7」で停止表示され、中装飾図柄8 Cが明るい緑色を有する数字「3」で停止表示され、右装飾図柄8 Rが明るい青色を有する数字「6」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン9 Cが表示画面7 aから消える。

20

【1040】

[装飾図柄色変化演出B]

次に、装飾図柄色変化演出Bについて図111を参照して説明する。図111は、装飾図柄色変化演出Bを説明するための図である。装飾図柄色変化演出Bは、まず先読み演出によりその発生が予告され、さらに、装飾図柄の色を他の色へ変化させることができるものである。

【1041】

まず、図111 (A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7 aには、通常背景画像として都市画像THG1が表示され、立体画像の左装飾図柄8 L、立体画像の中装飾図柄8 C、立体画像の右装飾図柄8 Rが表示画面7 aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。

30

【1042】

数字「7」は明るい赤色を有している。数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「2」、「4」、「6」および「8」は、すべて同一の明るい青色を有している。

【1043】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

40

【1044】

第1特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rに対応する当該変動アイコン9 Cは、画像表示装置7の表示画面7 aの下側中央に表示されている当該変動表示位置9 C d（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置9 C dの左側における表示画面7 aの領域には、第1特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4つの保留表示位置9 A d（矩形画像の上）に

50

保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で4つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4つの保留表示位置9 A dは、当該変動表示位置9 C dに近い位置から表示画面7 aの左辺へ向かって、第1保留表示位置9 A d、第2保留表示位置9 A d、第3保留表示位置9 A d、そして第4保留表示位置9 A dという順番で表示画面7 aの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。なお、当該変動表示位置9 C dおよび保留表示位置9 A dは、装飾図柄色変化演出Bが行われているとき、表示画面7 aから消えることなく常に表示されている。

【1045】

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

10

【1046】

また、装飾図柄の変動演出(変動表示)において画像表示装置7の表示画面7 aの下側に表示されている、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9 A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9 Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7 aの中央上側に配置されて表示されている。第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字(明るい青色でもよし、暗い青色でもよし、明るい青色と暗い青色との中間における青色でもよい。)で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字(明るい赤色でもよし、暗い赤色でもよし、明るい赤色と暗い赤色との中間における赤色でもよい。)で右側に互いに離間した状態で表示画面7 aの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7 aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面7 aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7 aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

20

30

【1047】

ここで、保留アイコン9 Aおよび当該変動アイコン9 C(以下、単に「アイコン」という場合がある。)について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色(ゴールド)の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという6つのアイコンのうち、黄色(ゴールド)の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが4番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが5番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド(黄色) 七色(レインボー(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

40

【1048】

また、青い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い青色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい青色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい青色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い青色へ変化するようになっている。

【1049】

また、赤い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗

50

い赤色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい赤色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい赤色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い赤色へ変化するようになっている。

【 1 0 5 0 】

図 1 1 1 ( A ) において、第 1 保留表示位置 9 A d には青い球状の保留アイコン 9 A が表示されている。これは、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して先読み演出により装飾図柄色変化演出 B を開始する予告を示唆している。装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) が開始されると、その後、左装飾図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「 5 」で停止表示され、明るい青色を有する中装飾図柄 8 C が数字「 6 」で停止表示され、明るい赤色を有する右装飾図柄 8 R が数字「 7 」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

10

【 1 0 5 1 】

続いて、図 1 1 1 ( B ) に示すように、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた青い球状の保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して青い球状の当該変動アイコン 9 C となり装飾図柄色変化演出 B が開始されると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消え、さらに、表示画面 7 a に表示されている通常背景画像である都市画像 T H G 1 から第 1 の特定背景画像として暗黒空間突入画像 T H G 2 へ切り替え、表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R B が所定回数 ( 例えば、1 0 回 ~ 1 5 回 ) だけ点滅表示される。具体的には、表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R B が出現した際に、まずキャラクタ C R B が大きく点滅 ( 例えば、1 回 ~ 2 回 ) し、その後、小さく点滅し、最後に再び大きく点滅 ( 例えば、2 回 ~ 3 回 ) する。これにより、装飾図柄色変化演出 B の開始を遊技者に認識しやすくすることができる。

20

【 1 0 5 2 】

キャラクタ C R B が所定回数 ( 例えば、1 0 回 ~ 1 5 回 ) だけ点滅表示されると、図 1 1 1 ( C ) に示すように、表示画面 7 a に表示されている第 1 の特定背景画像である暗黒空間突入画像 T H G 2 から第 2 の特定背景画像として暗黒空間脱出画像 T H G 3 へ切り替え、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a に再び表示されて現れる。左装飾図柄 8 L は、暗い青色を有する数字「 5 」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R は、暗い青色を有する数字「 4 」で仮停止される。

【 1 0 5 3 】

数字「 5 」は、上述したように、明るい緑色を有しているが、装飾図柄色変化演出 B が開始されると、強制的に明るい緑色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出 B において明るい緑色を有して現れないようになっている。また、数字「 4 」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出 B が開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出 B において明るい青色を有して現れないようになっている。つまり、装飾図柄色変化演出 B が開始されると、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R は、同一の色である暗い青色を有する状態で表示画面 7 a に表示される。明るい青色と暗い青色とは、青系の色であり相互に類似する色となっている。

30

【 1 0 5 4 】

なお、装飾図柄色変化演出 B が開始されると、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の大きさは、通常背景画像において表示されていた左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の大きさと比べると、一回り大きくなる。

40

【 1 0 5 5 】

その後、図 1 1 1 ( D ) に示すように、仮停止表示されていた数字「 4 」の右装飾図柄 8 R が半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像 T H G 3 が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「 5 」が右装飾図柄 8 R として出現して仮停止表示される表示態様となり、図 1 1 1 ( E ) に示すように、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が同一の図柄で、暗い青色を有する不透明な数字「 5 」で仮停止表示される。

【 1 0 5 6 】

50

その後、図 1 1 1 ( F ) に示すように、仮停止表示されていた数字「 5 」の左装飾図柄 8 L が半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像 T H G 3 が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「 6 」が左装飾図柄 8 L として出現して仮停止表示される表示態様となり、図 1 1 1 ( G ) に示すように、左装飾図柄 8 L は、暗い青色を有する数字「 6 」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R は、暗い青色を有する数字「 5 」で仮停止される。数字「 6 」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出 B が開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出 B において明るい青色を有して現れないようになっている。  
【 1 0 5 7 】

その後、図 1 1 1 ( H ) に示すように、仮停止表示されていた数字「 5 」の右装飾図柄 8 R が半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像 T H G 3 が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「 6 」が右装飾図柄 8 R として出現すると、図 1 1 1 ( I ) , ( J ) に示すように、仮停止表示されると見せかけて、半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像 T H G 3 が表す暗黒空間から脱出し、図 1 1 1 ( K ) に示すように、数字「 6 」の左装飾図柄 8 L が表示画面 7 a に仮停止表示され、右装飾図柄 8 R および中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a に表示されない表示態様となる。

【 1 0 5 8 】

その後、数字「 6 」の左装飾図柄 8 L の大きさが縮小開始し、所定時間（例えば、1 秒）経過すると、図 1 1 1 ( L ) に示すように、表示画面 7 a に表示されている第 2 の特定背景画像である暗黒空間脱出画像 T H G 3 から通常背景画像である都市画像 T H G 1 へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像 T H G 1 から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、明るい赤色を有する不透明な数字「 7 」が右装飾図柄 8 R として表示画面 7 a に現れて仮停止し、その後、暗い青色を有する数字「 6 」の左装飾図柄 8 L の大きさが元の大きさ（通常背景画像において表示されていた左装飾図柄 8 L の大きさ）へ戻りながら暗い青色から明るい青色へ戻り、明るい緑色を有する不透明な数字「 3 」が中装飾図柄 8 C として表示画面 7 a に現れて仮停止する。これにより、装飾図柄色変化演出 B が終了する。

【 1 0 5 9 】

その後、図 1 1 1 ( M ) に示すように、左装飾図柄 8 L が明るい青色を有する数字「 6 」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「 3 」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「 7 」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

【 1 0 6 0 】

[ 装飾図柄色変化演出 C ]

次に、装飾図柄色変化演出 C について図 1 1 2 を参照して説明する。図 1 1 2 は、装飾図柄色変化演出 C を説明するための図である。装飾図柄色変化演出 C は、まず先読み演出によりその発生が予告され、さらに、装飾図柄の色を他の色へ変化させることができるものである。

【 1 0 6 1 】

まず、図 1 1 2 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、通常背景画像として都市画像 T H G 1 が表示され、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「 1 」～数字「 9 」）の変動演出（変動表示）が開始される。

【 1 0 6 2 】

数字「 7 」は明るい赤色を有している。数字「 7 」を除く奇数「 1 」、「 3 」、「 5 」および「 9 」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「 2 」、「 4 」、「 6 」および「 8 」は、すべて同一の明るい青色を有している。

【 1 0 6 3 】

10

20

30

40

50

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

#### 【1064】

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

#### 【1065】

ここでは、当該変動表示位置9Cdには、白い球状の当該変動アイコン9Cが表示され、第1保留表示位置9Adには青い球状の保留アイコン9Aが表示され、第2保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが1つだけ存在している状態となっている。以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

#### 【1066】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置7の表示画面7aの下側に表示されている、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの中央上側に配置されて表示されている。第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字（明るい青色でもよし、暗い青色でもよし、明るい青色と暗い青色との中間における青色でもよい。）で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字（明るい赤色でもよし、暗い赤色でもよし、明るい赤色と暗い赤色との中間における赤色でもよい。）で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

#### 【1067】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという6つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイ



コンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが4番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが5番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド(黄色) 七色(レインボー(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【1068】

また、青い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い青色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい青色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい青色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い青色へ変化するようになっている。

10

【1069】

また、赤い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い赤色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい赤色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい赤色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い赤色へ変化するようになっている。

【1070】

図112(A)において、第1保留表示位置9Adには青い球状の保留アイコン9Aが表示されている。これは、第1始動口20へ遊技球が入球して先読み演出により装飾図柄色変化演出Cを開始する予告を示唆している。装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、その後、左装飾図柄8Lが明るい緑色を有する数字「5」で停止表示され、明るい青色を有する中装飾図柄8Cが数字「6」で停止表示され、明るい赤色を有する右装飾図柄8Rが数字「7」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

20

【1071】

続いて、図112(B)に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されていた青い球状の保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して青い球状の当該変動アイコン9Cとなり装飾図柄色変化演出Cが開始されると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rが表示画面7aから消え、さらに、表示画面7aに表示されている通常背景画像である都市画像THG1から第1の特定背景画像として暗黒空間突入画像THG2へ切り替え、表示画面7aの中央にキャラクタCRBが所定回数(例えば、10回~15回)だけ点滅表示される。具体的には、表示画面7aの中央にキャラクタCRBが出現した際に、まずキャラクタCRBが大きく点滅(例えば、1回~2回)し、その後、小さく点滅し、最後に再び大きく点滅(例えば、2回~3回)する。これにより、装飾図柄色変化演出Cの開始を遊技者に認識しやすくすることができる。

30

【1072】

キャラクタCRBが所定回数(例えば、10回~15回)だけ点滅表示されると、図112(C)に示すように、表示画面7aに表示されている第1の特定背景画像である暗黒空間突入画像THG2から第2の特定背景画像として暗黒空間脱出画像THG3へ切り替え、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが表示画面7aに再び表示されて現れる。左装飾図柄8Lは、暗い青色を有する数字「5」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rは、暗い青色を有する数字「4」で仮停止される。

40

【1073】

数字「5」は、上述したように、明るい緑色を有しているが、装飾図柄色変化演出Cが開始されると、強制的に明るい緑色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Cにおいて明るい緑色を有して現れないようになっている。また、数字「4」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出Cが開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Cにおいて明るい青色を有して現れないようになっている。つまり、装飾図柄色変化演出Cが開始されると、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rは、同一の色である暗い青色を有する状態で表示画面7aに表示される。

50

明るい青色と暗い青色とは、青系の色であり相互に類似する色となっている。

【1074】

なお、装飾図柄色変化演出Cが開始されると、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rの大きさは、通常背景画像において表示されていた左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rの大きさと比べると、一回り大きくなる。

【1075】

その後、図112(D)に示すように、仮停止表示されていた数字「4」の右装飾図柄8Rが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像THG3が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「5」が右装飾図柄8Rとして出現して仮停止表示される表示態様となり、図112(E)に示すように、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが同一の図柄で、暗い青色を有する不透明な数字「5」で仮停止表示される。

10

【1076】

その後、図112(F)に示すように、仮停止表示されていた数字「5」の左装飾図柄8Lが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像THG3が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「6」が左装飾図柄8Lとして出現して仮停止表示される表示態様となり、図112(G)に示すように、左装飾図柄8Lは、暗い青色を有する数字「6」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rは、暗い青色を有する数字「5」で仮停止される。数字「6」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出Cが開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Cにおいて明るい青色を有して現れないようになっている。

20

【1077】

その後、図112(H)に示すように、仮停止表示されていた数字「5」の右装飾図柄8Rが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像THG3が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「6」が右装飾図柄8Rとして出現すると、図112(I)に示すように、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが互いに接近し、暗い青色を有する数字「6」の左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rから明るい青色を有する数字「6」の左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rへ戻り、再び左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが互いに離間して再び元の位置へ戻る。そして、図112(J)に示すように、表示画面7aの中央から火の玉(ファイヤーボール)が現れて円弧を描くように下方に存在する青い球状の当該変動アイコン9Cへ向かって移動して当該変動アイコン9Cと衝突する表示態様となる。

30

【1078】

この衝突により、図112(K)に示すように、青い球状の当該変動アイコン9Cから黄色(ゴールド)の星形の当該変動アイコンへ変化する。

【1079】

その後、図112(L)に示すように、表示画面7aに表示されている第2の特定背景画像である暗黒空間脱出画像THG3から通常背景画像である都市画像THG1へ再び切り替え(このとき、通常背景画像として都市画像THG1から他の通常画像(例えば地下画像)へ切り替えてもよい)る。これにより、装飾図柄色変化演出Cが終了する。

40

【1080】

その後、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが表示画面7aから消えると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rの変動演出(変動表示)が再び開始されることとなる。このとき、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rの色は、元に戻り、数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」は、すべて同一の明るい緑色へ戻り、偶数「2」、「4」、「6」および「8」は、すべて同一の明るい青色へ戻る。なお、数字「7」は装飾図柄色変化演出Cの有無にかかわらず常に明るい赤色ままとっている。

【1081】

その後、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rが同一の図柄で停止表

50

示されると、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されると、はずれとなる。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

#### 【 1 0 8 2 】

##### [ 効果例 ]

以下に、装飾図柄色変化演出の効果例を示す。

##### [ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 0 の装飾図柄色変化演出 A、図 1 1 1 の装飾図柄色変化演出 B、図 1 1 2 の装飾図柄色変化演出 C において、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）を備え、明るい青色（第 1 色）を有する偶数「2」、「4」、「6」および「8」（第 1 図柄）および明るい青色（第 1 色）と異なる明るい緑色（第 2 色）を有する奇数「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」（第 2 図柄）のうちの一種類以上による変動演出（変動表示）のうち、第 1 図柄および第 2 図柄を明るい青色（第 1 色）と類似する暗い青色（第 3 色）に変更可能な特定演出（装飾図柄色変化演出 A では図 1 1 0（C）～（H）、装飾図柄色変化演出 B では図 1 1 1（C）～（K）、装飾図柄色変化演出 C では図 1 1 2（C）～（H））を実行することができるようになっている。この構成によれば、特定演出において、第 1 図柄および第 2 図柄を明るい青色（第 1 色）と類似する暗い青色（第 3 色）に変更することができるようになっていたため、図柄の色が変化することにより、図柄の変動演出（変動表示）に対する単調さをなくすことに寄与することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

#### 【 1 0 8 3 】

##### [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 0 の装飾図柄色変化演出 A、図 1 1 1 の装飾図柄色変化演出 B、図 1 1 2 の装飾図柄色変化演出 C において、明るい青色（第 1 色）は、青色の球状の当該変動アイコン 9 C に付された色と同一の色と becoming ようになっている。青い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い青色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい青色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい青色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い青色へ変化するようになっている。つまり、青い球状の当該変動アイコン 9 C が点滅する表示態様となっているため、点滅する際に、偶数「2」、「4」、「6」および「8」（第 1 図柄）の明るい青色（第 1 色）と同一の色となる場合がある。この構成によれば、青い球状の当該変動アイコン 9 C の点滅、偶数「2」、「4」、「6」および「8」（第 1 図柄）の色に対して青い球状の当該変動アイコン 9 C の色が一部連動している表示態様とすることができる。

#### 【 1 0 8 4 】

##### [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 0 の装飾図柄色変化演出 A、図 1 1 1 の装飾図柄色変化演出 B、図 1 1 2 の装飾図柄色変化演出 C において、特定演出は、第 1 図柄と第 2 図柄とによる予め定めた組み合わせとして、左装飾図柄 8 L が奇数「5」（第 2 図柄）であり、右装飾図柄が偶数「4」（第 1 図柄）である組み合わせから開始するようになっている。この構成によれば、特定演出の開始として第 1 図柄と第 2 図柄とによる予め定めた組み合わせとなっているため、特定演出の開始時期を遊技者にわかりやすく伝えることができる。

#### 【 1 0 8 5 】

##### [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 2 の装飾図柄色変化演出 C において、特定演出では、暗い青色を有する偶数「6」（第 1 図柄）によりリーチを形成するとき、偶数「6」（第 1 図柄）を暗い青色（第 3 色）から明るい青色（第 1 色）へ再び変更することができるようになっている。この構成によれば、特定演出において第 1 図柄でリーチ

が形成されると、色の変化によりリーチの形成をより目立たせることができるし、色の変化により遊技者に対して当たりの期待度アップを予感させることに寄与することができる。

【1086】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図110の装飾図柄色変化演出A、図111の装飾図柄色変化演出B、図112の装飾図柄色変化演出Cにおいて、特定演出が終了すると、暗い青色(第3色)へ変更された偶数「2」、「4」、「6」および「8」(第1図柄)を再び明るい青色(第1色)に変更し、暗い青色(第3色)へ変更された奇数「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」(第2図柄)を再び明るい緑色(第2色)に変更することができるようになっている。この構成によれば、特定演出が終了したことにより特定演出の終了から他の演出への流れを違和感なく行うことに寄与することができる。

10

【1087】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図110の装飾図柄色変化演出A、図111の装飾図柄色変化演出B、図112の装飾図柄色変化演出Cにおいて、奇数「1」、「3」、「5」および「9」(第2図柄)には、さらに、明るい青色(第1色)、明るい緑色(第2色)および暗い青色(第3色)とそれぞれ異なる明るい赤色(第4色)を有する奇数「7」が含まれ、特定演出では、明るい赤色(第4色)を有する奇数「7」(第2図柄)を暗い青色(第3色)へ変更しないようになっている。この構成によれば、特定演出において色の変化が生じない奇数「7」(第2図柄)を唯一の図柄とすることができ、奇数「7」(第2図柄)の存在をより目立たせることができ、特定演出に奇数「7」(第2図柄)が出現したときに遊技者に対して当たりの期待度アップを予感させることに寄与することができる。

20

【1088】

[変形例]

以下に、装飾図柄色変化演出の変形例を示す。

[変形例1]

図110の装飾図柄色変化演出A、図111の装飾図柄色変化演出B、図112の装飾図柄色変化演出Cでは、第1始動口20に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第2始動口21に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

30

【1089】

[変形例2]

図110の装飾図柄色変化演出A、図111の装飾図柄色変化演出B、図112の装飾図柄色変化演出Cにおいて、各種図柄は数字図柄であり、キャラクタ画像が全く設けられていなかった。しかし、奇数「1」、「3」、「5」および「9」(第2図柄)のみキャラクタ画像が設けられ、特定演出(装飾図柄色変化演出Aでは図110(C)~(H)、装飾図柄色変化演出Bでは図111(C)~(K)、装飾図柄色変化演出Cでは図112(C)~(H))では、奇数「1」、「3」、「5」および「9」(第2図柄)に設けられたキャラクタ画像を削除するようにしてもよい。こうすれば、特定演出において色の変化が生じるのはキャラクタ画像ではなく、奇数や偶数という数字部分であるため、キャラクタ画像を削除することにより数字部分の色変化の発生を遊技者にわかりやすく強調することができる。なお、奇数「7」(第2図柄)にキャラクタ画像を設ける場合には、特定演出では、奇数「7」(第2図柄)に設けられたキャラクタ画像を削除しない。これにより、特定演出においてキャラクタ画像が設けられた唯一の図柄とすることができ、奇数「7」(第2図柄)の存在をより目立たせることができ、特定演出に奇数「7」(第2図柄)が出現したときに遊技者に対して当たりの期待度アップを予感させることに寄与することができる。

40

50

## 【 1 0 9 0 】

## [ 変形例 3 ]

図 1 1 0 の装飾図柄色変化演出 A、図 1 1 1 の装飾図柄色変化演出 B、図 1 1 2 の装飾図柄色変化演出 C では、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して先読み演出により青い球状の保留アイコン 9 A が保留表示位置 9 A d に表示され装飾図柄色変化演出を開始する予告を示唆していた。しかし、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して先読み演出により赤い球状の保留アイコン 9 A が保留表示位置 9 A d に表示されたときに装飾図柄色変化演出を開始する予告を示唆してもよい。この場合、特定演出において、奇数「7」を除いて、図 1 1 0 の装飾図柄色変化演出 A、図 1 1 1 の装飾図柄色変化演出 B、図 1 1 2 の装飾図柄色変化演出 C と同様に、奇数「1」、「3」、「5」および「9」と、偶数「2」、「4」、「6」および「8」と、を強制的に暗い青色へ変更するようにしてもよいし、赤い球状の保留アイコン 9 A が青い球状の保留アイコン 9 A と比べて、当たりの期待度が高いため、奇数「7」の明るい赤色と同一の色となるように、奇数「1」、「3」、「5」および「9」と、偶数「2」、「4」、「6」および「8」と、を強制的に明るい赤色へ変更するようにしてもよい。

10

## 【 1 0 9 1 】

## [ 変形例 4 ]

図 1 1 0 の装飾図柄色変化演出 A、図 1 1 1 の装飾図柄色変化演出 B、図 1 1 2 の装飾図柄色変化演出 C では、特定演出が終了すると、暗い青色（第 3 色）へ変更された偶数「2」、「4」、「6」および「8」（第 1 図柄）を再び明るい青色（第 1 色）に変更し、暗い青色（第 3 色）へ変更された奇数「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」（第 2 図柄）を再び明るい緑色（第 2 色）に変更していた。しかし、暗い青色（第 3 色）へ変更された偶数「2」、「4」、「6」および「8」（第 1 図柄）を明るい青色（第 1 色）に変更せずそのまま暗い青色に維持するようにしてもよいし、暗い青色（第 3 色）へ変更された奇数「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」（第 2 図柄）を明るい緑色（第 2 色）に変更せずそのまま暗い青色に維持するようにしてもよい。こうすれば、特定演出の終了後における演出のバリエーションを増やすことができ、図柄の色により多様な演出を遊技者に提供することができる。

20

## 【 1 0 9 2 】

## [ 変形例 5 ]

図 1 1 0 の装飾図柄色変化演出 A、図 1 1 1 の装飾図柄色変化演出 B、図 1 1 2 の装飾図柄色変化演出 C では、特定演出において、偶数「2」、「4」、「6」および「8」（第 1 図柄）を明るい青色から暗い青色に強制的に変更し、奇数「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」（第 2 図柄）を明るい緑色から暗い青色に強制的に変更していた。しかし、特定演出において、偶数「2」、「4」、「6」および「8」（第 1 図柄）を明るい青色から暗い緑色に強制的に変更し、奇数「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」（第 2 図柄）を明るい緑色から暗い緑色に強制的に変更してもよい。なお、明るい緑色と暗い緑色とは、緑系の色であり相互に類似する色となっている。

30

## 【 1 0 9 3 】

## [ 変形例 6 ]

図 1 1 0 の装飾図柄色変化演出 A、図 1 1 1 の装飾図柄色変化演出 B、図 1 1 2 の装飾図柄色変化演出 C では、特定演出において、仮停止表示されていた数字の図柄（例えば、数字「4」の右装飾図柄 8 R）が半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像 T H G 3 が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字の図柄（例えば、数字「5」が右装飾図柄 8 R として）出現して仮停止表示される表示態様となっていた。しかし、仮停止表示されていた数字の図柄（例えば、数字「4」の右装飾図柄 8 R）が半透明となって前方へ向かって急速に移動するとき数字の図柄（例えば、数字「4」の右装飾図柄 8 R）の大きさが徐々に大きくなる表示態様とするようにしてもよい。こうすれば、仮停止表示されていた数字の図柄が半透明となって前方へ向かって大きくなりながら急速に移動することができるため、仮停止表示されていた数字の図

40

50

柄が遊技者側へ迫ってくるという表現を実現することができ数字の図柄の高速移動によるダイナミックな演出を遊技者に提供することができる。

【1094】

[変形例7]

図110の装飾図柄色変化演出A、図111の装飾図柄色変化演出B、図112の装飾図柄色変化演出Cにおける特定演出では、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rの大きさが通常背景画像において表示されていた左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rの大きさと比べて一回り大きくなっていた。しかし、特定演出における左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rの大きさと、通常背景画像において表示されていた左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rの大きさと、を同一の大きさとしてもよいし、特定演出における左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rの大きさが通常背景画像において表示されていた左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rの大きさと比べて一回り小さくしてもよい。

10

【1095】

[変形例8]

図110の装飾図柄色変化演出A、図111の装飾図柄色変化演出B、図112の装飾図柄色変化演出Cでは、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rは、同一の色である暗い青色を有する状態で表示画面7aに表示されていた。しかし、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rは、同一の色である明るい青色を有する状態で表示画面7aに表示されていてもよい。この明るい青色は、通常背景画像において偶数「2」、「4」、「6」および「8」が有する明るい青色と同一の色である。

20

【1096】

[変形例9]

図110の装飾図柄色変化演出A、図111の装飾図柄色変化演出B、図112の装飾図柄色変化演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【1097】

[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C7-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、  
第1色を有する第1図柄および前記第1色と異なる第2色を有する第2図柄のうちの一  
種類以上による変動表示のうち、前記第1図柄および前記第2図柄を前記第1色と類似す  
る第3色に変更可能な特定演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

30

【1098】

[態様C7-2]

態様C7-1に記載の遊技機であって、  
前記第1色は、当該変動アイコンに付された色と同一の色となる場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

【1099】

[態様C7-3]

態様C7-1または態様C7-2に記載の遊技機であって、  
前記特定演出は、前記第1図柄と前記第2図柄とによる予め定めた組み合わせから開始  
する、  
ことを特徴とする遊技機。

40

【1100】

[態様C7-4]

態様C7-1から態様C7-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記特定演出では、前記第1図柄によりリーチを形成するとき、前記第1図柄を前記  
第3色から前記第1色へ再び変更する場合がある、

50

ことを特徴とする遊技機。

【1101】

[ 態様 C7 - 5 ]

態様 C7 - 1 から態様 C7 - 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 図柄のみキャラクタ画像が設けられ、前記特定演出では、前記第 2 図柄に設けられた前記キャラクタ画像を削除する、ことを特徴とする遊技機。

【1102】

[ 態様 C7 - 6 ]

態様 C7 - 1 から態様 C7 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記特定演出が終了すると、前記第 3 色へ変更された前記第 1 図柄を再び前記第 1 色に変更し、前記第 3 色へ変更された前記第 2 図柄を再び第 2 色に変更する場合がある、ことを特徴とする遊技機。

10

【1103】

[ 態様 C7 - 7 ]

態様 C7 - 1 から態様 C7 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記第 2 図柄には、さらに、前記第 1 色、前記第 2 色および前記第 3 色とそれぞれ異なる第 4 色を有するものが含まれ、前記特定演出では、第 4 色を有する前記第 2 図柄を前記第 3 色へ変更しない、ことを特徴とする遊技機。

20

【1104】

以下に図 113 ~ 図 115 を用いて特殊図柄演出 A ~ C について説明する。この特殊図柄演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、特殊図柄演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる演出である。

【1105】

[ 特殊図柄演出 A ]

図 113 は、特殊図柄演出 A を説明するための図である。特殊図柄演出 A は、左打ちで遊技が進行する低確低ベース状態で実行される。また、特殊図柄演出 A は、特殊演出図柄を用いて実行される。そこで、最初に、特殊演出図柄について説明する。

30

【1106】

特殊演出図柄は、「0 ~ 9」の数字画像で構成されており、奇数を示す「1、3、5、7、9」の数字画像は、偶数を示す「0、2、4、6、8」の数字画像よりも、その大きさが小さくなっている。そして、奇数を示す数字画像が所定の態様（ゾロ目）となって大当たりが報知された場合、大当たり遊技の実行後、高確高ベース遊技状態への移行が確定する。

【1107】

まず、図 113 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8L、8C、8R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9A および当該変動画像 9C が表示されている。

40

【1108】

次に、図 113 (B) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄 8L が仮停止する演出である。左演出図柄 8L は、表示画面 7a の上部から下部へ向かって変動する。ここでは、左演出図柄 8L が「4」で仮停止した様子を示した。このとき、図柄「4」の下方には図柄「3」、図柄「4」の上方には図柄「5」が表示されている。これらの図柄「3」、「5」は、仮停止とほぼ同時に非表示または半透明の表示となる。ここで特に、左演出図柄 8L を構成する「0 ~ 9」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。

50

## 【 1 1 0 9 】

次に、図 1 1 3 ( C ) に示すように、右図柄移動演出が実行される。右図柄移動演出は、右演出図柄 8 R が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a の上部から下部へ移動する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「 3 」が移動しており、図柄「 3 」の下方に図柄「 2 」が、図柄「 3 」の上方に図柄「 4 」が表示されている。ここで特に、右演出図柄 8 R を構成する「 0 ~ 9 」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。

## 【 1 1 1 0 】

次に、図 1 1 3 ( D ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L に続き、右演出図柄 8 R が「 4 」で仮停止した様子を示した。このとき、図柄「 4 」の下方には図柄「 3 」、図柄「 4 」の上方には図柄「 5 」が表示されている。これらの図柄「 3 」、「 5 」は、仮停止とほぼ同時に非表示または半透明の表示となる。

10

## 【 1 1 1 1 】

次に、図 1 1 3 ( E ) に示すように、中図柄移動演出が実行される。中図柄移動演出は、中演出図柄 8 C が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a の上部から下部へ移動する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「 2 」が移動しており、図柄「 2 」の下方に図柄「 1 」が、図柄「 2 」の上方に図柄「 3 」が表示されている。ここで特に、中演出図柄 8 C を構成する「 0 ~ 9 」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。

20

## 【 1 1 1 2 】

次に、図 1 1 3 ( F ) に示すように、中図柄煽り演出が実行される。中図柄煽り演出は、ノーマルリーチにおいて、矢印 Y の方向へ移動する中演出図柄 8 C が「 4 」で停止するか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「 4 」が移動しており、図柄「 4 」の下方に図柄「 3 」が、図柄「 4 」の上方に図柄「 5 」が表示されている。

## 【 1 1 1 3 】

次に、図 1 1 3 ( G ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出に味方キャラクター C R A が勝利すると、当たりとなる。

30

次に、図 1 1 3 ( H ) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「 4 」で確定停止した様子を示した。

## 【 1 1 1 4 】

## [ 特殊図柄演出 B ]

図 1 1 4 は、特殊図柄演出 B を説明するための図である。特殊図柄演出 B は、特殊図柄演出 A の別例である。

まず、図 1 1 4 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A および当該変動画像 9 C が表示されている。

40

## 【 1 1 1 5 】

次に、図 1 1 4 ( B ) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄 8 L が仮停止する演出である。左演出図柄 8 L は、表示画面 7 a の上部から下部へ向かって変動する。ここでは、左演出図柄 8 L が「 4 」で仮停止した様子を示した。このとき、図柄「 4 」の下方には図柄「 3 」、図柄「 4 」の上方には図柄「 5 」が表示されている。これらの図柄「 3 」、「 5 」は、仮停止とほぼ同時に非表示または半透明の表示となる。ここで特に、左演出図柄 8 L を構成する「 0 ~ 9 」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。

## 【 1 1 1 6 】

50



次に、図 1 1 4 ( C ) に示すように、右図柄移動演出が実行される。右図柄移動演出は、右演出図柄 8 R が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a の上部から下部へ移動する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「 3 」が移動しており、図柄「 3 」の下方に図柄「 2 」が、図柄「 3 」の上方に図柄「 4 」が表示されている。ここで特に、右演出図柄 8 R を構成する「 0 ~ 9 」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。

【 1 1 1 7 】

次に、図 1 1 4 ( D ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L に続き、右演出図柄 8 R が「 4 」で仮停止した様子を示した。このとき、図柄「 4 」の下方には図柄「 3 」、図柄「 4 」の上方には図柄「 5 」が表示されている。これらの図柄「 3 」、「 5 」は、仮停止とほぼ同時に非表示または半透明の表示となる。

10

【 1 1 1 8 】

次に、図 1 1 4 ( E ) に示すように、中図柄移動演出が実行される。中図柄移動演出は、中演出図柄 8 C が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a の上部から下部へ移動する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「 2 」が移動しており、図柄「 2 」の下方に図柄「 1 」が、図柄「 2 」の上方に図柄「 3 」が表示されている。ここで特に、中演出図柄 8 C を構成する「 0 ~ 9 」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。また、中演出図柄 8 C を構成する「 0 ~ 9 」の数字画像はそれぞれ、左右の演出図柄 8 L、8 R を構成する「 0 ~ 9 」の数字画像よりも小さくなっている。

20

【 1 1 1 9 】

次に、図 1 1 4 ( F ) に示すように、中図柄煽り演出が実行される。中図柄煽り演出は、ノーマルリーチにおいて、矢印 Y の方向へ移動する中演出図柄 8 C が「 4 」で停止するか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「 4 」が移動しており、図柄「 4 」の下方に図柄「 3 」が、図柄「 4 」の上方に図柄「 5 」が表示されている。

【 1 1 2 0 】

次に、図 1 1 4 ( G ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出に味方キャラクター C R A が勝利すると、当たりとなる。

30

次に、図 1 1 3 ( H ) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「 4 」で確定停止した様子を示した。

【 1 1 2 1 】

[ 特殊図柄演出 C ]

図 1 1 5 は、特殊図柄演出 C を説明するための図である。特殊図柄演出 C は、右打ちで遊技が進行する高確高ベース状態で実行される。また、特殊図柄演出 C は、通常演出図柄を用いて実行される。そこで、最初に、通常演出図柄について説明する。

【 1 1 2 2 】

通常演出図柄は、「 0 ~ 9 」の数字画像で構成されており、すべての数字画像が同様の大きさとなっている。そして、奇数を示す数字画像が所定の態様（ゾロ目）となって大当たりが報知された場合、大当たり遊技の実行後、高確高ベース遊技状態への移行（継続）が確定する。

40

【 1 1 2 3 】

まず、図 1 1 5 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 B および当該変動画像 9 C が表示されている。

【 1 1 2 4 】

次に、図 1 1 5 ( B ) に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止

50

演出（ハズレ）では、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「4」、中演出図柄 8 C が「1」、右演出図柄 8 R が「5」で確定停止した様子を示した。このとき、当該変動画像 9 C が消えて、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 B が表示されている。

【 1 1 2 5 】

次に、図 1 1 5（C）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。このとき、保留がシフトされ、表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 2 つの保留画像 9 B および当該変動画像 9 C が表示されている。

【 1 1 2 6 】

次に、図 1 1 5（D）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）では、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「0」、中演出図柄 8 C が「3」、右演出図柄 8 R が「6」で確定停止した様子を示した。このとき、当該変動画像 9 C が消えて、第 2 特図保留に対応する 2 つの保留画像 9 B が表示されている。

【 1 1 2 7 】

次に、図 1 1 5（E）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。このとき、保留がシフトされ、表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 1 つの保留画像 9 B および当該変動画像 9 C が表示されている。

【 1 1 2 8 】

次に、図 1 1 5（F）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「4」で仮停止した様子を示した。このときは、表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 1 つの保留画像 9 B および当該変動画像 9 C が表示されている。

【 1 1 2 9 】

次に、図 1 1 5（G）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出に味方キャラクター C R A が勝利すると、当たりとなる。

次に、図 1 1 5（H）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「4」で確定停止した様子を示した。

【 1 1 3 0 】

[ 効果例 ]

以下に、特殊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、左演出図柄 8 L の数字画像、右演出図柄 8 R の数字画像、および、中演出図柄 8 C の数字画像のそれぞれについてみると、特定の数字画像が、残りの数字画像よりも小さくなっている（図 1 1 3（B）（C）（D）（E）（F）、図 1 1 4（B）（C）（D）（E）（F））。この構成によれば、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動に変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 3 1 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、左演出図柄 8 L の数字画像、右演出図柄 8 R の数字画像、および、中演出図柄 8 C の数字画像のそれぞれについてみると、奇数を示す数字画像が、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている（図 1 1 3（B）（C）（D）（E）（F）、図 1 1 4（B）（C）（D）（E）（F））。この構成によれば、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動に変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 3 2 】

[ 効果 3 ]

10

20

30

40

50

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たりとなった場合に高確高ベース状態への移行が確定する数字画像が、残りの数字画像よりも小さくなっている（図 1 1 3 ( B ) ( C ) ( D ) ( E ) ( F )、図 1 1 4 ( B ) ( C ) ( D ) ( E ) ( F )）。この構成によれば、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動に変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 3 3 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、中演出図柄 8 C を構成する「 0 ~ 9 」の数字画像は、左右の演出図柄 8 L、8 R を構成する「 0 ~ 9 」の数字画像よりも小さくなっている（図 1 1 4 ( B ) ( C ) ( D ) ( E ) ( F )）。この構成によれば、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動により一層の変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 1 3 4 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊演出図柄で変動表示をおこなう場合（図 1 1 3、図 1 1 4）、通常演出図柄で変動表示をおこなう場合とがある（図 1 1 5）。この構成によれば、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動により一層の変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 3 5 】

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、低確低ベース状態では特殊演出図柄で変動表示をおこない（図 1 1 3、図 1 1 4）、高確高ベース状態では通常演出図柄で変動表示をおこなう（図 1 1 5）。この構成によれば、遊技状態によっても演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動に変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 1 3 6 】

[ 変形例 ]

以下に、特殊図柄演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記では、特殊演出図柄において、奇数を示す数字画像の大きさが、偶数を示す数字画像の大きさよりも、小さくなっていた。これに対し、奇数を示す数字画像の大きさが、偶数を示す数字画像の大きさよりも、大きくなっているもよい。

【 1 1 3 7 】

30

[ 変形例 2 ]

上記では、特殊演出図柄において、大当たりとなった場合に高確高ベース状態への移行が確定する数字画像が、残りの数字画像よりも小さくなっていた。これに対し、大当たりとなった場合に高確高ベース状態への移行が確定する数字画像が、残りの数字画像よりも大きくなっているもよい。

【 1 1 3 8 】

[ 変形例 3 ]

上記では特殊図柄演出 C（図 1 1 5）が高確高ベース状態で実行されるものとしたが、これに限定されるものではない。すなわち、低確低ベース状態（通常遊技状態）、高確高ベース状態（確変遊技状態）、低確低ベース状態（時短遊技状態）のうちいずれかの遊技状態で特殊図柄演出 C が実行され、また、いずれかの遊技状態で特殊図柄演出 A（特殊図柄演出 B）が実行されるものとしてもよい。

40

【 1 1 3 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 C 8 - 1 ]

複数列の演出図柄を変動させて停止させることで、前記演出図柄によって当落結果を報知する遊技機であって、

前記演出図柄は、数字画像で構成されており、

前記複数列の各列において、前記数字画像のうち特定の数字画像が残りの数字画像より

50

も小さくなっている特殊演出図柄で変動表示を行う、  
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 4 0 】

[ 態様 C 8 - 2 ]

態様 C 8 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記特定の数字画像は奇数を示す数字画像であり、前記残りの数字画像は偶数を示す数字画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 4 1 】

[ 態様 C 8 - 3 ]

態様 C 8 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記当落結果として当たりであることを報知する場合に、前記特定の数字画像は、遊技球を獲得可能な特別遊技を経て特定の遊技状態への移行が確定する数字画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 4 2 】

[ 態様 C 8 - 4 ]

態様 C 8 - 1 から態様 C 8 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記複数列のうち特定の列は残りの列と比較して、前記特定の数字画像および残りの数字画像の大きさが小さくなっている、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 4 3 】

[ 態様 C 8 - 5 ]

態様 C 8 - 1 から態様 C 8 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記複数列の各列において、前記特殊演出図柄で変動表示をおこなう場合と、前記数字画像のうち特定の数字画像と残りの数字画像とが同様の大きさとなっている通常演出図柄で変動表示をおこなう場合とがある、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 4 4 】

[ 態様 C 8 - 6 ]

態様 C 8 - 5 に記載の遊技機であって、  
第 1 遊技状態においては前記特殊演出図柄で変動表示をおこない、第 2 遊技状態においては前記通常演出図柄で変動表示をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 4 5 】

以下に図 1 1 6 ~ 図 1 1 8 を用いて装飾図柄視認性変更演出 A ~ C について説明する。  
図 1 1 6 ~ 図 1 1 8 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される例えば第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、他の可動役物が図面の見易さから省略されているものがある。

【 1 1 4 6 】

この装飾図柄視認性変更演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、装飾図柄視認性変更演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 1 0 7 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、遊技盤 2 に備える第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R の位置および発光態様を変化させたりする。

【 1 1 4 7 】

ここでは、まず装飾図柄視認性変更演出 A について説明し、装飾図柄視認性変更演出 B、そして装飾図柄視認性変更演出 C について順番に説明する。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 4 8 】

## [ 装飾図柄視認性変更演出 A ]

装飾図柄視認性変更演出 A について図 1 1 6 を参照して説明する。図 1 1 6 は、装飾図柄視認性変更演出 A を説明するための図である。装飾図柄視認性変更演出 A は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

## 【 1 1 4 9 】

まず、図 1 1 6 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が、表示画面 7 a の上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域 8 L r、8 C r、8 R r において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。

10

## 【 1 1 5 0 】

数字「7」は明るい赤色を有している。数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「2」、「4」、「6」および「8」は、すべて同一の明るい青色を有している。

## 【 1 1 5 1 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

## 【 1 1 5 2 】

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

30

## 【 1 1 5 3 】

当該変動表示エリアと保留表示エリアは透明な領域であり、後方にある背景画像を当該変動表示エリアと保留表示エリアとを通して視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置 9 C d が表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動表示位置 9 C d を通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン 9 C が表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動アイコン 9 C を通して、視認することができない。また、保留表示エリアに保留表示位置 9 A d が表示されているときには、後方にある背景画像を、保留表示位置 9 A d を通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が表示されているときには、後方にある背景画像を、保留アイコン 9 A を通して、視認することができない。

40

## 【 1 1 5 4 】

50

左装飾図柄 8 L が変動演出（変動表示）される表示画面 7 a の上側から下側までに亘る変動領域 8 L r は、当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリア T H A の後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留表示位置 9 A d が表示されているときには、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留表示位置 9 A d を通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が表示されていない場合（つまり遊技に未だ使用されていない遊技球（保留球）が 1 つも存在しない場合）には、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるものの、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が複数表示される場合には、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留アイコン 9 A を通して、視認することができない。

10

## 【 1 1 5 5 】

中装飾図柄 8 C が変動演出（変動表示）される表示画面 7 a の上側から下側までに亘る変動領域 8 C r は、当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリア T H A の後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留表示位置 9 A d が表示されているときには、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、保留表示位置 9 A d を通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が表示されている場合には、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、保留アイコン 9 A を通して、視認することができない。

20

## 【 1 1 5 6 】

また、当該変動表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、当該変動表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置 9 C d が表示されているときには、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、当該変動表示位置 9 C d を通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン 9 C が表示されている場合には、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、当該変動アイコン 9 C を通して、視認することができない。

30

## 【 1 1 5 7 】

右装飾図柄 8 R が変動演出（変動表示）される表示画面 7 a の上側から下側までに亘る変動領域 8 R r は、当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重なる領域がない。これにより、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）を、当該変動および保留表示エリア T H A に妨げられることなく、視認することができるようになっている。

## 【 1 1 5 8 】

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

40

## 【 1 1 5 9 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の

50

入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

#### 【1160】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

#### 【1161】

図116（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図116（B）に示すように、表示画面7aの左辺中央（表示画面7aの左辺の距離寸法の2分の1に相当する位置）から下辺中央右寄り（表示画面7aの下辺の距離寸法の3分の2に相当する表示画面7aの下辺左からの位置）までを結ぶ弓形状を有する滑らかな曲線（弧を描いた曲線）と、表示画面7aの左辺と、表示画面7aの下辺と、により囲まれたミニキャラ演出用領域MHGが表示画面7aに表示されて出現する。ミニキャラ演出用領域MHGは、各種のミニキャラが登場し、ミニキャラによる演出が行われる。

#### 【1162】

このミニキャラ演出用領域MHGは、左装飾図柄8Lが変動演出（変動表示）される変動領域8Lr、中装飾図柄8Cが変動演出（変動表示）される変動領域8Crおよび右装飾図柄8Rが変動演出（変動表示）される変動領域8Rrと前後において重なる領域があり、これらの変動領域8Lr、8Cr、8Rrの手前側に配置され、かつ、当該変動および保留表示エリアTHAと前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリアTHAの後方側に配置されている。つまり、ミニキャラ演出用領域MHGは、変動領域8Lr、8Cr、8Rrと当該変動および保留表示エリアTHAとの間に配置されている。

#### 【1163】

ミニキャラ演出用領域MHGには、有色不透明な背景画像が設けられている。このため、ミニキャラ演出用領域MHGが出現すると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rの変動領域8Lr、8Cr、8Rrとミニキャラ演出用領域MHGとが重なる領域において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rの変動演出（変動表示）を、ミニキャラ演出用領域MHGを通して、視認することができなくなる。これに対して、当該変動および保留表示エリアTHAは、ミニキャラ演出用領域MHGの前方側に配置されるため、ミニキャラ演出用領域MHGが出現しても、ミニキャラ演出用領域MHGにより視認性が阻害されることがない。このように、当該変動および保留表示エリアTHAは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rの変動領域8Lr、8Cr、8Rrとミニキャラ演出用領域MHGと重なるように配置されているものの、当該変動および保留表示エリアTHAにおける、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9C、保留アイコン9Aが左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rとミニキャラ演出用領域MHGとにより視認困難とならないようになっている。

#### 【1164】

なお、ミニキャラ演出用領域MHGに登場するミニキャラは、ミニキャラ演出用領域MHGの前方側に配置されるものの、当該変動および保留表示エリアTHAの後方側に配置

10

20

30

40

50

されるため、当該変動および保留表示エリア T H A は、ミニキャラ演出用領域 M H G にミニキャラが登場しても、ミニキャラにより視認性が阻害されることがない。

【 1 1 6 5 】

続いて、図 1 1 6 ( C ) に示すように、左装飾図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「 1 」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R の変動演出 ( 変動表示 ) が継続されている。仮停止表示された左装飾図柄 8 L の位置では、左装飾図柄 8 L の下側の部分 ( 左装飾図柄 8 L の一部 ) が左装飾図柄 8 L の前方に配置されるミニキャラ演出用領域 M H G により覆われているため、仮停止表示された左装飾図柄 8 L の下側の部分 ( 左装飾図柄 8 L の一部 ) は、左装飾図柄 8 L の前方に配置されるミニキャラ演出用領域 M H G により覆われて視認することができない。

10

【 1 1 6 6 】

その後、図 1 1 6 ( D ) に示すように、ミニキャラとして有色不透明な味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G に登場して動き回る。味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G に登場すると、所定のタイミングで、味方キャラクタ C R A の剣により当該変動アイコン 9 C から他のアイコンへ変化可能となる。ここでは、味方キャラクタ C R A の剣により白い球状の当該変動アイコン 9 C から黄色 ( ゴールド ) の星形のアイコンへ変化し、当該変動アイコン 9 C の変化が成功となる。なお、味方キャラクタ C R A の剣により白い球状の当該変動アイコン 9 C から他のアイコンへ変化せず、当該変動アイコン 9 C の変化が失敗する場合もある。

【 1 1 6 7 】

20

味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G に登場すると、味方キャラクタ C R A の上半身がミニキャラ演出用領域 M H G を超えて左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動領域 8 L r, 8 C r, 8 R r に跨って表示画面 7 a に表示される場合がある。例えば、図 1 1 6 ( D ) において、味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G に登場すると、味方キャラクタ C R A の上半身が仮停止表示された左装飾図柄 8 L のうち、ミニキャラ演出用領域 M H G で覆われていない部分を覆うこととなる。言い換えると、左装飾図柄 8 L の変動領域 8 L r とミニキャラ演出用領域 M H G とを跨いだ状態で味方キャラクタ C R A が表示されると、仮停止表示された左装飾図柄 8 L がミニキャラ演出用領域 M H G で覆われず露出した部分は、味方キャラクタ C R A と重なることとなって、視認することができなくなる。なお、味方キャラクタ C R A が動き回ることにより、仮停止表示された左装飾図柄 8 L がミニキャラ演出用領域 M H G で覆われず露出した部分と、味方キャラクタ C R A と、が重ならない状態となり、仮停止表示された左装飾図柄 8 L がミニキャラ演出用領域 M H G で覆われず露出した部分を味方キャラクタ C R A に妨げられることなく視認することができる。

30

【 1 1 6 8 】

その後、図 1 1 6 ( E ) に示すように、右装飾図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「 1 」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C の変動演出 ( 変動表示 ) が継続され、リーチが形成される。仮停止表示された右装飾図柄 8 R の位置では、右装飾図柄 8 R の前方に配置されるミニキャラ演出用領域 M H G により覆われていないため、仮停止表示された右装飾図柄 8 R の全体を視認することができる。この時点においても、味方キャラクタ C R A は、ミニキャラ演出用領域 M H G を動き回り、味方キャラクタ C R A の上半身がミニキャラ演出用領域 M H G を超えて左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動領域 8 L r, 8 C r, 8 R r に跨って表示画面 7 a に表示される場合がある。

40

【 1 1 6 9 】

なお、右装飾図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「 1 」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「 9 」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C の変動演出 ( 変動表示 ) が継続され、リーチが形成されない場合には、ミニキャラ演出用領域 M H G が表示画面 7 a から消え、その後、中装飾図柄 8 C が仮停止表示されると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる場合がある。

【 1 1 7 0 】

50



また、右装飾図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「9」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成されない場合には、ミニキャラ演出用領域 M H G を動き回る味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G を飛び越え、右装飾図柄 8 R の変動領域 8 R r（または右装飾図柄 8 R の変動領域 8 R r と中装飾図柄 8 C の変動領域 8 C r とを跨いだ状態）において味方キャラクタ C R A の剣により数字「9」を変動領域 8 R r の下方へ送り出して変動領域 8 R r の上方から数字「1」を引き込み仮停止表示してリーチを形成した後に、味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G に再び戻る場合がある。

【1171】

続いて、図 116（F）に示すように、ミニキャラ演出用領域 M H G が表示画面 7 a から消えると、味方キャラクタ C R A も表示画面 7 a から消え、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続される。これにより、装飾図柄視認性変更演出 A が終了する。なお、装飾図柄視認性変更演出 A が行われているときに、ミニキャラ演出用領域 M H G が表示された状態で左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が仮停止表示されると、仮停止された左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R のうち、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C の下側の部分（左装飾図柄 8 L の一部および中装飾図柄 8 C の一部）がミニキャラ演出用領域 M H G に覆われて視認することができない。

【1172】

その後、図 116（G）に示すように、味方キャラクタ C R A が所定期間（例えば、約 1.5 秒）だけ表示画面 7 a に表示されると（点滅表示されてもよい。）、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A が表示画面 7 a から消える。

【1173】

味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a から消えると、その後、図 116（H）に示すように、明るい赤色を有する数字「1」で仮表示停止される左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a に表示され、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続される。

【1174】

図 116（G）による味方キャラクタ C R A の登場のまえでは、図 116（F）において左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R は、共に、明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示されていた。これに対して、図 116（G）による味方キャラクタ C R A の登場のあとでは、図 116（H）において、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R は、共に、数字「7」と同一の色である明るい赤色を有する数字「1」に変更されて仮停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の色を通常の色（明るい緑色）から数字「7」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を高めている。なお、明るい赤色を有する数字「7」によりリーチが形成されると、他の数字によりリーチが形成される場合と比べて、大当たりの期待度が予め高く設定されている。

【1175】

図 116（H）において、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の色を通常の色（明るい緑色）から数字「7」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を 5 段階のうちいずれかを示唆する画像（例えば、味方キャラクタ C R A の顔画像を 5 つ並べて、大当たりの期待度を 5 段階のうち 3.5 として示唆する画像として、3 つの顔画像が黄色、半分の顔画像が黄色かつ半分の顔画像が黒色、残り 1 つの顔画像を黒色とする。）を表示画面 7 a に表示するようにしてもよい。

【1176】

その後、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 7 7 】

## 〔 装飾図柄視認性変更演出 B 〕

次に、装飾図柄視認性変更演出 B について図 1 1 7 を参照して説明する。図 1 1 7 は、装飾図柄視認性変更演出 B を説明するための図である。装飾図柄視認性変更演出 B は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

## 【 1 1 7 8 】

まず、図 1 1 7 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が、表示画面 7 a の上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域 8 L r、8 C r、8 R r において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。

10

## 【 1 1 7 9 】

数字「7」は明るい赤色を有している。数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「2」、「4」、「6」および「8」は、すべて同一の明るい青色を有している。

## 【 1 1 8 0 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

## 【 1 1 8 1 】

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

30

## 【 1 1 8 2 】

当該変動表示エリアと保留表示エリアは透明な領域であり、後方にある背景画像を当該変動表示エリアと保留表示エリアとを通して視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置 9 C d が表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動表示位置 9 C d を通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン 9 C が表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動アイコン 9 C を通して、視認することができない。また、保留表示エリアに保留表示位置 9 A d が表示されているときには、後方にある背景画像を、保留表示位置 9 A d を通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が表示されているときには、後方にある背景画像を、保留アイコン 9 A を通して、視認することができない。

40

## 【 1 1 8 3 】

50

左装飾図柄 8 L が変動演出（変動表示）される表示画面 7 a の上側から下側までに亘る変動領域 8 L r は、当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリア T H A の後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留表示位置 9 A d が表示されているときには、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留表示位置 9 A d を通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が表示されていない場合（つまり遊技に未だ使用されていない遊技球（保留球）が 1 つも存在しない場合）には、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるものの、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が複数表示される場合には、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留アイコン 9 A を通して、視認することができない。

10

## 【 1 1 8 4 】

中装飾図柄 8 C が変動演出（変動表示）される表示画面 7 a の上側から下側までに亘る変動領域 8 C r は、当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリア T H A の後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留表示位置 9 A d が表示されているときには、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、保留表示位置 9 A d を通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が表示されている場合には、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、保留アイコン 9 A を通して、視認することができない。

20

## 【 1 1 8 5 】

また、当該変動表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、当該変動表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置 9 C d が表示されているときには、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、当該変動表示位置 9 C d を通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン 9 C が表示されている場合には、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、当該変動アイコン 9 C を通して、視認することができない。

30

## 【 1 1 8 6 】

右装飾図柄 8 R が変動演出（変動表示）される表示画面 7 a の上側から下側までに亘る変動領域 8 R r は、当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重なる領域がない。これにより、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）を、当該変動および保留表示エリア T H A に妨げられることなく、視認することができるようになっている。

## 【 1 1 8 7 】

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

40

## 【 1 1 8 8 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の

50

入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【1189】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【1190】

図117（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図117（B）に示すように、表示画面7aの左辺中央（表示画面7aの左辺の距離寸法の2分の1に相当する位置）から表示画面の右辺中央（表示画面7aの左辺の距離寸法の2分の1に相当する位置）までを結ぶ緩やかな凹部形状を有る滑らかな曲線と、表示画面7aの左辺と、表示画面7aの下辺と、表示画面7aの右辺と、により囲まれたミニキャラ演出用領域MHGが表示画面7aに表示されて出現する。ミニキャラ演出用領域MHGは、各種のミニキャラが登場し、ミニキャラによる演出が行われる。

【1191】

このミニキャラ演出用領域MHGは、左装飾図柄8Lが変動演出（変動表示）される変動領域8Lr、中装飾図柄8Cが変動演出（変動表示）される変動領域8Crおよび右装飾図柄8Rが変動演出（変動表示）される変動領域8Rrと前後において重なる領域があり、これらの変動領域8Lr、8Cr、8Rrの手前側に配置され、かつ、当該変動および保留表示エリアTHAと前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリアTHAの後方側に配置されている。つまり、ミニキャラ演出用領域MHGは、変動領域8Lr、8Cr、8Rrと当該変動および保留表示エリアTHAとの間に配置されている。

【1192】

ミニキャラ演出用領域MHGには、有色不透明な背景画像が設けられている。このため、ミニキャラ演出用領域MHGが出現すると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rの変動領域8Lr、8Cr、8Rrとミニキャラ演出用領域MHGとが重なる領域において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rの変動演出（変動表示）を、ミニキャラ演出用領域MHGを通して、視認することができなくなる。これに対して、当該変動および保留表示エリアTHAは、ミニキャラ演出用領域MHGの前方側に配置されるため、ミニキャラ演出用領域MHGが出現しても、ミニキャラ演出用領域MHGにより視認性が阻害されることがない。このように、当該変動および保留表示エリアTHAは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rの変動領域8Lr、8Cr、8Rrとミニキャラ演出用領域MHGと重なるように配置されているものの、当該変動および保留表示エリアTHAにおける、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9C、保留アイコン9Aが左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rとミニキャラ演出用領域MHGとにより視認困難とならないようになっている。

【1193】

なお、ミニキャラ演出用領域MHGに登場するミニキャラは、ミニキャラ演出用領域MHGの前方側に配置されるものの、当該変動および保留表示エリアTHAの後方側に配置

10

20

30

40

50

されるため、当該変動および保留表示エリア T H A は、ミニキャラ演出用領域 M H G にミニキャラが登場しても、ミニキャラにより視認性が阻害されることがない。

【 1 1 9 4 】

続いて、図 1 1 7 ( C ) に示すように、左装飾図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「 1 」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R の変動演出 ( 変動表示 ) が継続されている。仮停止表示された左装飾図柄 8 L の位置では、左装飾図柄 8 L の下側の部分 ( 左装飾図柄 8 L の一部 ) が左装飾図柄 8 L の前方に配置されるミニキャラ演出用領域 M H G により覆われているため、仮停止表示された左装飾図柄 8 L の下側の部分 ( 左装飾図柄 8 L の一部 ) は、左装飾図柄 8 L の前方に配置されるミニキャラ演出用領域 M H G により覆われて視認することができない。

10

【 1 1 9 5 】

その後、図 1 1 7 ( D ) に示すように、ミニキャラとして有色不透明な味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G に登場して動き回る。味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G に登場すると、所定のタイミングで、味方キャラクタ C R A の剣により当該変動アイコン 9 C から他のアイコンへ変化可能となる。ここでは、味方キャラクタ C R A の剣により白い球状の当該変動アイコン 9 C から黄色 ( ゴールド ) の星形のアイコンへ変化し、当該変動アイコン 9 C の変化が成功となる。なお、味方キャラクタ C R A の剣により白い球状の当該変動アイコン 9 C から他のアイコンへ変化せず、当該変動アイコン 9 C の変化が失敗する場合もある。

【 1 1 9 6 】

味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G に登場すると、味方キャラクタ C R A の上半身がミニキャラ演出用領域 M H G を超えて左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R の変動領域 8 L r , 8 C r , 8 R r に跨って表示画面 7 a に表示される場合がある。例えば、図 1 1 7 ( D ) において、味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G に登場すると、味方キャラクタ C R A の上半身が仮停止表示された左装飾図柄 8 L のうち、ミニキャラ演出用領域 M H G で覆われていない部分を覆うこととなる。言い換えると、左装飾図柄 8 L の変動領域 8 L r とミニキャラ演出用領域 M H G とを跨いだ状態で味方キャラクタ C R A が表示されると、仮停止表示された左装飾図柄 8 L がミニキャラ演出用領域 M H G で覆われず露出した部分は、味方キャラクタ C R A と重なることとなって、視認することができなくなる。なお、味方キャラクタ C R A が動き回ることにより、仮停止表示された左装飾図柄 8 L がミニキャラ演出用領域 M H G で覆われず露出した部分と、味方キャラクタ C R A と、が重ならない状態となり、仮停止表示された左装飾図柄 8 L がミニキャラ演出用領域 M H G で覆われず露出した部分を味方キャラクタ C R A に妨げられることなく視認することができる。

20

30

【 1 1 9 7 】

その後、図 1 1 7 ( E ) に示すように、右装飾図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「 1 」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C の変動演出 ( 変動表示 ) が継続され、リーチが形成される。仮停止表示された右装飾図柄 8 R の位置では、右装飾図柄 8 R の下側の部分 ( 右装飾図柄 8 R の一部 ) が右装飾図柄 8 R の前方に配置されるミニキャラ演出用領域 M H G により覆われているため、仮停止表示された右装飾図柄 8 R の下側の部分 ( 右装飾図柄 8 R の一部 ) は、右装飾図柄 8 R の前方に配置されるミニキャラ演出用領域 M H G により覆われて視認することができない。この時点においても、味方キャラクタ C R A は、ミニキャラ演出用領域 M H G を動き回り、味方キャラクタ C R A の上半身がミニキャラ演出用領域 M H G を超えて左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R の変動領域 8 L r , 8 C r , 8 R r に跨って表示画面 7 a に表示される場合がある。

40

【 1 1 9 8 】

なお、右装飾図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「 1 」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「 9 」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C の変動演出 ( 変動表示 ) が継続され、リーチが形成されない場合には、ミニキャラ演出用領域 M H G が表示画面 7 a から消え、その後、中装飾図柄 8 C が仮停止表示されると、左装飾図柄 8 L 、中装飾図

50

柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる場合がある。

【 1 1 9 9 】

また、右装飾図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「 1 」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「 9 」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成されない場合には、ミニキャラ演出用領域 M H G を動き回る味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G を飛び越え、右装飾図柄 8 R の変動領域 8 R r（または右装飾図柄 8 R の変動領域 8 R r と中装飾図柄 8 C の変動領域 8 C r とを跨いだ状態）において味方キャラクタ C R A の剣により数字「 9 」を変動領域 8 R r の下方へ送り出して変動領域 8 R r の上方から数字「 1 」を引き込み仮停止表示してリーチを形成した後に、味方キャラクタ C R A がミニキャラ演出用領域 M H G に再び戻る場合がある。

10

【 1 2 0 0 】

続いて、図 1 1 7（ F ）に示すように、ミニキャラ演出用領域 M H G が表示画面 7 a から消えると、味方キャラクタ C R A も表示画面 7 a から消え、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続される。これにより、装飾図柄視認性変更演出 B が終了する。なお、装飾図柄視認性変更演出 B が行われているときに、ミニキャラ演出用領域 M H G が表示された状態で左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が仮停止表示されると、仮停止された左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R の下側の部分（左装飾図柄 8 L の一部、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R の一部）がミニキャラ演出用領域 M H G に覆われて視認することができない。

20

【 1 2 0 1 】

その後、図 1 1 7（ G ）に示すように、味方キャラクタ C R A が所定期間（例えば、約 1 . 5 秒）だけ表示画面 7 a に表示されると（点滅表示されてもよい。）、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A が表示画面 7 a から消える。

【 1 2 0 2 】

味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a から消えると、その後、図 1 1 7（ H ）に示すように、明るい赤色を有する数字「 1 」で仮表示停止される左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a に表示され、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続される。

【 1 2 0 3 】

図 1 1 7（ G ）による味方キャラクタ C R A の登場のまえでは、図 1 1 7（ F ）において左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R は、共に、明るい緑色を有する数字「 1 」で仮停止表示されていた。これに対して、図 1 1 7（ G ）による味方キャラクタ C R A の登場のあとでは、図 1 1 7（ H ）において、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R は、共に、数字「 7 」と同一の色である明るい赤色を有する数字「 1 」に変更されて仮停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の色を通常の色（明るい緑色）から数字「 7 」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を高めている。なお、明るい赤色を有する数字「 7 」によりリーチが形成されると、他の数字によりリーチが形成される場合と比べて、大当たりの期待度が予め高く設定されている。

30

40

【 1 2 0 4 】

図 1 1 7（ H ）において、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の色を通常の色（明るい緑色）から数字「 7 」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を 5 段階のうちいずれかを示唆する画像（例えば、味方キャラクタ C R A の顔画像を 5 つ並べて、大当たりの期待度を 5 段階のうち 3 . 5 として示唆する画像として、3 つの顔画像が黄色、半分の顔画像が黄色かつ半分の顔画像が黒色、残り 1 つの顔画像を黒色とする。）を表示画面 7 a に表示するようにしてもよい。

【 1 2 0 5 】

その後、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後大当

50

たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

【 1 2 0 6 】

[ 装飾図柄視認性変更演出 C ]

次に、装飾図柄視認性変更演出 C について図 1 1 8 を参照して説明する。図 1 1 8 は、装飾図柄視認性変更演出 C を説明するための図である。装飾図柄視認性変更演出 C は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【 1 2 0 7 】

まず、図 1 1 8 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が、表示画面 7 a の上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域 8 L r、8 C r、8 R r において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「 1 」～数字「 9 」）の変動演出（変動表示）が開始される。

10

【 1 2 0 8 】

数字「 7 」は明るい赤色を有している。数字「 7 」を除く奇数「 1 」、「 3 」、「 5 」および「 9 」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「 2 」、「 4 」、「 6 」および「 8 」は、すべて同一の明るい青色を有している。

【 1 2 0 9 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

【 1 2 1 0 】

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

30

40

【 1 2 1 1 】

当該変動表示エリアと保留表示エリアは透明な領域であり、後方にある背景画像を当該変動表示エリアと保留表示エリアとを通して視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置 9 C d が表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動表示位置 9 C d を通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン 9 C が表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動アイコン 9 C を通して、視認することができない。また、保留表示エリアに保留表示位置 9 A d が表示されているときには、後方にある背景画像を、保留表示位置 9 A d を通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が表示されているときには、後方にある背景画像を、保留アイコン 9 A を通して、視認することができ

50

ない。

【 1 2 1 2 】

左装飾図柄 8 L が変動演出（変動表示）される表示画面 7 a の上側から下側までに亘る変動領域 8 L r は、当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリア T H A の後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留表示位置 9 A d が表示されているときには、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留表示位置 9 A d を通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が表示されていない場合（つまり遊技に未だ使用されていない遊技球（保留球）が 1 つも存在しない場合）には、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるものの、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が複数表示される場合には、左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）を、保留アイコン 9 A を通して、視認することができない。

10

【 1 2 1 3 】

中装飾図柄 8 C が変動演出（変動表示）される表示画面 7 a の上側から下側までに亘る変動領域 8 C r は、当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリア T H A の後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留表示位置 9 A d が表示されているときには、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、保留表示位置 9 A d を通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン 9 A が表示されている場合には、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、保留アイコン 9 A を通して、視認することができない。

20

【 1 2 1 4 】

また、当該変動表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、当該変動表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置 9 C d が表示されているときには、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、当該変動表示位置 9 C d を通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン 9 C が表示されている場合には、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）を、当該変動アイコン 9 C を通して、視認することができない。

30

【 1 2 1 5 】

右装飾図柄 8 R が変動演出（変動表示）される表示画面 7 a の上側から下側までに亘る変動領域 8 R r は、当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重なる領域がない。これにより、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）を、当該変動および保留表示エリア T H A に妨げられることなく、視認することができるようになっている。

【 1 2 1 6 】

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

40

【 1 2 1 7 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像

50



表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面 7 a の最前面側に配置され、他の画像が表示画面 7 a の最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

#### 【 1 2 1 8 】

ここで、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C (以下、単に「アイコン」という場合がある。) について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色 (ゴールド) の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという 4 つのアイコンのうち、黄色 (ゴールド) の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが 3 番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド (黄色) 七色 (レインボー (大当たり濃厚)) という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

#### 【 1 2 1 9 】

図 1 1 8 (A) において装飾図柄の変動演出 (変動表示) が開始されると、その後、図 1 1 8 (B) に示すように、表示画面 7 a の左辺中央 (表示画面 7 a の左辺の距離寸法の 2 分の 1 に相当する位置) から表面画面 7 a の右辺へ向かって第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L を模した左側可動役物画像 K G L が左側可動役物 1 4 L の作動領域と対応するように左装飾図柄 8 L の変動領域 8 L r を覆うように出現する。さらに、表示画面 7 a の右辺中央 (表示画面 7 a の右辺の距離寸法の 2 分の 1 に相当する位置) から表面画面 7 a の左辺へ向かって第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R を模した右側可動役物画像 K G R が右側可動役物 1 4 R の作動領域と対応するように右装飾図柄 8 R の変動領域 8 R r を覆うように出現する。左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R が相互に離間した状態で出現すると、左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R において稲妻が走る演出が行われる。

#### 【 1 2 2 0 】

左側可動役物画像 K G L は、左装飾図柄 8 L が変動演出 (変動表示) される変動領域 8 L r と前後において重なる領域があり、変動領域 8 L r の手前側に配置され、かつ、当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重ならないように配置されている。また、右側可動役物画像 K G R は、右装飾図柄 8 R が変動演出 (変動表示) される変動領域 8 R r と前後において重なる領域があり、変動領域 8 R r の手前側に配置され、かつ、当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重ならないように配置されている。

#### 【 1 2 2 1 】

左側可動役物画像 K G L は、左側可動役物 1 4 L を模したものであり、有色不透明となっている。このため、左側可動役物画像 K G L が出現すると、左装飾図柄 8 L の変動領域 8 L r と左側可動役物画像 K G L とが重なる領域において、左装飾図柄 8 L の変動演出 (変動表示) を、左側可動役物画像 K G L を通して、視認することができなくなる。また、右側可動役物画像 K G R は、右側可動役物 1 4 R を模したものであり、有色不透明となっている。このため、右側可動役物画像 K G R が出現すると、右装飾図柄 8 R の変動領域 8 R r と右側可動役物画像 K G R とが重なる領域において、右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) を、右側可動役物画像 K G R を通して、視認することができなくなる。

#### 【 1 2 2 2 】

なお、左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R が相互に離間した状態で出現し、左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R において稲妻が走る演出が行われるものの、左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R が当該変動お

10

20

30

40

50

よび保留表示エリア T H A と前後において重ならないように配置されているため、稲妻も当該変動および保留表示エリア T H A と前後において重ならず、当該変動および保留表示エリア T H A は、左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R が相互に離間した状態で出現し稲妻が走る演出が行われても、この稲妻により視認性が阻害されることがない。

【 1 2 2 3 】

続いて、図 1 1 8 ( C ) に示すように、左装飾図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が継続されている。仮停止表示された左装飾図柄 8 L の位置では、左装飾図柄 8 L の左側の部分（左装飾図柄 8 L の一部）が左装飾図柄 8 L の前方に配置される左側可動役物画像 K G L により覆われているため、仮停止表示された左装飾図柄 8 L の左側の部分（左装飾図柄 8 L の一部）は、左装飾図柄 8 L の前方に配置される左側可動役物画像 K G L により覆われて視認することができない。

10

【 1 2 2 4 】

その後、図 1 1 8 ( D ) に示すように、左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R が相互に離間した状態で出現した状態では、左側可動役物画像 K G L の環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物画像 K G R の環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、における領域（つまり左側装飾部の上側から下側までに亘る領域と右側装飾部の上側から下側までに亘る領域）において適宜走ることができる。稲妻 S N D が走ると、所定のタイミングで、稲妻 S N D の影響を受けて当該変動アイコン 9 C から他のアイコンへ変化可能となる。ここでは、稲妻 S N D の影響を受けて白い球状の当該変動アイコン 9 C から黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化し、当該変動アイコン 9 C の変化が成功となる。なお、稲妻 S N D の影響を受けも白い球状の当該変動アイコン 9 C から他のアイコンへ変化せず、当該変動アイコン 9 C の変化が失敗する場合もある。

20

【 1 2 2 5 】

左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R が相互に離間した状態で出現し稲妻 S N D が走ると、稲妻 S N D が左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R を超えて左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動領域 8 L r、8 C r、8 R r に跨って表示画面 7 a に表示される場合がある。例えば、図 1 1 8 ( D ) において、左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R が相互に離間した状態で出現し稲妻 S N D が走ると、左側可動役物画像 K G L が仮停止表示された左装飾図柄 8 L のうち、左側可動役物画像 K G L で覆われていない部分を覆うこととなる。言い換えると、左装飾図柄 8 L の変動領域 8 L r と左側可動役物画像 K G L とを跨いだ状態で稲妻 S N D が表示されると、仮停止表示された左装飾図柄 8 L が左側可動役物画像 K G L で覆われず露出した部分は、稲妻 S N D と重なることとなって、視認することができなくなる。なお、稲妻 S N D が左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R の半円部分における上側から下側までに亘る範囲において適宜走ることにより、仮停止表示された左装飾図柄 8 L が左側可動役物画像 K G L で覆われず露出した部分と、稲妻 S N D と、が重ならない状態となり、仮停止表示された左装飾図柄 8 L が左側可動役物画像 K G L で覆われず露出した部分を稲妻 S N D に妨げられることなく視認することができる（図 1 1 8 ( E ) を参照）。

30

40

【 1 2 2 6 】

その後、図 1 1 8 ( E ) に示すように、右装飾図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成される。仮停止表示された右装飾図柄 8 R の位置では、右装飾図柄 8 R の右側の部分（右装飾図柄 8 R の一部）が右装飾図柄 8 R の前方に配置される右側可動役物画像 K G R により覆われているため、仮停止表示された右装飾図柄 8 R の右側の部分（右装飾図柄 8 R の一部）は、右装飾図柄 8 R の前方に配置される右側可動役物画像 K G R により覆われて視認することができない。この時点においても、稲妻 S N D は、左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R の半円部分における上側から下側までに亘る範囲において適

50

宜走ることにより、稲妻SNDが左側可動役物画像KGLおよび右側可動役物画像KGRを超えて左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの変動領域8Lr, 8Cr, 8Rrに跨って表示画面7aに表示される場合がある。

【1227】

なお、右装飾図柄8Rが明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「9」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成されない場合には、左側可動役物画像KGLおよび右側可動役物画像KGRが表示画面7aから消え、その後、中装飾図柄8Cが仮停止表示されると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる場合がある。

10

【1228】

また、右装飾図柄8Rが明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「9」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成されない場合には、左側可動役物画像KGLおよび右側可動役物画像KGRの半円部分における上側から下側までに亘る範囲において適宜走る稲妻SNDが右装飾図柄8Rの変動領域8Rrにおける数字「9」を変動領域8Rrの下方へ送り出して変動領域8Rrの上方から数字「1」を引き込み仮停止表示してリーチを形成した後、稲妻SNDがおさまる場合がある。

【1229】

続いて、図118(F)に示すように、稲妻SNDがおさまると、左側可動役物画像KGLおよび右側可動役物画像KGRが表示画面7aから消え、中装飾図柄8Cの変動演出（変動表示）が継続される。これにより、装飾図柄視認性変更演出Cが終了する。なお、装飾図柄視認性変更演出Cが行われているときに、左側可動役物画像KGLおよび右側可動役物画像KGRが表示された状態で左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rが仮停止表示されると、仮停止された左装飾図柄8Lの左側の部分および右装飾図柄8Rの右側の部分（左装飾図柄8Lの一部および右装飾図柄8Rの一部）が左側可動役物画像KGLおよび右側可動役物画像KGRにそれぞれ覆われて視認することができないのに対して、中装飾図柄8Cが左側可動役物画像KGLおよび右側可動役物画像KGRにそれぞれ覆われず視認することができる。

20

【1230】

その後、図118(G)に示すように、表示画面7aの中央において、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）し、表示画面7aの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物14Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材（合体役物）が形成される。

30

【1231】

左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）となる。円状領域と対応する画像表示装置7の表示画面7aには、味方キャラクタCRAが表示される。このとき、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9C、保留アイコン9Aが表示画面7aから消える。

40

【1232】

味方キャラクタCRAが表示画面7aに表示されてから所定期間（例えば、3秒）だけ経過すると、味方キャラクタCRAが表示画面7aから消え、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）

50

へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

【 1 2 3 3 】

その後、図 1 1 8（H）に示すように、明るい赤色を有する数字「1」で仮表示停止される左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a に表示され、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続される。

【 1 2 3 4 】

図 1 1 8（G）による味方キャラクタ C R A の登場のまえでは、図 1 1 8（F）において左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R は、共に、明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示されていた。これに対して、図 1 1 8（G）による味方キャラクタ C R A の登場のあとでは、図 1 1 8（H）において、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R は、共に、数字「7」と同一の色である明るい赤色を有する数字「1」に変更されて仮停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の色を通常の色（明るい緑色）から数字「7」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を高めている。なお、明るい赤色を有する数字「7」によりリーチが形成されると、他の数字によりリーチが形成される場合と比べて、大当たりの期待度が予め高く設定されている。

【 1 2 3 5 】

図 1 1 8（H）において、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の色を通常の色（明るい緑色）から数字「7」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を 5 段階のうちいずれかを示唆する画像（例えば、味方キャラクタ C R A の顔画像を 5 つ並べて、大当たりの期待度を 5 段階のうち 3 . 5 として示唆する画像として、3 つの顔画像が黄色、半分の顔画像が黄色かつ半分の顔画像が黒色、残り 1 つの顔画像を黒色とする。）を表示画面 7 a に表示するようにしてもよい。

【 1 2 3 6 】

その後、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後が大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

【 1 2 3 7 】

[ 効果例 ]

以下に、装飾図柄視認性変更演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 6 の装飾図柄視認性変更演出 A、図 1 1 7 の装飾図柄視認性変更演出 B、図 1 1 8 の装飾図柄視認性変更演出 C において、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）を備え、左装飾図柄 8 L（図柄画像）による変動表示が行われる変動領域 8 L r（第 1 の領域）の一部と重なるように特定画像（装飾図柄視認性変更演出 A、B ではミニキャラである味方キャラクタ C R A、装飾図柄視認性変更演出 C では稲妻 S N D）を表示可能な第 2 の領域（装飾図柄視認性変更演出 A、B ではミニキャラ演出用領域 M H G、装飾図柄視認性変更演出 C では左側可動役物画像 K G L）が変動領域 8 L r（第 1 の領域）の前方に配置されて設けられ、左装飾図柄 8 L（図柄画像）の一部が第 2 の領域により視認困難となる第 1 の演出（装飾図柄視認性変更演出 A では図 1 1 6（C）、装飾図柄視認性変更演出 B では図 1 1 7（C）、装飾図柄視認性変更演出 C では図 1 1 8（C））を実行することができるようになっている。この構成によれば、左装飾図柄 8 L（図柄画像）の変動領域 8 L r（第 1 の領域）の一部と重なるように、わざわざ、第 2 の領域が変動領域 8 L r（第 1 の領域）の前方に配置されて設けられているため、左装飾図柄 8 L（図柄画像）の一部が第 2 の領域により視認困難とすることができ、左装飾図柄 8 L（図柄画像）の全体像を遊技者自身で想像することができる。これにより、従来にない斬新な図柄画像による変動演出（変動表示）を遊技者に提供

10

20

30

40

50

することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【 1 2 3 8 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 6 の装飾図柄視認性変更演出 A、図 1 1 7 の装飾図柄視認性変更演出 B、図 1 1 8 の装飾図柄視認性変更演出 C における第 1 の演出では、さらに、左装飾図柄 8 L の変動領域 8 L r (第 1 の領域)の一部および第 2 の領域の一部と重なるように当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A を表示可能な当該変動および保留表示エリア T H A (第 3 の領域)が第 2 の領域の前方に配置されて設けられ、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A が左装飾図柄 8 L (図柄画像)および特定画像により視認困難とならないようになっている。当該変動アイコン 9 C は、変動演出中(変動表示中)に対する予告(表示態様を変化させる「変化演出」として使用される場合があるし、保留アイコン 9 A は、遊技に実際に未だ使用されていない状態において将来の演出を先読み演出により示唆する演出として使用される場合がある。これにより、図柄画像による変動表示が行われているときに、図柄画像および特定画像により当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A の視認性が阻害されることを防止することができるため、遊技者が当該変動アイコン 9 C の変化や保留アイコンの変化の見落とし難くすることに寄与することができる。

10

【 1 2 3 9 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 6 の装飾図柄視認性変更演出 A、図 1 1 7 の装飾図柄視認性変更演出 B、図 1 1 8 の装飾図柄視認性変更演出 C における第 1 の演出では、左装飾図柄 8 L の変動領域 8 L r (第 1 の領域)と第 2 の領域とを跨いだ状態で特定画像(装飾図柄視認性変更演出 A、B ではミニキャラである味方キャラクタ C R A、装飾図柄視認性変更演出 C では稲妻 S N D)が表示されると、特定画像により左装飾図柄 8 L (図柄画像)の一部と異なる他の部分(装飾図柄視認性変更演出 A の図 1 1 6 (D) および装飾図柄視認性変更演出 B の図 1 1 7 (D) では仮停止表示された左装飾図柄 8 L が味方キャラクタ C R A と重なる部分、装飾図柄視認性変更演出 C の図 1 1 8 (D) では左装飾図柄 8 L が稲妻 S N D と重なる部分)が視認困難となるようになっている。この構成によれば、図柄画像は、その一部が第 2 の領域により視認困難とされ、さらに、その一部と異なる他の部分も特定画像により視認困難とすることができるため、従来にないより斬新な図柄画像による変動演出(変動表示)を遊技者に提供することができる。

20

30

【 1 2 4 0 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 6 の装飾図柄視認性変更演出 A、図 1 1 7 の装飾図柄視認性変更演出 B、図 1 1 8 の装飾図柄視認性変更演出 C における第 1 の演出では、第 2 の領域が表示画面 7 a から消えて左装飾図柄 8 L (図柄画像)の全体が視認容易となるようになっている。この構成によれば、図柄画像の一部が第 2 の領域により視認困難となっていたため遊技者は図柄画像の全体像を想像することができ、さらに、第 2 の領域が表示画面 7 a から消えることで、自身で想像したものとの答え合わせを行うことができ、図柄画像による変動表示に対する単調さを軽減することに寄与することができる。

40

【 1 2 4 1 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 6 の装飾図柄視認性変更演出 A、図 1 1 7 の装飾図柄視認性変更演出 B、図 1 1 8 の装飾図柄視認性変更演出 C における第 1 の演出は、図柄画像による変動表示が開始されてから仮停止表示されるまえに実行することができるようになっている。この構成によれば、図柄画像が仮停止表示されるまえに、図柄画像の一部を第 2 の領域により視認困難とすることができるため、図柄画像による変動表示に変化を付与することができ、図柄画像による変動表示に対して単調なものとなり難くすることに寄与することができる。

【 1 2 4 2 】

50

## [ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 6 の装飾図柄視認性変更演出 A、図 1 1 7 の装飾図柄視認性変更演出 B、図 1 1 8 の装飾図柄視認性変更演出 C における当該変動アイコン 9 C は、特定画像（装飾図柄視認性変更演出 A、B ではミニキャラである味方キャラクター C R A、装飾図柄視認性変更演出 C では稲妻 S N D）が表示されているときに当たりの期待度が高いものへ変化することができるようになっている。この構成によれば、当該変動アイコン 9 C を、変動演出中（変動表示中）に対する予告（表示態様を変化させる「変化演出」）として使用することができる。また、特定画像が表示画面 7 a に表示されると、当たりの期待度が高いものへ変化する場合があるため、特定画像が表示画面 7 a に表示されただけでも、遊技者に期待感を遊技者に付与することができる。

10

## 【 1 2 4 3 】

## [ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 6 の装飾図柄視認性変更演出 A、図 1 1 7 の装飾図柄視認性変更演出 B、図 1 1 8 の装飾図柄視認性変更演出 C における第 1 の演出のあと、図柄画像の色を他の色へ変更（例えば、数字「1」の色を通常の色（明るい緑色）から明るい赤色に変更）して当たりの期待度を高める第 2 の演出（装飾図柄視認性変更演出 A では図 1 1 6（H）、装飾図柄視認性変更演出 B では図 1 1 7（H）、装飾図柄視認性変更演出 C では図 1 1 8（H））を実行することができるようになっている。この構成によれば、第 1 の演出の終了後に、図柄画像の色が変更される第 2 の演出が実行される可能性があるため、第 1 の演出が開始されると、遊技者は、第 1 の演出を楽しみながら、まだ実行されていないものの、あわせて将来実行され得る第 2 の演出に期待を持つこともできる。

20

## 【 1 2 4 4 】

## [ 変形例 ]

以下に、装飾図柄視認性変更演出の変形例を示す。

## [ 変形例 1 ]

図 1 1 6 の装飾図柄視認性変更演出 A、図 1 1 7 の装飾図柄視認性変更演出 B、図 1 1 8 の装飾図柄視認性変更演出 C では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

30

## 【 1 2 4 5 】

## [ 変形例 2 ]

図 1 1 6（E）、（F）の装飾図柄視認性変更演出 A、図 1 1 7（E）、（F）の装飾図柄視認性変更演出 B では、リーチが形成されると、ミニキャラ演出用領域 M H G が表示画面 7 a から消えていた。しかし、リーチが形成されるまえに、ミニキャラ演出用領域 M H G が表示画面 7 a から消えるようにしてもよい。また図 1 1 8（E）、（F）の装飾図柄視認性変更演出 C では、リーチが形成されると、左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R が表示画面 7 a から消えていた。しかし、リーチが形成されるまえに左側可動役物画像 K G L および右側可動役物画像 K G R が表示画面 7 a から消えるようにしてもよい。こうすれば、右装飾図柄 8 R の仮停止表示の時期を遊技者に示唆することができる。

40

## 【 1 2 4 6 】

## [ 変形例 3 ]

図 1 1 6 の装飾図柄視認性変更演出 A、図 1 1 7 の装飾図柄視認性変更演出 B、図 1 1 8 の装飾図柄視認性変更演出 C では、まず左装飾図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示され、その後、右装飾図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示されて奇数の装飾図柄（図柄画像）によりリーチが形成されていた。しかし、例えば、左装飾図柄 8 L が明るい青色を有する数字「2」で仮停止表示され、その後、右装飾図

50

柄 8 R が明るい青色を有する数字「2」で仮停止表示されることにより、つまり偶数の装飾図柄（図柄画像）によりリーチが形成されてもよい。

【1247】

[変形例4]

図118(B)～(E)の装飾図柄視認性変更演出Cでは、第1可動役物14の左側可動役物14Lを模した左側可動役物画像KGLが左装飾図柄8Lの変動領域8Lrを覆うように出現し、さらに、第1可動役物14の右側可動役物14Rを模した右側可動役物画像KGRが右装飾図柄8Rの変動領域8Rrを覆うように出現していた。しかし、左側可動役物画像KGLに代えて左側可動役物14Lとしてもよいし、右側可動役物画像KGRに代えて右側可動役物14Rとしてもよい。左側可動役物14Lにより左装飾図柄8Lの一部を覆うことで左装飾図柄8Lの一部を視認困難とすることができるし、右側可動役物14Rにより右装飾図柄8Rの一部を覆うことで右装飾図柄8Rの一部を視認困難とすることができるため、左装飾図柄8Lの全体像や右装飾図柄8Rの全体像を遊技者自身で想像することができる。これにより、従来にない斬新な図柄画像による変動演出（変動表示）を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

10

【1248】

また、左側可動役物画像KGLが左側可動役物14Lの作動領域と対応するように表示画面7aに表示され、右側可動役物画像KGRが右側可動役物14Rの作動領域と対応するように表示画面7aに表示されるようになっており、左側可動役物画像KGLおよび右側可動役物画像KGRが当該変動および保留表示エリアTHAと前後において重ならないようになっているため、左側可動役物画像KGLに代えて左側可動役物14Lとし、右側可動役物画像KGRに代えて右側可動役物14Rとしても、そもそも、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが当該変動および保留表示エリアTHAと前後において重ならない。つまり左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが当該変動および保留表示エリアTHAにおける当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aを覆うことがない。

20

【1249】

[変形例5]

図116の装飾図柄視認性変更演出A、図117の装飾図柄視認性変更演出B、図118の装飾図柄視認性変更演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

30

【1250】

[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C9-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

図柄画像による変動表示が行われる第1の領域の一部と重なるように特定画像を表示可能な第2の領域が前記第1の領域の前方に配置されて設けられ、前記図柄画像の一部が前記第2の領域により視認困難となる第1の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

40

【1251】

[態様C9-2]

態様C9-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、さらに、前記第1の領域の一部および前記第2の領域の一部と重なるように当該変動アイコンおよび保留アイコンを表示可能な第3の領域が前記第2の領域の前方に配置されて設けられ、前記当該変動アイコンおよび前記保留アイコンが前記図柄画像および前記特定画像により視認困難とならない、

ことを特徴とする遊技機。

【1252】

[態様C9-3]

50

態様 C 9 - 1 または態様 C 9 - 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 の領域と前記第 2 の領域とを跨いだ状態で前記特定画像が表示されると、前記特定画像により前記図柄画像の一部と異なる他の部分が視認困難となる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 5 3 】

[ 態様 C 9 - 4 ]

態様 C 9 - 1 から態様 C 9 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出では、前記第 2 の領域が消えて前記図柄画像の全体が視認容易となる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 5 4 】

[ 態様 C 9 - 5 ]

態様 C 9 - 1 から態様 C 9 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出は、前記図柄画像による変動表示が開始されてから仮停止表示されるまでに実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 5 5 】

[ 態様 C 9 - 6 ]

態様 C 9 - 1 から態様 C 9 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記当該変動アイコンは、前記特定画像が表示されているときに当たりの期待度が高いものへ変化可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 5 6 】

[ 態様 C 9 - 7 ]

態様 C 9 - 1 から態様 C 9 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出のあと、前記図柄画像の色を他の色へ変更して当たりの期待度を高める第 2 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 5 7 】

以下に図 1 1 9 ~ 図 1 2 1 を用いて装飾図柄回転停止表示演出 A ~ C について説明する。  
図 1 1 9 ~ 図 1 2 1 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される例えば第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。

【 1 2 5 8 】

この装飾図柄回転停止表示演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、装飾図柄回転停止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画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 1 2 5 9 】

ここでは、まず装飾図柄回転停止表示演出 A について説明し、装飾図柄回転停止表示演出 B、そして装飾図柄回転停止表示演出 C について順番に説明する。

【 1 2 6 0 】

[ 装飾図柄回転停止表示演出 A ]

装飾図柄回転停止表示演出 A について図 1 1 9 を参照して説明する。図 1 1 9 は、装飾図柄回転停止表示演出 A を説明するための図である。装飾図柄回転停止表示演出 A は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【 1 2 6 1 】

まず、図 1 1 9（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の

10

20

30

40

50



左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が、表示画面 7 a の上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。なお、中装飾図柄 8 C には、数字の図柄のほかに、特殊図柄がある。この特殊図柄は、キャラクタの図柄のみから構成されている。

【1262】

数字「7」は明るい赤色を有している。数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「2」、「4」、「6」および「8」は、すべて同一の明るい青色を有している。奇数の図柄には、複数の色（フルカラー）を有する各種キャラクタの図柄（すべて異なるキャラクタの図柄）が付されて構成されているのに対して、偶数の図柄には、キャラクタの図柄が全く付されていない。奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄は、キャラクタの図柄が主体として大きく表示される。このため、奇数の図柄は、奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さい大きさとなっている。これに対して、偶数の図柄にはキャラクタの図柄が付されていないため、偶数の図柄自身が主体として大きく表示される。このため、偶数の図柄は、奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと同じ程度の大きさを有している。特殊図柄は、翼人形態のキャラクタの図柄であり、複数の色（フルカラー）を有している。特殊図柄は、翼人形態のキャラクタの図柄のみで構成されており、特殊図柄の大きさは、奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて同じ程度の大きさ、または、大きく

10

20

【1263】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【1264】

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

30

【1265】

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

40

【1266】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第1始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第2始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留

50

アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面 7 a の最前面側に配置され、他の画像が表示画面 7 a の最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

10

## 【 1 2 6 7 】

ここで、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C (以下、単に「アイコン」という場合がある。)について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色(ゴールド)の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色(ゴールド)の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド(黄色) 七色(レインボー(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

20

## 【 1 2 6 8 】

図 1 1 9 ( A ) において、左装飾図柄 8 L が明るい青色を有する数字「2」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a にキャラクタの図柄 8 C b が付されて仮停止表示され、右装飾図柄 8 C が明るい青色を有する数字「6」で仮停止表示され、その後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が停止表示され、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

## 【 1 2 6 9 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、図 1 1 9 ( B ) に示すように、再び、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始され、装飾図柄回転停止表示演出 A が開始される。

30

## 【 1 2 7 0 】

その後、変動演出中(変動表示中)の左装飾図柄 8 L が半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図 1 1 9 ( C ) に示すように、左装飾図柄 8 L が、左装飾図柄 8 L の変動領域における表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a にキャラクタの図柄 8 L b が付された状態で現れる。左装飾図柄 8 L は、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a が正面を向いたままの状態となって変動演出(変動表示)されており、さらに、明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a に付されたキャラクタの図柄 8 L b がその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクタの図柄 8 L b から見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演出(変動表示)されている。このとき、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R の変動演出(変動表示)が継続されている。

40

## 【 1 2 7 1 】

そして、左装飾図柄 8 L は、図 1 1 9 ( D ) に示すように、明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a が正面を向いたままの状態、キャラクタの図柄 8 L b が右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクタの図柄 8 L b が正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、左装飾図柄 8 L 全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、左装飾図柄 8 L は、明るい緑色を有する

50

数字「1」の図柄8 L aおよびキャラクタの図柄8 L bがそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。

【1272】

続いて、変動演出中（変動表示中）の右装飾図柄8 Rが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図119（E）に示すように、右装飾図柄8 Rが、右装飾図柄8 Rの変動領域における表示画面7 aの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい青色を有する数字「2」の図柄8 R aにキャラクタが付されず現れる。右装飾図柄8 Rは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい青色を有する数字「2」の図柄8 R aが正面を向かず数字「2」の図柄8 R aから見て左前方に傾きいたままの状態となって変動演出（変動表示）されている。このとき、中装飾図柄8 Cの変動演出（変動表示）が継続されている。

10

【1273】

そして、右装飾図柄8 Rは、図119（F）に示すように、明るい青色を有する数字「2」の図柄8 R aが左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、明るい青色を有する数字「2」の図柄8 R aが正面を向くと、右装飾図柄8 R全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、右装飾図柄8 Rは、明るい青色を有する数字「2」の図柄8 R aが正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。

【1274】

続いて、変動演出中（変動表示中）の中装飾図柄8 Cが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図119（G）に示すように、中装飾図柄8 Cが、中装飾図柄8 Cの変動領域における表示画面7 aの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい赤色を有する数字「7」の図柄8 C aにキャラクタの図柄8 C bが付された状態で現れる。中装飾図柄8 Cは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい赤色を有する数字「7」の図柄8 C aが正面を向いたままの状態となって変動演出（変動表示）されており、さらに、明るい赤色を有する数字「7」の図柄8 C aに付されたキャラクタの図柄8 C bがその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクタの図柄8 C bから見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演出（変動表示）されている。

20

【1275】

そして、中装飾図柄8 Cは、図119（H）に示すように、明るい赤色を有する数字「7」の図柄8 C aが正面を向いたままの状態、キャラクタの図柄8 C bが右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクタの図柄8 C bが正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、中装飾図柄8 C全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、中装飾図柄8 Cは、明るい赤色を有する数字「7」の図柄8 C aおよびキャラクタの図柄8 C bがそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。これにより、装飾図柄回転停止表示演出Aが終了する。

30

【1276】

その後、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 Cおよび右装飾図柄8 Rが停止表示され、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン9 Cが表示画面7 aから消える。

【1277】

このように、左装飾図柄8 Lにおいては、奇数の図柄8 L aに付されたキャラクタの図柄8 L bがキャラクタの図柄8 L bから見て右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、中装飾図柄8 Cにおいては、奇数の図柄8 C aに付されたキャラクタの図柄8 C bがキャラクタの図柄8 C bから見て右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるのに対して、右装飾図柄8 Rにおいては、偶数の図柄8 R aが偶数の図柄8 R aから見て左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるようになっている。つまり、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在する場合にはキャラクタの図柄が回転し、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在しない場合には数字の図柄が回転するようになっており、回転する対象が異なるようになっている。さらに、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在する場合におけるキャラクタの図柄が回転する方向と、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在しな

40

50

い場合における数字の図柄が回転する方向と、が正反対となって異なるようになっている。

【 1 2 7 8 】

[ 装飾図柄回転停止表示演出 B ]

次に、装飾図柄回転停止表示演出 B について図 1 2 0 を参照して説明する。図 1 2 0 は、装飾図柄回転停止表示演出 B を説明するための図である。装飾図柄回転停止表示演出 B は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【 1 2 7 9 】

まず、図 1 2 0 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が、表示画面 7 a の上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態  
10  
様で装飾図柄（図柄：数字「 1 」～数字「 9 」）の変動演出（変動表示）が開始される。なお、中装飾図柄 8 C には、数字の図柄のほかに、特殊図柄がある。この特殊図柄は、キャラクターの図柄のみから構成されている。

【 1 2 8 0 】

数字「 7 」は明るい赤色を有している。数字「 7 」を除く奇数「 1 」、「 3 」、「 5 」および「 9 」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「 2 」、「 4 」、「 6 」および「 8 」は、すべて同一の明るい青色を有している。奇数の図柄には、複数の色（フルカラー）を有する各種キャラクターの図柄（すべて異なるキャラクターの図柄）が付されて構成されているのに対して、偶数の図柄には、キャラクターの図柄が全く付されていない。奇数の図柄に付されたキャラクターの図柄は、キャラクターの図柄が主体として大きく表示される。このため、奇数の図柄は、奇数の図柄に付されたキャラクターの図柄の大きさと比べて  
20  
小さい大きさとなっている。これに対して、偶数の図柄にはキャラクターの図柄が付されていないため、偶数の図柄自身が主体として大きく表示される。このため、偶数の図柄は、奇数の図柄に付されたキャラクターの図柄の大きさと同じ程度の大きさを有している。特殊図柄は、翼人形態のキャラクターの図柄であり、複数の色（フルカラー）を有している。特殊図柄は、翼人形態のキャラクターの図柄のみで構成されており、特殊図柄の大きさは、奇数の図柄に付されたキャラクターの図柄の大きさと比べて同じ程度の大きさ、または、大きくなっている。

【 1 2 8 1 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から  
30  
徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【 1 2 8 2 】

第 1 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する当該変動アイコン 9 C は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示されている当該変動表示位置 9 C d（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置  
40  
9 C d の左側における表示画面 7 a の領域には、第 1 特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 A d（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置 9 A d は、当該変動表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の左辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、そして第 4 保留表示位置 9 A d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【 1 2 8 3 】

ここでは、当該変動表示位置 9 C d には、白い球状の当該変動アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、第 2 保留表示位  
50

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

【 1 2 8 4 】

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

10

【 1 2 8 5 】

ここで、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという 4 つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが 3 番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

20

【 1 2 8 6 】

図 1 2 0（A）において、左装飾図柄 8 L が明るい青色を有する数字「2」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a にキャラクタの図柄 8 C b が付されて仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」で仮停止表示され、その後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が停止表示され、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

30

【 1 2 8 7 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、図 1 2 0（B）に示すように、再び、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、装飾図柄回転停止表示演出 B が開始される。

40

【 1 2 8 8 】

その後、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄 8 L が半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図 1 2 0（C）に示すように、左装飾図柄 8 L が、左装飾図柄 8 L の変動領域における表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a にキャラクタの図柄 8 L b が付された状態で現れる。左装飾図柄 8 L は、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a が正面を向いたままの状態となって変動演出（変動表示）されており、さらに、明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a に付されたキャラクタの図柄 8 L b がその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクタの図柄 8 L b から見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演

50

出（変動表示）されている。このとき、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が継続されている。

【 1 2 8 9 】

そして、左装飾図柄 8 L は、図 1 2 0 ( D ) に示すように、明るい緑色を有する数字「 1 」の図柄 8 L a が正面を向いたままの状態、キャラクタの図柄 8 L b が右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクタの図柄 8 L b が正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、左装飾図柄 8 L 全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、左装飾図柄 8 L は、明るい緑色を有する数字「 1 」の図柄 8 L a およびキャラクタの図柄 8 L b がそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。

10

【 1 2 9 0 】

続いて、変動演出中（変動表示中）の右装飾図柄 8 R が半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図 1 2 0 ( E ) に示すように、右装飾図柄 8 R が、右装飾図柄 8 R の変動領域における表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい青色を有する数字「 2 」の図柄 8 R a にキャラクタが付されず現れる。右装飾図柄 8 R は、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい青色を有する数字「 2 」の図柄 8 R a が正面を向かず数字「 2 」の図柄 8 R a から見て左前方に傾きいたままの状態となって変動演出（変動表示）されている。このとき、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続されている。

【 1 2 9 1 】

そして、右装飾図柄 8 R は、図 1 2 0 ( F ) に示すように、明るい青色を有する数字「 2 」の図柄 8 R a が左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、明るい青色を有する数字「 2 」の図柄 8 R a が正面を向くと、右装飾図柄 8 R 全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、右装飾図柄 8 R は、明るい青色を有する数字「 2 」の図柄 8 R a が正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。

20

【 1 2 9 2 】

続いて、変動演出中（変動表示中）の中装飾図柄 8 C が半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図 1 2 0 ( G ) に示すように、中装飾図柄 8 C が、中装飾図柄 8 C の変動領域における表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、翼人形態のキャラクタの図柄 8 C b が現れる。中装飾図柄 8 C は、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、翼人形態のキャラクタの図柄 8 C b がすべてシルバーの色を有した状態となって変動演出（変動表示）されている。

30

【 1 2 9 3 】

そして、中装飾図柄 8 C が仮停止表示されると、図 1 2 0 ( H ) に示すように、中装飾図柄 8 C が閃光 F H を放ちながら大きくなり、シルバーの色を有した翼人形態のキャラクタの図柄 8 C b が他の色（フルカラー）へ変化し、目の色もシルバーの色から黄色へ変化する。このとき、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R は表示画面 7 a から消える。これに対して、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C は、表示画面 7 a に表示されたままの状態となっている。さらに、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C は、閃光 F H が当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C の後方へ配置されて表示されるようになっており、閃光 F H により覆われず、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C の視認性が阻害されないようになっており、保留アイコン 9 A が存在する場合には、もちろん、保留アイコン 9 A が表示画面 7 a から消えることがないし、保留アイコン 9 A の後方に閃光 F H が配置されて表示されるようになっており、保留アイコン 9 A が閃光 F H により覆われず、保留アイコン 9 A の視認性が阻害されることがない。

40

【 1 2 9 4 】

その後、閃光 F H が放たれた状態において、図 1 2 0 ( I )（同図中において閃光 F H を省略している。）に示すように、大きくなった中装飾図柄 8 C における翼人形態のキャラクタの図柄 8 C b が中装飾図柄 8 C から前方へ飛び出し、さらに大きく表示され、翼人

50

形態のキャラクタの図柄 8 C b の動画演出が行われる。このとき、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a から消える。これにより、装飾図柄回転停止表示演出 B が終了する。

【 1 2 9 5 】

なお、図 1 2 0 ( I ) において、中装飾図柄 8 C における翼人形態のキャラクタの図柄 8 C b が中装飾図柄 8 C から前方へ飛び出さない場合には、中装飾図柄 8 C が自身の変動領域の下方へ移動して上方から明るい緑色を有する数字「 1 」の図柄 8 C a にキャラクタの図柄 8 C b が付された状態で現れる。中装飾図柄 8 C は、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい緑色を有する数字「 1 」の図柄 8 C a が正面を向いたままの状態となって変動演出 ( 変動表示 ) されており、さらに、明るい緑色を有する数字「 1 」の図柄 8 C a に付されたキャラクタの図柄 8 C b がその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクタの図柄 8 C b から見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演出 ( 変動表示 ) されている。そして、中装飾図柄 8 C は、明るい緑色を有する数字「 1 」の図柄 8 C a が正面を向いたままの状態、キャラクタの図柄 8 C b が右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクタの図柄 8 C b が正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、中装飾図柄 8 C 全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、中装飾図柄 8 C は、明るい緑色を有する数字「 1 」の図柄 8 C a およびキャラクタの図柄 8 C b がそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。これにより、装飾図柄回転停止表示演出 B が終了する。その後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

10

20

【 1 2 9 6 】

続いて、図 1 2 0 ( J ) に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出では、2 つのキャラクタ ( 味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B ) が戦う演出であり、大当たりの期待度が高い演出となっている。なお、バトル演出では、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。保留アイコン 9 A が存在する場合には、もちろん、保留アイコン 9 A も表示画面 7 a から消える。

【 1 2 9 7 】

味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示され、大当たりとなってその後大当たり遊技 ( 大当たり演出 ) が開始されるのに対して、味方キャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。バトル演出が終了して、大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a に再び表示される。なお、保留アイコン 9 A が存在する場合には、保留アイコン 9 A も表示画面 7 a に再び表示される。

30

【 1 2 9 8 】

このように、中装飾図柄 8 C においては、特殊図柄である翼人形態のキャラクタの図柄 8 C b が正面を向いたまま姿勢を変化させることがないものの、左装飾図柄 8 L においては、奇数の図柄 8 L a に付されたキャラクタの図柄 8 L b が右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるのに対して、右装飾図柄 8 R においては、偶数の図柄 8 R a が左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるようになっている。つまり、特殊図柄を除いて装飾図柄にキャラクタの図柄が存在する場合にはキャラクタの図柄が回転し、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在しない場合には数字の図柄が回転するようになっており、回転する対象が異なるようになっている。さらに、特殊図柄を除いて装飾図柄にキャラクタの図柄が存在する場合におけるキャラクタの図柄が回転する方向と、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在しない場合における数字の図柄が回転する方向と、が正反対となっている。

40

【 1 2 9 9 】

また、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在する場合においても、キャラクタの図柄が回

50

転するものと、キャラクタの図柄が正面を向いたままで回転しない特殊図柄と、がある。さらに、装飾図柄が数字の図柄を唯一の図柄として構成されるものと、装飾図柄が翼人形態のキャラクタの図柄を唯一の図柄として構成されるものと、がある場合には、唯一の図柄が回転するようになっている。

#### 【 1 3 0 0 】

[ 装飾図柄回転停止表示演出 C ]

次に、装飾図柄回転停止表示演出 C について図 1 2 1 を参照して説明する。図 1 2 1 は、装飾図柄回転停止表示演出 C を説明するための図である。装飾図柄回転停止表示演出 C は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

#### 【 1 3 0 1 】

まず、図 1 2 1 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が、表示画面 7 a の上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「 1 」～数字「 9 」）の変動演出（変動表示）が開始される。なお、ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R は、カードタイプの装飾図柄となっており、カード内に数字の図柄に各種キャラクタが付されている。また、中装飾図柄 8 C には、特殊図柄がある。この特殊図柄は、キャラクタの図柄のみから構成されている。

#### 【 1 3 0 2 】

数字「 7 」は明るい赤色を有している。数字「 7 」を除く奇数「 1 」、「 3 」、「 5 」および「 9 」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「 2 」、「 4 」、「 6 」および「 8 」は、すべて同一の明るい青色を有している。数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）には、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する各種キャラクタの図柄（すべて異なるキャラクタの図柄）が付されて構成されており、キャラクタの図柄が主体として大きく表示される。このため、数字の図柄は、数字の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さい大きさとなっている。特殊図柄は、翼人形態のキャラクタの図柄であり、複数の色（フルカラー）を有している。特殊図柄は、翼人形態のキャラクタの図柄のみで構成されており、特殊図柄の大きさは、数字の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさ比べて同じ程度の大きさ、または、大きくなっている。

#### 【 1 3 0 3 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

#### 【 1 3 0 4 】

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

#### 【 1 3 0 5 】

ここでは、当該変動表示位置 9 C d には、白い球状の当該変動アイコン 9 C が表示され

10

20

30

40

50



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

【1306】

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

【1307】

ここで、保留アイコン9 Aおよび当該変動アイコン9 C(以下、単に「アイコン」という場合がある。)について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色(ゴールド)の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色(ゴールド)の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド(黄色) 七色(レインボー(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【1308】

図121(A)において、左装飾図柄8 Lが明るい青色を有する数字「2」にキャラクタの図柄8 L bが付されて仮停止表示され、中装飾図柄8 Cが明るい緑色を有する数字「3」の図柄8 C aにキャラクタの図柄8 C bが付されて仮停止表示され、右装飾図柄8 Rが明るい青色を有する数字「6」にキャラクタの図柄8 R bが付されて仮停止表示され、その後、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 Cおよび右装飾図柄8 Rが停止表示され、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン9 Cが表示画面7 aから消える。

【1309】

続いて、第1保留表示位置9 A dに表示されていた保留アイコン9 Aが当該変動表示位置9 C dへ移動して当該変動アイコン9 Cとなると、図121(B)に示すように、再び、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始され、装飾図柄回転停止表示演出Cが開始される。

【1310】

その後、変動演出中(変動表示中)の左装飾図柄8 Lが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図121(C)に示すように、左装飾図柄8 Lが、左装飾図柄8 Lの変動領域における表示画面7 aの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい緑色を有する数字「1」の図柄8 L aにキャラクタの図柄8 L bが付された状態で現れる。左装飾図柄8 Lは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい緑色を有する数字「1」の図柄8 L aが正面を向いたままの状態となって変動演出(変動表示)されており、さらに、明るい緑色を有する数字「1」の図柄8 L aに付されたキャラクタの図柄8 L bがその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクタ

の図柄 8 L b から見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演出（変動表示）されている。このとき、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が継続されている。

【 1 3 1 1 】

そして、左装飾図柄 8 L は、図 1 2 1 ( D ) に示すように、明るい緑色を有する数字「 1 」の図柄 8 L a が正面を向いたままの状態、キャラクターの図柄 8 L b が右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクターの図柄 8 L b が正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、カードタイプの左装飾図柄 8 L 全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、カードタイプの左装飾図柄 8 L は、明るい緑色を有する数字「 1 」の図柄 8 L a およびキャラクターの図柄 8 L b がそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。

10

【 1 3 1 2 】

続いて、変動演出中（変動表示中）の右装飾図柄 8 R が半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図 1 2 1 ( E ) に示すように、右装飾図柄 8 R が、右装飾図柄 8 R の変動領域における表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい青色を有する数字「 2 」の図柄 8 R a にキャラクターの図柄 8 R b が付された状態で現れる。右装飾図柄 8 R は、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい青色を有する数字「 2 」の図柄 8 R a が正面を向かず数字「 2 」の図柄 8 R a から見て左前方に傾きいたままの状態となって変動演出（変動表示）されており、明るい青色を有する数字「 2 」の図柄 8 R a に付されたキャラクターの図柄 8 R b がその目は黄色に光ってフルカラーで正面を向いたままの状態となって変動演出（変動表示）されている。このとき、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が継続されている。

20

【 1 3 1 3 】

そして、右装飾図柄 8 R は、図 1 2 1 ( F ) に示すように、明るい青色を有する数字「 2 」の図柄 8 R a が左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、明るい青色を有する数字「 2 」の図柄 8 R a が正面を向くと、カードタイプの右装飾図柄 8 R 全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、カードタイプの右装飾図柄 8 R は、明るい青色を有する数字「 2 」の図柄 8 R a およびキャラクターの図柄 8 R b がそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。

30

【 1 3 1 4 】

続いて、変動演出中（変動表示中）の中装飾図柄 8 C が半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図 1 2 1 ( G ) に示すように、中装飾図柄 8 C が、中装飾図柄 8 C の変動領域における表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい赤色を有する数字「 7 」の図柄 8 C a にキャラクターの図柄 8 C b が付された状態で現れる。中装飾図柄 8 C は、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい赤色を有する数字「 7 」の図柄 8 C a が正面を向いたままの状態となって変動演出（変動表示）されており、さらに、明るい赤色を有する数字「 7 」の図柄 8 C a に付されたキャラクターの図柄 8 C b がその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクターの図柄 8 C b から見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演出（変動表示）されている。

40

【 1 3 1 5 】

そして、中装飾図柄 8 C は、図 1 2 1 ( H ) に示すように、明るい赤色を有する数字「 7 」の図柄 8 C a が正面を向いたままの状態、キャラクターの図柄 8 C b が右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクターの図柄 8 C b が正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、カードタイプの中装飾図柄 8 C 全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、カードタイプの中装飾図柄 8 C は、明るい赤色を有する数字「 7 」の図柄 8 C a およびキャラクターの図柄 8 C b がそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。これにより、装飾図柄回転停止表示演出 C が終了する。

50

## 【 1 3 1 6 】

その後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が停止表示され、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

## 【 1 3 1 7 】

このように、カードタイプの左装飾図柄 8 L においては、奇数の図柄 8 L a に付されたキャラクタの図柄 8 L b がキャラクタの図柄 8 L b から見て右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、カードタイプの中装飾図柄 8 C においては、奇数の図柄 8 C a に付されたキャラクタの図柄 8 C b がキャラクタの図柄 8 C b から見て右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるのに対して、カードタイプの右装飾図柄 8 R においては、偶数の図柄 8 R a が偶数の図柄 8 R a から見て左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるようになっている。つまり、奇数の図柄および偶数の図柄に各種キャラクタがそれぞれ付されていても、奇数の図柄ではキャラクタの図柄が回転し、偶数の図柄では数字の図柄が回転するようになっており、回転する対象が異なるようになっている。さらに、奇数の図柄におけるキャラクタの図柄が回転する方向と、偶数の図柄における数字の図柄が回転する方向と、が正反対となって異なるようになっている。

10

## 【 1 3 1 8 】

## [ 効果例 ]

以下に、装飾図柄回転停止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、例えば、図 1 1 9 の装飾図柄回転停止表示演出 A、図 1 2 0 の装飾図柄回転停止表示演出 B、図 1 2 1 の装飾図柄回転停止表示演出 C において、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7 (表示手段) を備え、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R の装飾図柄 (複数の図柄画像) のうち、奇数の図柄にキャラクタの図柄が付された装飾図柄 (第 1 の図柄画像) を第 1 の停止態様で仮停止表示し、さらに、偶数の図柄の装飾図柄 (第 2 の図柄画像) を第 2 の停止態様 (第 2 の停止態様は、第 1 の停止態様と異なるものである。) で仮停止表示する変動演出 (装飾図柄回転停止表示演出 A では図 1 1 9 (B) ~ (H)、装飾図柄回転停止表示演出 B では図 1 2 0 (B) ~ (G)、装飾図柄回転停止表示演出 C では図 1 2 1 (B) ~ (I)) を実行することができるようになっている。この構成によれば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R の装飾図柄 (複数の図柄画像) のうち、第 1 の停止態様で仮停止表示される奇数の図柄にキャラクタが付された装飾図柄 (第 1 の図柄画像) と、第 2 の停止態様で仮停止表示される偶数の図柄の装飾図柄 (第 2 の図柄画像) と、により、斬新な装飾図柄の変動演出 (変動表示) を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

20

30

## 【 1 3 1 9 】

## [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 9 の装飾図柄回転停止表示演出 A、図 1 2 0 の装飾図柄回転停止表示演出 B、図 1 2 1 の装飾図柄回転停止表示演出 C において、第 1 の図柄画像および第 2 の図柄画像は、数字の図柄 (数字画像) であり、第 1 の図柄画像は、さらに、キャラクタの図柄 (装飾画像) が含まれるようになっている。この構成によれば、第 1 の図柄画像は、数字の図柄 (数字画像) にキャラクタの図柄 (装飾画像) が含まれたものとなり、第 2 の図柄画像は、数字の図柄 (数字画像) となる。このため、第 1 の図柄画像となる装飾図柄と、第 2 の図柄画像となる装飾図柄と、においてすでに差異が生じており、装飾図柄の変動演出 (変動表示) が開始され仮停止表示されると、仮停止表示される装飾図柄の組み合わせによっては異なった印象を遊技者へ付与することができる。装飾図柄の変動演出 (変動表示) の仮停止表示に対する単調さをなくすことに寄与することができる。

40

## 【 1 3 2 0 】

## [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 1 9 の装飾図柄回転停止表示演出 A、図 1

50

20の装飾図柄回転停止表示演出B、図121の装飾図柄回転停止表示演出Cにおける変動演出では、第1の停止態様として第1の図柄画像における数字の図柄(数字画像)を回転させずにキャラクタの図柄(装飾画像)を回転させたのち第1の図柄画像を仮停止表示し、第2の停止態様として第2の図柄画像における数字の図柄(数字画像)を回転させたのち第2の図柄画像を仮停止表示することができるようになっている。この構成によれば、数字の図柄(数字画像)にキャラクタの図柄(装飾画像)が含まれた第1の図柄画像は、数字の図柄(数字画像)が回転せずキャラクタの図柄(装飾画像)が回転したのち仮停止表示され、数字の図柄(数字画像)となる第2の図柄画像は、数字の図柄(数字画像)が回転したのち仮停止表示されるようになっており、回転する対象が異なるようになっている。これにより、装飾図柄が仮停止表示されるバリエーションとして、第1の図柄画像のみによる場合、第2の図柄画像のみによる場合、第1の図柄画像と第2の図柄画像とによる場合があるものの、いずれのバリエーションにおいても、装飾図柄に回転する部分が必ず存在するため、装飾図柄の変動演出(変動表示)に対して「回転」という統一された演出が行われるようになっており、第1の図柄画像と第2の図柄画像とで回転する対象が異なっても、装飾図柄の変動演出(変動表示)に対して違和感を遊技者に与え難くすることができる。

10

## 【1321】

## [効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図119の装飾図柄回転停止表示演出A、図120の装飾図柄回転停止表示演出B、図121の装飾図柄回転停止表示演出Cにおいて、第1の図柄画像における数字の図柄(数字画像)は、明るい緑色(第1の色)を有するものと明るい赤色(第2の色)とを有するものがあり、第2の図柄画像における数字の図柄(数字画像)は、明るい青色(第3の色)を有するものがあるようになっている。この構成によれば、第1の図柄画像と第2の図柄画像とでは、そもそも仮停止表示される態様に差異があり、さらに、数字の図柄(数字画像)の色にも差異があるし、またさらに、第1の図柄画像における数字の図柄(数字画像)にも、2つの色が存在するため、仮停止表示される組み合わせによっては、より異なった印象を遊技者へ付与することができる。

20

## 【1322】

## [効果5]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図120(G)~(I)の装飾図柄回転停止表示演出Bにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Lの装飾図柄(複数の図柄画像)には、さらに、キャラクタの図柄(装飾画像)を有し且つ数字の図柄(数字画像)を有しない中装飾図柄8Cの特殊図柄(第3の図柄画像)があり、変動演出では、中装飾図柄8Cの特殊図柄(第3の図柄画像)を第3の停止態様で仮停止表示し、第3の停止態様では、中装飾図柄8Cの特殊図柄(第3の図柄画像)を仮停止表示すると、中装飾図柄8Cの特殊図柄(第3の図柄画像)における翼人形態のキャラクタの図柄(装飾画像)が中装飾図柄8Cの特殊図柄(第3の図柄画像)の外側へ飛び出して動作することができるようになっている。この構成によれば、中装飾図柄8Cの特殊図柄(第3の図柄画像)が仮停止表示されると、中装飾図柄8Cの特殊図柄(第3の図柄画像)における翼人形態のキャラクタの図柄(装飾画像)が、突如として、中装飾図柄8Cの特殊図柄(第3の図柄画像)から外側へ飛び出して動作するという遊技者も想像もつかない動画による演出が行われるため、インパクトがある演出を遊技者に提供することができる。

30

40

## 【1323】

## [効果6]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図119の装飾図柄回転停止表示演出A、図120の装飾図柄回転停止表示演出B、図121の装飾図柄回転停止表示演出Cにおける変動演出では、第1の図柄画像を変動開始すると、第1の図柄画像におけるキャラクタの図柄(装飾画像)の一部を影絵のようなシルエット(影絵画像)に模したものに变更し、第1の停止態様において元(フルカラー)のキャラクタの図柄(装飾画像)へ戻すことができるようになっている。この構成によれば、影絵のようなシルエット(影絵画像)から元

50

(フルカラー)のキャラクターの図柄(装飾画像)へ戻ることにより、何のキャラクターの図柄であるのかを容易に判別することができるため、影絵のようなシルエット(影絵画像)とすることにより、演出の効果をさらに引き立たせることができる。

【1324】

[効果7]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図119の装飾図柄回転停止表示演出A、図120の装飾図柄回転停止表示演出B、図121の装飾図柄回転停止表示演出Cにおいて、第1の図柄画像における数字の図柄(数字画像)の大きさは、第2の図柄画像における数字の図柄(数字画像)の大きさと比べて小さくなっている。第1の図柄画像は、数字の図柄(数字画像)にキャラクターの図柄(装飾画像)が含まれたものとなるため、第1の図柄画像においてキャラクターの図柄(装飾画像)が主体として大きくなり、数字の図柄がキャラクターの図柄(装飾画像)の大きさと比べて小さい大きさととなる。また、第2の図柄画像は、数字の図柄(数字画像)となり数字の図柄自身が主体として大きくなる。つまり、第1の図柄画像においては大きく表示されるキャラクターの図柄(装飾図柄)を遊技者に注目させ、第2の図柄画像においては大きく表示される数字の図柄(数字画像)を遊技者に注目させることができるようになっており、注目する対象が異なるようになっている。これにより、第1の図柄画像となる装飾図柄と第2の図柄画像となる装飾図柄とによる変動演出(変動表示)に対して単調なものとなり難くすることに寄与することができる。

10

【1325】

[変形例]

以下に、装飾図柄回転停止表示演出の変形例を示す。

[変形例1]

図119の装飾図柄回転停止表示演出A、図120の装飾図柄回転停止表示演出B、図121の装飾図柄回転停止表示演出Cでは、第1始動口20に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第2始動口21に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

20

【1326】

[変形例2]

図119の装飾図柄回転停止表示演出A、図120の装飾図柄回転停止表示演出B、図121の装飾図柄回転停止表示演出Cでは、仮停止表示される場合に、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rを、左装飾図柄8Lの変動領域における表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、一列に整列させていた。しかし、例えば、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rをこの中心線よりやや上方寄りの位置に配置し、中装飾図柄8Cをさらに後方の位置へ配置し、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rを底辺とする三角形に配置するようにしてもよい。この場合、中装飾図柄8Cの大きさを、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rの大きさと比べて小さくする。これにより、手前側に左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが配置され、奥行側に中装飾図柄8Cが配置されることで立体的な配置を実現することができる。

30

【1327】

[変形例3]

図120の装飾図柄回転停止表示演出Bでは、特殊図柄として翼人形態のキャラクターの図柄であり、翼人形態のキャラクターが中装飾図柄8Cから前方へ飛び出し、さらに表示画面7aに大きく表示され、翼人形態のキャラクターの図柄の動画演出が行われていた。しかし、特殊図柄として翼人形態のキャラクターの図柄のほかに、文字の図柄でもよい。例えば、疑似連を行う文字の図柄(「疑似連」という文字の図柄)でもよいし、当該変動アイコン9Cや保留アイコン9Aを変化させる(「変化」という文字の図柄)ものでよい。こうすれば、文字の図柄が中装飾図柄8Cから前方へ飛びして文字の図柄の内容を発動するために動作する演出を行うことができるし、特殊図柄のバリエーションが増えることで、特

40

50

殊図柄による演出の効果をさらに引き立たせることができる。

【 1 3 2 8 】

[ 変形例 4 ]

図 1 1 9 の装飾図柄回転停止表示演出 A、図 1 2 0 の装飾図柄回転停止表示演出 B、図 1 2 1 の装飾図柄回転停止表示演出 C では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【 1 3 2 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 C 1 0 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、  
複数の図柄画像のうち、第 1 の図柄画像を第 1 の停止態様で仮停止表示し、さらに、第 2 の図柄画像を第 2 の停止態様で仮停止表示する変動演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

10

【 1 3 3 0 】

[ 態様 C 1 0 - 2 ]

態様 C 1 0 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の図柄画像および前記第 2 の図柄画像は、数字画像であり、  
前記第 1 の図柄画像は、さらに、装飾画像が含まれる、  
ことを特徴とする遊技機。

20

【 1 3 3 1 】

[ 態様 C 1 0 - 3 ]

態様 C 1 0 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記変動演出では、前記第 1 の停止態様として前記第 1 の図柄画像における前記数字画像を回転させずに前記装飾画像を回転させたのち前記第 1 の図柄画像を仮停止表示し、前記第 2 の停止態様として前記第 2 の図柄画像における前記数字画像を回転させたのち前記第 2 の図柄画像を仮停止表示する、  
ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 3 2 】

[ 態様 C 1 0 - 4 ]

態様 C 1 0 - 2 または態様 C 1 0 - 3 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の図柄画像における前記数字画像は、第 1 の色を有するものと第 2 の色とを有するものがあり、  
前記第 2 の図柄画像における前記数字画像は、第 3 の色を有するものがある、  
ことを特徴とする遊技機。

30

【 1 3 3 3 】

[ 態様 C 1 0 - 5 ]

態様 C 1 0 - 2 から態様 C 1 0 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記複数の図柄画像には、さらに、前記装飾画像を有し且つ前記数字画像を有しない第 3 の図柄画像があり、  
前記変動演出では、前記第 3 の図柄画像を第 3 の停止態様で仮停止表示し、  
前記第 3 の停止態様では、前記第 3 の図柄画像を仮停止表示すると、前記第 3 の図柄画像における前記装飾画像が前記第 3 の図柄画像の外側へ飛び出して動作可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

40

【 1 3 3 4 】

[ 態様 C 1 0 - 6 ]

態様 C 1 0 - 2 から態様 C 1 0 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記変動演出では、前記第 1 の図柄画像を変動開始すると、前記第 1 の図柄画像における前記装飾画像の一部を影絵画像に模したものに變更し、前記第 1 の停止態様において元の前記装飾画像へ戻す、

50

ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 3 5 】

[ 態様 C 1 0 - 7 ]

態様 C 1 0 - 2 から態様 C 1 0 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記第 1 の図柄画像における前記数字画像の大きさは、前記第 2 の図柄画像における前記数字画像の大きさと比べて小さい、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 3 6 】

以下に図 1 2 2 ~ 図 1 2 4 を用いて期待度数字表示演出 A ~ C について説明する。この期待度数字表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、期待度数字表示演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

10

【 1 3 3 7 】

[ 期待度数字表示演出 A ]

図 1 2 2 は、期待度数字表示演出 A を説明するための図である。期待度数字表示演出は、リーチ演出中に、リーチ発展時の期待度を数字で表した画像が表示される演出である。まず、図 1 2 2 ( A ) に示すように、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態（ここでは「 2 2 」のリーチ）となっている。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示される。このリーチ演出後、所定の期間が経過すると、表示画面 7 a の中央付近には、黒い人形のキャラクター C R A 1 が表示される。また、キャラクター C R A 1 とともに「確変大当たり突入のチャンス」の文字画像が表示される。

20

【 1 3 3 8 】

この「確変大当たり突入のチャンス」の文字画像は、大当たり時における大当たり種別を示唆する当たり種別示唆画像である。すなわち、当該変動において当たったときには、確変大当たりになることを示唆している。ここでは、当該変動後に大当たりとなった場合には 1 6 R ( ラウンド ) V 通過予定大当たり ( 実質 1 5 R または 1 3 R ) になることを示唆している。この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定し、さらに、大当たり種別が 1 6 R V 通過予定大当たりであり、変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。また、この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動におけるハズレが確定している時であっても、抽選によって表示されることが選択される。なお、この文字画像は、大当たり時に必ず大当たり種別が 1 6 R V 通過予定大当たりとなるときのみ表示されるように設定してもよいし、大当たり時に他の大当たり ( 例えば 1 6 R V 非通過予定大当たり ) となるときにも表示されるように設定されてもよい。

30

【 1 3 3 9 】

「確変大当たり突入のチャンス」の文字画像は所定期間表示された後、表示画面 7 a から消える。「確変大当たり突入のチャンス」の文字画像が消えた後、図 1 2 2 ( B ) に示すように、同じ変動中に、表示画面 7 a の下方に、キャラクター C R A 1 が表示される。キャラクター C R A 1 は、図 1 2 2 ( A ) のときと、同じ対象 ( 黒い人 ) を表した画像である一方、図 1 2 2 ( A ) のときと表示位置が異なる ( 変化する )。また、キャラクター C R A 1 とともに「スマイルリーチ発展で期待度 4 0 %」の文字画像が表示される。「スマイルリーチ発展で期待度 4 0 %」の文字画像は、キャラクター C R A の吹き出しとして表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R のリーチ状態が継続している。

40

【 1 3 4 0 】

この「スマイルリーチ発展で期待度 4 0 %」の文字画像は、当該変動のリーチ時において、リーチ発展演出が実行された場合における大当たりの期待度を数字で表す当たり期待度示唆画像である。すなわち、この表示の後にスマイルリーチ発展演出が実行された場合には、大当たりの期待度が 4 0 % となることを示唆している。ここでは、この文字画像は

50

、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定したときと、ハズレが確定したときの両方において実行される。変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。大当たり時の変動パターンと、ハズレ時の変動パターンとで、この文字画像を表示することが選択される割合が4：6となるように設定されている。

#### 【1341】

「スマイルリーチ発展で期待度40%」の文字画像は所定期間表示された後、表示画面7aから消える。「スマイルリーチ発展で期待度40%」の文字画像が消えた後、図122(C)に示すように、同じ変動中に、表示画面7aの中央付近に「スマイルリーチ発展」の文字画像が表示される。これは、リーチ演出において、リーチ発展したことを報知する画像である。その後、図122(D)に示すように、リーチ発展演出が実行される。ここでは、スマイルの顔画像が複数表示される。その後、装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止する。ここでは、「282」のハズレの態様で確定停止している。

10

#### 【1342】

図122(F)は、図122(A)～(E)とは異なる変動であり、表示画面7aにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示される。その後、図122(G)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態(ここでは「66」のリーチ)となる。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、表示画面7aの左上と右上に移動してスペシャルリーチ演出が実行される。ここでは、まず、表示画面7aの中央付近に、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBが戦うバトル映像が表示される。このバトル映像の表示中に、「スマイルリーチ発展で期待度30%」の文字画像が表示される。「スマイルリーチ発展で期待度30%」の文字画像は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBの下方において矩形の枠の中に表示される。

20

#### 【1343】

この「スマイルリーチ発展で期待度30%」の文字画像は、当該変動のリーチ時において、リーチ発展演出が実行された場合における大当たりの期待度を数字で表す当たり期待度示唆画像である。すなわち、この表示の後にスマイルリーチ発展演出が実行された場合には、大当たりの期待度が30%となることを示唆している。ここでは、この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定したときと、ハズレが確定したときの両方において実行される。変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。大当たり時の変動パターンと、ハズレ時の変動パターンとで、この文字画像を表示することが選択される割合が3：7となるように設定されている。

30

#### 【1344】

この「スマイルリーチ発展で期待度30%」の文字画像と、図122(B)の「スマイルリーチ発展で期待度40%」の文字画像と比較すると、同じリーチ発展演出(スマイルリーチ発展)が実行されたときの期待度を表す画像である一方、期待度として異なる数値が表示される。このように、同じリーチ発展演出(スマイルリーチ発展)で異なる期待度の数値を表示することがあるため、遊技者に対して数値に注意を向けさせることができる。また、この「スマイルリーチ発展で期待度30%」の文字画像は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとともに表示される一方、図122(B)の「スマイルリーチ発展で期待度40%」の文字画像は、黒い人形のキャラクタCRA1とともに表示される。このように、「スマイルリーチ発展で期待度30%」の文字画像と、図122(B)の「スマイルリーチ発展で期待度40%」の文字画像とでは、互いに異なる対象を表す画像が表示される。これにより、「スマイルリーチ発展で期待度〇〇%」の文字画像が何の画像とともに表示されるかわかりにくくし、遊技者に対して表示の期待度を上げることができる。

40

#### 【1345】

「スマイルリーチ発展で期待度30%」の文字画像は所定期間表示された後、表示画面7aから消える。「スマイルリーチ発展で期待度30%」の文字画像が消えた後、図12

50



2 (H) に示すように、同じ変動中に、表示画面 7 a の中央付近に「スマイルリーチ発展」の文字画像が表示される。これは、リーチ演出において、リーチ発展したことを報知する画像である。その後、図 1 2 2 (I) に示すように、リーチ発展演出が実行される。ここでは、味方キャラクタ C R A が、敵キャラクタ C R B に向けてスマイルの顔画像を複数投げつけている。その後、図 1 2 2 (J) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。ここでは、味方キャラクタ C R A が敗北した画像とともに、「6 8 6」のハズレの態様で確定停止している。

【 1 3 4 6 】

[ 期待度数字表示演出 B ]

図 1 2 3 は、期待度数字表示演出 B を説明するための図である。期待度数字表示演出は、リーチ演出中に、リーチ発展時の期待度を数字で表した画像が表示される演出である。まず、図 1 2 3 (A) に示すように、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態（ここでは「2 2」のリーチ）となっている。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の左上と右上に表示される。このリーチ演出後、所定の期間が経過すると、表示画面 7 a の中央付近には、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B が戦うバトル映像が表示される。このバトル映像の表示中に、スマイルキャラクタ C R A 1 が表示される。また、スマイルキャラクタ C R A 1 とともに「バトル勝利で R U S H 突入のチャンス」の文字画像が表示される。

【 1 3 4 7 】

この「バトル勝利で R U S H 突入のチャンス」の文字画像は、バトル演出において味方キャラクタ C R A が勝利した時における大当たり種別を示唆する当たり種別示唆画像である。すなわち、当該変動において当たったときには、R U S H 付き大当たりになることを示唆している。ここでは、当該変動後に大当たりとなった場合には 1 6 R (ラウンド) V 通過予定大当たり (実質 1 5 R または 1 3 R) になることを示唆している。この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定し、さらに、大当たり種別が 1 6 R V 通過予定大当たりであり、変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。また、この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動におけるハズレが確定している時であっても、抽選によって表示されることが選択される。この場合には、味方キャラクタ C R A が敗北する映像が表示される。この文字画像は、大当たり時に必ず大当たり種別が 1 6 R V 通過予定大当たりとなる時のみ表示されるように設定してもよいし、大当たり時に他の大当たり (例えば 1 6 R V 非通過予定大当たり) となるときにも表示されるように設定されてもよい。

【 1 3 4 8 】

「バトル勝利で R U S H 突入のチャンス」の文字画像が表示された後、所定期間経過すると、図 1 2 3 (B) に示すように、「バトル勝利で R U S H 突入のチャンス」の文字画像の表示が継続した状態で、さらに、スマイルキャラクタ C R A 2 が表示される。スマイルキャラクタ C R A 2 は、スマイルキャラクタ C R A 1 と、同じ対象 (スマイル顔) を表した画像である一方、表示位置が異なる (上下に並ぶ)。また、スマイルキャラクタ C R A 2 とともに「スマイルマン参加リーチ発展で期待度 6 0 %」の文字画像が表示される。「スマイルマン参加リーチ発展で期待度 6 0 %」の文字画像は、スマイルキャラクタ C R A 2 の吹き出しとして表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R のリーチ状態が継続している。

【 1 3 4 9 】

この「スマイルマン参加リーチ発展で期待度 6 0 %」の文字画像は、当該変動のリーチ時において、リーチ発展演出が実行された場合における大当たりの期待度を数字で表す当たり期待度示唆画像である。すなわち、この表示の後にスマイルマン参加リーチ発展演出が実行された場合には、大当たりの期待度が 6 0 % となることを示唆している。ここでは、この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定したときと、ハズレが確定したときの両方において実行される。変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。大当たり時の変動パターンと、

10

20

30

40

50

ハズレ時の変動パターンとで、この文字画像を表示することが選択される割合が6：4となるように設定されている。

【1350】

「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像は所定期間表示された後、表示画面7aから消える。このとき、「バトル勝利でRUSH突入のチャンス」の文字画像もあわせて消える。「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」と「バトル勝利でRUSH突入のチャンス」の文字画像が消えた後、図123(C)に示すように、同じ変動中に、表示画面7aの中央付近に「スマイルマン参加!」の文字画像が表示される。これは、リーチ演出において、リーチ発展したことを報知する画像である。この報知画像とともに、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBが戦うバトル映像に、スマイルマンCRCが参戦する。その後、図123(D)に示すように、リーチ発展演出が実行される。ここでは、敵キャラクタCRBによって、味方キャラクタCRAとスマイルマンCRCが敗北する映像が表示される。その後、図123(E)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止する。ここでは、「282」のハズレの態様で確定停止している。

【1351】

図123(F)は、図123(A)～(E)とは異なる変動であり、表示画面7aにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示される。その後、図123(G)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態(ここでは「66」のリーチ)となる。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、表示画面7aの左上と右上に移動しスペシャルリーチ演出が実行される。ここでは、まず、表示画面7aの中央付近に、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBが戦うバトル映像が表示される。このバトル映像の表示中に、矩形の縞模様画像が表示される。その後、図123(H)～(I)に示すように、矩形の縞模様画像のうちの縞模様が左方向にスライドすると、中から、「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像が表示される。「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像は、矩形の枠の内側に表示される。

【1352】

この「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像は、当該変動のリーチ時において、リーチ発展演出が実行された場合における大当たりの期待度を数字で表す当たり期待度示唆画像である。すなわち、この表示の後にスマイルマン参加リーチ発展演出が実行された場合には、大当たりの期待度が60%となることを示唆している。ここでは、この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定したときと、ハズレが確定したときの両方において実行される。変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。大当たり時の変動パターンと、ハズレ時の変動パターンとで、この文字画像を表示することが選択される割合が6：4となるように設定されている。

【1353】

この図123(G)～(I)の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像と、図123(B)の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像と比較すると、同じリーチ発展演出(スマイルマン参加リーチ発展)が実行されたときの期待度を表す画像であり、期待度として同じ数値が表示される。一方、図123(G)～(I)の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像は、矩形の縞模様画像のうちの縞模様が左方向にスライドすると、中から表示されるのに対して、図123(B)の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像はスマイルキャラクタCRA2の吹き出しとして表示される。このように、同じ内容であっても表示態様が異なっている。また、図123(G)～(I)の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとともに表示される一方、図123(B)の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像は、スマイルキャラクタCRA2とともに表示される。このように、図123(G)～(I)の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像と、図123(B)の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像とは、互いに異なる対象を表す画像

10

20

30

40

50

が表示される。これにより、「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像がどういう態様で、また、何の画像とともに表示されるかわかりにくくし、遊技者に対して表示の期待度を上げることができる。

【1354】

「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像は所定期間表示された後、表示画面7aから消える。「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像が消えた後、リーチ発展演出が実行されない(図123のスマイルマンCRCが登場しない場合)場合には、図123(J)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止する。ここでは、味方キャラクタCRAが敗北した画像とともに、「686」のハズレの態様で確定停止している。

10

【1355】

[期待度数字表示演出C]

図124は、期待度数字表示演出Cを説明するための図である。図124(A)~(C)は、期待度数字表示演出Bの図123(A)~(C)と同様である。図124(C)の後、図124(D)に示すように、リーチ発展演出が実行される。ここでは、味方キャラクタCRAとスマイルマンCRCが敵キャラクタCRBを成敗し勝利する映像が表示される。その後、この勝利によって、装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止する。ここでは、味方キャラクタCRAが勝利したため、「222」の当たりの態様で確定停止している。

【1356】

図124(F)~(G)は、期待度数字表示演出Bの図123(F)~(H)と同様である。図124(G)に示す、「スマイルマン参加リーチ発展で期待度60%」の文字画像が消えた後、図124(H)に示すように、表示画面7aの中央付近に「スマイルマン参加!」の文字画像が表示される。これは、リーチ演出において、リーチ発展したことを報知する画像である。この報知画像とともに、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBが戦うバトル映像に、スマイルマンCRCが参戦する。その後、図124(I)に示すように、リーチ発展演出が実行される。ここでは、味方キャラクタCRAとスマイルマンCRCが敵キャラクタCRBを成敗し勝利する映像が表示される。その後、図124(J)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止する。ここでは、味方キャラクタCRAが勝利したため、「666」の当たりの態様で確定停止している。

20

【1357】

[効果例]

以下に、期待度数字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122(B)、図123(B)、図124(B)に示すように、リーチ時に、リーチ発展時の期待度を数字で表す第1の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができる。興味の上を図ることができる。

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図122(A)、図123(A)、図124(A)に示すように、第1の演出が実行される変動と同じ変動中であって第1の演出よりも前に、当たり時の当たり種別を示唆する第2の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができる。興味の上を図ることができる。

40

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図122(A)(B)、図123(A)(B)、図124(A)(B)に示すように、第1の演出と、第2の演出では、同じ対象を表す画像が表示され、第1の演出と、第2の演出とでは、同じ対象を表す画像が互いに異なる位置に表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができる。興味の上を図ることができる。

[効果4]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 2 ( B ) ( G ) に示すように、第 1 の演出では、特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を数字で表すものであり、リーチ時に、特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を第 1 の演出における数値とは異なる数字で表す第 3 の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 2 ( B ) ( G ) に示すように、第 1 の演出と、第 3 の演出とでは、互いに異なる対象を表す画像が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 3 ( B ) ( G ) ~ ( I )、図 1 2 4 ( B ) ( G ) に示すように、第 1 の演出では、特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を数字で表すものであり、リーチ時に、特定のリーチ発展時演出が実行される場合の期待度を第 1 の演出における数値と同じ数字で表す一方、第 1 の演出とは異なる態様で表示する第 4 の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 3 5 8 】

[ 変形例 ]

以下に、期待度数字表示演出の変形例を示す。

20

[ 変形例 1 ]

【 1 3 5 9 】

期待度数字表示演出 A の図 1 2 2 ( G ) において、「スマイルリーチ発展で期待度 3 0 %」の文字画像が表す期待度は、図 1 2 2 ( B ) の「スマイルリーチ発展で期待度 4 0 %」の文字画像が表す期待度と同じ数値であってもよい。この場合、リーチ時に、特定のリーチ発展時演出が実行される場合の期待度を同じ数値で表す演出が互いに異なる態様で実行されるため、興趣の向上を図ることができる。また、期待度数字表示演出 B の図 1 2 3 ( G ) ~ ( I ) において、「スマイルマン参加リーチ発展で期待度 6 0 %」の文字画像が表す期待度は、図 1 2 3 ( B ) の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度 6 0 %」の文字画像が表す期待度と異なる数値であってもよい。この場合、リーチ時に、特定のリーチ発展時演出が実行される場合の期待度を異なる数値で表す演出が実行されるため、興趣の向上を図ることができる。

30

[ 変形例 2 ]

期待度数字表示演出 A において、「スマイルリーチ発展で期待度 〇〇 %」の文字画像が表示される演出が 1 変動中に複数回実行されてもよい。すなわち、1 変動中に期待度が変化してもよい。この場合、後から表示される期待度は先に表示される期待度よりも高くてもよいし低くてもよい。

【 1 3 6 0 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

40

[ 態様 D 1 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、リーチ時に、リーチ発展時の期待度を数字で表す第 1 の演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

[ 態様 D 1 - 2 ]

請求項 1 に記載の遊技機であって、前記第 1 の演出が実行される変動と同じ変動中であって前記第 1 の演出よりも前に、当たり時の当たり種別を示唆する第 2 の演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

[ 態様 D 1 - 3 ]

50

請求項 2 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出と、前記第 2 の演出では、同じ対象を表す画像が表示され、  
前記第 1 の演出と、前記第 2 の演出とでは、前記同じ対象を表す画像が互いに異なる位置に表示される  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 D 1 - 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 の演出では、特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を数字で表すものであり、

リーチ時に、前記特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を前記第 1 の演出における数値とは異なる数字で表す第 3 の演出を実行可能な  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 D 1 - 5 ]

請求項 4 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出と、前記第 3 の演出とでは、互いに異なる対象を表す画像が表示されることを特徴とする遊技機。

[ 態様 D 1 - 6 ]

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 の演出では、特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を数字で表すものであり、

リーチ時に、前記特定のリーチ発展時演出が実行される場合の期待度を前記第 1 の演出における数値と同じ数字で表す一方、前記第 1 の演出とは異なる態様で表示する第 4 の演出を実行可能な  
ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 6 1 】

以下に図 1 2 5 ~ 図 1 2 7 を用いて特定演出実行示唆演出 A ~ C について説明する。この特定演出実行示唆演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、特定演出実行示唆演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L に画像を表示させる。

【 1 3 6 2 】

[ 特定演出実行示唆演出 A ]

図 1 2 5 は、特定演出実行示唆演出 A を説明するための図である。特定演出実行示唆演出は、当該変動においてこれから特定演出が実行されることを示唆する演出である。まず、図 1 2 5 ( A ) に示すように、表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器 4 1 ( 図 2 ) において、特別図柄 ( 識別情報 ) の可変表示 ( 変動表示 ) が開始された後であっても、表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されない状態が継続する。表示画面 7 a の中央下方の当該保留表示領域 ( 変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域 ) には、当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C が表示されている。当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

【 1 3 6 3 】

変動開始後、所定期間が経過すると、当該変動においてこれから特定演出が実行されることを示唆する特定演出実行示唆画像 E S G が表示される。ここでは、特定演出実行示唆画像 E S G は、「スマイル君大集合！」の文字画像であり、スペシャルリーチ演出 ( S P リーチ演出 ) が実行されることを報知している。「スマイル君大集合！」の文字画像は、出現時に、右サブ表示画面 6 4 R、表示画面 7 a、左サブ表示画面 6 4 L の 3 つの画面に

10

20

30

40

50

跨がって拡大表示される。また、演出実行示唆画像 E S G は、3つの画面からはみ出て表示される。このとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示はまだ表示されていない。すなわち、この演出では、変動開始後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されるよりも前に、特定演出実行示唆画像 E S G が表示される。そのため、特定演出実行示唆画像 E S G を見た遊技者は、装飾図柄のリーチとなるか否か等、装飾図柄の状態を一切知らない状態でいきなりスペシャルリーチ演出等の特定演出が実行されることを知らされる。これにより、遊技者を大きく驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。特定演出実行示唆画像 E S G は、一部が、当該保留アイコン（変動アイコン）9 C に重なって表示される。このとき、当該保留アイコン（変動アイコン）9 C が特定演出実行示唆画像 E S G の前面側に表示される。

10

## 【1364】

その後、図125(C)に示すように、特定演出実行示唆画像 E S G が縮小表示され、特定演出実行示唆画像 E S G の全体が右サブ表示画面 6 4 R、表示画面 7 a、左サブ表示画面 6 4 L の3つの画面の内側に収まる。このとき、まだ、3つの画面に跨がって拡大表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、まだ、表示されていない。特定演出実行示唆画像 E S G の一部は、継続して、当該保留アイコン（変動アイコン）9 C に重なって表示される。このとき、当該保留アイコン（変動アイコン）9 C が特定演出実行示唆画像 E S G の前面側に表示される。

## 【1365】

その後、図125(D)に示すように、特定演出実行示唆画像 E S G がさらに縮小表示され、特定演出実行示唆画像 E S G の全体が表示画面 7 a の内側に収まる。このとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、まだ、表示されていない。特定演出実行示唆画像 E S G の一部は、継続して、当該保留アイコン（変動アイコン）9 C に重なって表示され、当該保留アイコン（変動アイコン）9 C が特定演出実行示唆画像 E S G の前面側に表示される。

20

## 【1366】

その後、図125(E)に示すように、表示画面 7 a において、特定演出実行示唆画像 E S G が表示されている状態で、左装飾図柄 8 L が表示画面 7 a の上方から下方に向かって移動し、特定演出実行示唆画像 E S G に重なる位置で仮停止する。左装飾図柄 8 L は、ここでは「7」であり、特定演出実行示唆画像 E S G の前面側に表示される。その後、図125(F)に示すように、表示画面 7 a において、特定演出実行示唆画像 E S G と、仮停止した左装飾図柄 8 L が表示されている状態で、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上方から下方に向かって移動し、特定演出実行示唆画像 E S G に重なる位置で仮停止する。右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L と同じ「7」であり、特定演出実行示唆画像 E S G の前面側に表示される。これにより、特定演出実行示唆画像 E S G の前面において、「7 7」のリーチが形成される。

30

## 【1367】

次に、図125(G)に示すように、特定演出実行示唆画像 E S G が割れて、特定演出としてのスペシャルリーチ演出が開始される。右装飾図柄 8 R と左装飾図柄 8 L は、リーチ態様で停止している。ここでは、特定演出実行示唆画像 E S G が割れて、特定演出実行示唆画像 E S G の背面側から特定演出（スペシャルリーチ演出）を実行する複数のスマイル顔画像（スマイル君）が出現する。その後、図125(H)(I)に示すように、複数のスマイル顔画像による特定演出（スペシャルリーチ演出）が実行される。すなわち、特定演出実行示唆画像 E S G に示された内容に対応するキャラクタが特定演出実行示唆画像 E S G を破壊し、スペシャルリーチ演出ではこのキャラクタが登場する。ここでは、特定演出において、大当たりの期待度が高い演出が実行されている。その後、図125(J)に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。ここでは、「777」の大当たりの態様で確定停止している。

40

## 【1368】

[ 特定演出実行示唆演出 B ]

50

図126は、特定演出実行示唆演出Bを説明するための図である。特定演出実行示唆演出は、当該変動においてこれから特定演出が実行されることを示唆する演出である。まず、図126(A)に示すように、表示画面7a、右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64Lのいずれにも装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器41(図2)において、特別図柄(識別情報)の可変表示(変動表示)が開始された後であっても、表示画面7a、右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64Lのいずれにも装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されない状態が継続する。表示画面7aの中央下方の当該保留表示領域(変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域)には、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが表示されている。当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

10

#### 【1369】

変動開始後、所定期間が経過すると、図126(B)(C)に示すように、当該変動においてこれから特定演出が実行されることを示唆する特定演出実行示唆画像ESGが表示される。ここでは、特定演出実行示唆画像ESGは、「スマイル君大集合!」の文字画像であり、スペシャルリーチ演出(SPリーチ演出)が実行されることを報知している。「スマイル君大集合!」の文字画像は、表示画面7aの上方から下方に向かって移動しながら出現する。このとき、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示はまだ表示されていない。すなわち、この演出では、変動開始後、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されるよりも前に、特定演出実行示唆画像ESGが表示される。そのため、特定演出実行示唆画像ESGを見た遊技者は、装飾図柄のリーチとなるか否か等、装飾図柄の状態を一切知らない状態でいきなりスペシャルリーチ演出等の特定演出が実行されることを知らされる。これにより、遊技者を大きく驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。特定演出実行示唆画像ESGは、図126(C)に示す位置で停止すると、一部が、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cに重なって表示される。このとき、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが特定演出実行示唆画像ESGの前面側に表示される。

20

#### 【1370】

その後、図126(D)に示すように、特定演出実行示唆画像ESGが拡大表示され、特定演出実行示唆画像ESGが右サブ表示画面64R、表示画面7a、左サブ表示画面64Lの3つの画面に跨がって表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示は、まだ表示されていない。特定演出実行示唆画像ESGの一部は、継続して、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cに重なって表示される。このとき、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが特定演出実行示唆画像ESGの前面側に表示される。

30

#### 【1371】

その後、図126(E)に示すように、特定演出実行示唆画像ESGが縮小表示され、特定演出実行示唆画像ESGの全体が再び表示画面7aの内側に収まる。このとき、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示は、まだ表示されていない。特定演出実行示唆画像ESGの一部は、継続して、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cに重なって表示され、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが特定演出実行示唆画像ESGの前面側に表示される。

40

#### 【1372】

その後、図126(F)に示すように、表示画面7aにおいて、特定演出実行示唆画像ESGが表示されている状態で、左装飾図柄8Lが表示画面7aの上方から下方に向かって移動し、特定演出実行示唆画像ESGに重なる位置で仮停止する。左装飾図柄8Lは、ここでは「7」であり、特定演出実行示唆画像ESGの前面側に表示される。その後、図126(G)に示すように、表示画面7aにおいて、特定演出実行示唆画像ESGと、仮停止した左装飾図柄8Lが表示されている状態で、右装飾図柄8Rが表示画面7aの上方から下方に向かって移動し、特定演出実行示唆画像ESGに重なる位置で仮停止する。右装飾図柄8Rは、左装飾図柄8Lと同じ「7」であり、特定演出実行示唆画像ESGの前面側に表示される。これにより、特定演出実行示唆画像ESGの前面において、「7 7

50

」のリーチが形成される。

【 1 3 7 3 】

次に、図 1 2 6 ( H ) に示すように、特定演出実行示唆画像 E S G が割れて、特定演出としてのスペシャルリーチ演出が開始される。右装飾図柄 8 R と左装飾図柄 8 L は、リーチ態様で停止している。ここでは、特定演出実行示唆画像 E S G が割れて、特定演出実行示唆画像 E S G の背面側から特定演出 ( スペシャルリーチ演出 ) を実行する複数のスマイル顔画像 ( スマイル君 ) が出現する。その後、図 1 2 6 ( I ) に示すように、複数のスマイル顔画像による特定演出 ( スペシャルリーチ演出 ) が実行される。すなわち、特定演出実行示唆画像 E S G に示された内容に対応するキャラクタが特定演出実行示唆画像 E S G を破壊し、スペシャルリーチ演出ではこのキャラクタが登場する。ここでは、特定演出において、大当たりの期待度が高い演出が実行されている。その後、図 1 2 6 ( J ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。ここでは、「 7 7 7 」の大当たりの態様で確定停止している。

10

【 1 3 7 4 】

[ 特定演出実行示唆演出 C ]

図 1 2 7 は、特定演出実行示唆演出 C を説明するための図である。特定演出実行示唆演出 C では、特定演出実行示唆演出と疑似連演出が組み合わせて実行される。まず、図 1 2 7 ( A ) に示すように、表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器 4 1 ( 図 2 ) において、特別図柄 ( 識別情報 ) の可変表示 ( 変動表示 ) が開始された後であっても、表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L のいずれにも装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されない状態が継続する。表示画面 7 a の中央下方の当該保留表示領域 ( 変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域 ) には、当該保留アイコン ( 変動アイコン ) 9 C が表示されている。当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

20

【 1 3 7 5 】

変動開始後、所定期間が経過すると、図 1 2 7 ( B ) ~ ( D ) に示す演出が実行される。図 1 2 7 ( B ) ~ ( D ) に示す演出は、特定演出実行示唆演出 B の図 1 2 6 ( B ) ~ ( H ) と同様である。図 1 2 7 ( D ) に示すように、特定演出実行示唆画像 E S G が割れて、特定演出としてのスペシャルリーチ演出 ( S P リーチ演出 ) が開始される。右装飾図柄 8 R と左装飾図柄 8 L は、リーチ態様で停止している。ここでは、特定演出実行示唆画像 E S G が割れて、特定演出実行示唆画像 E S G の背面側から特定演出 ( スペシャルリーチ演出 ) を実行する複数のスマイル顔画像 ( スマイル君 ) が出現する。その後、複数のスマイル顔画像による特定演出 ( スペシャルリーチ演出 ) が実行される。すなわち、特定演出実行示唆画像 E S G に示された内容に対応するキャラクタが特定演出実行示唆画像 E S G を破壊し、スペシャルリーチ演出ではこのキャラクタが登場する。その後、図 1 2 7 ( E ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が仮停止する。ここでは、「 7 6 7 」のハズレの態様で仮停止する。その後、図 1 2 7 ( F ) に示すように、「もう一回！」の文字画像が表示されるとともに、疑似連演出が開始されて装飾図柄の再変動が開始される。図 1 2 7 ( G ) ~ ( I ) は、図 1 2 7 ( B ) ~ ( D ) と同様である。その後、図 1 2 7 ( J ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。ここでは、「 7 7 7 」の大当たりの態様で確定停止している。

30

40

【 1 3 7 6 】

[ 効果例 ]

以下に、特定演出実行示唆演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 5 ~ 図 1 2 7 に示すように、変動開始後から継続して装飾図柄の変動表示が表示されていない状態で、当該変動において特定演出が実行されることを示唆する特定演出実行示唆画像 E S G が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、特定演出実行示唆画像 E S G に重なって装飾図柄 8 L、8 R が仮停止する第 2 の演

50



出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図125～図127に示すように、第2の演出では、装飾図柄8L、8Rはリーチ状態で特定演出実行示唆画像ESGに重なって表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図125～図127に示すように、第2の演出の後、装飾図柄8L、8Rが重なった状態で特定演出実行示唆画像ESGが割れて、SPリーチ演出が実行される第3の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図125～図127に示すように、第3の演出では、特定演出実行示唆画像ESGに示された内容に対応するキャラクタ(スマイル顔画像)が特定演出実行示唆画像ESGを破壊し、SPリーチ演出では、キャラクタ(スマイル顔画像)が登場する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図125～図127に示すように、第1の演出では、特定演出実行示唆画像ESGの前面に保留アイコン(当該保留アイコン(変動アイコン)9C)が重なって表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図125～図127に示すように、第1の演出では、特定演出実行示唆画像ESGは表示画面7aと右サブ表示画面64R、および、表示画面7aと左サブ表示画面64Lサブ表示手段に跨がって表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【1377】

[変形例]

以下に、特定演出実行示唆演出の変形例を示す。

[変形例1]

特定演出実行示唆演出A～Cでは、装飾図柄8L、8C、8Rは、特定演出実行示唆画像ESGの前面側においてリーチ状態で仮停止したが、リーチ以外の態様で停止してもよい。例えば、装飾図柄8L、8C、8Rは、特定演出実行示唆画像ESGの前面側において「567」で仮停止してもよい。また、例えば、「567」で仮停止した後、疑似連演出によって再変動し、その際に特定演出が実行されてもよい。

【1378】

[変形例2]

特定演出実行示唆画像ESGの内容は、スペシャルリーチ演出以外の演出が実行されることを示唆してもよい。例えば、大当たり確定演出や、ハズレ確定演出が実行されることを示唆してもよい。

40

【1379】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様D2-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

50

変動開始後から継続して前記装飾図柄の変動表示が表示されていない状態で、当該変動において特定演出が実行されることを示唆する特定演出実行示唆画像が表示される第1の演出と、

前記第1の演出の後、前記特定演出実行示唆画像に重なって前記装飾図柄が仮停止する第2の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様D2-2]

態様D2-1に記載の遊技機であって、

前記第2の演出では、前記装飾図柄はリーチ状態で前記特定演出実行示唆画像に重なって表示される

ことを特徴とする遊技機。

[態様D2-3]

態様D2-1または態様D2-2に記載の遊技機であって、

前記第2の演出の後、前記装飾図柄が重なった状態で前記特定演出実行示唆画像が割れて、SPリーチ演出が実行される第3の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様D2-4]

態様D2-3に記載の遊技機であって、

前記第3の演出では、前記特定演出実行示唆画像に示された内容に対応するキャラクタが前記特定演出実行示唆画像を破壊し、前記SPリーチ演出では、前記キャラクタが登場する

ことを特徴とする遊技機。

[態様D2-5]

態様D2-1から態様D2-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、

前記第1の演出では、前記特定演出実行示唆画像の前面に前記保留アイコンが重なって表示される

ことを特徴とする遊技機。

[態様D2-6]

態様D2-1から態様D2-5までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、

複数種類の画像を表示可能なサブ表示手段を備えており、

前記第1の演出では、前記特定演出実行示唆画像は前記表示手段と前記サブ表示手段とに跨がって表示される

ことを特徴とする遊技機。

【1380】

以下に図128～図130を用いて特殊方向示唆演出について説明する。この特殊方向示唆演出は、特別図柄の変動演出中や大当たり遊技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や大当たり遊技開始コマンドを解析し、ROM103から対応する画像データを読み出して表示画面7aに画像を表示させることで実現される演出である。

【1381】

[特殊方向示唆演出A]

図128は、特殊方向示唆演出Aを説明するための図である。この特殊方向示唆演出Aでは、まず、図128(A)に示すように、時短中演出が実行される。この時短中演出は、遊技者に比較的有利な時短遊技状態のときにおこなわれ、味方キャラクタXF1と、方向示唆表示XF2と、時短数表示XF3とを表示する。味方キャラクタXF1は、所定のアイテムであるベルトアイテムXF11を含んでいる。方向示唆表示XF2は、方向表示XF21を含んでいる。方向表示XF21は、遊技者に右打ちを示唆する矢印と、矢印の中に「右打ち」という文字とから成る。時短数表示XF3は、残り時短回数を表す表示であり、図128(A)の例では、「あと50回」と示されている。また、この時短中演出

10

20

30

40

50

では、保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが表示されるが、図では省略している。また、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【 1 3 8 2 】

次に、図 1 2 8 ( B ) に示すように、方向示唆表示演出 1 が実行される。この方向示唆表示演出 1 は、時短中演出の続きであり、時短遊技中におこなわれる。この方向示唆表示演出 1 では、味方キャラクタ X F 1 のベルトアイテム X F 1 1 が方向示唆表示 X F 2 の方に飛んでいき、最終的に方向示唆表示 X F 2 の一部となる。すなわち、方向示唆表示 X F 2 は、ベルトアイテム X F 1 1 と方向表示 X F 2 1 とを含むこととなる。ベルトアイテム X F 1 1 と方向表示 X F 2 1 とは隣接して配置され、ベルトアイテム X F 1 1 は方向表示 X F 2 1 の矢印の矢柄（矢幹）部分に配置される。

10

【 1 3 8 3 】

次に、図 1 2 8 ( C ) に示すように、方向示唆表示演出 2 が実行される。この方向示唆表示演出 2 は、方向表示演出 1 の続きであり、時短遊技中におこなわれる。この方向示唆表示演出 2 では、味方キャラクタ X F 1、方向示唆表示 X F 2、時短数表示 X F 3 が継続して表示され、方向示唆表示 X F 2 において、ベルトアイテム X F 1 1 が方向表示 X F 2 1 の矢柄部分を移動する移動演出がおこなわれる。

この方向示唆表示演出 2 は、時短遊技終了まで、または、大当たりするまで実行される。

【 1 3 8 4 】

[ 特殊方向示唆演出 B ]

図 1 2 9 は、特殊方向示唆演出 B を説明するための図である。この特殊方向示唆演出 B では、まず、図 1 2 9 ( A ) に示すように、通常中演出が実行される。この通常中演出は、遊技者に比較的不利な通常遊技状態のときにおこなわれ、味方キャラクタ X F 1 と、方向示唆表示 X F 2 とを表示する。味方キャラクタ X F 1 は、所定のアイテムであるベルトアイテム X F 1 1 を含んでいる。方向示唆表示 X F 2 は、方向表示 X F 2 1 を含んでいる。方向表示 X F 2 1 は、遊技者に右打ちを示唆する矢印と、矢印の中に「右打ち」という文字とから成る。また、この通常中演出では、保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが表示されるが、図では省略している。また、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この後、大当たりして時短遊技状態に突入したこととして以下を説明する。

20

30

【 1 3 8 5 】

次に、図 1 2 9 ( B ) に示すように、方向示唆表示演出 1 が実行される。この方向示唆表示演出 1 は、遊技者に比較的有利な時短遊技中におこなわれる。この方向示唆表示演出 1 では、味方キャラクタ X F 1 のベルトアイテム X F 1 1 が方向示唆表示 X F 2 の方に飛んでいき、最終的に方向示唆表示 X F 2 の一部となる。すなわち、方向示唆表示 X F 2 は、ベルトアイテム X F 1 1 と方向表示 X F 2 1 とを含むこととなる。ベルトアイテム X F 1 1 と方向表示 X F 2 1 とは隣接して配置され、ベルトアイテム X F 1 1 は方向表示 X F 2 1 の矢印の矢柄（矢幹）部分に配置される。また、この方向示唆表示演出 1 では、時短数表示 X F 3 が表示される。時短数表示 X F 3 は、残り時短回数を表す表示であり、図 1 2 9 ( B ) の例では、「あと 5 0 回」と示されている。

40

【 1 3 8 6 】

次に、図 1 2 9 ( C ) に示すように、方向示唆表示演出 2 が実行される。この方向示唆表示演出 2 は、方向示唆表示演出 1 の続きであり、時短遊技状態のときにおこなわれる。この方向示唆表示演出 2 では、味方キャラクタ X F 1、方向示唆表示 X F 2、時短数表示 X F 3 が継続して表示され、方向示唆表示 X F 2 において、ベルトアイテム X F 1 1 が方向表示 X F 2 1 の矢柄部分を移動する移動演出がおこなわれる。

この方向示唆表示演出 2 は、時短遊技終了まで、または、大当たりするまで実行される。

【 1 3 8 7 】

[ 特殊方向示唆演出 C ]

図 1 3 0 は、特殊方向示唆演出 C を説明するための図である。この特殊方向示唆演出 C

50

では、まず、図130(A)に示すように、通常中演出が実行される。この通常中演出は、遊技者に比較的不利な通常遊技状態のときにおこなわれ、味方キャラクタXF1と、方向示唆表示XF2とを表示する。味方キャラクタXF1は、所定のアイテムであるベルトアイテムXF11を含んでいる。方向示唆表示XF2は、方向表示XF21を含んでいる。方向表示XF21は、遊技者に右打ちを示唆する矢印と、矢印の中に「右打ち」という文字とから成る。また、この通常中演出では、保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cとが表示されるが、図では省略している。また、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出(変動表示)が実行される。この後、大当たりして大当たり遊技状態に突入したこととして以下を説明する。

#### 【1388】

次に、図130(B)に示すように、方向示唆表示演出1が実行される。この方向示唆表示演出1は、大当たり遊技中におこなわれる。この方向示唆表示演出1では、味方キャラクタXF1のベルトアイテムXF11が方向示唆表示XF2の方に飛んでいき、最終的に方向示唆表示XF2の一部となる。すなわち、方向示唆表示XF2は、ベルトアイテムXF11と方向表示XF21とを含むこととなる。ベルトアイテムXF11と方向表示XF21とは隣接して配置され、ベルトアイテムXF11は方向表示XF21の矢印の矢柄(矢幹)部分に配置される。また、この方向示唆表示演出1では、獲得出玉表示XF4が表示される。獲得出玉表示XF4は、大当たり中における獲得出玉を表す表示であり、図130(B)の例では、「獲得出玉：1860」と示されている。

#### 【1389】

次に、図130(C)に示すように、方向示唆表示演出2が実行される。この方向示唆表示演出2は、方向示唆表示演出1の続きで有り、大当たり遊技状態のときにおこなわれる。この方向示唆表示演出2では、味方キャラクタXF1、方向示唆表示XF2、獲得出玉表示XF4が継続して表示され、方向示唆表示XF2において、ベルトアイテムXF11が方向表示XF21の矢柄部分を移動する移動演出がおこなわれる。

この方向示唆表示演出2は、大当たり遊技が終了するまで実行される。

#### 【1390】

##### [変形例]

上記特殊方向示唆演出A～Cにおいて、方向示唆表示XF2の表示位置は、固定されているが、これに限られず、ベルトアイテムXF11が移動しつつ、方向示唆表示XF2も移動するようにしてもよい。

また、方向示唆表示XF2において、方向表示XF21も動くようにしてもよい。また、方向示唆表示XF2において、方向表示XF21は点滅したりしてもよい。また、方向示唆表示XF2において、ベルトアイテムXF11は、方向表示XF21と重畳する位置に移動してもよい。この場合、ベルトアイテムXF11は、方向表示XF21よりも手前であってもいい。また、ベルトアイテムXF11は、方向表示XF21よりも後方であってもいい。方向示唆表示XF2において、他の画像(キャラクタなど(味方キャラクタXF1でもいい))が重畳する位置に移動してきた場合には、方向示唆表示XF2は、この他の画像よりも手前に表示される。言い換えれば、他の画像は、方向示唆表示XF2の後方を移動する。方向示唆表示XF2において、味方キャラクタXF1の一部であるベルトアイテムXF11を含むようにしているが、味方キャラクタXF1の他の部分(例えば、剣)を含んでもいいし、味方キャラクタXF1全体を含んでもいいし、他のキャラクタや他の画像の一部を含んでもいい。

#### 【1391】

##### [効果例]

上記特殊方向示唆演出Bでは、遊技者にとって比較的不利な通常遊技状態において味方キャラクタXF1を表示する通常中演出がおこなわれ、その後、遊技者にとって比較的有利な時短遊技状態において、右打ちを示唆する方向表示XF21と、味方キャラクタXF1の一部を表すXF11とを含む方向示唆表示XF2をおこなう。この構成によれば、方向示唆表示XF2が遊技者にとって比較的不利な通常遊技状態で表示された味方キャラク

10

20

30

40

50

タXF1の一部を含むので、右打ち時において、方向示唆表示XF2を見た遊技者は、時短中にも関わらず通常遊技状態時に出現した味方キャラクタXF1を認識してミステリアスな雰囲気を感じることができ、時短中をより楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記特殊方向示唆演出Cでは、遊技者にとって比較的不利な通常遊技状態において味方キャラクタXF1を表示する時短中演出がおこなわれ、その後、大当たり遊技中において、遊技球の打ち出し方向を示唆する方向表示XF21と、味方キャラクタXF1の一部を表すXF11とを含む方向示唆表示XF2をおこなう。この構成によれば、方向示唆表示XF2が遊技者にとって比較的不利な通常遊技状態で表示された味方キャラクタXF1の一部を含むので、右打ち時において、方向示唆表示XF2を見た遊技者は、大当たり遊技中にも関わらず通常遊技状態時に出現した味方キャラクタXF1を認識してミステリアスな雰囲気を感じることができ、大当たり遊技をより楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

### 【1392】

#### [ 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XF-1 ]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第1の表示演出をおこなう場合があり、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第2の表示演出をおこなう場合があり、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第3の表示演出をおこなう場合があり、  
前記第1の表示演出は、第1の画像を表示する演出であり、  
前記第2の表示演出は、方向示唆表示をおこなう演出であり、  
前記方向示唆表示は、遊技球の打ち出し方向を示唆する方向表示と、前記第1の画像の一部を表す第2の画像とを含んでおり、  
前記第1の表示演出の後、前記第2の表示演出がおこなわれる、  
ことを特徴とする遊技機。

20

#### [ 態様XF-2 ]

態様XF-1に記載の遊技機であって、  
前記第2の表示演出は、遊技者にとって比較的不利な第1の遊技状態と遊技者にとって比較的有利な第2の遊技状態のうち第2の遊技状態のときにおこなわれる、  
ことを特徴とする遊技機。

30

#### [ 態様XF-3 ]

態様XF-2に記載の遊技機であって、  
前記第1の表示演出は、前記第1の遊技状態のときにおこなわれる、  
ことを特徴とする遊技機。

#### [ 態様XF-4 ]

態様XF-1に記載の遊技機であって、  
前記第2の表示演出は、大当たり遊技中におこなわれる、  
ことを特徴とする遊技機。

40

#### [ 態様XF-5 ]

態様XF-2から態様XF-4のいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第1の画像はキャラクタである、  
ことを特徴とする遊技機。

### 【1393】

以下に図131～図133を用いて演出音効果演出A～Cについて説明する。図131～図133において、画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)周囲に配置される例えば第1可動役物14、第2可動役物15、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。

### 【1394】

50

この演出音効果演出は、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って実行されるものである。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド）を解析し、演出音効果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画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1395】

なお、演出音効果演出において使用される背景画像（「特定背景画像」という）は、通常背景画像に含まれない特定画像であり、例えば、月面画像、宇宙画像、宇宙船内の画像など特定画像となっている。通常背景画像は、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの通常画像となっている。特定背景画像および通常背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。

10

【1396】

ここでは、まず演出音効果演出Aについて説明し、演出音効果演出B、そして演出音効果演出Cについて順番に説明する。

【1397】

[演出音効果演出A]

演出音効果演出Aについて図131を参照して説明する。図131は、演出音効果演出Aを説明するための図である。演出音効果演出Aは、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

【1398】

まず、図131（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

【1399】

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

30

40

【1400】

ここでは、当該変動表示位置9Cdには、白い球状の当該変動アイコン9Cが表示され、第1保留表示位置9Adおよび第2保留表示位置9Adには白い球状の保留アイコン9Aがそれぞれ表示され、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが2つだけ存在している状態となっている。

【1401】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置7の表示画面7aの下側

50

に表示されている、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの中央上側に配置されて表示されている。第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

10

#### 【1402】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。なお、アイコンには、各種キャラクタを有する特定アイコンも存在する。この特定アイコンは、白い球状のアイコンの中に各種キャラクタが現れ演出音効果演出において使用されるものであり、演出音効果演出において黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンのうち、いずれかのアイコンへ変化する。

20

#### 【1403】

図131（A）において、通常背景画像として都市画像THG1が表示画面7aに表示され、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、変動演出中（変動表示中）に、図131（B）に示すように、第1始動口20へ遊技球が入球して第3保留表示位置9Adに白い球状の保留アイコン9Aが表示される（この入球に関連して先読み演出が行われていたものの、白い球状の保留アイコン9Aから他のアイコンへの変化がなく、結果的に白い球状の保留アイコン9Aとなった）。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に関連して「ピヨーン」という第1入賞音がスピーカ67から流れる。つまり、第3保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aと対応して第1入賞音がスピーカ67から流れる。

30

#### 【1404】

その後、変動演出中（変動表示中）に第1始動口20へ遊技球が入球して先読み演出により演出音効果演出Aが開始されると、図131（C）に示すように、第4保留表示位置9Adに特定アイコンとして味方キャラクタCRAを有する保留アイコン9A（以下、「特定保留アイコン9A」という。）が表示される。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に関連して第1入賞音と異なる「キュルキュル」という第2入賞音がスピーカ67から流れ、その後、第2入賞音に続けて、味方キャラクタCRAの名称である「OARO」という第1演出音がスピーカ67から流れる。つまり、第4保留表示位置9Adに表示される特定保留アイコン9Aと対応して第2入賞音がスピーカ67から流れると、続いて第1演出音がスピーカ67から流れる。

40

#### 【1405】

以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

#### 【1406】

50

その後、保留消化により、変動演出（変動表示）が続き、図131（A）～（C）において第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなると、変動演出（変動表示）が開始され、その後、図131（D）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「1」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「3」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

【1407】

続いて、図131（E）に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されていた特定保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動する。特定保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動するとき、味方キャラクタCRAのテーマ曲である第2演出音がスピーカ67から流れ始める。

10

【1408】

そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rが不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図131（F）に示すように、表示画面7aに表示されている通常背景画像である都市画像THG1から特定背景画像として宇宙画像THG2へ切り替え、味方キャラクタCRAの名前である「OARO」が名前画像TILとして閃光FHを伴いながら表示画面7aの中央に大きく第1表示期間（例えば、1秒）だけ表示される。通常背景画像である都市画像THG1から特定背景画像として宇宙画像THG2へ切り替えるとき、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rは、表示画面7aから消える。第1表示期間（例えば、1秒）では、通常背景画像である都市画像THG1から特定背景画像として宇宙画像THG2へ切り替えても、宇宙画像THG2が表示されている期間が短く、宇宙画像THG2が半透明な状態となって宇宙画像THG2の後方に都市画像THG1が透けて見える場合がある。

20

【1409】

なお、名前画像TILおよび閃光FHは、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび特定保留アイコン9Aの後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび特定保留アイコン9Aは、名前画像TILおよび閃光FHにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

30

【1410】

第1表示期間（例えば、1秒）が経過すると、図131（G）に示すように、名前画像TILおよび閃光FHが表示画面7aから徐々に消え、これに合わせて、表示画面7aに表示されている特定背景画像である宇宙画像THG2から徐々に通常背景画像である都市画像THG1へ再び切り替え、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rも徐々に表示画面7aに再び出現して変動演出（変動表示）を継続する。

【1411】

その後、図131（H）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「3」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「1」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。このとき、味方キャラクタCRAのテーマ曲である第2演出音がスピーカ67から流れなくなる。つまり、第2演出音の出力が停止される。

40

【1412】

続いて、図131（I）に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されていた特定保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなると、味方キャラクタCRAのテーマ曲である第2演出音がスピーカ67から流れ始める。この第2演出音は、その出力が直前に停止されているが、停止直前まで進行したところから再び開始されるのではなく、最初に戻って再び開始される。

50



## 【 1 4 1 3 】

そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図 1 3 1（J）に示すように、表示画面 7 a に表示されている通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として宇宙画像 T H G 2 へ再び切り替え、味方キャラクタ C R A の名前である「O A R O」が名前画像 T I L として閃光 F H を伴いながら表示画面 7 a の中央に大きく第 1 表示期間と比べて長い第 2 表示期間（例えば、4 秒）だけ表示される。第 2 表示期間（例えば、4 秒）では、第 1 表示期間（例えば、1 秒）と異なり長く、通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として宇宙画像 T H G 2 へ切り替えても、宇宙画像 T H G 2 が表示されている期間が長くなるため、宇宙画像 T H G 2 が半透明な状態とならず不透明な状態となって宇宙画像 T H G 2 の後方に都市画像 T H G 1 が透けて見ることがない。なお、ここでも、名前画像 T I L および閃光 F H は、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C の後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C は、名前画像 T I L および閃光 F H により覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

10

## 【 1 4 1 4 】

名前画像 T I L および閃光 F H が表示画面 7 a に表示されている状態において、つまり第 2 表示期間（例えば、4 秒）が経過するまえに、味方キャラクタ C R A の名称である「O A R O」という第 3 演出音がスピーカ 6 7 から流れる。第 3 演出音は、第 2 表示期間（例えば、4 秒）が経過するまえに、終了する。この第 3 演出音は、第 1 演出音が伝える内容（味方キャラクタ C R A の名称である「O A R O」）と同一であるものの、抑揚が異なるようになっている。第 1 演出音は、過度な抑揚なく安定した冷静なものであるのに対して、第 3 演出音は、過度な抑揚があり印象的なものとなっているという点で相違している。また、第 3 演出音の音量は、第 1 演出音の音量と比べて大きくなっており、第 1 演出音と第 3 演出音が伝える内容（味方キャラクタ C R A の名称である「O A R O」）が同一であっても、第 1 演出音と第 3 演出音が異なる印象として遊技者に伝わるようになっている。

20

## 【 1 4 1 5 】

第 2 表示期間（例えば、4 秒）が経過すると、図 1 3 1（K）に示すように、名前画像 T I L および閃光 F H が表示画面 7 a から消えると、表示画面 7 a に表示されている特定背景画像である宇宙画像 T H G 2 から同じ特定背景画像として月面画像 T H G 3 へ切り替え、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a に大きく表示される。味方キャラクタ C R A は、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C の後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C は、味方キャラクタ C R A により覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

30

## 【 1 4 1 6 】

そして、図 1 3 1（I）においてスピーカ 6 7 から流れ始めた味方キャラクタ C R A のテーマ曲である第 2 演出音に関連する特定画像として第 2 演出音の歌詞画像 T G（つまり味方キャラクタ C R A のテーマ曲の歌詞）が表示画面 7 a に表示される。歌詞画像 T G は、第 2 演出音のリズムに合わせて表示画面 7 a に表示され、単一の文字画像または複数の文字画像から構成されている。具体的には、例えば、味方キャラクタ C R A のテーマ曲の歌詞の一部として、「ある日にここからスタートし・・・」という部分（平仮名にして 1 3 文字）に対しては、歌詞画像 T G は、第 2 演出音のリズムに合わせて、まず「ある日」という歌詞画像 T G 1 を表示画面 7 a の第 1 位置（味方キャラクタ C R A の左方）に表示し、次に「に」という歌詞画像 T G 2 を表示画面 7 a の第 2 位置（味方キャラクタ C R A の左上方）に表示し、次に「ここから」という歌詞画像 T G 3 を表示画面 7 a の第 3 位置（味方キャラクタ C R A の右方）に表示し、次に「スタートし」という歌詞画像 T G 4 を表示画面 7 a の第 4 位置（味方キャラクタ C R A の右上方）に表示する。

40

50

## 【 1 4 1 7 】

その後、第 2 演出音の出力が終了すると、図 1 3 1 ( L ) に示すように、表示画面 7 a に表示されている特定背景画像である月面画像 T H G 3 から通常背景画像である都市画像 T H G 1 へ再び切り替え、変動演出 ( 変動表示 ) を継続し、表示画面 7 a の中央から火の玉を出現させる。火の玉が円弧を描くように当該変動アイコン 9 C へ向かって放たれると、火の玉が当該変動アイコン 9 C と衝突して味方キャラクタ C R A を有する当該変動アイコン 9 C から黄色 ( ゴールド ) の星形の当該変動アイコン 9 C へ変化する。これにより、演出音効果演出 A が終了する。

## 【 1 4 1 8 】

なお、黄色 ( ゴールド ) の星形のアイコンの大きさは、図 1 3 1 ( A ) ~ ( G ) における白い球状の当該変動アイコン 9 C の大きさと同一の大きさとなっている。演出音効果演出 A のあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技 ( 大当たり演出 ) が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

10

## 【 1 4 1 9 】

[ 演出音効果演出 B ]

次に、演出音効果演出 B について図 1 3 2 を参照して説明する。図 1 3 2 は、演出音効果演出 B を説明するための図である。演出音効果演出 B は、装飾図柄による複数の変動演出 ( 変動表示 ) に亘って行われるものである。

20

## 【 1 4 2 0 】

まず、図 1 3 2 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄 ( 図柄 : 数字 「 1 」 ~ 数字 「 9 」 ) の変動演出 ( 変動表示 ) が開始される。装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする ( 仮停止表示され、その後、停止表示される )。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

30

## 【 1 4 2 1 】

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

40

## 【 1 4 2 2 】

ここでは、当該変動表示位置 9 C d には、白い球状の当該変動アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが 1 つだけ存在している状態となっている。

## 【 1 4 2 3 】

また、装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側

50

に表示されている、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの中央上側に配置されて表示されている。第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

10

## 【1424】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。なお、アイコンには、各種キャラクタを有する特定アイコンも存在する。この特定アイコンは、白い球状のアイコンの中に各種キャラクタが現れ演出音効果演出において使用されるものであり、演出音効果演出において黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンのうち、いずれかのアイコンへ変化する。

20

## 【1425】

図132（A）において、通常背景画像として都市画像THG1が表示画面7aに表示され、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、変動演出中（変動表示中）に、図132（B）に示すように、第1始動口20へ遊技球が入球して第2保留表示位置9Adに白い球状の保留アイコン9Aが表示される（この入球に関連して先読み演出が行われていたものの、白い球状の保留アイコン9Aから他のアイコンへの変化がなく、結果的に白い球状の保留アイコン9Aとなった）。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に関連して「ピヨーン」という第1入賞音がスピーカ67から流れる。つまり、第2保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aと対応して第1入賞音がスピーカ67から流れる。

30

## 【1426】

その後、変動演出中（変動表示中）に第1始動口20へ遊技球が入球して先読み演出により演出音効果演出Bが開始されると、図132（C）に示すように、第3保留表示位置9Adに特定アイコンとして味方キャラクタCRBを有する保留アイコン9A（以下、「特定保留アイコン9A」という。）が表示される。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に関連して第1入賞音と異なる「キュルキュル」という第2入賞音がスピーカ67から流れ、その後、第2入賞音に続けて、味方キャラクタCRBの名称である「OARO-B」という第1演出音がスピーカ67から流れる。つまり、第3保留表示位置9Adに表示される特定保留アイコン9Aと対応して第2入賞音がスピーカ67から流れると、続いて第1演出音がスピーカ67から流れる。

40

## 【1427】

以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

## 【1428】

50

その後、保留消化により、変動演出（変動表示）が続き、図132（A）～（C）において第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなると、変動演出（変動表示）が開始され、その後、図132（D）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「1」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「3」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

【1429】

続いて、図132（E）に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されていた特定保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動する。特定保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動するとき、味方キャラクターCRBのテーマ曲である第2演出音がスピーカ67から流れ始める。

10

【1430】

そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rが不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図132（F）に示すように、表示画面7aに表示されている通常背景画像である都市画像THG1から特定背景画像として宇宙画像THG2へ切り替え、味方キャラクターCRBの名前である「OARO-B」が名前画像TILとして閃光FHを伴いながら表示画面7aの中央に大きく第1表示期間（例えば、1秒）だけ表示される。通常背景画像である都市画像THG1から特定背景画像として宇宙画像THG2へ切り替えるとき、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rは、表示画面7aから消える。第1表示期間（例えば、1秒）では、通常背景画像である都市画像THG1から特定背景画像として宇宙画像THG2へ切り替えても、宇宙画像THG2が表示されている期間が短く、宇宙画像THG2が半透明な状態となって宇宙画像THG2の後方に都市画像THG1が透けて見える場合がある。

20

【1431】

なお、名前画像TILおよび閃光FHは、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび特定保留アイコン9Aの後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび特定保留アイコン9Aは、名前画像TILおよび閃光FHにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

30

【1432】

第1表示期間（例えば、1秒）が経過すると、図132（G）に示すように、名前画像TILおよび閃光FHが表示画面7aから徐々に消え、これに合わせて、表示画面7aに表示されている特定背景画像である宇宙画像THG2から徐々に通常背景画像である都市画像THG1へ再び切り替え、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rも徐々に表示画面7aに再び出現して変動演出（変動表示）を継続する。

【1433】

その後、図132（H）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「3」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「1」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。このとき、味方キャラクターCRBのテーマ曲である第2演出音がスピーカ67から流れなくなる。つまり、第2演出音の出力が停止される。

40

【1434】

続いて、図132（I）に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されていた特定保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなると、味方キャラクターCRBのテーマ曲である第2演出音がスピーカ67から流れ始める。この第2演出音は、その出力が直前に停止されているが、停止直前まで進行したところから再び開始されるのではなく、最初に戻って再び開始される。

50

## 【 1 4 3 5 】

そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図 1 3 2（J）に示すように、表示画面 7 a に表示されている通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として宇宙画像 T H G 2 へ再び切り替え、味方キャラクタ C R B の名前である「O A R O - B」が名前画像 T I L として閃光 F H を伴いながら表示画面 7 a の中央に大きく第 1 表示期間と比べて長い第 2 表示期間（例えば、4 秒）だけ表示される。第 2 表示期間（例えば、4 秒）では、第 1 表示期間（例えば、1 秒）と異なり長く、通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として宇宙画像 T H G 2 へ切り替えても、宇宙画像 T H G 2 が表示されている期間が長くなるため、宇宙画像 T H G 2 が半透明な状態とならず不透明な状態となって宇宙画像 T H G 2 の後方に都市画像 T H G 1 が透けて見えることがない。なお、ここでも、名前画像 T I L および閃光 F H は、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C の後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C は、名前画像 T I L および閃光 F H により覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

10

## 【 1 4 3 6 】

名前画像 T I L および閃光 F H が表示画面 7 a に表示されている状態において、つまり第 2 表示期間（例えば、4 秒）が経過するまえに、味方キャラクタ C R B の名称である「O A R O - B」という第 3 演出音がスピーカ 6 7 から流れる。第 3 演出音は、第 2 表示期間（例えば、4 秒）が経過するまえに、終了する。この第 3 演出音は、第 1 演出音が伝える内容（味方キャラクタ C R B の名称である「O A R O - B」）と同一であるものの、抑揚が異なるようになっている。第 1 演出音は、過度な抑揚なく安定した冷静なものであるのに対して、第 3 演出音は、過度な抑揚があり印象的なものとなっているという点で相違している。また、第 3 演出音の音量は、第 1 演出音の音量と比べて大きくなっており、第 1 演出音と第 3 演出音とが伝える内容（味方キャラクタ C R B の名称である「O A R O - B」）が同一であっても、第 1 演出音と第 3 演出音とが異なる印象として遊技者に伝わるようになっている。

20

## 【 1 4 3 7 】

第 2 表示期間（例えば、4 秒）が経過すると、図 1 3 2（K）に示すように、名前画像 T I L および閃光 F H が表示画面 7 a から消えると、表示画面 7 a に表示されている特定背景画像である宇宙画像 T H G 2 から同じ特定背景画像として月面画像 T H G 3 へ切り替え、味方キャラクタ C R B が表示画面 7 a に大きく表示される。味方キャラクタ C R B は、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C の後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C は、味方キャラクタ C R B により覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

30

## 【 1 4 3 8 】

そして、図 1 3 2（I）においてスピーカ 6 7 から流れ始めた味方キャラクタ C R B のテーマ曲である第 2 演出音に関連する特定画像として第 2 演出音の歌詞画像 T G（つまり味方キャラクタ C R B のテーマ曲の歌詞）が表示画面 7 a に表示される。歌詞画像 T G は、第 2 演出音のリズムに合わせて表示画面 7 a に表示され、単一の文字画像または複数の文字画像から構成されている。具体的には、例えば、味方キャラクタ C R B のテーマ曲の歌詞の一部として、「熱い情熱をまだまだ・・・」という部分（平仮名にして 12 文字）に対しては、歌詞画像 T G は、第 2 演出音のリズムに合わせて、まず「熱い」という歌詞画像 T G 1 を表示画面 7 a の第 1 位置（味方キャラクタ C R B の左上方）に表示し、次に「情熱」という歌詞画像 T G 2 を表示画面 7 a の第 2 位置（味方キャラクタ C R B の右下方）に表示し、次に「を」という歌詞画像 T G 3 を表示画面 7 a の第 3 位置（味方キャラクタ C R B の右方）に表示し、次に「まだまだ」という歌詞画像 T G 4 を表示画面 7 a の第 4 位置（味方キャラクタ C R B の右上方）に表示する。

40

50

## 【 1 4 3 9 】

その後、第 2 演出音の出力が終了すると、図 1 3 2 ( L ) に示すように、表示画面 7 a に表示されている特定背景画像である月面画像 T H G 3 から通常背景画像である都市画像 T H G 1 へ再び切り替え、変動演出 ( 変動表示 ) を継続し、表示画面 7 a の中央から火の玉を出現させる。火の玉が円弧を描くように当該変動アイコン 9 C へ向かって放たれると、火の玉が当該変動アイコン 9 C と衝突して味方キャラクタ C R B を有する当該変動アイコン 9 C から青色を有する笑顔球体の当該変動アイコン 9 C へ変化する。これにより、演出音効果演出 B が終了する。

## 【 1 4 4 0 】

なお、青色を有する笑顔球体のアイコンの大きさは、図 1 3 2 ( A ) ~ ( G ) における白い球状の当該変動アイコン 9 C の大きさと同一の大きさとなっている。演出音効果演出 B のあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後大当たり遊技 ( 大当たり演出 ) が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

## 【 1 4 4 1 】

[ 演出音効果演出 C ]

次に、演出音効果演出 C について図 1 3 3 を参照して説明する。図 1 3 3 は、演出音効果演出 C を説明するための図である。演出音効果演出 C は、装飾図柄による複数の変動演出 ( 変動表示 ) に亘って行われるものである。

## 【 1 4 4 2 】

まず、図 1 3 3 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄 ( 図柄 : 数字「 1 」 ~ 数字「 9 」 ) の変動演出 ( 変動表示 ) が開始される。装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする ( 仮停止表示され、その後、停止表示される )。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

## 【 1 4 4 3 】

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

## 【 1 4 4 4 】

ここでは、当該変動表示位置 9 C d には、白い球状の当該変動アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d および第 2 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A がそれぞれ表示され、第 3 保留表示位置 9 A d および第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが 2 つだけ存在している状態となっている。

## 【 1 4 4 5 】

10

20

30

40

50

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

10

#### 【 1 4 4 6 】

ここで、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという 4 つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが 3 番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。なお、アイコンには、各種キャラクタを有する特定アイコンも存在する。この特定アイコンは、白い球状のアイコンの中に各種キャラクタが現れ演出音効果演出において使用されるものであり、演出音効果演出において黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンのうち、いずれかのアイコンへ変化する。

20

#### 【 1 4 4 7 】

図 1 3 3（A）において、通常背景画像として都市画像 T H G 1 が表示画面 7 a に表示され、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、変動演出中（変動表示中）に、図 1 3 3（B）に示すように、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して第 3 保留表示位置 9 A d に白い球状の保留アイコン 9 A が表示される（この入球に関連して先読み演出が行われていたものの、白い球状の保留アイコン 9 A から他のアイコンへの変化がなく、結果的に白い球状の保留アイコン 9 A となった）。このとき、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に関連して「ピヨーン」という第 1 入賞音がスピーカ 6 7 から流れる。つまり、第 3 保留表示位置 9 A d に表示される保留アイコン 9 A と対応して第 1 入賞音がスピーカ 6 7 から流れる。

30

#### 【 1 4 4 8 】

その後、変動演出中（変動表示中）に第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して先読み演出により演出音効果演出 C が開始されると、図 1 3 3（C）に示すように、第 4 保留表示位置 9 A d に特定アイコンとして味方キャラクタ C R A を有する保留アイコン 9 A（以下、「特定保留アイコン 9 A」という。）が表示される。このとき、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に関連して第 1 入賞音と異なる「キュルキュル」という第 2 入賞音がスピーカ 6 7 から流れ、その後、第 2 入賞音に続けて、味方キャラクタ C R A の名称である「O A R O」という第 1 演出音がスピーカ 6 7 から流れる。つまり、第 4 保留表示位置 9 A d に表示される特定保留アイコン 9 A と対応して第 2 入賞音がスピーカ 6 7 から流れると、続いて第 1 演出音がスピーカ 6 7 から流れる。

40

#### 【 1 4 4 9 】

以下の説明では、説明の便宜上、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

50

## 【 1 4 5 0 】

その後、保留消化により、変動演出（変動表示）が続き、図 1 3 3（A）～（C）において第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、変動演出（変動表示）が開始され、その後、図 1 3 3（D）に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「1」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「2」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

## 【 1 4 5 1 】

続いて、図 1 3 3（E）に示すように、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた特定保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動する。特定保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動するとき、味方キャラクタ C R A のテーマ曲である第 2 演出音がスピーカ 6 7 から流れ始める。

10

## 【 1 4 5 2 】

そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図 1 3 3（F）に示すように、表示画面 7 a に表示されている通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として宇宙画像 T H G 2 へ切り替え、味方キャラクタ C R A の名前である「O A R O」が名前画像 T I L として閃光 F H を伴いながら表示画面 7 a の中央に大きく第 1 表示期間（例えば、1 秒）だけ表示される。通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として宇宙画像 T H G 2 へ切り替えるとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a から消える。第 1 表示期間（例えば、1 秒）では、通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として宇宙画像 T H G 2 へ切り替えても、宇宙画像 T H G 2 が表示されている期間が短く、宇宙画像 T H G 2 が半透明な状態となって宇宙画像 T H G 2 の後方に都市画像 T H G 1 が透けて見える場合がある。

20

## 【 1 4 5 3 】

なお、名前画像 T I L および閃光 F H は、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C および特定保留アイコン 9 A の後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C および特定保留アイコン 9 A は、名前画像 T I L および閃光 F H により覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

30

## 【 1 4 5 4 】

第 1 表示期間（例えば、1 秒）が経過すると、図 1 3 3（G）に示すように、名前画像 T I L および閃光 F H が表示画面 7 a から徐々に消え、これに合わせて、表示画面 7 a に表示されている特定背景画像である宇宙画像 T H G 2 から徐々に通常背景画像である都市画像 T H G 1 へ再び切り替え、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R も徐々に表示画面 7 a に再び出現して変動演出（変動表示）を継続する。

## 【 1 4 5 5 】

その後、図 1 3 3（H）に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「3」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「2」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。このとき、味方キャラクタ C R A のテーマ曲である第 2 演出音がスピーカ 6 7 から流れなくなる。つまり、第 2 演出音の出力が停止される。

40

## 【 1 4 5 6 】

続いて、図 1 3 3（I）に示すように、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた特定保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、味方キャラクタ C R A のテーマ曲である第 2 演出音がスピーカ 6 7 から流れ始める。この第 2 演出音は、その出力が直前に停止されているが、停止直前まで進行したところから再

50



び開始されるのではなく、最初に戻って再び開始される。

【 1 4 5 7 】

そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図 1 3 3（J）に示すように、表示画面 7 a に表示されている通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として宇宙画像 T H G 2 へ再び切り替え、味方キャラクタ C R A の名前である「O A R O」が名前画像 T I L として閃光 F H を伴いながら表示画面 7 a の中央に大きく第 1 表示期間と比べて長い第 2 表示期間（例えば、4 秒）だけ表示される。第 2 表示期間（例えば、4 秒）では、第 1 表示期間（例えば、1 秒）と異なり長く、通常背景画像である都市画像 T H G 1 から特定背景画像として宇宙画像 T H G 2 へ切り替えても、宇宙画像 T H G 2 が表示されている期間が長くなるため、宇宙画像 T H G 2 が半透明な状態とならず不透明な状態となって宇宙画像 T H G 2 の後方に都市画像 T H G 1 が透けて見ることがない。なお、ここでも、名前画像 T I L および閃光 F H は、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C の後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C は、名前画像 T I L および閃光 F H により覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

10

【 1 4 5 8 】

名前画像 T I L および閃光 F H が表示画面 7 a に表示されている状態において、つまり第 2 表示期間（例えば、4 秒）が経過するまえに、味方キャラクタ C R A の名称である「O A R O」という第 3 演出音がスピーカ 6 7 から流れる。第 3 演出音は、第 2 表示期間（例えば、4 秒）が経過するまえに、終了する。この第 3 演出音は、第 1 演出音が伝える内容（味方キャラクタ C R A の名称である「O A R O」）と同一であるものの、抑揚が異なるようになっている。第 1 演出音は、過度な抑揚なく安定した冷静なものであるのに対して、第 3 演出音は、過度な抑揚があり印象的なものとなっているという点で相違している。また、第 3 演出音の音量は、第 1 演出音の音量と比べて大きくなっており、第 1 演出音と第 3 演出音とが伝える内容（味方キャラクタ C R A の名称である「O A R O」）が同一であっても、第 1 演出音と第 3 演出音とが異なる印象として遊技者に伝わるようになっている。

20

【 1 4 5 9 】

第 2 表示期間（例えば、4 秒）が経過すると、図 1 3 3（K）に示すように、名前画像 T I L および閃光 F H が表示画面 7 a から消えると、表示画面 7 a に表示されている特定背景画像である宇宙画像 T H G 2 から同じ特定背景画像として月面画像 T H G 3 へ切り替え、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a に大きく表示される。味方キャラクタ C R A は、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C の後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および当該変動アイコン 9 C は、味方キャラクタ C R A により覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

30

【 1 4 6 0 】

そして、図 1 3 3（I）においてスピーカ 6 7 から流れ始めた味方キャラクタ C R A のテーマ曲である第 2 演出音に関連する特定画像として第 2 演出音の歌詞画像 T G（つまり味方キャラクタ C R A のテーマ曲の歌詞）が表示画面 7 a に表示される。歌詞画像 T G は、第 2 演出音のリズムに合わせて表示画面 7 a に表示され、単一の文字画像または複数の文字画像から構成されている。具体的には、例えば、ここでは、味方キャラクタ C R A のテーマ曲の歌詞の一部として、「ある日にここからスタートし・・・」という部分（平仮名にして 1 3 文字）に代えて、「まもなく当たりがやって来る・・・」という部分（平仮名にして 1 3 文字）に差し替え、歌詞画像 T G は、第 2 演出音のリズムに合わせて、まず「まもなく」という歌詞画像 T G 1 を表示画面 7 a の第 1 位置（味方キャラクタ C R A の左方）に表示し、次に「当たり」という歌詞画像 T G 2 を表示画面 7 a の第 2 位置（味方キャラクタ C R A の左上方）に表示し、次に「が」という歌詞画像 T G 3 を表示画面 7 a

40

50

の第3位置（味方キャラクタC R Aの右方）に表示し、次に「やって来る」という歌詞画像T G 4を表示画面7 aの第4位置（味方キャラクタC R Aの右上方）に表示する。歌詞の内容が一部差し替えても、平仮名にして同一文字数（13文字）となっているため、リズムに合わせ表示することができ、違和感を遊技者に与え難い。また、この差し替えた内容により、遊技者に大当たりの発生を示唆することができる。

#### 【1461】

その後、第2演出音の出力が終了すると、図133（L）に示すように、表示画面7 aに表示されている特定背景画像である月面画像T H G 3から通常背景画像である都市画像T H G 1へ再び切り替え、変動演出（変動表示）を継続し、表示画面7 aの中央から火の玉を出現させる。火の玉が円弧を描くように当該変動アイコン9 Cへ向かって放たれると、火の玉が当該変動アイコン9 Cと衝突して味方キャラクタC R Aを有する当該変動アイコン9 Cから七色（レインボー）を有する笑顔球体の当該変動アイコン9 Cへ変化する。これにより、演出音効果演出Cが終了する。

10

#### 【1462】

なお、七色（レインボー）を有する笑顔球体のアイコンの大きさは、図133（A）～（G）における白い球状の当該変動アイコン9 Cの大きさと比べて約2倍程度の大きさとなっている。七色（レインボー）を有する笑顔球体の当該変動アイコン9 Cが当該変動表示位置9 C dに表示されると、大当たり濃厚であり、演出音効果演出Cのあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rが同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始される。

20

#### 【1463】

##### [効果例]

以下に、演出音効果演出の効果例を示す。

##### [効果1]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図131の演出音効果演出A、図132の演出音効果演出B、図133の演出音効果演出Cにおいて、遊技球が入球可能な第1始動口20（入球口）と、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置7（表示手段）と、複数種類の演出音を出力可能なスピーカ67と、を備え、第1始動口20（入球口）への遊技球の入球に関連して表示される保留アイコン9 Aのうち特定保留アイコン9 Aと対応する第1演出音（演出音効果演出A、Cでは味方キャラクタC R Aの名称、演出音効果演出Bでは味方キャラクタC R Bの名称）を出力可能な第1の演出（演出音効果演出Aでは図131（C）、演出音効果演出Bでは図132（C）、演出音効果演出Cでは図133（C））と、第1の演出のあと、特定保留アイコン9 Aが当該変動アイコン9 Cとなって表示され第2演出音（演出音効果演出A、Cでは味方キャラクタC R Aのテーマ曲、演出音効果演出Bでは味方キャラクタC R Bのテーマ曲）を出力可能な第2の演出（演出音効果演出Aでは図131（I）～（K）、演出音効果演出Bでは図132（I）～（K）、演出音効果演出Cでは図133（I）～（K））と、を実行することができるようになっている。この構成によれば、遊技球が第1始動口20（入球口）に入球し保留アイコンとして特定保留アイコンが増えるときには第1演出音がスピーカから流れ、また、特定保留アイコンが当該変動アイコンとなると、第2演出音がスピーカから流れるため、第1演出音と第2演出音とによる斬新な演出を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

30

40

#### 【1464】

##### [効果2]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図131の演出音効果演出A、図132の演出音効果演出B、図133の演出音効果演出Cにおける第2の演出のまえに、第2演出音を出力して特定保留アイコン9 Aが当該変動アイコン9 Cとなるまでに第2演出音の出力を停止する第3の演出（演出音効果演出Aでは図131（E）、演出音効果演出Bでは図132（E）、演出音効果演出Cでは図133（E））を実行することができるようになって

50

いる。この構成によれば、特定保留アイコンが当該変動アイコンとなることで流れる第2演出音が、特定保留アイコンが当該変動アイコンとなるまえに、予告として流れるため、遊技者は、これから展開される演出に対して当たりの期待感が高まる。

【1465】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図131の演出音効果演出A、図132の演出音効果演出B、図133の演出音効果演出Cにおける第2の演出では、第2演出音の出力中に、さらに、第3演出音（演出音効果演出A、Cでは味方キャラクターCRAの名称、演出音効果演出Bでは味方キャラクターCRBの名称）を出力することができるようになってい

10

【1466】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図131の演出音効果演出A、図132の演出音効果演出B、図133の演出音効果演出Cにおける第2の演出では、さらに、第2演出音に関連する歌詞画像TG（特定画像）を表示することができるようになっている。この構成によれば、第2演出音が流れると、第2演出音に関連する特定画像が表示されるため、遊技者は、第2演出音の進行を想像して表示される特定画像を想像することができるし、特定画像の進行を想像して流れる第2演出音を想像することができ、第2演出音と特定画像とを相互に引き立て魅力ある演出を遊技者に提供することができる。

20

【1467】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図131の演出音効果演出A、図132の演出音効果演出B、図133の演出音効果演出Cにおける第2の演出では、第2演出音のリズムに合わせて歌詞画像TG（特定画像）を表示することができるようになっている。この構成によれば、第2演出音と歌詞画像TG（特定画像）との関連性をよりわかり易く強調することができる。

【1468】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図131の演出音効果演出A、図132の演出音効果演出B、図133の演出音効果演出Cにおける歌詞画像TG（特定画像）は、単一または複数の文字画像から構成されているようになっている。この構成によれば、歌詞画像TG（特定画像）の表現方法にバリエーションを増やすことができるし、遊技者に注目させたい歌詞画像TG（特定画像）の文字画像を個別に強調することもできる。

30

【1469】

[効果7]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図131の演出音効果演出A、図132の演出音効果演出B、図133の演出音効果演出Cにおける第2の演出のあと、当該変動アイコン9Cを変化させる第4の演出（演出音効果演出Aでは図131（L）、演出音効果演出Bでは図132（L）、演出音効果演出Cでは図133（L））を実行することができるようになっている。この構成によれば、第2演出音の終了後に当該変動アイコンの変化が生じる場合があるため、第2演出音が流れているときに当該変動アイコンの変化への期待感を維持することができる。

40

【1470】

[変形例]

以下に、演出音効果演出の変形例を示す。

[変形例1]

図131の演出音効果演出A、図132の演出音効果演出B、図133の演出音効果演出

50

出Cでは、第1始動口20に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第2始動口21に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【1471】

[変形例2]

図131の演出音効果演出A、図132の演出音効果演出B、図133の演出音効果演出Cでは、歌詞画像TGが表示画面7aに表示されていた。しかし、歌詞画像TGに代えて第2演出音(演出音効果演出A、Cでは味方キャラクタCRAのテーマ曲、演出音効果演出Bでは味方キャラクタCRBのテーマ曲)と関連する映像であってもよい。例えば、第2演出音が流れる、映画、テレビで放送された映像、これらのワンシーンなどを挙げる

10

【1472】

[変形例3]

図131(I)~(K)の演出音効果演出A、図132(I)~(K)の演出音効果演出B、図133(I)~(K)の演出音効果演出Cでは、第2演出音(演出音効果演出A、Cでは味方キャラクタCRAのテーマ曲、演出音効果演出Bでは味方キャラクタCRBのテーマ曲)が最後までスピーカ67から流れ、その後当該変動アイコン9Cの変化が生じていた。しかし、第2演出音が途中で終了した場合には当該変動アイコン9Cの変化が生じないようにしてもよい。この場合、当たりの期待度が最も低い白い球状の当該変動アイコン9Cとなる。

20

【1473】

[変形例3]

図131(C)の演出音効果演出A、図132(C)の演出音効果演出B、図133(C)の演出音効果演出Cでは、変動演出中(変動表示中)に第1始動口20へ遊技球が入球して先読み演出により特定保留アイコン9Aが表示画面7aに表示され、このとき、第1演出音(演出音効果演出A、Cでは味方キャラクタCRAの名称、演出音効果演出Bでは味方キャラクタCRBの名称)がスピーカ67から流れていた。しかし、特定保留アイコン9Aが表示画面7aに表示され、第1演出音がスピーカ67から流れないようにしてもよい。なお、この場合、第1入賞音と異なる「キュルキュル」という第2入賞音がスピーカ67から流れるようにしてもよいし、流れないようにしてもよい。

30

【1474】

[変形例4]

図131(K)の演出音効果演出A、図132(K)の演出音効果演出B、図133(K)の演出音効果演出Cにおける歌詞画像TG(特定画像)は、単一または複数の文字画像から構成されて表示画面7aに表示されていた。このとき、歌詞画像TG(特定画像)を回転させたり、大きさを大きくしたり小さくしたりしてもよい。こうすれば、歌詞画像TG(特定画像)の表現方法によりバリエーションを増やすことができるし、遊技者に注目させたい歌詞画像TG(特定画像)の文字画像を個別により強調することもできる。

40

【1475】

[変形例5]

図131(K)の演出音効果演出Aおよび図132(K)の演出音効果演出B、図133(K)の演出音効果演出Cでは、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cが表示画面7aに表示されていた。しかし、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消えてもよい。この場合、保留アイコン9Aが存在するときは、もちろん表示画面7aから消えてもよい。これは、当該変動アイコン9Cが変動演出中(変動表示中)に対する予告(表示態様を変化させる「変化演出」として使用されているため、必ずしも表示画面7aに表示し続けなければならないものではないからである。また、当該変動表示位置9Cdも当該変動アイコン9Cが表示される位置(表示位置)を示すものであるため、必ずしも表示画面7aに表示

50

し続けなければならないものではないし、保留表示位置 9 A d も保留アイコン 9 A が表示される位置（表示位置）を示すものであるため、必ずしも表示画面 7 a に表示し続けなければならないものではないからである。これに対して、保留アイコン 9 A は、未だ遊技に使用していない保留球の数を示すため、表示画面 7 a に表示する必要があるものの、上述したように、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されているため、保留アイコン 9 A も表示画面 7 a から消すことができる。これにより、図 1 3 1 ( K ) の演出音効果演出 A および図 1 3 2 ( K ) の演出音効果演出 B、図 1 3 3 ( K ) の演出音効果演出 C において、第 2 演出音のリズムに合わせて表示される歌詞画像 T G に注目させることに寄与することができる。

10

## 【 1 4 7 6 】

## [ 変形例 6 ]

図 1 3 1 ( L ) の演出音効果演出 A および図 1 3 2 ( L ) の演出音効果演出 B、図 1 3 3 ( L ) の演出音効果演出 C では、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a に表示されていた。しかし、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a から消えてもよい。この場合、保留アイコン 9 A が存在するときは、もちろん表示画面 7 a から消えてもよい。言い換えると、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A のうち当該変動アイコン 9 C のみ表示画面 7 a に表示されるようにしてもよい。これにより、表示画面 7 a の中央から火の玉が出現したときに、火の玉が当該変動アイコン 9 C と衝突して当該変動アイコン 9 C の変化に対して注目させることに寄与することができる。なお、当該変動表示位置 9 C d は、当該変動アイコン 9 C が表示される位置（表示位置）を示すものであるため、必ずしも表示画面 7 a に表示し続けなければならないものではないし、保留表示位置 9 A d も保留アイコン 9 A が表示される位置（表示位置）を示すものであるため、必ずしも表示画面 7 a に表示し続けなければならないものではないので、当該変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d を表示画面 7 a から消すことができる。これに対して、保留アイコン 9 A は、未だ遊技に使用していない保留球の数を示すため、表示画面 7 a に表示する必要があるものの、上述したように、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されているため、保留アイコン 9 A も表示画面 7 a から消すことができる。

20

30

## 【 1 4 7 7 】

## [ 変形例 7 ]

図 1 3 1 ( I ) ~ ( K ) の演出音効果演出 A、図 1 3 2 ( I ) ~ ( K ) の演出音効果演出 B、図 1 3 3 ( I ) ~ ( K ) の演出音効果演出 C では、第 2 演出音（演出音効果演出 A、C では味方キャラクタ C R A のテーマ曲、演出音効果演出 B では味方キャラクタ C R B のテーマ曲）をスピーカ 6 7 から流していた。しかし、第 2 演出音をスピーカ 6 7 から流さないようにしてもよい。

## 【 1 4 7 8 】

## [ 変形例 8 ]

図 1 3 1 ( I ) ~ ( K ) の演出音効果演出 A、図 1 3 2 ( I ) ~ ( K ) の演出音効果演出 B、図 1 3 3 ( I ) ~ ( K ) の演出音効果演出 C では、第 2 演出音（演出音効果演出 A、C では味方キャラクタ C R A のテーマ曲、演出音効果演出 B では味方キャラクタ C R B のテーマ曲）の出力中に、さらに、第 3 演出音（演出音効果演出 A、C では味方キャラクタ C R A の名称、演出音効果演出 B では味方キャラクタ C R B の名称）をスピーカ 6 7 から流していた。しかし、第 3 演出音をスピーカ 6 7 から流さないようにしてもよい。

40

## 【 1 4 7 9 】

## [ 変形例 9 ]

図 1 3 1 ( L ) の演出音効果演出 A、図 1 3 2 ( L ) の演出音効果演出 B、図 1 3 3 (

50

L)の演出音効果演出Cでは、当該変動アイコン9Cを変化させていた。しかし、当該変動アイコン9Cを変化させないようにしてもよい。この場合、当たりの期待度が最も低い白い球状の当該変動アイコン9Cとなる。

【1480】

[変形例10]

図131(L)の演出音効果演出A、図132(L)の演出音効果演出B、図133(L)の演出音効果演出Cでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、演出音効果演出が開始されると、保留表示位置9Adに特定アイコンとして味方キャラクタCRAを有する特定保留アイコン9Aが表示されていた。これにより、表示画面7aの中央上側に配置されて表示される数字(保留球の数)を特定保留アイコン9Aが当該変動アイコン9Cとなるまでのカウントダウンとして遊技者に誤解されるおそれがある。そこで、画像表示装置7の表示画面7aに代えて、サブ表示画面64(右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64Uのうち、いずれかのサブ表示画面(例えば、右サブ表示画面64R))に、上述した保留球の数を数値として表示される数字を、表示するようにしてもよい。こうすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、特定保留アイコン9Aが当該変動アイコン9Cとなるまでのカウントダウンとして遊技者に誤解されるおそれなくなるし、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。

【1481】

[変形例11]

図131の演出音効果演出A、図132の演出音効果演出B、図133の演出音効果演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【1482】

[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D4-1]

遊技球が入球可能な入球口と、複数種類の画像を表示可能な表示手段と、複数種類の演出音を出力可能なスピーカと、を備える遊技機であって、

前記入球口への遊技球の入球に関連して表示される保留アイコンのうち特定保留アイコンと対応する第1演出音を出力可能な第1の演出と、

前記第1の演出のあと、前記特定保留アイコンが当該変動アイコンとなって表示され第2演出音を出力可能な第2の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1483】

[態様D4-2]

態様D4-1に記載の遊技機であって、

前記第2の演出のまえに、前記第2演出音を出力して前記特定保留アイコンが前記当該変動アイコンとなるまでに前記第2演出音の出力を停止する第3の演出を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【1484】

[態様D4-3]

態様D4-1または態様D4-2に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記第 2 の演出では、前記第 2 演出音の出力中に、さらに、第 3 演出音を出力可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 5 】

[ 態様 D 4 - 4 ]

態様 D 4 - 1 から態様 D 4 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記第 2 の演出では、さらに、前記第 2 演出音に関連する特定画像を表示可能である、ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 6 】

[ 態様 D 4 - 5 ]

態様 D 4 - 4 に記載の遊技機であって、前記第 2 の演出では、前記第 2 演出音のリズムに合わせて前記特定画像を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 7 】

[ 態様 D 4 - 6 ]

態様 D 4 - 5 に記載の遊技機であって、前記特定画像は、単一または複数の文字画像から構成されている、ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 8 】

[ 態様 D 4 - 7 ]

態様 D 4 - 1 から態様 D 4 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記第 2 の演出のあと、前記当該変動アイコンを変化させる第 4 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 9 】

以下に図 1 3 4 ~ 図 1 3 6 を用いて歌詞画像演出 A ~ C について説明する。この歌詞画像演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、歌詞画像演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【 1 4 9 0 】

[ 歌詞画像演出 A ]

図 1 3 4 は、歌詞画像演出 A を説明するための図である。

まず、図 1 3 4 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 B および当該変動画像 9 C が表示されている。

【 1 4 9 1 】

次に、図 1 3 4 ( B ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 4 」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 B および当該変動画像 9 C が表示されている。

【 1 4 9 2 】

次に、図 1 3 4 ( C ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクター C R A が勝利することで当たりとなる。ここでは、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが表示画面 7 a の中央部に表示されている。

【 1 4 9 3 】

次に、図 1 3 4 ( D ) ( E ) ( F ) に示すように、歌詞表示演出が実行される。歌詞表

10

20

30

40

50

示演出は、バトル演出中に流れる楽曲に合わせ、表示画面7aに歌詞画像を表示する演出である。楽曲の進行に合わせ、複数の歌詞画像が順次表示されることになる。ここでは「ロマンティックに生きてみよう」という歌詞を、複数の歌詞画像で順次表示する例を示す。  
【1494】

まず、図134(D)に示すように、歌詞表示演出(前期)が実行される。歌詞表示演出(前期)では、表示画面7aの下部に、「ロマンティックに」という歌詞画像KG1が表示される。なお、バトル演出も継続するため、味方キャラクターCRAおよび敵キャラクターCRBも表示画面7aに表示される(以下でも同様)。  
【1495】

次に、図134(E)に示すように、歌詞表示演出(中期)が実行される。歌詞表示演出(中期)では、表示画面7aの右側に、「生」という歌詞画像KG2が表示される。ここで特に、「生」という歌詞画像KG2は一文字の歌詞画像となっており、歌詞表示演出(前期)の歌詞画像KG1を構成する文字と比べて大きくなっている。また、「生」という歌詞画像KG2は、回転させた状態で表示される。  
【1496】

次に、図134(F)に示すように、歌詞表示演出(後期)が実行される。歌詞表示演出(後期)では、表示画面7aの下部に、「きてみよう」という歌詞画像KG3が表示される。ここで特に、「きてみよう」という歌詞画像KG3を構成する文字は、歌詞表示演出(中期)の歌詞画像KG2を構成する文字と比べて小さくなっている。  
【1497】

次に、図134(G)に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクターCRAが勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクターCRAが表示されており、「勝利」というメッセージ画像MSGが表示されている。なお、味方キャラクターが敗北した場合、例えば、敵キャラクターCRBが表示され、「敗北」というメッセージ画像が表示されるという具合である。  
【1498】

次に、図134(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)では、演出図柄8L、8C、8Rが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄8L、8C、8Rのいずれも「4」で確定停止した様子を示した。なお、ハズレの場合、例えば、左右の演出図柄8L、8Rが「4」で確定停止し、中演出図柄8Cが「5」で確定停止するという具合である。  
【1499】

#### [ 歌詞画像演出B ]

図135は、歌詞画像演出Bを説明するための図である。歌詞画像演出Bは、歌詞画像演出Aの別例である。

まず、図135(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している様子を示している。なお、表示画面7aの下部には、第2特図保留に対応する3つの保留画像9Bおよび当該変動画像9Cが表示されている。  
【1500】

次に、図135(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「4」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面7aの下部には、第2特図保留に対応する3つの保留画像9Bおよび当該変動画像9Cが表示されている。  
【1501】

次に、図135(C)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクターCRAが勝利することで当たりとなる。ここでは、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが表示画面7aの中央部に表示されている。  
【1502】



次に、図 135 (D) (E) (F) に示すように、歌詞表示演出が実行される。歌詞表示演出は、バトル演出中に流れる楽曲に合わせ、表示画面 7 a に歌詞画像を表示する演出である。楽曲の進行に合わせ、複数の歌詞画像が順次表示されることになる。ここでは「ロマンティックに生きてみよう」という歌詞を、複数の歌詞画像で順次表示する例を示す。  
【1503】

まず、図 135 (D) に示すように、歌詞表示演出 (前期) が実行される。歌詞表示演出 (前期) では、表示画面 7 a の下部に、「ロマン」という歌詞画像 K G 1 が表示される。ここで特に歌詞画像 K G 1 を構成する文字「ロ」と「マ」は、輪郭以外が透明になっており、背景画像としての味方キャラクタ C R A が視認可能となっている。なお、バトル演出も継続するため、味方キャラクタ C R A および敵キャラクタ C R B も表示画面 7 a に表示される (以下でも同様)。

10

【1504】

次に、図 135 (E) に示すように、歌詞表示演出 (中期) が実行される。歌詞表示演出 (中期) では、表示画面 7 a の上部に、「ティックに」という歌詞画像 K G 2 が表示される。また、表示画面 7 a の右側に、「生」という歌詞画像 K G 3 が表示される。ここで特に、「ティックに」という歌詞画像 K G 2 を構成する文字は、歌詞表示演出 (前期) の歌詞画像 K G 1 を構成する文字と比べて小さくなっており、歌詞画像 K G 2 は、表示後、矢印 Y 1 で示すように表示画面 7 a の左側へ移動する。また、「生」という歌詞画像 K G 3 は、一文字の歌詞画像となっており、歌詞表示演出 (前期) の歌詞画像 K G 1 を構成する文字と比べて大きくなっており、「生」という歌詞画像 K G 3 は、表示後、矢印 Y 2 で示すように反時計回りに回転する。

20

【1505】

次に、図 135 (F) に示すように、歌詞表示演出 (後期) が実行される。歌詞表示演出 (後期) では、表示画面 7 a の下部に、「きてみよう」という歌詞画像 K G 4 が表示される。ここで特に、「きてみよう」という歌詞画像 K G 4 を構成する文字は、歌詞表示演出 (中期) の歌詞画像 K G 2 を構成する文字と比べて大きく、歌詞画像 K G 3 を構成する文字と比べて小さくなっている。

【1506】

次に、図 135 (G) に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタ C R A が勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A が表示されており、「勝利」というメッセージ画像 M S G が表示されている。なお、味方キャラクタが敗北した場合、例えば、敵キャラクタ C R B が表示され、「敗北」というメッセージ画像が表示されるという具合である。

30

【1507】

次に、図 135 (H) に示すように、確定停止演出 (当たり) が実行される。確定停止演出 (当たり) では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「4」で確定停止した様子を示した。なお、ハズレの場合、例えば、左右の演出図柄 8 L、8 R が「4」で確定停止し、中演出図柄 8 C が「5」で確定停止するという具合である。

【1508】

40

[ 歌詞画像演出 C ]

図 136 は、歌詞画像演出 C を説明するための図である。歌詞画像演出 C は、歌詞画像演出 A、B の別例である。

まず、図 136 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 B および当該変動画像 9 C が表示されている。

【1509】

次に、図 136 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図

50

柄 8 R がともに「4」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 B および当該変動画像 9 C が表示されている。

【1510】

次に、図 136 (C) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクタ C R A が勝利することで当たりとなる。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが表示画面 7 a の中央部に表示されている。

【1511】

次に、図 136 (D) (E) (F) に示すように、歌詞表示演出が実行される。歌詞表示演出は、バトル演出中に流れる楽曲に合わせ、表示画面 7 a に歌詞画像を表示する演出である。楽曲の進行に合わせ、複数の歌詞画像が順次表示されることになる。ここでは「ロマンティックに生きてみよう」という歌詞を、複数の歌詞画像で順次表示する例を示す。

10

【1512】

まず、図 136 (D) に示すように、歌詞表示演出 (前期) が実行される。歌詞表示演出 (前期) では、表示画面 7 a の下部に、「ロマンティックに」という歌詞画像 K G 1 が表示される。なお、バトル演出も継続するため、味方キャラクタ C R A および敵キャラクタ C R B も表示画面 7 a に表示される (以下でも同様)。

【1513】

次に、図 136 (E) に示すように、歌詞表示演出 (中期) が実行される。歌詞表示演出 (中期) では、表示画面 7 a の下部に、「生きてみよう」という歌詞画像 K G 2 が表示される。

20

【1514】

次に、図 136 (F) に示すように、歌詞表示演出 (後期) が実行される。歌詞表示演出 (後期) では、表示画面 7 a の下部に、「生きてみよう」という歌詞画像 K G 3 が表示される。ここで特に、歌詞表示演出 (中期) で表示された「生きてみよう」という歌詞画像 K G 2 が徐々に拡大表示されて歌詞画像 K G 3 となる。つまり、歌詞画像 K G 3 は、表示後、拡大されたものとなっている。

【1515】

次に、図 136 (G) に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタ C R A が勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A が表示されており、「勝利」というメッセージ画像 M S G が表示されている。なお、味方キャラクタが敗北した場合、例えば、敵キャラクタ C R B が表示され、「敗北」というメッセージ画像が表示されるという具合である。

30

【1516】

次に、図 136 (H) に示すように、確定停止演出 (当たり) が実行される。確定停止演出 (当たり) では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄 8 L、8 C、8 R のいずれも「4」で確定停止した様子を示した。なお、ハズレの場合、例えば、左右の演出図柄 8 L、8 R が「4」で確定停止し、中演出図柄 8 C が「5」で確定停止するという具合である。

【1517】

[効果例]

以下に、歌詞画像演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、「ロマンティックに生きてみよう」という歌詞を複数の歌詞画像として表示するにあたり、順次表示される歌詞画像を種々の態様で表示することが可能となっている (図 134 (D) (E) (F)、図 135 (D) (E) (F)、図 136 (D) (E) (F))。この構成によれば、出力される楽曲をより楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1518】

[効果 2]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、「生」という歌詞画像を回転させた状態で表示することが可能となっている（図 1 3 4（E））。この構成によれば、歌詞画像の表示に変化が生じるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 1 9 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、歌詞画像を様々な大きさで表示することが可能となっている（図 1 3 4（D）（E）（F）、図 1 3 5（D）（E）（F））。この構成によれば、歌詞画像の表示に変化が生じるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 2 0 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、一文字で構成される歌詞画像を表示することが可能となっている（図 1 3 4（E）、図 1 3 5（E））。この構成によれば、歌詞画像の表示をインパクトのあるものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 2 1 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、背景画像が視認可能となるような透明または半透明で歌詞画像を表示することが可能となっている（図 1 3 5（D））。この構成によれば、歌詞画像とともに背景画像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。

【 1 5 2 2 】

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、歌詞画像を表示した後、その歌詞画像の態様を変化させることが可能となっている（図 1 3 5（E）、図 1 3 6（E）（F））。この構成によれば、表示後の歌詞画像に変化が生じるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 2 3 】

[ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、歌詞画像を表示した後、その歌詞画像を移動させることが可能となっている（図 1 3 5（E））。この構成によれば、歌詞画像の表示をインパクトのあるものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 2 4 】

[ 効果 8 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、歌詞画像を表示した後、その歌詞画像を回転させることが可能となっている（図 1 3 5（E））。この構成によれば、歌詞画像の表示をインパクトのあるものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 2 5 】

[ 効果 9 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、歌詞画像を表示した後、その歌詞画像の大きさを変えることが可能となっている（図 1 3 6（E）（F））。この構成によれば、歌詞画像の表示をインパクトのあるものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 2 6 】

[ 変形例 ]

以下に、歌詞画像演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記では特に言及していないが、歌詞画像を表示した後、その歌詞画像の表示色を変えるようにしてもよい。例えば、楽曲の出力に合わせて歌詞画像の表示色を変化させることが考えられる。

【 1 5 2 7 】

[ 変形例 2 ]

上記では表示後の歌詞画像を前後方向を軸として回転させる例を挙げたが（図 1 3 5（E））、例えば立体的な歌詞画像を用意し、上下方向または左右方向を軸として回転させるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 2 8 】

## [ 変形例 3 ]

上記では第 2 特図保留についての演出を例に挙げたが、第 1 特図保留についての演出としてもよい。

## 【 1 5 2 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 D 5 - 1 ]

楽曲の出力に合わせ当該楽曲の歌詞を複数の歌詞画像として表示する遊技機であって、前記複数の歌詞画像を順次表示するにあたり、前記順次表示される前記歌詞画像を種々の態様で表示する態様表示演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 1 5 3 0 】

## [ 態様 D 5 - 2 ]

態様 D 5 - 1 に記載の遊技機であって、前記態様表示演出には、前記歌詞画像を、回転させた状態に表示する演出が含まれる、ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 5 3 1 】

## [ 態様 D 5 - 3 ]

態様 D 5 - 1 または態様 D 5 - 2 に記載の遊技機であって、前記態様表示演出には、前記歌詞画像を、様々な大きさで表示する演出が含まれる、ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 1 5 3 2 】

## [ 態様 D 5 - 4 ]

態様 D 5 - 1 から態様 D 5 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記態様表示演出には、一文字で構成される前記歌詞画像を表示する演出が含まれる、ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 5 3 3 】

## [ 態様 D 5 - 5 ]

態様 D 5 - 1 から態様 D 5 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記態様表示演出には、背景画像が視認可能となるような透明または半透明で前記歌詞画像を表示する演出が含まれる、  
ことを特徴とする遊技機。

30

## 【 1 5 3 4 】

## [ 態様 D 5 - 6 ]

楽曲の出力に合わせ当該楽曲の歌詞を複数の歌詞画像として表示する遊技機であって、前記複数の歌詞画像を順次表示するにあたり、前記歌詞画像を表示した後、当該歌詞画像の態様を変化させる態様変化演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 5 3 5 】

## [ 態様 D 5 - 7 ]

態様 D 5 - 1 から態様 D 5 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記複数の歌詞画像を順次表示するにあたり、前記歌詞画像を表示した後、当該歌詞画像の態様を変化させる態様変化演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

40

## 【 1 5 3 6 】

## [ 態様 D 5 - 8 ]

態様 D 5 - 6 または態様 D 5 - 7 に記載の遊技機であって、前記態様変化演出には、前記歌詞画像を移動させる演出が含まれる、  
ことを特徴とする遊技機。

50

## 【 1 5 3 7 】

[ 態様 D 5 - 9 ]

態様 D 5 - 6 から態様 D 5 - 8 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記態様変化演出には、前記歌詞画像を回転させる演出が含まれる、ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 5 3 8 】

[ 態様 D 5 - 1 0 ]

態様 D 5 - 6 から態様 D 5 - 9 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記態様変化演出には、前記歌詞画像の大きさを変える演出が含まれる、ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 1 5 3 9 】

[ 態様 D 5 - 1 1 ]

態様 D 5 - 6 から態様 D 5 - 1 0 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記態様変化演出には、前記歌詞画像の表示色を変え、演出が含まれる、ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 5 4 0 】

以下に図 1 3 7 ~ 図 1 3 9 を用いて特定領域可変演出 A ~ C について説明する。図 1 3 7 ~ 図 1 3 9 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される例えば第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、他の可動役物が図面の見易さから省略されているものがある。

20

## 【 1 5 4 1 】

この特定領域可変演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、特定領域可変演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 1 0 7 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、遊技盤 2 に備える第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R の位置および発光態様を変化させたりする。

## 【 1 5 4 2 】

ここでは、まず特定領域可変演出 A について説明し、特定領域可変演出 B、そして特定領域可変演出 C について順番に説明する。

30

## 【 1 5 4 3 】

[ 特定領域可変演出 A ]

特定領域可変演出 A について図 1 3 7 を参照して説明する。図 1 3 7 は、特定領域可変演出 A を説明するための図である。特定領域可変演出 A は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

## 【 1 5 4 4 】

まず、図 1 3 7 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が、表示画面 7 a の上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「 1 」～数字「 9 」）の変動演出（変動表示）が開始される。

40

## 【 1 5 4 5 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

50

## 【 1 5 4 6 】

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

10

## 【 1 5 4 7 】

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

## 【 1 5 4 8 】

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

20

30

## 【 1 5 4 9 】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

40

## 【 1 5 5 0 】

図137（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図137（B）に示すように、表示画面7aの中央から閃光FHが放たれる。このとき、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Lが表示画面7aから消え、さらに、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Adおよび保留アイコン9Aも表示画面7aから消える。言い換えると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8L、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aのうち、当該変動アイコン9Cのみが表示画面7aに表示され

50

た状態となる。閃光F Hは、当該変動アイコン9 Cの後方に配置されて表示されるようになっており、当該変動アイコン9 Cが閃光F Hにより覆われることがなく視認性が阻害されないことがない。

【1551】

その後、閃光F Hが表示画面7 aから徐々に消えると、図137(C)に示すように、表示画面7 aの中央において、左側可動役物14 Lと右側可動役物14 Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7 aの前面(前方)中央の進出位置へ向かって(互いに近接する方向に)ホームポジションから進出(移動)し、表示画面7 aの前面(前方)中央位置(進出位置(展開ポジション))において、左側可動役物14 Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14 Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14 Lの左側装飾部と右側可動役物14 Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材(合体役物)が形成される。

10

【1552】

左側可動役物14 Lの左側装飾部と右側可動役物14 Rの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域(以下、「円状領域」という。)となる。円状領域と対応する画像表示装置7の表示画面7 aには、味方キャラクタC R Aが表示される。このとき、当該変動アイコン9 Cは、表示画面7 aに表示された状態が維持されている。

【1553】

味方キャラクタC R Aが表示画面7 aに表示されてから所定期間(例えば、3秒)だけ経過すると、味方キャラクタC R Aが表示画面7 aから消え、左側可動役物14 Lと右側可動役物14 Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14 Lが表示画面7 aの前面(前方)中央の進出位置から表示画面7 aの左側の退避位置(ホームポジション)へ向かって後退(移動)するとともに、右側可動役物14 Rが表示画面7 aの前面(前方)中央の進出位置から表示画面7 aの右側の退避位置(ホームポジション)へ向かって後退(移動)する。

20

【1554】

その後、突然、左装飾図柄8 Lおよび右装飾図柄8 Rが数字「1」と表示された状態で表示画面7 aの後方から前方へ迫りながら大きく表示されると、図137(D)に示すように、それぞれの変動領域における表示画面7 aの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、仮停止表示されリーチが形成される。このとき、当該変動アイコン9 Cは、表示画面7 aに表示された状態が維持され、中装飾図柄8 Cは、表示画面7 aから消えた状態が維持されている。

30

【1555】

続いて、図137(E)に示すように、仮停止表示された数字「1」の左装飾図柄8 Lが自身の変動領域の下方へ移動開始すると、この左装飾図柄8 Lの後方から数字「2」の左装飾図柄8 Lが出現し、数字「2」の左装飾図柄8 Lが自身の変動領域の上方へ移動開始する。一方、仮停止表示された数字「1」の右装飾図柄8 Rが自身の変動領域の上方へ移動開始すると、この右装飾図柄8 Rの後方から数字「2」の右装飾図柄8 Rが出現し、数字「2」の右装飾図柄8 Rが自身の変動領域の下方へ移動開始する。

40

【1556】

その後、図137(F)に示すように、数字「1」の左装飾図柄8 Lが自身の変動領域の下方へ移動完了して表示画面7 aの左下方に仮停止表示され、数字「2」の左装飾図柄8 Lが自身の変動領域の上方へ移動完了して表示画面7 aの左上方に仮停止表示された状態では、それぞれが単独で出現する通常時の大きさ(以下、「通常大きさ」という。)と比べて小さく(例えば、ひとまわり程度小さく)なっている。一方、数字「1」の右装飾図柄8 Rが自身の変動領域の上方へ移動完了して表示画面7 aの右上方に仮停止表示され、数字「2」の右装飾図柄8 Rが自身の変動領域の下方へ移動完了して表示画面7 aの右下方に仮停止表示された状態では、数字「1」の左装飾図柄8 Lおよび数字「2」の左

50

装飾図柄 8 L と同様に、通常時の大きさと比べて小さく（例えば、ひとまわり程度小さく）なっている。これにより、左下方に仮停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L と右上方に仮停止表示された数字「1」の右装飾図柄 8 R とによる右上がり線上に第 1 リーチが形成され、左上方に仮停止表示された数字「2」の左装飾図柄 8 L と右下方に仮停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R とによる右下がり線上に第 2 リーチが形成され、ダブルリーチとなる。

【1557】

図 137 (F) において 2 つの左装飾図柄 8 L と 2 つの右装飾図柄 8 R とによりダブルリーチが形成され、2 つの左装飾図柄 8 L と 2 つの右装飾図柄 8 R とをそれぞれ頂点画像とすると、4 つの頂点画像を結んだ四角形状の第 1 の特定領域が形成される。言い換えると、4 つの頂点画像により囲まれる第 1 の特定領域が形成される。第 1 の特定領域が形成されると、中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a から再び表示され、第 1 の特定領域内において変動演出（変動表示）が行われる。中装飾図柄 8 C は、高速変動中であるため、第 1 の特定領域内において不明瞭な画像となって視認されることとなる。

10

【1558】

その後、図 137 (G) に示すように、左上方に仮停止表示された数字「2」の左装飾図柄 8 L が円弧を描くように表示画面 7 a の左辺中央へ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始すると、この左装飾図柄 8 L の後方から数字「3」の左装飾図柄 8 L が出現し、数字「3」の左装飾図柄 8 L がその場に留まり仮停止表示される。一方、右下方に仮停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R が円弧を描くように表示画面 7 a の右辺中央へ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始すると、この右装飾図柄 8 R の後方から数字「3」の右装飾図柄 8 R が出現し、数字「3」の右装飾図柄 8 R がその場に留まり仮停止表示される。

20

【1559】

図 137 (G) において、左上方に仮停止表示された数字「2」の左装飾図柄 8 L から数字「3」の左装飾図柄 8 L に切り換わり、右下方に仮停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R から数字「3」の右装飾図柄 8 R に切り換わったため、左上方に仮停止表示された数字「3」の左装飾図柄 8 L と、左下方に仮停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L と、右下方に仮停止表示された数字「3」の右装飾図柄 8 R と、右上方に仮停止表示された数字「1」の右装飾図柄 8 R と、を頂点画像とすると、4 つの頂点画像を結んだ四角形状の第 2 の特定領域が形成される。言い換えると、4 つの頂点画像により囲まれる第 1 の特定領域が形成される。この第 2 の特定領域は、第 1 の特定領域と同一の大きさとなっている。

30

【1560】

左上方に仮停止表示された数字「2」の左装飾図柄 8 L が円弧を描くように表示画面 7 a の左辺中央へ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始し、右下方に仮停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R が円弧を描くように表示画面 7 a の右辺中央へ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始しているため、移動開始した数字「2」の左装飾図柄 8 L と、移動開始した数字「2」の右装飾図柄 8 R と、を含めて第 2 の特定領域とする場合には、第 2 の特定領域の大きさは、第 1 の特定領域の大きさとは比較して大きくなる。

40

【1561】

第 1 の特定領域内において中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が行われているため、第 2 の特定領域内においても、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続されている。中装飾図柄 8 C は、高速変動中であるため、第 2 の特定領域内においても不明瞭な画像となって視認されることとなる。なお、第 2 の特定領域においては、中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続されているが、これに代えて、中装飾図柄 8 C を表示画面 7 a から消してもよい。

【1562】

その後、図 137 (H) に示すように、数字「2」の左装飾図柄 8 L が自身の変動領域から飛び出して表示画面 7 a の左辺中央近傍へ移動完了して表示画面 7 a の左辺中央寄り

50



に仮停止表示された状態では、左上方に仮停止表示された数字「3」の左装飾図柄8L、左辺中央寄りに仮停止表示された数字「2」の左装飾図柄8Lおよび左下方に仮停止表示された数字「1」の左装飾図柄8Lは、通常時の大きさと比べて小さく（例えば、ふたまわり程度小さく）なっている。言い換えると、ダブルリーチとなったときと比べて小さくなっている。一方、数字「2」の右装飾図柄8Rが自身の変動領域から飛び出して表示画面7aの右辺中央近傍へ移動完了して表示画面7aの右辺中央寄りに仮停止表示された状態では、右下方に仮停止表示された数字「3」の右装飾図柄8R、右辺中央寄りに仮停止表示された数字「2」の右装飾図柄8Rおよび右上方に仮停止表示された数字「1」の右装飾図柄8Rは、通常時の大きさと比べて小さく（例えば、ふたまわり程度小さく）なっている。言い換えると、ダブルリーチとなったときと比べて小さくなっている。これにより、左下方に仮停止表示された数字「1」の左装飾図柄8Lと右上方に仮停止表示された数字「1」の右装飾図柄8Rとによる右上がり線上に第1リーチが形成され、左上方に仮停止表示された数字「3」の左装飾図柄8Lと右下方に仮停止表示された数字「3」の右装飾図柄8Rとによる右下がり線上に第2リーチが形成され、左辺中央寄りに仮停止表示された数字「2」の左装飾図柄8Lと右辺中央寄りに仮停止表示された数字「2」の右装飾図柄8Rとによる水平線上に第3リーチが形成され、トリプルリーチとなる。

#### 【1563】

図137(H)において3つの左装飾図柄8Lと3つの右装飾図柄8Rとによりトリプルリーチが形成され、3つの左装飾図柄8Lと3つの右装飾図柄8Rとをそれぞれ頂点画像とすると、6つの頂点画像を結んだ六角形状の第3の特定領域が形成される。言い換えると、6つの頂点画像により囲まれる第3の特定領域が形成される。第1の特定領域（第2の特定領域）と第3の特定領域との大きさを比べると、図137(G)において、仮停止表示された数字「2」の左装飾図柄8Lが円弧を描くように表示画面7aの左辺中央へ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始し、この左装飾図柄8Lの後方から数字「3」の左装飾図柄8Lが出現し、数字「3」の左装飾図柄8Lがその場に留まり仮停止表示されるし、一方、仮停止表示された数字「2」の右装飾図柄8Rが円弧を描くように表示画面7aの右辺中央へ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始し、この右装飾図柄8Rの後方から数字「3」の右装飾図柄8Rが出現し、数字「3」の右装飾図柄8Rがその場に留まり仮停止表示されるため、第3の特定領域の大きさが第1の特定領域（第2の特定領域）の大きさと比べて大きくなっている。なお、第3の特定領域は、6つの頂点画像を結ぶと、六角形状を有するものの、実際には、6つの頂点画像を通るほぼ円形状（円形状と類似する形状）を有するものである。

#### 【1564】

続いて、図137(I)に示すように、第3の特定領域内において表示画面7aの中央における後方から前方へ向かって大きくなりながら迫ってくる表示態様で数字「1」の中装飾図柄8Cが鮮明な画像となって出現して仮停止表示される。仮停止表示された明瞭な画像の大きさは、通常時の大きさと比べて大きい（例えば、通常時の大きさと比べて、ふたまわり程度大きい）。そして、仮停止表示された数字「1」の中装飾図柄8Cは、前方へ向かって移動して表示画面7aから消える。

#### 【1565】

続いて、図137(J)に示すように、第3の特定領域内において表示画面7aの中央における後方から前方へ向かって大きくなりながら迫ってくる表示態様で数字「2」の中装飾図柄8Cが鮮明な画像となって出現して仮停止表示される。仮停止表示された明瞭な画像の大きさは、通常時の大きさと比べて大きい（例えば、通常時の大きさと比べて、ふたまわり程度大きい）。そして、仮停止表示された数字「2」の中装飾図柄8Cは、前方へ向かって移動して表示画面7aから消える。

#### 【1566】

続いて、図137(K)に示すように、第3の特定領域内において表示画面7aの中央における後方から前方へ向かって大きくなりながら迫ってくる表示態様で数字「3」の中装飾図柄8Cが鮮明な画像となって出現して仮停止表示される。仮停止表示された明瞭な

10

20

30

40

50

画像の大きさは、通常時の大きさと比べて大きい（例えば、通常時の大きさと比べて、ふたまわり程度大きい）。

【1567】

なお、仮停止表示された数字「3」の中装飾図柄8Cが前方へ向かって移動して表示画面7aから消えると、はずれとなり、当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。これにより、特定領域可変演出Aが終了する。そして、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、保留アイコン9Aが表示画面7aに再び表示され、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rによる変動演出（変動表示）が行われる。

10

【1568】

図137（K）に続いて、図137（L）に示すように、表示画面7aの中央において、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから再び進出（移動）し、表示画面7aの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物14Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材（合体役物）が形成される。このとき、3つの左装飾図柄8L、3つの右装飾図柄8R、中装飾図柄8Cは、表示画面7aから消えるのに対して、当該変動アイコン9Cは、表示画面7aに表示された状態が維持されている。

20

【1569】

左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される円状領域と対応する画像表示装置7の表示画面7aには、味方キャラクタCRAが表示される。左側可動役物14L、右側可動役物14Rおよび円状領域に表示される味方キャラクタCRAの出現により、大当たりである旨を遊技者に伝えることができるようになっている。

【1570】

味方キャラクタCRAが表示画面7aに表示されてから所定期間（例えば、3秒）だけ経過すると、味方キャラクタCRAが表示画面7aから消え、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物14Rが表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から表示画面7aの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。これにより、特定領域可変演出Aが終了する。

30

【1571】

その後、図137（M）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rが通常時の大きさと比べて大きい（例えば、通常時の大きさと比べて、ふたまわり程度大きい）大きさとなって各変動領域の中央位置にそれぞれ配置され水平線上に数字「3」が並んで仮停止表示される。なお、このとき、中装飾図柄8Cが数字「3」と異なる数字で仮停止表示され、停止表示されると、はずれとなり、当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。そして、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、保留アイコン9Aが表示画面7aに再び表示され、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rによる変動演出（変動表示）が行われる。

40

【1572】

図137（M）に続いて、その後、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rが数字「3」で停止表示されると、大当たりとなり、当該変動アイコン9Cが表示画

50

面 7 a から消える。大当たり遊技（大当たり演出）が開始され、終了すると、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が行われる。

【 1 5 7 3 】

なお、図 1 3 7（H）においてトリプルリーチが形成されたのち、クアドラブルリーチが形成される場合がある。この場合、左上方に仮停止表示された数字「3」の左装飾図柄 8 L が円弧を描くように表示画面 7 a の左辺中央上寄りへ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始すると、この左装飾図柄 8 L の後方から数字「4」の左装飾図柄 8 L が出現し、数字「4」の左装飾図柄 8 L がその場に留まり仮停止表示され、左辺中央寄りに仮停止表示された数字「2」は左辺中央下寄りへ移動開始する。一方、右下方に仮停止表示された数字「3」の右装飾図柄 8 R が円弧を描くように表示画面 7 a の右辺中央下寄りへ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始すると、この右装飾図柄 8 R の後方から数字「4」の右装飾図柄 8 R が出現し、数字「4」の右装飾図柄 8 R がその場に留まり仮停止表示され、右辺中央寄りに仮停止表示された数字「2」は右辺中央上寄りへ移動開始する。

【 1 5 7 4 】

数字「3」の左装飾図柄 8 L が自身の変動領域から飛び出して表示画面 7 a の左辺中央上寄りへ移動完了して仮停止表示されると、数字「2」の左装飾図柄 8 L が表示画面 7 a の左辺中央下寄りへ移動完了して仮停止表示される。この状態では、左上方に仮停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L、左辺中央上寄りに仮停止表示された数字「3」の左装飾図柄 8 L、左辺中央下寄りに仮停止表示された数字「2」の左装飾図柄 8 L および左下方に仮停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L は、通常時の大きさと比べて小さく（例えば、ふたまわり半程度小さく）なっている。言い換えると、トリプルリーチとなったときと比べて小さくなっている。一方、数字「3」の右装飾図柄 8 R が自身の変動領域から飛び出して表示画面 7 a の右辺中央下寄りへ移動完了して仮停止表示されると、数字「2」の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の右辺中央上寄りへ移動完了して仮停止表示される。この状態では、右下方に仮停止表示された数字「4」の右装飾図柄 8 R、右辺中央下寄りに仮停止表示された数字「3」の右装飾図柄 8 R、右辺中央上寄りに仮停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R および右上方に仮停止表示された数字「1」の右装飾図柄 8 R は、通常時の大きさと比べて小さく（例えば、ふたまわり半程度小さく）なっている。言い換えると、トリプルリーチとなったときと比べて小さくなっている。これにより、左下方に仮停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L と右上方に仮停止表示された数字「1」の右装飾図柄 8 R とによる第 1 右上がり線上に第 1 リーチが形成され、左上方に仮停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L と右下方に仮停止表示された数字「4」の右装飾図柄 8 R とによる第 1 右下がり線上に第 2 リーチが形成され、左辺中央下寄りに仮停止表示された数字「2」の左装飾図柄 8 L と右辺中央上寄りに仮停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R とによる第 2 右上がり線上に第 3 リーチが形成され、左辺中央上寄りに仮停止表示された数字「3」の左装飾図柄 8 L と右辺中央下寄りに仮停止表示された数字「3」の右装飾図柄 8 R とによる第 2 右下がり線上に第 4 リーチが形成され、クアドラブルリーチとなる。

【 1 5 7 5 】

このように、4つの左装飾図柄 8 L と4つの右装飾図柄 8 R とによりクアドラブルリーチが形成され、4つの左装飾図柄 8 L と4つの右装飾図柄 8 R とをそれぞれ頂点画像とすると、8つの頂点画像を結んだと八角形状の第 4 の特定領域が形成される。言い換えると、8つの頂点画像により囲まれる第 4 の特定領域が形成される。この第 4 の特定領域と上述したトリプルリーチにより形成される第 3 の特定領域との大きさを比べると、仮停止表示された数字「3」の左装飾図柄 8 L が円弧を描くように表示画面 7 a の左辺中央上寄りへ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始し、この左装飾図柄 8 L の後方から数

10

20

30

40

50

字「4」の左装飾図柄8Lが出現し、左辺中央寄りに仮停止表示された数字「2」は左辺中央下寄りへ移動開始し、数字「4」の左装飾図柄8Lがその場に留まり仮停止表示されるし、一方、仮停止表示された数字「3」の右装飾図柄8Rが円弧を描くように表示画面7aの右辺中央下寄りへ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始し、この右装飾図柄8Rの後方から数字「3」の右装飾図柄8Rが出現し、右辺中央寄りに仮停止表示された数字「2」は右辺中央上寄りへ移動開始し、数字「4」の右装飾図柄8Rがその場に留まり仮停止表示されるため、第4の特定領域の大きさが第3の特定領域の大きさと比べて大きくなっている。つまり、ダブルリーチにより形成される第1の特定領域（第2の特定領域）、トリプルリーチにより形成される第3の特定領域、そしてクアドラプルリーチにより形成される第4の特定領域という順番で大きさが大きくなっている。

10

**【1576】**

当たりの期待度は、ダブルリーチ、トリプルリーチ、そしてクアドラプルリーチという順番で高くなっている。言い換えると、ダブルリーチでは4つの頂点画像、トリプルリーチでは6つの頂点画像、クアドラプルリーチでは、8つの頂点画像となっているため、頂点画像の数が増えるほど、当たりの期待度が高くなる。

**【1577】**

なお、クアドラプルリーチにより形成される第4の特定領域においても、図137（I）～（K）に示した中装飾図柄8Cによる変動演出（変動表示）が行われ、図137（L）に示した左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとよる演出が行われる。

20

**【1578】****[ 特定領域可変演出B ]**

次に、特定領域可変演出Bについて図138を参照して説明する。図138は、特定領域可変演出Bを説明するための図である。特定領域可変演出Bは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

**【1579】**

まず、図138（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが、表示画面7aの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。

**【1580】**

30

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

**【1581】**

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

40

**【1582】**

ここでは、当該変動表示位置9Cdには、白い球状の当該変動アイコン9Cが表示され

50

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

【1 5 8 3】

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

【1 5 8 4】

ここで、保留アイコン9 Aおよび当該変動アイコン9 C(以下、単に「アイコン」という場合がある。)について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色(ゴールド)の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色(ゴールド)の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド(黄色) 七色(レインボー(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【1 5 8 5】

図1 3 8 (A)において装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、その後、図1 3 8 (B)に示すように、表示画面7 aの周囲から表示画面7 a内へ侵入する表示態様で丸形状を有する演出画像E G(以下、「丸型演出画像E G」という。)が3つ出現し、表示画面7 aの右側に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。

【1 5 8 6】

そして、3つの丸型演出画像E Gは、3つの丸型演出画像E Gが配置された位置はそのまま維持され、隣の丸型演出画像E Gの位置へ向かって反時計回りに所定回数(例えば、2回～3回)だけそれぞれ移動開始し、図1 3 8 (C)に示すように、3つの丸型演出画像E Gを頂点画像とし、3つの頂点画像を結んだ直線R Gを形成し、3つの丸型演出画像E Gが所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、3つの丸型演出画像E Gが一度だけ一斉に発光する。これにより、3つの丸型演出画像E Gの頂点画像を結んだ3つの直線R Gにより三角形を有する第1の特定領域が形成される。

【1 5 8 7】

第1の特定領域には、3つの丸型演出画像E Gが一斉に発光する直前に、味方キャラクターC R Aが不明瞭な画像(焦点が合っていない画像(ピンボケした画像))となって出現する。直線R Gは、青色を有しており、明瞭な画像(焦点が合った画像(ピンボケしていない画像))とする場合には、第1の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線R Gは、青色を有しており、不明瞭な画像(焦点が合っていない画像(ピンボケした画像))とする場合には、不明瞭な画像である直線R Gから第1の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。

## 【 1 5 8 8 】

その後、3つの丸型演出画像 E G が表示画面 7 a から消えると、不明瞭な画像である味方キャラクタ C R A と3つの直線 R G とが徐々に表示画面 7 a から消えて第1の特定領域がなくなる。

## 【 1 5 8 9 】

続いて、図 1 3 8 ( D ) に示すように、表示画面 7 a の周囲から表示画面 7 a 内へ侵入する表示態様で三角形を有する演出画像 E G (以下、「三角型演出画像 E G」という。)が4つ出現し、表示画面 7 a の右側に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。三角型演出画像 E G の大きさは、丸型演出画像 E G の大きさと比べて大きくなっており、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

10

## 【 1 5 9 0 】

そして、4つの三角型演出画像 E G は、4つの三角型演出画像 E G が配置された位置はそのまま維持され、隣の三角型演出画像 E G の位置へ向かって今度は時計回りに所定回数(例えば、2回~3回)だけそれぞれ移動開始し、図 1 3 8 ( E ) に示すように、4つの三角型演出画像 E G を頂点画像とし、4つの頂点画像を結んだ直線 R G を形成し、4つの三角型演出画像 E G が所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、4つの三角型演出画像 E G が一度だけ一斉に発光する。これにより、4つの三角型演出画像 E G の頂点画像を結んだ4つの直線 R G により四角形状を有する第2の特定領域が形成される。第2の特定領域の大きさは、図 1 3 8 ( C ) において形成された第1の特定領域の大きさと比べて大きくなっている。この点においても、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

20

## 【 1 5 9 1 】

第2の特定領域には、4つの三角型演出画像 E G が一斉に発光する直前に、再び、味方キャラクタ C R A が不明瞭な画像(焦点が合っていない画像(ピンボケした画像))となって出現する。直線 R G は、緑色を有しており、明瞭な画像(焦点が合った画像(ピンボケしていない画像))とする場合には、第2の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線 R G は、緑色を有しており、不明瞭な画像(焦点が合っていない画像(ピンボケした画像))とする場合には、不明瞭な画像である直線 R G から第2の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。直線 R G の色を図 1 3 8 ( C ) における青色と異なり緑色とする点においても、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

30

## 【 1 5 9 2 】

その後、4つの三角型演出画像 E G が表示画面 7 a から消えると、不明瞭な画像である味方キャラクタ C R A と4つの直線 R G とが徐々に表示画面 7 a から消えて第2の特定領域がなくなる。

## 【 1 5 9 3 】

続いて、図 1 3 8 ( F ) に示すように、表示画面 7 a の周囲から表示画面 7 a 内へ侵入する表示態様で四角形状を有する演出画像 E G (以下、「四角型演出画像 E G」という。)が5つ出現し、表示画面 7 a の中央に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。四角型演出画像 E G の大きさは、三角型演出画像 E G の大きさと比べて大きくなっており、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。

40

## 【 1 5 9 4 】

そして、5つの四角型演出画像 E G は、5つの四角型演出画像 E G が配置された位置はそのまま維持され、隣の四角型演出画像 E G の位置へ向かって今度は反時計回りに所定回数(例えば、2回~3回)だけそれぞれ移動開始し、図 1 3 8 ( G ) に示すように、5つの四角型演出画像 E G を頂点画像とし、5つの頂点画像を結んだ直線 R G を形成し、5つの四角型演出画像 E G が所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、5つの四角型演出画像 E G が一度だけ一斉に発光する。これにより、5つの四角型演出画像 E G の頂点画像を結んだ5つの直線 R G により五角形状を有する第3の特定領域が形成される。第3の特定領域の大きさは、図 1 3 8 ( E ) において形成された第2の特定領域の大きさと比べ

50

て大きくなっている。この点においても、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。

【1595】

本実施形態では、図138(B)、(C)では3つの頂点画像、図138(D)、(E)では4つの頂点画像、図138(F)、(G)では5つの頂点画像となっており、頂点画像の数が増えるほど、第1の特定領域～第3の特定領域の大きさが大きくなっている。

【1596】

第3の特定領域には、5つの四角型演出画像EGが一斉に発光する直前に、再び、味方キャラクタCRAが不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））となって出現する。直線RGは、赤色を有しており、明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））とする場合には、第3の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線RGは、緑色を有しており、不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））とする場合には、不明瞭な画像である直線RGから第3の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。直線RGの色を図138(E)における緑色と異なり赤色とする点においても、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。

【1597】

その後、5つの四角型演出画像EGが表示画面7aから消えると、不明瞭な画像である味方キャラクタCRAと5つの直線RGとが徐々に表示画面7aから消えて第3の特定領域がなくなる。これにより、特定領域可変演出Bが終了する。

【1598】

その後、図138(H)に示すように、左装飾図柄8Lが数字「6」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「3」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「5」で停止表示され、はずれとなり、当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

【1599】

[特定領域可変演出C]

次に、特定領域可変演出Cについて図139を参照して説明する。図139は、特定領域可変演出Cを説明するための図である。特定領域可変演出Cは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【1600】

まず、図139(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが、表示画面7aの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。

【1601】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【1602】

第1特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rに対応する当該変動アイコン9Cは、画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に表示されている当該変動表示位置9Cd（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置9Cdの左側における表示画面7aの領域には、第1特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4つの保留表示位置9Ad（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で4つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4つの保留表示位置9Adは、当該変動表示位置9Cdに近い

10

20

30

40

50

位置から表示画面 7 a の左辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、そして第 4 保留表示位置 9 A d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【 1 6 0 3 】

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

10

【 1 6 0 4 】

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

20

【 1 6 0 5 】

ここで、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという 4 つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが 3 番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

30

【 1 6 0 6 】

図 1 3 9（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図 1 3 9（B）に示すように、表示画面 7 a の周囲から表示画面 7 a 内へ侵入する表示態様で丸形状を有する演出画像 E G（以下、「丸型演出画像 E G」という。）が 3 つ出現し、表示画面 7 a の右側に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。

【 1 6 0 7 】

40

そして、3 つの丸型演出画像 E G は、3 つの丸型演出画像 E G が配置された位置はそのまま維持され、隣の丸型演出画像 E G の位置へ向かって反時計回りに所定回数（例えば、2 回 ~ 3 回）だけそれぞれ移動開始し、図 1 3 9（C）に示すように、3 つの丸型演出画像 E G を頂点画像とし、3 つの頂点画像を結んだ直線 R G を形成し、3 つの丸型演出画像 E G が所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、3 つの丸型演出画像 E G が一度だけ一斉に発光する。これにより、3 つの丸型演出画像 E G の頂点画像を結んだ 3 つの直線 R G により三角形を有する第 1 の特定領域が形成される。

【 1 6 0 8 】

第 1 の特定領域には、3 つの丸型演出画像 E G が一斉に発光する直前に、味方キャラクター C R A が不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））となって出現

50



する。直線 R G は、青色を有しており、明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））とする場合には、第 1 の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線 R G は、青色を有しており、不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））とする場合には、不明瞭な画像である直線 R G から第 1 の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。

【1609】

その後、3つの丸型演出画像 E G が表示画面 7 a から消えると、不明瞭な画像である味方キャラクタ C R A と 3つの直線 R G とが徐々に表示画面 7 a から消えて第 1 の特定領域がなくなる。

【1610】

続いて、図 139（D）に示すように、表示画面 7 a の周囲から表示画面 7 a 内へ侵入する表示態様で三角形状を有する演出画像 E G（以下、「三角型演出画像 E G」という。）が 4つ出現し、表示画面 7 a の右側に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。三角型演出画像 E G の大きさは、丸型演出画像 E G の大きさと比べて大きくなっており、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

【1611】

そして、4つの三角型演出画像 E G は、4つの三角型演出画像 E G が配置された位置はそのまま維持され、隣の三角型演出画像 E G の位置へ向かって今度は時計回りに所定回数（例えば、2回～3回）だけそれぞれ移動開始し、図 139（E）に示すように、4つの三角型演出画像 E G を頂点画像とし、4つの頂点画像を結んだ直線 R G を形成し、4つの三角型演出画像 E G が所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、4つの三角型演出画像 E G が一度だけ一斉に発光する。これにより、4つの三角型演出画像 E G の頂点画像を結んだ 4つの直線 R G により四角形状を有する第 2 の特定領域が形成される。第 2 の特定領域の大きさは、図 139（C）において形成された第 1 の特定領域の大きさと比べて大きくなっている。この点においても、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

【1612】

第 2 の特定領域には、4つの三角型演出画像 E G が一斉に発光する直前に、再び、味方キャラクタ C R A が不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））となって出現する。直線 R G は、緑色を有しており、明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））とする場合には、第 2 の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線 R G は、緑色を有しており、不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））とする場合には、不明瞭な画像である直線 R G から第 2 の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。直線 R G の色を図 139（C）における青色と異なり緑色とする点においても、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

【1613】

その後、4つの三角型演出画像 E G が表示画面 7 a から消えると、不明瞭な画像である味方キャラクタ C R A と 4つの直線 R G とが徐々に表示画面 7 a から消えて第 2 の特定領域がなくなる。

【1614】

続いて、図 139（F）に示すように、表示画面 7 a の周囲から表示画面 7 a 内へ侵入する表示態様で四角形状を有する演出画像 E G（以下、「四角型演出画像 E G」という。）が 5つ出現し、表示画面 7 a の中央に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。四角型演出画像 E G の大きさは、三角型演出画像 E G の大きさと比べて大きくなっており、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。

【1615】

そして、5つの四角型演出画像 E G は、5つの四角型演出画像 E G が配置された位置はそのまま維持され、隣の四角型演出画像 E G の位置へ向かって今度は反時計回りに所定回数（例えば、2回～3回）だけそれぞれ移動開始し、図 139（G）に示すように、5つ

10

20

30

40

50

の四角型演出画像 E G を頂点画像とし、5つの頂点画像を結んだ直線 R G を形成し、5つの四角型演出画像 E G が所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、5つの四角型演出画像 E G が一度だけ一斉に発光する。これにより、5つの四角型演出画像 E G の頂点画像を結んだ5つの直線 R G により五角形状を有する第3の特定領域が形成される。第3の特定領域の大きさは、図139(E)において形成された第2の特定領域の大きさと比べて大きくなっている。この点においても、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。

【1616】

本実施形態では、図139(B)、(C)では3つの頂点画像、図139(D)、(E)では4つの頂点画像、図139(F)、(G)では5つの頂点画像となっており、頂点画像の数が増えるほど、第1の特定領域～第3の特定領域の大きさが大きくなっている。

10

【1617】

第3の特定領域には、5つの四角型演出画像 E G が一斉に発光する直前に、再び、味方キャラクタ C R A が不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））となって出現する。直線 R G は、赤色を有しており、明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））とする場合には、第3の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線 R G は、緑色を有しており、不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））とする場合には、不明瞭な画像である直線 R G から第3の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。直線 R G の色を図139(E)における緑色と異なり赤色とする点においても、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。

20

【1618】

その後、5つの四角型演出画像 E G が表示画面 7 a から単純に消えるのではなく、表示画面 7 a の外側へ向かって四方八方に飛び去る動作により直線 R G の長さや向きが変わり第3の特定領域の形状が変化する。5つの四角型演出画像 E G が飛び去ると、図139(H)に示すように、第3の特定領域を形成していた5つの直線 R G が1つのほぼ円形状（円形状と類似した形状）の線 R G へ変化し、ほぼ円形状（円形状と類似した形状）を有する第4の特定領域が形成される。第4の特定領域の大きさは、図139(G)において形成された第3の特定領域の大きさと比べて大きくなっており、遊技者に対して当たりへの期待感をさらに高めることに寄与することができる。

30

【1619】

第4の特定領域には、味方キャラクタ C R A が明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））となって出現する。直線 R G の色は、そのまま継承されて赤色となっているが、黄色（ゴールド）を有するものとしてもよい。こうすれば、遊技者に対して当たりへの期待感をさらに高めることに寄与することができる。

【1620】

その後、明瞭な画像である味方キャラクタ C R A と、ほぼ円形状（円形状と類似した形状）の線 R G と、が徐々に表示画面 7 a から消えて第4の特定領域がなくなり、図139(I)に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「6」で仮停止表示され、右装飾図柄が数字「1」で仮停止表示されるまえに、四方八方に飛び去った5つの四角型演出画像 E G のうちの四角型演出画像 E G が大きくなって（図139(F)、(G)に表示されたときと比べて約4倍程度の大きさとなって）表示画面 7 a の上辺中央寄りに出現する。そして、右装飾図柄 8 R が数字「1」で仮停止表示されると、四角型演出画像 E G から右装飾図柄 8 R に対して稲妻が発せられ、右装飾図柄 8 R が強制的に変動演出（変動表示）されて数字「6」で仮停止表示され、リーチが形成される。これにより、特定領域可変演出 C が終了する。

40

【1621】

その後、図139(K)に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出では、2つのキャラクタ（味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B）が戦う演出であり、当たりの期待度が高い演出となっている。なお、バトル演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾

50

図柄 8 C、右装飾図柄 8 R、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、保留アイコン 9 A が表示画面 7 a から消えて当該変動アイコン 9 C が表示された状態が維持される。バトル演出が行われているときに、味方キャラクタ C R A の剣が振り下ろされて白い球状の当該変動アイコン 9 C から黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン 9 C へ変化する。  
【 1 6 2 2 】

そして、図 1 3 9（L）に示すように、表示画面 7 a の中央において、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから再び進出（移動）し、表示画面 7 a の前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物 1 4 L の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物 1 4 R の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが環状を有する 1 つの装飾部材（合体役物）が形成される。このとき、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

10

## 【 1 6 2 3 】

左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される円状領域と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、味方キャラクタ C R A が表示される。左側可動役物 1 4 L、右側可動役物 1 4 R および円状領域に表示される味方キャラクタ C R A の出現により、大当たりである旨を遊技者に伝えることができるようになっている。

20

## 【 1 6 2 4 】

味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a に表示されてから所定期間（例えば、3 秒）だけ経過すると、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a から消え、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物 1 4 L が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

## 【 1 6 2 5 】

その後、図 1 3 9（M）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が各変動領域の中央位置にそれぞれ配置され水平線上に数字「6」が並んで仮停止表示される。なお、このとき、中装飾図柄 8 C が数字「6」と異なる数字で仮停止表示され、停止表示されると、はずれとなる。そして、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が行われる。

30

## 【 1 6 2 6 】

図 1 3 9（M）に続いて、その後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が数字「6」で停止表示されると、大当たりとなる。大当たり遊技（大当たり演出）が開始され、終了すると、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が行われる。

40

## 【 1 6 2 7 】

[ 効果例 ]

以下に、特定領域可変演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 3 7 の特定領域可変演出 A、図 1 3 8 の特定領域可変演出 B、図 1 3 9 の特定領域可変演出 C において、複数種類の画像を表示可能

50

な画像表示装置 7 (表示手段) を備え、複数の頂点画像 (複数の第 1 演出画像) により囲まれる第 1 の特定領域 ~ 第 3 の特定領域 (特定領域) において中装飾図柄 8 C または味方キャラクタ C R A (第 2 演出画像) を表示可能な第 1 の演出 (特定領域可変演出 A では図 1 3 7 (E) ~ (K)、特定領域可変演出 B では図 1 3 8 (C), (E), (G)、特定領域可変演出 C では図 1 3 9 (C), (E), (G), (H)) を実行することができるようになっている。この構成によれば、画像表示装置 7 (表示手段) にわざわざ複数の頂点画像 (複数の第 1 演出画像) により囲まれた第 1 の特定領域 ~ 第 3 の特定領域 (特定領域) を形成し、この形成した第 1 の特定領域 ~ 第 3 の特定領域 (特定領域) において中装飾図柄 8 C または味方キャラクタ C R A (第 2 演出画像) を表示することにより、従来にない斬新な演出を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

10

## 【 1 6 2 8 】

## [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 3 7 の特定領域可変演出 A、図 1 3 8 の特定領域可変演出 B、図 1 3 9 の特定領域可変演出 C において、複数の頂点画像 (複数の第 1 演出画像) の数が増えることで第 1 の特定領域 ~ 第 3 の特定領域 (特定領域) の大きさが大きくなるようになっている。複数の頂点画像 (複数の第 1 演出画像) の数が同一であっても、複数の頂点画像 (複数の第 1 演出画像) が配置される位置が異なると、特定領域の大きさが小さくなったり、大きくなったりする場合がある。このため、複数の頂点画像 (複数の第 1 演出画像) の数が増えても、特定領域の大きさが小さくなる場合があり、演出に対する期待感が低下するおそれがある。そこで、複数の頂点画像 (複数の第 1 演出画像) の数が増えると、特定領域の大きさが大きくなるようにすることにより、演出に対する期待感の低下を抑制することに寄与することができる。

20

## 【 1 6 2 9 】

## [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 3 7 の特定領域可変演出 A、図 1 3 8 の特定領域可変演出 B、図 1 3 9 の特定領域可変演出 C において、複数の頂点画像 (複数の第 1 演出画像) の数が増えることで当たりの期待度が高くなるようになっている。この構成によれば、複数の頂点画像 (複数の第 1 演出画像) の数を注目させることにより当たりの期待度をわかりやすく強調することができる。

30

## 【 1 6 3 0 】

## [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 3 7 の特定領域可変演出 A、図 1 3 8 の特定領域可変演出 B、図 1 3 9 の特定領域可変演出 C における第 1 の演出 (特定領域可変演出 A では図 1 3 7 (F) ~ (K)、特定領域可変演出 B では図 1 3 8 (C), (E), (G)、特定領域可変演出 C では図 1 3 9 (C), (E), (G)) では、中装飾図柄 8 C または味方キャラクタ C R A (第 2 演出画像) を不明瞭 (焦点が合っていない画像 (ピンボケした画像)) に第 1 の特定領域 ~ 第 3 の特定領域 (特定領域) に表示することができるようになっている。この構成によれば、第 1 の特定領域 ~ 第 3 の特定領域 (特定領域) に不明瞭な画像 (焦点が合っていない画像 (ピンボケした画像)) として中装飾図柄 8 C または味方キャラクタ C R A (第 2 演出画像) を表示して注目させることができるため、遊技者は、不明瞭な画像がどのようなものを想像することができるし、その後他の演出が行われると、不明瞭な画像と他の演出との関連性または法則性を遊技者自身で見出すことができる。

40

## 【 1 6 3 1 】

## [ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 3 7 の特定領域可変演出 A、図 1 3 9 の特定領域可変演出 C における第 1 の演出 (特定領域可変演出 A では図 1 3 7 (H) ~ (K)、特定領域可変演出 C では図 1 3 9 (H)) では、複数の頂点画像 (複数の第 1 演出画像) により囲まれたあと、特定領域 (特定領域可変演出 A では第 3 の特定領域、特定領域可

50

変演出Cでは第4の特定領域)が円形状と類似する形状に形成されると、中装飾図柄8Cまたは味方キャラクタCRA(第2演出画像)を明瞭(焦点が合った画像(ピンボケしていない画像))に特定領域に表示することができるようになっている。この構成によれば、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)により囲まれた特定領域が多角形の領域として形成されると、その後、円形状と類似する形状に形成されるため、遊技者に対して、多角形による直線から滑らかな曲線への変化を注目させ、特定領域に表示される中装飾図柄8Cまたは味方キャラクタCRA(第2演出画像)の画像変化(例えば、不明瞭な画像(焦点が合っていない画像(ピンボケした画像))から明瞭な画像(焦点が合った画像(ピンボケしていない画像))への変化)を認識させやすくすることができる。

【1632】

10

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図137の特定領域可変演出A、図138の特定領域可変演出B、図139の特定領域可変演出Cにおける第1の演出(特定領域可変演出Aでは図137(E)、(G)、特定領域可変演出Bでは図138(B)、(D)、(F)、特定領域可変演出Cでは図139(B)、(D)、(F))では、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)を、所定の方向に移動したあと、仮停止表示することができるようになっている。この構成によれば、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)が出現したあとに、所定の方向に移動することで、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)により囲まれる第1の特定領域~第3の特定領域(特定領域)を示唆することができる。

【1633】

20

[効果7]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図137の特定領域可変演出A、図139の特定領域可変演出Cにおいて、画像表示装置7(表示手段)の手前側に出現可能な第1可動役物14(可動体)を有し、第1の演出(特定領域可変演出Aでは図137(E)~(K)、特定領域可変演出Cでは図139(C)、(E)、(G)、(H))のあと、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)および中装飾図柄8Cまたは味方キャラクタCRA(第2演出画像)を消して可動体を動作させる第2の演出(特定領域可変演出Aでは図137(L)、特定領域可変演出Cでは図139(L))を実行することができるようになっている。この構成によれば、第1可動役物14(可動体)の動作、つまり左側可動役物14L、右側可動役物14Rおよび円状領域に表示される味方キャラクタCRAの出現により、大当たりである旨を遊技者に伝えることができる。

30

【1634】

[変形例]

以下に、特定領域可変演出の変形例を示す。

[変形例1]

図137の特定領域可変演出A、図138の特定領域可変演出B、図139の特定領域可変演出Cでは、第1始動口20に遊技球が入球したことに基いて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第2始動口21に遊技球が入球したことに基いて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

40

【1635】

[変形例2]

図138の特定領域可変演出B、図139の特定領域可変演出Cにおける第1の演出(特定領域可変演出Bでは図138(C)、(E)、(G)、特定領域可変演出Cでは図139(C)、(E)、(G))では、味方キャラクタCRA(第2演出画像)を不明瞭(焦点が合っていない画像(ピンボケした画像))に第1の特定領域~第3の特定領域(特定領域)に表示していた。しかし、味方キャラクタCRAに代えて、他の画像であってよい。例えば、敵キャラクタが複数存在する場合には、味方キャラクタCRAと戦う敵キャラクタに設定されてちる当たりの期待度に基づいて、ステップアップする表示態様で第1の特定領域~第3の特定領域に順番に表示するようにしてもよい。また、味方キャラクタ

50

C R Aに代えて、当該変動アイコン9 Cの変化させることができるアイコンの画像、保留アイコン9 Aを変化させることができるアイコンの画像、疑似連の発生を予告するアイコンの画像、予告演出の発生を予告するアイコンの画像であってもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

【1636】

[変形例3]

図137の特定領域可変演出A、図138の特定領域可変演出B、図139の特定領域可変演出Cにおける第1の演出(特定領域可変演出Aでは図137(F)~(K)、特定領域可変演出Bでは図138(C),(E),(G)、特定領域可変演出Cでは図139(C),(E),(G))では、中装飾図柄8 Cまたは味方キャラクタC R A(第2演出画像)を不明瞭(焦点が合っていない画像(ピンボケした画像))に第1の特定領域~第3の特定領域(特定領域)に表示していた。しかし、中装飾図柄8 Cまたは味方キャラクタC R A(第2演出画像)のうち特定部分を不明瞭(焦点が合っていない画像(ピンボケした画像))として他の部分を明瞭(焦点が合った画像(ピンボケしていない画像))としてもよい。また、サブ制御基板9 0が独自に抽選を行い、当選した場合に中装飾図柄8 Cまたは味方キャラクタC R A(第2演出画像)を明瞭なものとしてもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

10

【1637】

[変形例4]

図137の特定領域可変演出A、図139の特定領域可変演出Cにおける第1の演出(特定領域可変演出Aでは図137(H)~(K)、特定領域可変演出Cでは図139(H))では、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)により囲まれたあと、特定領域(特定領域可変演出Aでは第3の特定領域、特定領域可変演出Cでは第4の特定領域)が円形状と類似する形状に形成されると、中装飾図柄8 Cまたは味方キャラクタC R A(第2演出画像)を明瞭(焦点が合った画像(ピンボケしていない画像))に特定領域に表示していた。しかし、中装飾図柄8 Cまたは味方キャラクタC R A(第2演出画像)のうち特定部分を不明瞭(焦点が合っていない画像(ピンボケした画像))として他の部分を明瞭(焦点が合った画像(ピンボケしていない画像))としてもよい。また、サブ制御基板9 0が独自に抽選を行い、当選した場合に中装飾図柄8 Cまたは味方キャラクタC R A(第2演出画像)を不明瞭なものとしてもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

20

30

【1638】

[変形例5]

図137の特定領域可変演出A、図138の特定領域可変演出B、図139の特定領域可変演出Cにおける第1の演出(特定領域可変演出Aでは図137(E),(G)、特定領域可変演出Bでは図138(B),(D),(F)、特定領域可変演出Cでは図139(B),(D),(F))では、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)を、所定の方向に移動したあと、仮停止表示していた。しかし、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)を、所定の方向に移動せず、表示画面7 aに出現したあと、そのまま仮停止表示されてもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。予定の方向としては、一方向へ移動するものでもよいし、一方向へ移動して反対方向へ移動し直すようにしてもよいし、時計方向や反時計方向へ回転してもよいし(時計方向へ回転して反時計方向へ回転し直すようにしてもよいし)、ジグザグに移動してもよいし、これらを組み合わせたものであってもよい。なお、サブ制御基板9 0が独自に抽選を行い、当選した場合に所定の方向に移動したあと、仮停止表示することもできるし、落選した場合にそのまま仮停止表示することもできる。

40

【1639】

[変形例6]

図137の特定領域可変演出A、図138の特定領域可変演出B、図139の特定領域可変演出Cでは、画像表示装置7(表示手段)の手前側に出現可能な第1可動役物1 4(

50

可動体)を有し、第1の演出(特定領域可変演出Aでは図137(F)~(K)、特定領域可変演出Cでは図139(C),(E),(G),(H)のあと、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)および中装飾図柄8Cまたは味方キャラクタCRA(第2演出画像)を消して可動体を動作させる第2の演出(特定領域可変演出Aでは図137(L)、特定領域可変演出Cでは図139(L))を実行していた。しかし、第1可動役物14(可動体)は、画像表示装置7(表示手段)の手前側に出現するために、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)中央の進出位置へ向かって(互いに近接する方向に)ホームポジションから進出(移動)しているときに、表示画面7aの前面(前方)に出現せず、途中で再びホームポジションへ戻ってくるようにしてもよい。この場合、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)および中装飾図柄8Cまたは味方キャラクタCRA(第2演出画像)が表示画面7aから消えずに、変動演出(変動表示)が進行することとなる。こうすれば、演出のパリエーションをより増やすことができる。

10

【1640】

[変形例7]

図137の特定領域可変演出A、図138の特定領域可変演出B、図139の特定領域可変演出Cでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、特定領域可変演出が開始されると、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)が画像表示装置7の表示画面7aに表示されていた。これにより、表示画面7aの中央上側に配置されて表示される数字(保留球の数)を複数の頂点画像(複数の第1演出画像)の数として遊技者に誤解されるおそれがある。そこで、画像表示装置7の表示画面7aに代えて、サブ表示画面64(右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64Uのうち、いずれかのサブ表示画面(例えば、右サブ表示画面64R))に、上述した保留球の数を数値として表示される数字を、表示するようにしてもよい。こうすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)の数として遊技者に誤解されるおそれがなくなるし、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。

20

30

【1641】

[変形例8]

図137の特定領域可変演出A、図138の特定領域可変演出B、図139の特定領域可変演出Cでは、複数の頂点画像(複数の第1演出画像)である演出画像EGは、平面画像であってもよいし、立体画像であってもよい。また、直線RGは、平面画像であってもよいし、立体画像であってもよい。また、味方キャラクタCRA(第2演出画像)は、平面画像であってもよいし、立体画像であってもよい。また、これらの画像について、サブ制御基板90が独自に抽選を行い、平面画像と立体画像とのうちいずれかを決定するようにしてもよい。こうすれば、演出のパリエーションをより増やすことができる。

40

【1642】

[変形例9]

図137の特定領域可変演出A、図138の特定領域可変演出B、図139の特定領域可変演出Cにおける第1の演出(特定領域可変演出Aでは図137(F)~(K)、特定領域可変演出Bでは図138(C),(E),(G)、特定領域可変演出Cでは図139(C),(E),(G))では、中装飾図柄8Cまたは味方キャラクタCRA(第2演出画像)を不明瞭(焦点が合っていない画像(ピンボケした画像))に第1の特定領域~第

50

3の特定領域(特定領域)に表示していた。しかし、中装飾図柄8Cまたは味方キャラクターCRA(第2演出画像)を全く表示画面7aに表示しないようにしてもよいし、中装飾図柄8Cまたは味方キャラクターCRA(第2演出画像)を所定期間(例えば、3秒)だけ表示画面7aに表示しないようにしてもよい。また、サブ制御基板90が独自に抽選を行って中装飾図柄8Cまたは味方キャラクターCRA(第2演出画像)の表示や非表示を決定してもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

【1643】

[変形例10]

図137の特定領域可変演出A、図138の特定領域可変演出B、図139の特定領域可変演出Cでは、不明瞭な画像として、焦点が合っていない画像(ピンボケした画像)としていた。焦点が合っていない画像の表現方法として、波のように起伏して揺れ動いるようなものであってもよいし、陽炎のようにもやもやと揺らめくようなものであってもよい。この場合、静止画でもよいし、動画でもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

10

【1644】

[変形例11]

図137の特定領域可変演出A、図138の特定領域可変演出B、図139の特定領域可変演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【1645】

[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D6-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、  
複数の第1演出画像により囲まれる特定領域において第2演出画像を表示可能な第1の演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

20

【1646】

[態様D6-2]

態様D6-1に記載の遊技機であって、  
前記複数の第1演出画像の数が増えることで前記特定領域の大きさが大きくなる、  
ことを特徴とする遊技機。

30

【1647】

[態様D6-3]

態様D6-1または態様D6-2に記載の遊技機であって、  
前記複数の第1演出画像の数が増えることで当たりの期待度が高くなる、  
ことを特徴とする遊技機。

【1648】

[態様D6-4]

態様D6-1から態様D6-3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2演出画像を不明瞭に前記特定領域に表示する場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

40

【1649】

[態様D6-5]

態様D6-1から態様D6-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第1の演出では、前記複数の第1演出画像により囲まれたあと、前記特定領域が円形状と類似する形状に形成されると、前記第2演出画像を明瞭に前記特定領域に表示する場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

【1650】

50



## [ 態様 D 6 - 6 ]

態様 D 6 - 1 から態様 D 6 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記第 1 の演出では、前記複数の第 1 演出画像を、所定の方向に移動したあと、仮停止表示する場合がある、ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 6 5 1 】

## [ 態様 D 6 - 7 ]

態様 D 6 - 1 から態様 D 6 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記表示手段の手前側に出現可能な可動体を有し、前記第 1 の演出のあと、前記複数の第 1 演出画像および前記第 2 演出画像を消して前記可動体を動作させる第 2 の演出を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 1 6 5 2 】

以下に図 1 4 0 ~ 図 1 4 2 を用いて信頼度変更演出 A , B について説明する。図 1 4 1 および図 1 4 2 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面 ( 前方 ) 周囲に配置される例えば第 1 可動役物 1 4 、第 2 可動役物 1 5 、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。

## 【 1 6 5 3 】

この信頼度変更演出は、装飾図柄による変動演出中 ( 変動表示中 ) において行われるものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド ( 例えば、変動演出開始コマンド ) を解析し、信頼度変更演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

20

## 【 1 6 5 4 】

ここでは、まず信頼度変更演出に登場する各キャラクタによる単独出現およびダブル出現における信頼度について説明し、信頼度変更演出 A 、そして信頼度変更演出 B について順番に説明する。

## 【 1 6 5 5 】

## [ 各キャラクタによる単独出現およびダブル出現における信頼度 ]

各キャラクタによる単独出現およびダブル出現における信頼度について図 1 4 0 を参照して説明する。図 1 4 0 は、各キャラクタによる単独出現およびダブル出現における信頼度を説明するための図である。

30

## 【 1 6 5 6 】

信頼度変更演出では、当落結果が表示されたカードを覆う複数のバルーンに対して、単独で出現するキャラクタで撃破したり、単独で出現したキャラクタに加えてさらに特定キャラクタが出現してダブル ( 共同 ) で撃破したりするものであり、当たりの期待度である信頼度はそれぞれ異なるようになっている。

## 【 1 6 5 7 】

まず、「キャラクタ」には、バツマーク、丸マーク、四角マーク、ハートマーク、星マークなどの記号のほかに、バルーン、登場人物などを含むものであり、ここでは、第 1 グループに属するキャラクタとして、バツマーク、丸マーク、四角マーク、ハートマークおよび星マークであり、第 1 グループに属しないキャラクタとしてバルーンである。

40

## 【 1 6 5 8 】

また、上述した単独で出現するキャラクタは、第 1 グループに属するキャラクタであり、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マークおよびハートマークであり、星マークは単独で出現せず、特定キャラクタとして、単独で出現するキャラクタとダブル ( 共同 ) して複数のバルーン ( 第 1 グループに属しないキャラクタ ) を撃破する。

## 【 1 6 5 9 】

第 1 グループに属するキャラクタである、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マークおよびハートマークが単独出現する場合における信頼度 ( つまり、単独アタック時に

50

おける信頼度)は、図140(A)に示すように、バツマークが8%、丸マークが16%、三角マークが12%、四角マークが15%、ハートマークが50%となっており、ハートマークが単独で出現した場合には、すでに信頼度が50%もある。

【1660】

第1グループに属するキャラクタである、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マークおよびハートマークの単独出現に加えて、特定キャラクタである星マークによるダブル出現する場合における信頼度(つまり、ダブルアタック時における信頼度)は、図140(B)に示すように、バツマークが18%(単独時から10%アップ)、丸マークが23%(単独時から7%アップ)、三角マークが42%(単独時から30%アップ)、四角マークが55%(単独時から40%アップ)、ハートマークが47%(単独時から3%ダウン)となっている。特定キャラクタである星マークがダブル(共同)で出現する場合の方が単独で出現する場合と比べて信頼度が7%~40%も高くなっている。

10

【1661】

これに対して、ハートマークのみ、特定キャラクタである星マークがダブル(共同)で出現する場合の方が単独で出現する場合と比べて信頼度が3%低くなっている。さらに、ハートマークが単独で出現する場合には、最も信頼度が高く、四角マークが単独で出現する場合には、2番目に信頼度が高かったものの、特定キャラクタとのダブル(共同)で出現する場合には、四角マークと特定キャラクタである星マークとによる信頼度が最も高くなり、ハートマークと特定キャラクタである星マークとによる信頼度が2番目に高くなり、単独で出現する場合と、特定キャラクタとのダブル(共同)で出現する場合と、で信頼度が高い順位が逆転している。

20

【1662】

このように、バツマーク、丸マーク、三角マークおよび四角マークの単独出現に加えて、特定キャラクタである星マークがダブル(共同)で出現する場合には、バツマーク、丸マーク、三角マークおよび四角マークが単独で出現する場合と比べて信頼度が高くなるようになっており、例外的に、ハートマークのみ、特定キャラクタである星マークがダブル(共同)で出現する場合の方が単独で出現する場合と比べて信頼度が低くなっている。これにより、基本的には特定キャラクタである星マークが出現すると信頼度が高くなるため、遊技者は、特定キャラクタである星マークの出現で演出の信頼度アップを期待でき、さらに、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マークおよびハートマークの単独出現と、特定キャラクタである星マークと、における期待度の関連性や法則性を自身で見出すことができる。

30

【1663】

[信頼度変更演出A]

次に、信頼度変更演出Aについて図141を参照して説明する。図141は、信頼度変更演出Aを説明するための図である。信頼度変更演出Aは、装飾図柄による変動演出中(変動表示中)において行われるものである。

【1664】

まず、図141(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが、表示画面7aの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動演出(変動表示)が開始される。

40

【1665】

装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする(仮停止表示され、その後、停止表示される)。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

50

【1666】

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

10

【1667】

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

【1668】

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

20

30

【1669】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

40

【1670】

図141（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図示しないが、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが同一の図柄（例えば、数字「5」）で仮停止表示されリーチが形成される。そして、図141（B）に示すように、信頼度変更演出Aが開始され、表示画面7aの中央に第1グループに属するバツマークGZ1が表示されて単独で出現し、バツマークGZ1の右方に「バツマーク」というメッセージMSが表示される。このバツマークGZ1が単独で出現することにより図140（A）で示した信頼度が8%となっている。このとき、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄8L、

50

中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消え、さらに、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d および保留アイコン 9 A も表示画面 7 a から消える。言い換えると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A のうち、当該変動アイコン 9 C のみが表示画面 7 a に表示された状態となる。なお、ここでは、当該変動アイコン 9 C が白い球状のアイコンのままであり、他のアイコンへの変化がない。

【 1 6 7 1 】

その後、バツマーク G Z 1 およびメッセージ M S が表示画面 7 a から消えると、図 1 4 1 ( C ) に示すように、表示画面 7 a の中央において、ダブルアタックチャンスという文字を有するひし形形状を有するダブルアタックチャンスアイコン T G が閃光 F H を発し、かつ、点滅しながら後方から前方へ迫ってくる態様で表示されて出現する。このとき、閃光 F H は、当該変動アイコン 9 C の後方に配置されて表示されるようになっており、当該変動アイコン 9 C が閃光 F H により覆われることがなく視認性が阻害されることがない。このダブルアタックチャンスアイコン T G は、バツマーク G Z 1 に加えて、さらに、特定キャラクタである星マークの出現を示唆するものである。

10

【 1 6 7 2 】

ダブルアタックチャンスアイコン T G が点滅しながら後方から前方へ迫ってくる途中で表示画面 7 a から消えると、閃光 F H も表示画面 7 a から消え、その後、図 1 4 1 ( D ) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「 5 」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 6 」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 5 」で停止表示されることにより、はずれとなる。このとき、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。これにより、信頼度変更演出 A が終了する。続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

20

【 1 6 7 3 】

一方、図 1 4 1 ( C ) に続いて、ダブルアタックチャンスアイコン T G が点滅しながら後方から再前方まで迫ると、図 1 4 1 ( E ) に示すように、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）し、表示画面 7 a の前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物 1 4 L の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物 1 4 R の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが環状を有する 1 つの装飾部材（合体役物）が形成される。

30

【 1 6 7 4 】

左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）となる。円状領域と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、笑顔画像が表示される。このとき、白い球状の当該変動アイコン 9 C は、表示画面 7 a から消える。

40

【 1 6 7 5 】

笑顔画像が表示画面 7 a に表示されてから第 1 の所定期間（例えば、 3 秒）だけ経過すると、笑顔画像が表示画面 7 a から消え、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物 1 4 L が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

【 1 6 7 6 】

50

そして、図141(F)に示すように、表示画面7aの中央に第1グループに属する星マークGZ2が閃光FHを発して表示されて出現し、星マークGZ2の右方に「星マーク」というメッセージMSが表示される。この星マークGZ2が出現することによりバツマークGZ1と星マークGZ2とのダブル(共同)となり、図140(B)で示した信頼度が18%(単独時から10%アップ)となっている。

【1677】

星マークGZ2が表示画面7aに表示されてから第1の所定期間(例えば、3秒)と比べて長い第2の所定期間(例えば、5秒)だけ経過すると、図141(G)に示すように、表示画面7aの左側に複数のバルーンGZ4が配置されて表示されることで出現する。このとき、表示画面7aの右側に特定キャラクタである星マークGZ2が配置されて表示され、表示画面7aの下側に信頼度を示す信頼度画像KDGが配置されて表示される。

10

【1678】

信頼度画像KDGは、バツマークGZ1と特定キャラクタである星マークGZ2とのダブル(共同)により、バルーンを撃破してカードに表示される当落結果が当たりとなる信頼度を示すものである。信頼度画像KDGは、この信頼度を5段階でランク付けて示唆するものであり、5つ白丸画像のうち、黒丸画像の数と、半分黒丸で半分白丸(以下、「半分黒丸」という。)と、により示唆する。ここでは、信頼度画像KDGとして、同図中に「期待度」と示しているが、「信頼度」を意味し、黒丸画像が3つであり、期待度(信頼後)が、5段階のうち、レベル3であること示唆している。

【1679】

20

続いて、まず特定キャラクタである星マークGZ2から複数のバルーンGZ4へ向かって稲妻を発して撃破開始すると、図141(H)に示すように、バツマークGZ1も複数のバルーンGZ4へ向かって稲妻を発して撃破開始する。

【1680】

複数のバルーンGZ4が撃破され、爆風による煙が徐々に消えてカードが現れ、カードに表示された当落結果が当たりであるときには、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rが同一の図柄(数字「5」)で停止表示され、大当たりとなる。これにより、信頼度変更演出Aが終了する。その後、大当たり遊技(大当たり演出)が開始される。大当たり遊技(大当たり演出)が終了すると、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、保留アイコン9Aが表示画面7aに再び表示され、変動演出(変動表示)の終了に伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rによる変動演出(変動表示)が開始されることとなる。

30

【1681】

これに対して、カードに表示された当落結果がはずれであるときには、左装飾図柄8Lが数字「5」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「6」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「5」で停止表示されることにより、はずれとなる。このとき、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、保留アイコン9Aが表示画面7aに再び表示され、変動演出(変動表示)の終了に伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。これにより、信頼度変更演出Aが終了する。続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rによる変動演出(変動表示)が開始されることとなる。

40

【1682】

このように、信頼度変更演出Aでは、表示画面7aの中央に第1グループに属するバツマークGZ1が表示されて単独で出現する。この時点においては、信頼度が8%となっている。その後、表示画面7aの中央に第1グループに属する星マークGZ2が閃光FHを発して表示されて出現する。この星マークGZ2が出現することによりバツマークGZ1と星マークGZ2とのダブル(共同)となる。これにより、信頼度が18%(単独時から

50

10%アップ)となっている。

【1683】

[信頼度変更演出B]

次に、信頼度変更演出Bについて図142を参照して説明する。図142は、信頼度変更演出Bを説明するための図である。信頼度変更演出Bは、装飾図柄による変動演出中(変動表示中)において行われるものである。

【1684】

まず、図142(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが、表示画面7aの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態

10

【1685】

様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動演出(変動表示)が開始される。装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする(仮停止表示され、その後、停止表示される)。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【1686】

20

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

30

【1687】

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

【1688】

また、装飾図柄の変動演出(変動表示)において画像表示装置7の表示画面7aの下側に表示されている、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの中央上側に配置されて表示されている。第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置され

40

50

て表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【1689】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド（黄色） 七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

10

【1690】

図142（A）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図示しないが、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが同一の図柄（例えば、数字「5」）で仮停止表示されリーチが形成される。そして、図142（B）に示すように、信頼度変更演出Bが開始され、表示画面7aの中央に第1グループに属するハートマークGZ3が表示されて単独で出現し、このハートマークGZ3が単独で出現することにより図140（A）で示した信頼度が50%となっている。ハートマークGZ3の右方に「ハートマーク」というメッセージMSが表示される。このとき、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rが表示画面7aから消え、さらに、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Adおよび保留アイコン9Aも表示画面7aから消える。言い換えると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aのうち、当該変動アイコン9Cのみが表示画面7aに表示された状態となる。なお、ここでは、当該変動アイコン9Cが白い球状のアイコンから赤色を有する笑顔球体のアイコンへの変化している。

20

【1691】

その後、ハートマークGZ3およびメッセージMSが表示画面7aから消えると、図142（C）に示すように、表示画面7aの中央において、ダブルアタックチャンスという文字を有するひし形形状を有するダブルアタックチャンスアイコンTGが閃光FHを発生し、かつ、点滅しながら後方から前方へ迫ってくる態様で表示されて出現する。このとき、閃光FHは、当該変動アイコン9Cの後方に配置されて表示されるようになっており、当該変動アイコン9Cが閃光FHにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。このダブルアタックチャンスアイコンTGは、ハートマークGZ3に加えて、さらに、特定キャラクタである星マークの出現を示唆するものである。

30

【1692】

ダブルアタックチャンスアイコンTGが点滅しながら後方から前方へ迫ってくる途中で表示画面7aから消えると、閃光FHも表示画面7aから消え、その後、図142（D）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「5」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「6」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「5」で停止表示されることにより、はずれとなる。このとき、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、保留アイコン9Aが表示画面7aに再び表示され、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。これにより、信頼度変更演出Bが終了する。続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが当該変動表示位置9Cdへ移動して当該変動アイコン9Cとなり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

40

【1693】

一方、図142（C）に続いて、ダブルアタックチャンスアイコンTGが点滅しながら後方から再前方まで迫ると、図142（E）に示すように、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置

50

へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）し、表示画面 7 a の前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物 1 4 L の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物 1 4 R の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが環状を有する 1 つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【1694】

左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）となる。円状領域と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、笑顔画像が表示される。このとき、赤色を有する笑顔球体の当該変動アイコン 9 C は、表示画面 7 a から消える。

10

【1695】

笑顔画像が表示画面 7 a に表示されてから第 1 の所定期間（例えば、3 秒）だけ経過すると、笑顔画像が表示画面 7 a から消え、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物 1 4 L が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

【1696】

そして、図 1 4 2（F）に示すように、表示画面 7 a の中央に第 1 グループに属する星マーク G Z 2 が閃光 F H を発して表示されて出現し、星マーク G Z 2 の右方に「星マーク」というメッセージ M S が表示される。この星マーク G Z 2 が出現することによりハートマーク G Z 3 と星マーク G Z 2 とのダブル（共同）となり、図 1 4 0（B）で示した信頼度が 4 7 %（単独時から 3 % ダウン）となっている。

20

【1697】

星マーク G Z 2 が表示画面 7 a に表示されてから第 1 の所定期間（例えば、3 秒）と比べて長い第 2 の所定期間（例えば、5 秒）だけ経過すると、図 1 4 2（G）に示すように、表示画面 7 a の左側に複数のバルーン G Z 4 が配置されて表示されることで出現する。このとき、表示画面 7 a の右側に特定キャラクタである星マーク G Z 2 が配置されて表示され、表示画面 7 a の下側に信頼度を示す信頼度画像 K D G が配置されて表示される。

30

【1698】

信頼度画像 K D G は、ハートマーク G Z 3 と特定キャラクタである星マーク G Z 2 とのダブル（共同）により、バルーンを撃破してカードに表示される当落結果が当たりとなる信頼度を示すものである。信頼度画像 K D G は、この信頼度を 5 段階でランク付けて示唆するものであり、5 つ白丸画像のうち、黒丸画像の数と、半分黒丸で半分白丸（以下、「半分黒丸」という。）と、により示唆する。ここでは、信頼度画像 K D G として、同図中に「期待度」と示しているが、「信頼度」を意味し、黒丸画像が 3 つ、半分黒丸が 1 つであり、期待度（信頼後）が、5 段階のうち、レベル 3 . 5 であり、レベル 3 とレベル 4 との間レベルであること示唆している。

40

【1699】

続いて、まず特定キャラクタである星マーク G Z 2 から複数のバルーン G Z 4 へ向かって稲妻を発して撃破開始すると、図 1 4 2（H）に示すように、ハートマーク G Z 3 も複数のバルーン G Z 4 へ向かって稲妻を発して撃破開始する。

【1700】

複数のバルーン G Z 4 が撃破され、爆風による煙が徐々に消えてカードが現れ、カードに表示された当落結果が当たりであるときには、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が同一の図柄（数字「5」）で停止表示され、大当たりとなる。これにより、信頼度変更演出 B が終了する。その後、大当たり遊技（大当たり演出）が開始される。大当たり遊技（大当たり演出）が終了すると、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置

50



9 A d、保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【 1 7 0 1 】

これに対して、カードに表示された当落結果がはずれであるときには、左装飾図柄 8 L が数字「5」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「6」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「5」で停止表示されることにより、はずれとなる。このとき、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。これにより、信頼度変更演出 B が終了する。続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該変動表示位置 9 C d へ移動して当該変動アイコン 9 C となり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

10

【 1 7 0 2 】

このように、信頼度変更演出 B では、表示画面 7 a の中央に第 1 グループに属するハートマーク G Z 3 が表示されて単独で出現する。この時点においては、信頼度が 50% となっている。その後、表示画面 7 a の中央に第 1 グループに属する星マーク G Z 2 が閃光 F H を発して表示されて出現する。この星マーク G Z 2 が出現することによりハートマーク G Z 3 と星マーク G Z 2 とのダブル（共同）となる。これにより、信頼度が 47%（単独時から 3% ダウン）となっている。

20

【 1 7 0 3 】

[ 効果例 ]

以下に、信頼度変更演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 1 の信頼度変更演出 A、図 1 4 2 の信頼度変更演出 B において、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）を備え、バツマーク G Z 1（第 1 の画像）が表示されたあとに星マーク G Z 2（第 2 の画像）が表示されたときは当たりの期待度が高くなり（信頼度が 18%（単独時から 10% アップ））、ハートマーク G Z 3（第 3 の画像）が表示されあとに星マーク G Z 2（第 2 の画像）が表示されたときは当たりの期待度が低くなる（信頼度が 47%（単独時から 3% ダウン））第 1 の演出（信頼度変更演出 A では図 1 4 1（A）～（C）および（D）、信頼度変更演出 B では図 1 4 2（A）～（C）および（D））を実行することができるようになっている。この構成によれば、星マーク G Z 2（第 2 の画像）が表示されても、当たりの期待度が高く変更される場合もあるし、低く変更される場合もあるため、当たりの期待度が星マーク G Z 2（第 2 の画像）との組み合わせによって変更されるという斬新な演出を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

30

【 1 7 0 4 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 1 の信頼度変更演出 A、図 1 4 2 の信頼度変更演出 B における第 1 の演出では、バツマーク G Z 1（第 1 の画像）またはハートマーク G Z 3（第 3 の画像）を表示するとき、当該変動アイコン 9 C を当該変動表示位置 9 C d に表示したのち、バツマーク G Z 1（第 1 の画像）またはハートマーク G Z 3（第 3 の画像）を非表示とし、さらに、当該変動アイコン 9 C と当該変動表示位置 9 C d とのうち当該変動表示位置 9 C d を非表示とすることができるようになっている。この構成によれば、バツマーク G Z 1（第 1 の画像）またはハートマーク G Z 3（第 3 の画像）が表示されている状態から非表示とされる状態へ変化するときにおいても、当該変動アイコン 9 C が表示されているため、当該変動アイコン 9 C が他のアイコンへ変化するか否かを注目させることができる。

40

50

## 【 1 7 0 5 】

## [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 1 の信頼度変更演出 A、図 1 4 2 の信頼度変更演出 B における第 1 の演出では、星マーク G Z 2 (第 2 の画像) の表示の示唆としてダブルアタックチャンスアイコン T G (特定画像) を表示することができるようになっていいる。この構成によれば、ダブルアタックチャンスアイコン T G (特定画像) が表示されることにより、星マーク G Z 2 (第 2 の画像) が表示される期待感を高めることに寄与することができる。

## 【 1 7 0 6 】

## [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 1 の信頼度変更演出 A、図 1 4 2 の信頼度変更演出 B において、画像表示装置 7 (表示手段) の手前側に出現可能な第 1 可動役物 1 4 (可動体) を有し、第 1 の演出では、星マーク G Z 2 (第 2 の画像) の表示の示唆として第 1 可動役物 1 4 (可動体) を動作することができるようになっていいる。この構成によれば、第 1 可動役物 1 4 (可動体) の動作、つまり左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R の出現により、星マーク G Z 2 (第 2 の画像) が表示される期待感を高めることに寄与することができる。

10

## 【 1 7 0 7 】

## [ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 1 の信頼度変更演出 A、図 1 4 2 の信頼度変更演出 B における第 1 の演出のあと、星マーク G Z 2 (第 2 の画像) のほかに複数のバルーン G Z 4 (第 4 の画像) を表示し、さらに、星マーク G Z 2 (第 2 の画像) による信頼度画像 K D G (当たりの期待度の画像) を表示する第 2 の演出 (信頼度変更演出 A では図 1 4 1 (E)、信頼度変更演出 B では図 1 4 2 (E)) を実行することができるようになっていいる。この構成によれば、星マーク G Z 2 (第 2 の画像) と複数のバルーン G Z 4 (第 4 の画像) とによる演出が開始される示唆を遊技者にわかりやすく強調することができる。また、信頼度画像 K D G (当たりの期待度の画像) が表示されるため、この演出に対する信頼度を遊技者に認識させやすくすることができる。

20

## 【 1 7 0 8 】

## [ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 1 の信頼度変更演出 A、図 1 4 2 の信頼度変更演出 B における第 2 の演出では、複数のバルーン G Z 4 (第 4 の画像) のほかに、バツマーク G Z 1 (第 1 の画像) と星マーク G Z 2 (第 2 の画像) とが表示される場合、または、ハートマーク G Z 3 (第 3 の画像) と星マーク G Z 2 (第 2 の画像) とが表示される場合がある。この構成によれば、バツマーク G Z 1 (第 1 の画像) と星マーク G Z 2 (第 2 の画像) とによるダブル (共同) で演出が展開されるため、バツマーク G Z 1 (第 1 の画像) に加えて、さらに星マーク G Z 2 (第 2 の画像) による演出への関与により、バツマーク G Z 1 (第 1 の画像) と星マーク G Z 2 (第 2 の画像) とを相互に引き立てることに寄与することができるし、また、ハートマーク G Z 3 (第 3 の画像) と星マーク G Z 2 (第 2 の画像) とによるダブル (共同) で演出が展開されるため、ハートマーク G Z 3 (第 3 の画像) に加えて、さらに星マーク G Z 2 (第 2 の画像) による演出への関与により、ハートマーク G Z 3 (第 3 の画像) と星マーク G Z 2 (第 2 の画像) とを相互に引き立てることに寄与することができる。

30

40

## 【 1 7 0 9 】

## [ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 1 の信頼度変更演出 A、図 1 4 2 の信頼度変更演出 B において、バツマーク G Z 1 (第 1 の画像) は、第 1 グループに属する、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マーク、ハートマークおよび星マーク (複数のキャラクタ) のうち星マーク (第 1 のキャラクタ) およびハートマーク (第 2 のキャラクタ) を除くバツマーク、丸マーク、三角マークおよび四角マーク (他のキャラクタ) であり

50

、星マーク G Z 2 (第2の画像)は、星マーク(第1のキャラクタ)であり、ハートマーク G Z 3 (第3の画像)は、ハートマーク(第2のキャラクタ)であり、複数のバルーン G Z 4 (第4の画像)は、第1グループに属しないキャラクタである。この構成によれば、第2の画像である星マーク(第1のキャラクタ)が表示されるまえに、第1の画像として、バツマーク、丸マーク、三角マークおよび四角マーク(他のキャラクタ)のうちいずれかのキャラクタが表示されると、当たりの期待度が高く変更されるのに対して、第2の画像である星マーク(第1のキャラクタ)が表示されるまえに、第3の画像であるハートマーク(第2のキャラクタ)が表示されると、当たりの期待度が低く変更されるようになっており、第1のキャラクタ、第2のキャラクタおよび他のキャラクタが同じ第1グループに属するものであるものの、第2の画像である星マーク(第1のキャラクタ)が表示されるまえに、どのようなキャラクタが表示されるかによって当たりの期待度を変更することができるようになっている。また、複数のバルーン G Z 4 (第4の画像)は、第1グループに属しないキャラクタであるものの、第1グループに属するキャラクタとの関連性を遊技者自身で見出すことに寄与することができる。

10

【1710】

[変形例]

以下に、信頼度変更演出の変形例を示す。

[変形例1]

図141の信頼度変更演出A、図142の信頼度変更演出Bでは、第1始動口20に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第2始動口21に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

20

【1711】

[変形例2]

図141の信頼度変更演出A、図142の信頼度変更演出Bでは、第1グループに属するキャラクタとして、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マーク、ハートマークおよび星マークであったが、これに代えて、登場人物であってもよい。例えば、第1グループに属する登場人物として、バツマークに代えて味方キャラクタA、丸マークに代えて味方キャラクタB、三角マークに代えて味方キャラクタC、四角マークに代えて味方キャラクタD、ハートマークに代えて味方キャラクタE、星マークに味方キャラクタFとする。この場合における各信頼度は、図140(A)、(B)と同一であれば、バツマーク G Z 1 から代えた味方キャラクタA(第1の画像)が表示されたあとに星マーク G Z 2 から代えた味方キャラクタF(第2の画像)が表示されたときは当たりの期待度が高くなり(信頼度が18%(単独時から10%アップ))、ハートマーク G Z 3 から代えた味方キャラクタE(第3の画像)が表示されたときは当たりの期待度が低くなる(信頼度が47%(単独時から3%ダウン))。こうすれば、演出のバリエーションを増やすことができる。

30

【1712】

また、第1グループに属しないキャラクタとして、バルーンであったが、これに代えて、第1グループに属する異なる登場人物としてもよい。この場合、複数の登場人物としてもよい。例えば、第1グループに属しない登場人物として、敵キャラクタA、敵キャラクタB、敵キャラクタC、敵キャラクタD、敵キャラクタEとする。そして、味方キャラクタAと敵キャラクタAとを対応付けた演出を行い、味方キャラクタBと敵キャラクタBとを対応付けた演出を行い、味方キャラクタCと敵キャラクタCとを対応付けた演出を行い、味方キャラクタDと敵キャラクタDとを対応付けた演出を行い、味方キャラクタEと敵キャラクタEとを対応付けた演出を行う。この場合における各信頼度は、図140(A)、(B)と同一であれば、味方キャラクタFは、味方キャラクタA~味方キャラクタEとのダブル(共同)として出現し、敵キャラクタを撃退することとなり、バツマーク G Z 1 から代えた味方キャラクタA(第1の画像)が表示されあとに、味方キャラクタA(第1

40

50

の画像)と敵キャラクタA(第4の画像)とを対応付けた演出が行われ、星マークGZ2から代えた味方キャラクタF(第2の画像)が表示されたときは当たりの期待度が高くなり(信頼度が18%(単独時から10%アップ))、ハートマークGZ3から代えた味方キャラクタE(第3の画像)が表示されあとに、味方キャラクタE(第3の画像)と敵キャラクタE(第4の画像)とを対応付けた演出が行われ、星マークGZ2から代えた味方キャラクタF(第2の画像)が表示されたときは当たりの期待度が低くなる(信頼度が47%(単独時から3%ダウン))。こうすれば、演出のバリエーションを増やすことができる。

#### 【1713】

##### [変形例3]

図141(C)の信頼度変更演出A、図142(C)の信頼度変更演出Bでは、星マークGZ2(第2の画像)の表示の示唆としてダブルアタックチャンスアイコンTG(特定画像)を表示していた。しかし、ダブルアタックチャンスアイコンTG(特定画像)を表示せず、図141(D)の信頼度変更演出A、図142(D)の信頼度変更演出Bにおいて左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材(合体役物)が形成されるようにしてもよい。これは、サブ制御基板90による独自の抽選により行うか否かを決定することができる。これにより、演出のバリエーションを増やすことができる。

#### 【1714】

##### [変形例4]

図141(D)の信頼度変更演出A、図142(D)の信頼度変更演出Bでは、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材(合体役物)が形成されていた。しかし、装飾部材(合体役物)を形成しないようにしてもよい。これは、サブ制御基板90による独自の抽選により行うか否かを決定することができる。これにより、演出のバリエーションを増やすことができる。

#### 【1715】

##### [変形例5]

図142(B)の信頼度変更演出Bでは、当該変動アイコン9Cが白い球状のアイコンから赤色を有する笑顔球体のアイコンへの変化していた。このとき、当該変動アイコン9Cの大きさを、白い球状のアイコンの大きさと比べて、所定倍(例えば、5倍~8倍程度)大きくするようにしてもよい。こうすれば、当該変動アイコン9Cの変化を遊技者にわかりやすく強調することができる。

#### 【1716】

##### [変形例6]

図141の信頼度変更演出A、図142の信頼度変更演出Bでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面7aの最前面側に配置され、他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、信頼度変更演出が開始されると、その後、パルーンを撃破してカードに表示される当落結果が当たりとなる信頼度を5段階で示す信頼度画像KDGが表示画面7aの下側に表示されていた。これにより、表示画面7aの中央上側に配置されて表示される数字(保留球の数)を、この5段階で示す信頼度として遊技者に誤解されるおそれがある。そこで、画像表示装置7の表示画面7aに代えて、サブ表示画面64(右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64Uのうち、いずれかのサブ表示画面(例えば、右サブ表示画面64R))に、上述した保留球の数を数値として表示される数字を、表示するようにしてもよい。こうすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、段階で示す信頼度として遊技者に

10

20

30

40

50

誤解されるおそれがなく、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。

【 1 7 1 7 】

[ 変形例 7 ]

図 1 4 1 ( H ) の信頼度変更演出 A、図 1 4 2 ( H ) の信頼度変更演出 B では、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えていた。しかし、当該変動アイコン 9 C を表示画面 7 a に再び表示して出現するようにしてもよい。この場合、キャラクタである星マーク G Z 2 から複数のバルーン G Z 4 へ向かって稲妻を飛ばして撃破開始し、さらに、図 1 4 1 ( H ) の信頼度変更演出 A ではバツマーク G Z 1 も複数のバルーン G Z 4 へ向かって稲妻を飛ばして撃破開始し、図 1 4 2 ( H ) の信頼度変更演出 B ではハートマーク G Z 3 も複数のバルーン G Z 4 へ向かって稲妻を飛ばして撃破開始しているため、当該変動アイコン 9 C の表示態様として、例えば、ボールが上下にぴょんぴょん跳ねるように上下に縮んだり延びたりするという動画の表示態様としてもよいし、くるくる回転するという動画の表示態様としてもよい。こうすれば、当該変動アイコン 9 C の表示態様による演出効果の向上に寄与することができる。

10

【 1 7 1 8 】

[ 変形例 8 ]

図 1 4 1 ( H ) の信頼度変更演出 A、図 1 4 2 ( H ) の信頼度変更演出 B では、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えていた。しかし、当該変動アイコン 9 C を表示画面 7 a に再び表示して出現するようにしてもよい。この場合、キャラクタである星マーク G Z 2 から複数のバルーン G Z 4 へ向かって稲妻を飛ばして撃破開始し、さらに、図 1 4 1 ( H ) の信頼度変更演出 A ではバツマーク G Z 1 も複数のバルーン G Z 4 へ向かって稲妻を飛ばして撃破開始し、図 1 4 2 ( H ) の信頼度変更演出 B ではハートマーク G Z 3 も複数のバルーン G Z 4 へ向かって稲妻を飛ばして撃破開始しているため、当該変動アイコン 9 C が複数のバルーン G Z 4 へ向かって衝突して爆発し、複数のバルーン G Z 4 の撃破に貢献するようにしてもよい。こうすれば、2 つのキャラクタに加えて、当該変動アイコン 9 C により、複数のバルーン G Z 4 を撃破する状態とすることができるため、複数のバルーン G Z 4 の撃破という演出をさらに迫力あるものとして遊技者に提供することができるし、また、当該変動アイコン 9 C による複数のバルーン G Z 4 への撃破貢献により、さらに、信頼度が高まったという印象を遊技者に付与することができ、演出効果の向上に寄与することができる。

20

30

【 1 7 1 9 】

[ 変形例 9 ]

図 1 4 1 の信頼度変更演出 A、図 1 4 2 の信頼度変更演出 B では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【 1 7 2 0 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 D 7 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、  
第 1 の画像が表示されたあとに第 2 の画像が表示されたときは当たりの期待度が高くなり、第 3 の画像が表示されたあとに前記第 2 の画像が表示されたときは前記当たりの期待度が低くなる第 1 の演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

40

【 1 7 2 1 】

[ 態様 D 7 - 2 ]

態様 D 7 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出では、前記第 1 の画像または前記第 3 の画像を表示するとき、当該変動アイコンを当該変動表示位置に表示したのち、前記第 1 の画像または前記第 3 の画像を非

50

表示とし、さらに、前記当該変動アイコンと前記当該変動表示位置とのうち前記当該変動表示位置を非表示とする、

ことを特徴とする遊技機。

【1722】

[ 態様 D 7 - 3 ]

態様 D 7 - 1 または態様 D 7 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出では、前記第 2 の画像の表示の示唆として特定画像を表示可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

【1723】

[ 態様 D 7 - 4 ]

態様 D 7 - 1 から態様 D 7 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記表示手段の手前側に出現可能な可動体を有し、  
前記第 1 の演出では、前記第 2 の画像の表示の示唆として前記可動体を動作可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

10

【1724】

[ 態様 D 7 - 5 ]

態様 D 7 - 1 から態様 D 7 - 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 の演出のあと、前記第 2 の画像のほかに第 4 の画像を表示し、さらに、前記第 2 の画像による前記当たりの期待度の画像を表示する第 2 の演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

20

【1725】

[ 態様 D 7 - 6 ]

態様 D 7 - 5 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記第 4 の画像のほかに、前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが表示される場合、または、前記第 3 の画像と前記第 2 の画像とが表示される場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

【1726】

[ 態様 D 7 - 7 ]

態様 D 7 - 1 から態様 D 7 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の画像は、第 1 グループに属する複数のキャラクタのうち第 1 のキャラクタおよび第 2 のキャラクタを除く他のキャラクタであり、  
前記第 2 の画像は、前記第 1 のキャラクタであり、  
前記第 3 の画像は、前記第 2 のキャラクタであり、  
前記第 4 の画像は、前記第 1 グループに属しないキャラクタである、  
ことを特徴とする遊技機。

30

【1727】

以下に図 1 4 3 ~ 図 1 4 5 を用いてアイテム重畳演出について説明する。このアイテム重畳演出は、特別図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 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、第 3 可動役物 1 3 を可動させ、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 に画像を表示させることで実現される演出である。

40

【1728】

[ アイテム重畳演出 A ]

図 1 4 3 は、アイテム重畳演出 A を説明するための図である。このアイテム重畳演出 A では、まず、図 1 4 3 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄演出では、保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが表示されているが、その表示を省略している。また、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄の変動表示が実行される。

【1729】

次に、図 1 4 3 ( B ) に示すように、アイテム画像表示演出がおこなわれる。このアイ

50

テム画像表示演出では、顔画像 X G 1 が表示される。この顔画像 X G 1 は、所定のアイテムとしてのメガネを表すメガネ画像 X G 1 1 を含んでいる。メガネ画像 X G 1 1 は、それぞれレンズに該当する部分が透過して表示される。

【 1 7 3 0 】

次に、図 1 4 3 ( C ) に示すように、アイテム役物可動演出がおこなわれる。このアイテム役物可動演出では、第 3 可動役物 1 3 L と第 3 可動役物 1 3 R と退避位置から展開位置まで移動し、メガネ画像 X G 1 1 の位置 (メガネ画像 X G 1 1 上) で合体してメガネを表す第 3 可動役物 1 3 を形成する。この場合、第 3 可動役物 1 3 は、メガネ画像 X G 1 1 と同じ大きさであるが、メガネ画像 X G 1 1 よりも一回り大きくてもいい。このアイテム役物可動演出では、顔画像 X G 1 が継続して表示されている。第 3 可動役物 1 3 は、レンズに該当する部分が透過可能となっている。

10

【 1 7 3 1 】

次に、図 1 4 3 ( D ) に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、顔画像 X G 1 は継続して表示されているが、顔画像 X G 1 において、メガネ画像 X G 1 1 が消去されて、メガネ画像 X G 1 1 に隠れて見えなかった目の画像が表示されている。

【 1 7 3 2 】

[ アイテム重畳演出 B ]

図 1 4 4 は、アイテム重畳演出 B を説明するための図である。このアイテム重畳演出 B では、まず、図 1 4 4 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄演出では、保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが表示されているが、その表示を省略している。また、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄の変動表示が実行される。

20

【 1 7 3 3 】

次に、図 1 4 4 ( B ) に示すように、アイテム画像表示演出がおこなわれる。このアイテム画像表示演出では、顔画像 X G 1 が表示される。この顔画像 X G 1 は、所定のアイテムとしてのメガネを表すメガネ画像 X G 1 1 を含んでいる。メガネ画像 X G 1 1 は、レンズに該当する部分が透過して表示される。

【 1 7 3 4 】

次に、図 1 4 4 ( C ) に示すように、アイテム役物可動演出がおこなわれる。このアイテム役物可動演出では、第 3 可動役物 1 3 L と第 3 可動役物 1 3 R と退避位置から展開位置まで移動し、メガネ画像 X G 1 1 の位置 (メガネ画像 X G 1 1 上) で合体してメガネを表す第 3 可動役物 1 3 を形成する。この場合、第 3 可動役物 1 3 は、メガネ画像 X G 1 1 と同じ大きさであるが、メガネ画像 X G 1 1 よりも一回り大きくてもいい。このアイテム役物可動演出では、顔画像 X G 1 が継続して表示されている。第 3 可動役物 1 3 は、レンズに該当する部分が透過可能となっている。

30

【 1 7 3 5 】

次に、図 1 4 4 ( D ) に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、顔画像 X G 1 が表示されていた位置にキャラクタ X G 2 が表示される。

【 1 7 3 6 】

[ アイテム重畳演出 C ]

図 1 4 5 は、アイテム重畳演出 C を説明するための図である。このアイテム重畳演出 C では、まず、図 1 4 5 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄演出では、保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが表示されているが、その表示を省略している。また、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄の変動表示が実行される。

40

【 1 7 3 7 】

次に、図 1 4 5 ( B ) に示すように、アイテム画像表示演出がおこなわれる。このアイテム画像表示演出では、顔画像 X G 1 が表示される。この顔画像 X G 1 は、所定のアイテムとしてのメガネを表すメガネ画像 X G 1 1 を含んでいる。メガネ画像 X G 1 1 は、それ

50

ぞれレンズに該当する部分が透過して表示される。

【1738】

次に、図145(C)に示すように、アイテム役物可動演出がおこなわれる。このアイテム役物可動演出では、第3可動役物13Lと第3可動役物13Rと退避位置から展開位置まで移動し、メガネ画像XG11の位置(メガネ画像XG11上)で合体してメガネを表す第3可動役物13を形成する。この場合、第3可動役物13は、メガネ画像XG11と同じ大きさであるが、メガネ画像XG11よりも一回り大きくてもいい。このアイテム役物可動演出では、顔画像XG1が継続して表示されている。第3可動役物13は、レンズに該当する部分が透過可能となっている。

【1739】

次に、図145(D)に示すように、アイテム役物透過演出1がおこなわれる。このアイテム透過演出1では、メイン表示画面7aにおいて、第3可動役物13のレンズに対応する部分に目を表示させると共に、第3可動役物13のレンズ部分を透過させて、遊技者に第3可動役物13を介して顔画像XG1の目が見えるようにしている。

【1740】

次に、図145(E)に示すように、アイテム役物透過演出2がおこなわれる。このアイテム透過演出2では、メイン表示画面7aにおいて、第3可動役物13のレンズに対応する部分に「激」「熱」という文字を表示させると共に、第3可動役物13のレンズ部分を透過させて、遊技者に第3可動役物13を介してこれらの文字が見えるようにしている。

【1741】

次に、図145(D)に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、顔画像XG1が表示されていた位置にキャラクタXG2が表示される。

【1742】

[変形例]

上記アイテム重畳演出では、アイテムとしてメガネが用いられ、メガネ画像XG11の位置に、メガネを表す第3可動役物13を移動させるようにしているが、これに限られず、他のアイテムを用いるようにしてもよい。例えば、アイテムとして、マスクを用いて、マスク画像の位置に、マスクを表す第3可動役物13を移動させて上記アイテム重畳演出と同様の演出をおこなうようにしてもよい。

上記アイテム重畳演出において、アイテム画像表示演出で、メガネ画像XG11のレンズに対応する部分を透過させるように表示して、その透過部分に所定の画像(例えば、目の画像や「激」「熱」などの文字)を表示させるようにしてもよい。

【1743】

[効果例]

上記アイテム重畳演出では、アイテムとしてのメガネを表すメガネ画像XG11が表示され、その後、メガネを表す第3可動役物13が展開位置に移動されて、メガネ画像XG11の手前に配置され、その後、所定の演出(スーパーリーチ演出)がおこなわれる。この構成によれば、メガネ画像XG11と、第3可動役物13とによって、立体的なメガネ像を遊技者に届けることができ、ダイナミックな表示演出を実現可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記アイテム重畳演出では、メガネ画像XG11が表示され、その後、メガネを表す第3可動役物13が展開位置に移動されて、メガネ画像XG11の手前に配置され、その後、第3可動役物13を退避位置(ホームポジション)に戻し、その後、メガネ画像XG11が表示されていた位置に、所定の演出(スーパーリーチ演出)をおこなうキャラクタXG2の表示がおこなわれる。この構成によれば、メガネ画像XG11と、第3可動役物13とによって、立体的なメガネ像を遊技者に届けることができ、ダイナミックな表示演出を実現可能であると共に、第3可動役物13が退避位置に戻った後にはメガネ画像XG11ではなく、スーパーリーチ演出をおこなうキャラクタXG2が表示されるので、テンポのいい演出を提供することができ、遊技者に爽快感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50



上記アイテム重畳演出では、第3可動役物13は、第3可動役物13Lと、第3可動役物13Rとを備え、アイテム役物可動演出において、第3可動役物13Lと第3可動役物13Rと展開位置に移動し、メガネ画像XG11上で合体する。この構成によれば、メガネ画像XG11と、第3可動役物13とによって、より立体的なメガネ像を遊技者に届けることができ、ダイナミックな表示演出を実現可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【1744】

##### [ 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 X G - 1 ]

複数の演出を実行可能な遊技機であって、  
 前記複数の演出のうちの一つの演出として、第1の演出をおこなう場合があり、  
 前記複数の演出のうちの一つの演出として、第2の演出をおこなう場合があり、  
 前記複数の演出のうちの一つの演出として、第3の演出をおこなう場合があり、  
 前記第1の演出は、所定のアイテムを表す第1の画像を表示手段に表示する演出であり、  
 前記第2の演出は、前記第1の画像上の展開位置に前記所定のアイテムを表す可動役物を移動させる演出であり、  
 前記第3の演出は、前記表示手段で所定の表示演出をおこなう演出であり、  
 前記第1の演出と前記第2の演出と前記第3の演出とを含む組み合わせ演出をおこなう、  
 ことを特徴とする遊技機。

10

20

##### [ 態様 X G - 2 ]

態様 X G - 1 に記載の遊技機であって、  
 前記組み合わせ演出では、前記第1の演出がおこなわれ、その後、前記第2の演出がおこなわれ、その後、前記第3の演出がおこなわれる、  
 ことを特徴とする遊技機。

##### [ 態様 X G - 3 ]

態様 X G - 2 に記載の遊技機であって、  
 前記複数の演出のうちの一つの演出として、第4の演出をおこなう場合があり、  
 前記第4の演出は、前記可動役物を前記展開位置から基本位置に移動させる演出であり、  
 前記組み合わせ演出は、前記第4の演出を含む場合があり、  
 前記組み合わせ演出では、前記第4の演出は、前記第2の演出の後におこなわれ、前記第4の演出の後に、前記第3の演出がおこなわれ、前記第3の演出では、前記表示手段において前記可動役物の前記展開位置に対応する位置に表示された前記第1の画像の代わりに前記所定の演出における第2の画像が表示される、  
 ことを特徴とする遊技機。

30

##### [ 態様 X G - 4 ]

態様 X G - 3 に記載の遊技機であって、  
 前記可動役物は、第1の役物と第2の役物とを有し、  
 前記可動役物は、前記第1の役物と前記第2の役物とを合体することにより1つの役物を表す、  
 ことを特徴とする遊技機。

40

##### [ 態様 X G - 5 ]

態様 X G - 4 に記載の遊技機であって、  
 前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出において、前記可動役物の前記第1の役物と前記第2の役物とを前記第1の画像上の前記展開位置に移動させ、前記第1の役物と前記第2の役物とを前記展開位置で合体させる、  
 ことを特徴とする遊技機。

#### 【1745】

以下に図146～図148を用いて可動役物装飾発光演出について説明する。図146～図148において、画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)周囲に配置される例

50

えば第2可動役物15、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。

【1746】

この可動役物装飾発光演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、可動役物装飾発光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画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、遊技盤2に備える第1可動役物14の位置および発光態様を変化させたりする。

【1747】

ここでは、透明アクリル板を有する遊技盤2について説明し、第1可動役物14による可動役物装飾発光演出について順番に説明する。

【1748】

[透明アクリル板により形成される遊技盤2]

まず、透明アクリル板により形成される遊技盤2について図146および図147を参照して説明する。図146は、透明アクリル板により形成される遊技盤2を説明するための図である。図147は、図146の透明アクリル板により形成される遊技盤2を説明するための続きの図である。

【1749】

遊技盤2は、図146(A)に示すように、透明なアクリル板である透明アクリル板2zから構成されており、透明アクリル板2zの前面に複数の遊技釘などが遊技領域3に突設（植設）されており、透明アクリル板2zの後方に第1可動役物14、画像表示装置7などが配置されている。透明アクリル板2zのほぼ中央には、貫通口が形成され、この貫通口と対応する位置に画像表示装置7が配置されている。第1可動役物14は、透明アクリル板2zと画像表示装置7との間の空間に配置され、ホームポジションで待機した状態であるときには前方が透明アクリル板2zで覆われているのに対して、表示画面7aの中央に向かって進出移動した状態であるときには画像表示装置7の前方（前面）に出現し、透明アクリル板2zの開口により、透明アクリル板2zで覆われない。

【1750】

第1可動役物14が透明アクリル板2zの後方に配置されているものの、透明アクリル板2zが透明であるため、第1可動役物14がホームポジションで待機した状態でも、表示画面7aの中央に向かって進出移動した状態でも、視認容易とされている。なお、透明アクリル板2zを有する遊技盤2は、透明アクリル板2zを有する点を除いて、上述した遊技盤2の構成と同一であり、ここでの説明を省略する。

【1751】

第1可動役物14は、図示しないが、複数のフルカラーLEDが実装された装飾基板を備えており、この装飾基板の前方を覆うインナーレンズが配置され、インナーレンズおよび装飾基板が装飾部材により収容されて構成されている。装飾部材に開口が形成され、この開口からインナーレンズが露出した状態となっている。インナーレンズは、複数のフルカラーLEDからの光を乱屈折させるものであり、インナーレンズの後方に配置される装飾基板の存在を認識し難くすることができるようになっている。このため、複数のフルカラーLEDがすべて消灯した状態においても、複数のフルカラーLEDは、インナーレンズを通して、視認困難とされている。インナーレンズは、透明であってもよいし、半透明であってもよい。装飾基板に実装される複数のフルカラーLEDが発した光は、インナーレンズを通過して、前方へ照射される（以下、「第1可動役物14が発光する」という）。

【1752】

第1可動役物14の前方には、透明アクリル板2zが配置されるため、第1可動役物14が発光すると、その光は、透明アクリル板2zを通過して、透明アクリル板2zの前方へ照射されることとなる。これにより、第1可動役物14の前方と対応する遊技領域3の領域を流下する遊技球と、第1可動役物14の前方と対応しない遊技領域3の領域を流下す

10

20

30

40

50

る遊技球と、を比べると、第1可動役物14の前方と対応する遊技領域3の領域を流下する遊技球が明るく照らされて視認容易とされることとなる。

【1753】

また、透明アクリル板2zの前面には、複数の遊技釘などが突設（植設）されており、第1可動役物14が発光すると、その光により遊技釘が明るく照らされるため、遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。

【1754】

ここで、第1可動役物14がホームポジションで待機した状態について説明する。第1可動役物14は、上述したように、左側可動役物14Lと、右側可動役物14Rと、を含んでいる。左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとは、それぞれ左右方向に移動可能に構成されており、先端側に環形状の装飾部の半分（左側装飾部と右側装飾部）が取り付けられている。つまり、左側装飾部と右側装飾部とがそれぞれ環形状の半分の弧形状を有している。

10

【1755】

第1可動役物14は、左側可動役物14Lが表示画面7aの左側に、右側可動役物14Rが表示画面7aの右側に格納される退避位置（ホームポジション）で静止した状態となる。

【1756】

ホームポジションにおいて待機する左側可動役物14Lは、図146（B）に示すように、環形状の半分の弧形状を有する左側装飾部が弧の上下方向の距離寸法の中心点を弧上にとり回転中心点LKPとし、この弧上の回転中心点LKPにおいて、さらに、上弧形状左側可動役物14LUと下弧形状左側可動役物14LDとに分かれて、上弧形状左側可動役物14LUが反時計方向へ回転し、下弧形状左側可動役物14LDが時計方向へ回転し、上弧形状左側可動役物14LUと下弧形状左側可動役物14LDとがほぼ180度と開いた状態となる。

20

【1757】

左側可動役物14Lが表示画面7aの中央に向かって進出移動開始するときには、まず、弧上の回転中心点LKPにおいて、上弧形状左側可動役物14LUが時計方向へ回転し、下弧形状左側可動役物14LDが反時計方向へ回転し、環形状の半分の弧形状を有する左側装飾部となったのち、表示画面7aの中央に向かって進出移動する。

30

【1758】

ホームポジションにおいて待機する右側可動役物14Rは、同図に示すように、環形状の半分の弧形状を有する右側装飾部が弧の上下方向の距離寸法の中心点を弧上にとり回転中心点RKPとし、この弧上の回転中心点RKPにおいて、さらに、上弧形状右側可動役物14RUと下弧形状右側可動役物14RDとに分かれて、上弧形状右側可動役物14RUが時計方向へ回転し、下弧形状右側可動役物14RDが反時計方向へ回転し、ほぼ180度と開いた状態となる。

【1759】

右側可動役物14Rが表示画面7aの中央に向かって進出移動開始するときには、まず、弧上の回転中心点RKPにおいて、上弧形状右側可動役物14RUが反時計方向へ回転し、下弧形状右側可動役物14RDが時計方向へ回転し、環形状の半分の弧形状を有する右側装飾部となったのち、表示画面7aの中央に向かって進出移動する。

40

【1760】

ホームポジションにおいて待機する左側可動役物14Lが発光すると、その光は、図146（C）に示すように、上弧形状左側可動役物14LUと下弧形状左側可動役物14LDとがほぼ180度と開いた状態のまま、上弧形状左側可動役物14LUと下弧形状左側可動役物14LDとに対応する前方を明るく照らすこととなる。

【1761】

ホームポジションにおいて待機する右側可動役物14Rが発光すると、その光は、同図に示すように、上弧形状右側可動役物14RUと下弧形状右側可動役物14RDとがほぼ

50

180度と開いた状態のまま、上弧形状右側可動役物14RUと下弧形状右側可動役物14RDと対応する前方を明るく照らすこととなる。

【1762】

遊技領域3には、上述したように、左右方向の中央より左側の左遊技領域3Aと、右側の右遊技領域3Bと、があり、左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼び、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。

【1763】

ホームポジションにおいて左側可動役物14Lが待機した状態では、図147(D)、(E)に示すように、左側可動役物14Lが発光すると、つまり上弧形状左側可動役物14LUと下弧形状左側可動役物14LDとが発光すると、その光は、左遊技領域3Aのうち、上弧形状左側可動役物14LUと下弧形状左側可動役物14LDと対応する前方の領域(以下、「左打ち側発光領域3AF」という。)を明るく照らすこととなる。これにより、左遊技領域3Aのうち、左打ち側発光領域3AFを流下する遊技球と、左打ち側発光領域3AFを除く左遊技領域3Aにおける他の領域を流下する遊技球と、を比べると、左打ち側発光領域3AFを流下する遊技球が明るく照らされて視認容易とされることとなる。

【1764】

また、左打ち側発光領域3AFには、複数の遊技釘(図中、小型の「○」で表記)などが突設(植設)されているため、左側可動役物14Lが発光すると、つまり上弧形状左側可動役物14LUと下弧形状左側可動役物14LDとが発光すると、その光により左打ち側発光領域3AF内における遊技釘が明るく照らされるため、遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。なお、左打ち側発光領域3AF内うち、下弧形状左側可動役物14LDが発光すると、その光により明るく照らされる領域には、遊技釘のほかに、いわゆる風車も配置されているため、風車の回転を遊技者にわかりやすく強調することができる。風車は、回転方向や回転する速度により第1始動口20への遊技球の転動に変化が生じするため、遊技者にとって遊技釘と同様に重要なものである。

【1765】

ホームポジションにおいて右側可動役物14Rが待機した状態では、同図に示すように、右側可動役物14Rが発光すると、つまり上弧形状右側可動役物14RUと下弧形状右側可動役物14RDとが発光すると、その光は、右遊技領域3Bのうち、上弧形状右側可動役物14RUと下弧形状右側可動役物14RDと対応する前方の領域(以下、「右打ち側発光領域3BF」という。)を明るく照らすこととなる。これにより、右遊技領域3Bのうち、右打ち側発光領域3BFを流下する遊技球と、右打ち側発光領域3BFを除く右遊技領域3Bにおける他の領域を流下する遊技球と、を比べると、右打ち側発光領域3BFを流下する遊技球が明るく照らされて視認容易とされることとなる。

【1766】

また、右打ち側発光領域3BFには、複数の遊技釘(図中、小型の「○」で表記)などが突設(植設)されているため、右側可動役物14Rが発光すると、その光により右打ち側発光領域3BF内における遊技釘が明るく照らされるため、遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。具体的には、左打ち側発光領域3AF内うち、上弧形状右側可動役物14RUが発光すると、その光により明るく照らされる領域には、遊技釘が突設(植設)されず、センター装飾体10の右側外郭に沿って遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。左打ち側発光領域3AF内うち、下弧形状右側可動役物14RDが発光すると、その光により明るく照らされる領域には、複数の遊技釘などが突設(植設)されているため、遊技釘が明るく照らされて遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。

【1767】

図147(E)において、ホームポジションにおいて、左側可動役物14Lが発光し、右側可動役物14Rが発光することができるようになっているため、左打ち時、右打ち時にかかわりなく、左打ち側発光領域3AFおよび右打ち側発光領域3BFが明るく照らさ

10

20

30

40

50

れており、まるで、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材が配置され（言い換えると、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材が固定され）、電飾装飾部材による発光演出が行われている表現を実現することができるようになっている。つまり、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材を設けることなく、電飾装飾部材と同等の発光演出を行うことができるようになっている。

【 1 7 6 8 】

もちろん、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が発光する発光態様には、点灯、階調点灯、点滅などが含まれる。また、左側可動役物 1 4 L が発光し、右側可動役物 1 4 R が消灯する状態となって左打ち側発光領域 3 A F のみ明るく照らされる演出があるし、左側可動役物 1 4 L が消灯し、右側可動役物 1 4 R が発光する状態となって右打ち側発光領域 3 B F のみ明るく照らされる演出があるし、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が消灯する状態となって左打ち側発光領域 3 A F および右打ち側発光領域 3 B F が消灯する演出がある。

10

【 1 7 6 9 】

[ 第 1 可動役物 1 4 による可動役物装飾発光演出 ]

次に、第 1 可動役物 1 4 による可動役物装飾発光演出について図 1 4 8 を参照して説明する。図 1 4 8 は、第 1 可動役物 1 4 による可動役物装飾発光演出（以下、「可動役物装飾発光演出」という。）を説明するための図である。可動役物装飾発光演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【 1 7 7 0 】

まず、図 1 4 8 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「 1 」～数字「 9 」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

30

【 1 7 7 1 】

図 1 4 8 ( A ) において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、可動役物装飾発光演出が開始された状態において、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R がホームポジションでそれぞれ待機した状態となっている場合には、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、例えば、同図に示すように、左側可動役物 1 4 L が発光し、右側可動役物 1 4 R が消灯する状態では、左側可動役物 1 4 L が発光すると、つまり上弧形状左側可動役物 1 4 L U と下弧形状左側可動役物 1 4 L D とが発光することとなり、その光は、左遊技領域 3 A のうち、上弧形状左側可動役物 1 4 L U と下弧形状左側可動役物 1 4 L D と対応する前方の領域となる左打ち側発光領域 3 A F を明るく照らすこととなり、左打ち側発光領域 3 A F を除く左遊技領域 3 A は明るく照らされず、左打ち側発光領域 3 A F と比べると、暗くなる。一方、右側可動役物 1 4 R が消灯するため、右遊技領域 3 B 全体が右側可動役物 1 4 R により明るく照らされず暗くなる。

40

【 1 7 7 2 】

また、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R がホームポジションでそれぞれ待機した状態となっている場合には、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、例えば、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が発光する状態では、左側可動役物 1 4 L が発光すると、つまり上弧形状左側可動役物 1 4 L U と下弧形状左側可動役物 1 4 L D とが発光することとなり、その光は、左遊技領域 3

50

Aのうち、上弧形状左側可動役物14LUと下弧形状左側可動役物14LDと対応する前方の領域となる左打ち側発光領域3AFを明るく照らすこととなり、左打ち側発光領域3AFを除く左遊技領域3Aは明るく照らされず、左打ち側発光領域3AFと比べると、暗くなる。右側可動役物14Rが発光すると、つまり上弧形状右側可動役物14RUと下弧形状右側可動役物14RDとが発光することとなり、その光は、右遊技領域3Bのうち、上弧形状右側可動役物14RUと下弧形状右側可動役物14RDと対応する前方の領域となる右打ち側発光領域3BFを明るく照らすこととなり、右打ち側発光領域3BFを除く右遊技領域3Bは明るく照らされず、右打ち側発光領域3BFと比べると、暗くなる。

【1773】

また、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rがホームポジションでそれぞれ待機した状態となっている場合には、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、例えば、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが消灯する状態では、左遊技領域3A全体が左側可動役物14Lにより明るく照らされず暗くなる。右遊技領域3B全体が右側可動役物14Rにより明るく照らされず暗くなる。

【1774】

このように、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、ホームポジションにおいて、左側可動役物14Lが発光し、右側可動役物14Rが発光することができるようになってきているため、左打ち側発光領域3AF、右打ち側発光領域3BFが明るく照らされており、まるで、透明アクリル板2zの後方に電飾装飾部材が配置され（言い換えると、透明アクリル板2zの後方に電飾装飾部材が固定され）、電飾装飾部材による発光演出が行われている表現を実現することができるようになってきている。つまり、透明アクリル板2zの後方に電飾装飾部材を設けることなく、電飾装飾部材と同等の発光演出を行うことができる。

【1775】

次に、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rがホームポジションでそれぞれ待機した状態から左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態では、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、図148（B）に示すように、表示画面7aの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物14Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【1776】

左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）となる。円状領域と対応する画像表示装置7の表示画面7aには、笑顔画像が表示される。

【1777】

このとき、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rは、すでに、表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態となっている。このため、左側可動役物14Lが発光しても、つまり上弧形状左側可動役物14LUと下弧形状左側可動役物14LDとが発光しても、その光は、左遊技領域3Aのうち、上弧形状左側可動役物14LUと下弧形状左側可動役物14LDと対応する前方の領域となる左打ち側発光領域3AFを明るく照らさず、表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置において透明アクリル板2zを通ることなく前方へ照射される。また、右側可動役物14Rが発光しても、つまり上弧形状右側可動役物14RUと下弧形状右側可動役物14RDとが発光しても、その光は、右遊技領域3Bのうち、上弧形状右側可動役物14RUと下弧形状右側可動役物14RDと対応する前方の領域と

10

20

30

40

50

なる右打ち側発光領域 3 B F を明るく照らさず、表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置において透明アクリル板 2 z を通ることなく前方へ照射される。

【 1 7 7 8 】

なお、本実施形態においては、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）する演出は、大当たりの期待度が高い演出の開始を示唆するものとなっているため、遊技者は、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）するのを見ると、進行する演出に対する期待感が高まる。

【 1 7 7 9 】

このように、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R がホームポジションでそれぞれ待機した状態から左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態では、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が発光しても、左打ち側発光領域 3 A F および右打ち側発光領域 3 B F を明るく照らさないようになっている。

【 1 7 8 0 】

なお、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材が配置されている場合には（言い換えると、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材が固定されている場合には）、電飾装飾部材による発光演出を、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態においても、行うことができるものの、これでは、電飾装飾部材による発光演出に目移りして左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R への注目を強調することができなくなるおそれがある。

【 1 7 8 1 】

これに対して、本実施形態では、上述したように、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R がホームポジションでそれぞれ待機した状態から左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態では、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が発光しても、左打ち側発光領域 3 A F および右打ち側発光領域 3 B F を明るく照らさないようになっているため、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態を遊技者に注目させて左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R を強調することができる。

【 1 7 8 2 】

[ 効果例 ]

以下に、透明アクリル板を有する遊技盤 2、第 1 可動役物 1 4 による可動役物装飾発光演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出において、遊技領域 3 が形成される透明アクリル板 2 z（透明部）を有し、透明アクリル板 2 z（透明部）の前面に複数の遊技釘が突設される遊技盤 2 を備え、遊技盤 2 には、透明アクリル板 2 z（透明部）の後方に発光可能な左側可動役物 1 4 L（可動体）が複数（左側可動役物 1 4 L のほかに右側可動役物 1 4 R）配置され、左側可動役物 1 4 L（可動体）は、透明アクリル板 2 z（透明部）を通して視認可能であり、左側可動役物 1 4 L（可動体）がホームポジションで待機した状態で左側可動役物 1 4 L（可動体）が発光すると、左側可動役物 1 4 L（可動体）と対応する遊技領域 3 のうち左打ち側発光領域 3 A F（特定領域）を照らす第 1 の演出（図 1 4 7（E）、図 1 4 8（A））を実行することができるようになっている。この構成によ

10

20

30

40

50

れば、左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) が明るく照らされるため、まるで、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材が配置され (言い換えると、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材が固定され)、電飾装飾部材による発光演出が行われている表現を実現することができる。つまり、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材を設けることなく、電飾装飾部材と同等の発光演出を行うことができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

#### 【 1 7 8 3 】

##### [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出において、左側可動役物 1 4 L (可動体) が発光すると、左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) を流下する遊技球は、左側可動役物 1 4 L (可動体) の発光により照らされていない左打ち側発光領域 3 A F を除く左遊技領域 3 A (領域) を流下する遊技球と比べて視認し易いようになっている。この構成によれば、左側可動役物 1 4 L (可動体) の発光により左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) が明るく照らされるため、左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) を流下する遊技球の転動方向を強調させることに寄与することができる。さらに、遊技球の発射強度を調整する場合に、遊技者がハンドル 6 0 を操作するとき、発射強度の強弱による遊技球の転動方向を見やすくすることができるため、発射強度の調整を行いやすくすることに寄与することができる。

10

#### 【 1 7 8 4 】

##### [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出において、左側可動役物 1 4 L (可動体) が発光すると、左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) に突設 (植設) される遊技釘が照らされるようになっている。この構成によれば、遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。

20

#### 【 1 7 8 5 】

##### [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出において、遊技領域 3 には、遊技領域 3 の左側を遊技球が流下する左遊技領域 3 A (第 1 の流下領域) と、遊技領域 3 の右側を遊技球が流下する右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) と、を有し、遊技盤 2 に複数配置される左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R (可動体) には、左遊技領域 3 A (第 1 の流下領域) における左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) を照らすものと、右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) における右打ち側発光領域 3 B F (特定領域) を照らすものと、があるようになっている。この構成によれば、左遊技領域 3 A のうち、左打ち側発光領域 3 A F を流下する遊技球を明るく照らして視認容易とすることができるし、右遊技領域 3 B のうち、右打ち側発光領域 3 B F を流下する遊技球を明るく照らして視認容易とすることができる。

30

#### 【 1 7 8 6 】

##### [ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出における第 1 の演出では、遊技球が左遊技領域 3 A (第 1 の流下領域) へ流下する左打ち (第 1 の遊技) を行っているときに、左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R などの可動体が発光すると、左遊技領域 3 A (第 1 の流下領域) における左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) と右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) における右打ち側発光領域 3 B F (特定領域) とを照らす場合があるようになっている。この構成によれば、左打ち (第 1 の遊技) を行っているときに、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が発光するときには、左遊技領域 3 A (第 1 の流下領域) における左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) と右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) に

40

50



おける右打ち側発光領域 3 B F (特定領域) とが照らされて明るくなるようにすることができる。また、左打ち (第 1 の遊技) を行っているときに、左側可動役物 1 4 L が発光し、かつ、右側可動役物 1 4 R が消灯するときには、左遊技領域 3 A (第 1 の流下領域) における左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) が照らされて明るくなり右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) における右打ち側発光領域 3 B F (特定領域) が照らされず暗くなるようにすることができる。また、左打ち (第 1 の遊技) を行っているときに、左側可動役物 1 4 L が消灯し、かつ、右側可動役物 1 4 R が発光するときには、左遊技領域 3 A (第 1 の流下領域) における左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) が照らされず暗くなり右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) における右打ち側発光領域 3 B F (特定領域) が照らされて明るくなるようにすることができる。このように、左打ち (第 1 の遊技) を行っているときに、左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) と右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) との発光態様にバリエーションを付与することができる。

10

【 1 7 8 7 】

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出における第 1 の演出では、遊技球が右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) へ流下する右打ち (第 2 の遊技) を行っているときに、左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R などの可動体が発光すると、左遊技領域 3 A (第 1 の流下領域) における左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) と右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) における右打ち側発光領域 3 B F (特定領域) とを照らす場合があるようになっている。この構成によれば、右打ち (第 2 の遊技) を行っているときに、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が発光するときには、左遊技領域 3 A (第 1 の流下領域) における左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) と右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) における右打ち側発光領域 3 B F (特定領域) とが照らされて明るくなるようにすることができる。また、右打ち (第 2 の遊技) を行っているときに、左側可動役物 1 4 L が発光し、かつ、右側可動役物 1 4 R が消灯するときには、左遊技領域 3 A (第 1 の流下領域) における左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) が照らされて明るくなり右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) における右打ち側発光領域 3 B F (特定領域) が照らされず暗くなるようにすることができる。また、右打ち (第 2 の遊技) を行っているときに、左側可動役物 1 4 L が消灯し、かつ、右側可動役物 1 4 R が発光するときには、左遊技領域 3 A (第 1 の流下領域) における左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) が照らされず暗くなり右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) における右打ち側発光領域 3 B F (特定領域) が照らされて明るくなるようにすることができる。このように、右打ち (第 2 の遊技) を行っているときに、左打ち側発光領域 3 A F (特定領域) と右遊技領域 3 B (第 2 の流下領域) との発光態様にバリエーションを付与することができる。

20

30

【 1 7 8 8 】

[ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出において、左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R などの可動体がホームポジションから表示画面 7 a の前面 (前方) 中央の進出位置 (演出位置) まで移動すると、合体して 1 つの装飾部材 (合体役物) (合体可動体) となる第 2 の演出 (図 1 4 8 (B)) を実行することができるようになっている。この構成によれば、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材と遊技者に認識されていたものが、突然、左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R となってホームポジションから表示画面 7 a の前面 (前方) 中央の進出位置 (演出位置) まで移動すると、合体して 1 つの装飾部材 (合体役物) (合体可動体) となるため、電飾装飾部材から可動体へ変化するという遊技者にとって想定外の演出となりインパクトのある演出を提供することができ、さらに、所定位置に固定された電飾装飾部材による発光演出と同等の発光演出を左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R などの可動体で行うことができる。

40

【 1 7 8 9 】

50

## 〔効果 8〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出における第 2 の演出では、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R による 1 つの装飾部材（合体役物）（合体可動体）が発光しても、左打ち側発光領域 3 A F および右打ち側発光領域 3 B F を照らさないようになっている。この構成によれば、表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置（演出位置）へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態では、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R などの可動体が発光しても、左打ち側発光領域 3 A F および右打ち側発光領域 3 B F を明るく照らさないようになっているため、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置（演出位置）へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポ

10

## 【1790】

## 〔変形例〕

以下に、透明アクリル板を有する遊技盤、可動役物装飾発光演出の変形例を示す。

## 〔変形例 1〕

図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出では、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われていた。しかし、客待ち用のデモ演出の一部として行われるようにしてもよい。こうすれば、遊技を行うまえに、実際に遊技を行ったときに体験可能な可動役物装飾発光演出を体験することができる。なお、主制御基板 8 0（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、サブ制御基板 9 0 へ出力する。画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した客待ち待機コマンドを解析し、可動役物装飾発光演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 1 0 7 がサブ制御基板 9 0 から受信した客待ち待機コマンドを解析し、遊技盤 2 に備える第 1 可動役物 1 4 の位置および発光態様を変化させたりする。

20

## 【1791】

## 〔変形例 2〕

図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出では、遊技領域 2 に形成される透明部として透明なアクリル板である透明アクリル板 2 z を採用した。しかし、透明アクリル板 2 z に代えて不透明な板として合板（いわゆるベニヤ板）を採用し、さらに、上弧形状左側可動役物 1 4 L U と下弧形状左側可動役物 1 4 L D と対応する部分と、上弧形状右側可動役物 1 4 R U と下弧形状右側可動役物 1 4 R D と対応する部分と、に貫通口を設け、この貫通口と対応する合板（いわゆるベニヤ板）の前面に貼り付けられるセル画の位置に透明部（透明であってもよし、半透明であってもよい。）を設けるようにしてもよい。また、この貫通口を透明な部材（例えば、透明なアクリル部材）により塞ぐように構成してもよい。この透明な部材には、造形が施されていてもよい。

30

40

## 【1792】

## 〔変形例 3〕

図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出では、ホームポジションにおいて、左側可動役物 1 4 L の環形状の半分の弧形状を有する左側装飾部が上弧形状左側可動役物 1 4 L U と下弧形状左側可動役物 1 4 L D とに分かれ、右側可動役物 1 4 R の環形状の半分の弧形状を有する右側装飾部が上弧形状右側可動役物 1 4 R U と下弧形状右側可動役物 1 4 R D とに分かれていた。しかし、左側可動役物 1 4 L の環形状の半分の弧形状を有する左側装飾部がホームポジションにおいて上下に分かれることなくそのまま待機した状態であってもよし、右側可動役物 1 4 R の環形状の半分の弧形状を有する右側装飾部がホームポジションにおいて上下に分かれること

50

なくそのまま待機した状態であってもよい。

【 1 7 9 3 】

左側可動役物 1 4 L の環形状の半分の弧形状を有する左側装飾部がホームポジションにおいてそのまま待機した状態でも、透明アクリル板 2 z (透明部) と前後方向において、左側装飾部の一部と重なる場合や左側装飾部の全体と重なる場合があるため、この重なる領域が左打ち側発光領域 3 A F として形成され、左側可動役物 1 4 L が発光すると、左打ち側発光領域 3 A F を明るく照らすことができる。また、右側可動役物 1 4 R の環形状の半分の弧形状を有する右側装飾部がホームポジションにおいてそのまま待機した状態でも、透明アクリル板 2 z (透明部) と前後方向において、右側装飾部の一部と重なる場合や右側装飾部の全体と重なる場合があるため、この重なる領域が右打ち側発光領域 3 B F として形成され、右側可動役物 1 4 R が発光すると、右打ち側発光領域 3 B F を明るく照らすことができる。

10

【 1 7 9 4 】

[ 変形例 4 ]

図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2 では、透明アクリル板 2 z (透明部) の後方に左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R などの可動体を配置し、透明アクリル板 2 z (透明部) の裏面と可動体の正面との間の空間に装飾部材が全く配置されていなかった。しかし、透明アクリル板 2 z (透明部) の裏面と可動体の正面との間の空間に透明部を有する装飾部材を配置し、装飾部材と透明アクリル板 2 z (透明部) との位置関係が変化しないように装飾部材を固定して構成するようにしてもよい。透明部を有する装飾部材は、フルカラー LED などの発光部が全く実装されていないものであり、他の部材を介して、透明アクリル板 2 z の裏面側に配置されている。なお、透明部を有する装飾部材は、透明アクリル板 2 z の裏面側に取り付けられてもよいし、取り付けられなくてもよい。

20

【 1 7 9 5 】

左側可動役物 1 4 L のホームポジションと対応する位置に、左側可動役物 1 4 L の前方に透明部を有する装飾部材を配置することで左側可動役物 1 4 L の存在を隠し、左側可動役物 1 4 L が発光すると、その光が装飾部材の透明部を通して前方へ照射されることとなる。装飾部材の透明部としては、例えば、透明なアクリル部材であり、造形が施されてもよいし、または、インナーレンズであってもよい。インナーレンズは、後方から入射された光を乱屈折させるものであり、インナーレンズの後方に左側可動役物 1 4 L が配置されると、左側可動役物 1 4 L の存在を認識し難くすることができるため、装飾部材におけるインナーレンズにより左側可動役物 1 4 L が視認困難とすることができる。インナーレンズは、透明であってもよいし、半透明であってもよい。これにより、まるで、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材が配置され (言い換えると、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材が固定され)、電飾装飾部材による発光演出が行われている表現を実現することができる。つまり、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材を設けることなく、電飾装飾部材と同等の発光演出を行うことができる。また、表示画面 7 a の前面 (前方) 中央の進出位置 (演出位置) へ向かって (互いに近接する方向に) ホームポジションから進出 (移動) した状態では、左側可動役物 1 4 L が発光しても、その光は、すでに装飾部材の透明部を通らないため、透明部を有する装飾部材から発せられる光がなくなり、左側可動役物 1 4 L が表示画面 7 a の前面 (前方) 中央の進出位置 (演出位置) へ向かって (互いに近接する方向に) ホームポジションから進出 (移動) した状態を遊技者に注目させて左側可動役物 1 4 L を強調することができる。言い換えると、ホームポジションで待機した状態にある左側可動役物 1 4 L は、その存在が装飾部材により隠されているため、左側可動役物 1 4 L が発光すると、左側可動役物 1 4 L の前方に配置された透明部を有する装飾部材の存在を強調することができるのに対して、ホームポジションから進出 (移動) した状態にある左側可動役物 1 4 L は、左側可動役物 1 4 L が発光すると、透明部を有する装飾部材の存在を強調して自身の存在を隠す必要がなく、今度は、自身の存在を強調することができる。

30

40

50

## 【 1 7 9 6 】

また、右側可動役物 1 4 R のホームポジションと対応する位置に、右側可動役物 1 4 R の前方に透明部を有する装飾部材を配置することで右側可動役物 1 4 R の存在を隠し（言い換えると、右側可動役物 1 4 R が装飾部材により視認困難となり）、右側可動役物 1 4 R が発光すると、その光が装飾部材の透明部を通して前方へ照射されることとなる。装飾部材の透明部としては、例えば、透明なアクリル部材であり、造形が施されてもよいし、または、インナーレンズであってもよい。インナーレンズは、後方から入射された光を乱屈折させるものであり、インナーレンズの後方に右側可動役物 1 4 R が配置されると、右側可動役物 1 4 R の存在を認識し難くすることができるため、装飾部材におけるインナーレンズにより右側可動役物 1 4 R が視認困難とすることができる。インナーレンズは、透明であってよいし、半透明であってよい。これにより、まるで、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材が配置され（言い換えると、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材が固定され）、電飾装飾部材による発光演出が行われている表現を実現することができる。つまり、透明アクリル板 2 z の後方に電飾装飾部材を設けることなく、電飾装飾部材と同等の発光演出を行うことができる。また、表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置（演出位置）へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態では、右側可動役物 1 4 R が発光しても、その光は、すでに装飾部材の透明部を通らないため、透明部を有する装飾部材から発せられる光がなくなり、右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置（演出位置）へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態を遊技者に注目させて右側可動役物 1 4 R を強調することができる。言い換えると、ホームポジションで待機した状態にある右側可動役物 1 4 R は、その存在が装飾部材により隠されているため、右側可動役物 1 4 R が発光すると、右側可動役物 1 4 R の前方に配置された透明部を有する装飾部材の存在を強調することができるのに対して、ホームポジションから進出（移動）した状態にある右側可動役物 1 4 R は、右側可動役物 1 4 R が発光すると、透明部を有する装飾部材の存在を強調して自身の存在を隠す必要がなく、今度は、自身の存在を強調することができる。

10

20

## 【 1 7 9 7 】

## [ 変形例 5 ]

図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出では、第 1 可動役物 1 4 は、複数のフルカラー LED が実装された装飾基板を備えており、この装飾基板の前方を覆うインナーレンズが配置され、インナーレンズおよび装飾基板が装飾部材により収容されて構成されていた。この装飾部材に開口が形成され、この開口からインナーレンズが露出した状態となっていた。インナーレンズは、複数のフルカラー LED からの光を乱屈折させるものであり、インナーレンズの後方に配置される装飾基板の存在を認識し難くすることができるようになっており、複数のフルカラー LED がすべて消灯した状態においても、複数のフルカラー LED は、インナーレンズを通して、視認困難とされていた。言い換えると、図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出では、インナーレンズを通して、第 1 可動役物 1 4 に収容される装飾基板に実装された複数のフルカラー LED が視認困難とされていた。しかし、第 1 可動役物 1 4 に収容される装飾基板に実装された複数のフルカラー LED が視認容易とされるように、インナーレンズを形成してもよいし、または、インナーレンズに代えて、意匠が施された透明な部材としてもよい。この透明な部材は、透明でもよいし、半透明でもよい。

30

40

## 【 1 7 9 8 】

## [ 変形例 6 ]

図 1 4 6 および図 1 4 7 の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出では、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R がホームポジションでそれぞれ待機した状態となっている場合には、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が発

50

光する状態となる場合があった。しかし、左打ちによる遊技から右打ちによる遊技へ変わるときには、左側可動役物 1 4 L は消灯し、右側可動役物 1 4 R が発光する状態としてもよいし、また、右打ちによる遊技から左打ちによる遊技へ変わるときには、左側可動役物 1 4 L が発光し、右側可動役物 1 4 R が消灯する状態としてもよい。こうすれば、左打ちによる遊技と右打ちによる遊技とを切り換わるときに、どちらの打ち方による遊技を行えばよいかを、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R による発光態様により遊技者にわかりやすく伝えることができる。

【 1 7 9 9 】

[ 変形例 7 ]

図 1 4 7 ( E ) の透明アクリル板を有する遊技盤 2、図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出では、左打ち側発光領域 3 A F 内うち、上弧形状右側可動役物 1 4 R U が発光すると、その光により明るく照らされる領域には、遊技釘が突設（植設）されていなかった。しかし、遊技釘が突設（植設）されるようにしてもよい。こうすれば、遊技釘が明るく照らされるため、遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。

10

【 1 8 0 0 】

[ 変形例 8 ]

図 1 4 8 の可動役物装飾発光演出では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【 1 8 0 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。

20

[ 態様 E 2 - 1 ]

遊技領域が形成される透明部を有し、前記透明部の前面に複数の遊技釘が突設される遊技盤を備える遊技機であって、

前記遊技盤には、前記透明部の後方に発光可能な可動体が複数配置され、

前記可動体は、前記透明部を通して視認可能であり、

前記可動体がホームポジションで待機した状態で前記可動体が発光すると、前記可動体と対応する前記遊技領域のうち特定領域を照らす第 1 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 8 0 2 】

30

[ 態様 E 2 - 2 ]

態様 E 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記可動体が発光すると、前記特定領域を流下する遊技球は、前記可動体の発光により照らされていない領域を流下する遊技球と比べて視認し易い、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 8 0 3 】

[ 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、

前記可動体が発光すると、前記特定領域に突設される前記遊技釘が照らされる、

ことを特徴とする遊技機。

40

【 1 8 0 4 】

[ 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、

前記遊技領域には、前記遊技領域の左側を遊技球が流下する第 1 の流下領域と、前記遊技領域の右側を遊技球が流下する第 2 の流下領域と、を有し、

前記遊技盤に複数配置される前記可動体には、前記第 1 の流下領域における前記特定領域を照らすものと、前記第 2 の流下領域における前記特定領域を照らすものと、がある、ことを特徴とする遊技機。

【 1 8 0 5 】

[ 態様 E 2 - 5 ]

50

態様 E 2 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、遊技球が前記第 1 の流下領域へ流下する第 1 の遊技を行っているときに、前記可動体が発光すると、前記第 1 の流下領域における前記特定領域と前記第 2 の流下領域における前記特定領域とを照らす場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 E 2 - 6 ]

態様 E 2 - 4 または態様 E 2 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、遊技球が前記第 2 の流下領域へ流下する第 2 の遊技を行っているときに、前記可動体が発光すると、前記第 1 の流下領域における前記特定領域と前記第 2 の流下領域における前記特定領域とを照らす場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

10

【 1 8 0 6 】

[ 態様 E 2 - 7 ]

態様 E 2 - 1 から態様 E 2 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記可動体が前記ホームポジションから演出位置まで移動すると、合体して合体可動体となる第 2 の演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

【 1 8 0 7 】

[ 態様 E 2 - 8 ]

態様 E 2 - 7 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記合体可動体が発光しても、前記特定領域を照らさない、  
ことを特徴とする遊技機。

20

【 1 8 0 8 】

以下に図 1 4 9 ~ 図 1 5 1 を用いて W モード表示演出について説明する。この W モード表示演出は、特別図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 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、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 に画像を表示させることで実現される演出である。なお、W モード表示演出では、保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが実際には表示されているが、図では表示を省略している。また、左サブ表示画面 6 4 L は、メイン表示画面 7 a よりも表示画面の面積が小さい構成となっている。

30

【 1 8 0 9 】

[ W モード表示演出 A ]

図 1 4 9 は、W モード表示演出 A を説明するための図である。この W モード表示演出 A では、まず、図 1 4 9 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄の変動表示が実行されると共に、第 1 モード画像 X H 1 と、第 2 モード画像 X H 2 とボタン画像 X H 3 とが表示される。第 1 モード画像 X H 1 は、メイン表示画面 7 a に表示され、第 2 モード画像 X H 2 とボタン画像 X H 3 とは、左サブ表示画面 6 4 L に表示される。第 1 モード画像 X H 1 は、モード A を表すモード A 画像 X H 1 1 と、モード B を表すモード B 画像 X H 1 2 と、モード C を表すモード C 画像 X H 1 3 とから構成される。第 2 モード画像 X H 2 は、モード A を表すモード A 画像 X H 2 1 と、モード B を表すモード B 画像 X H 2 2 と、モード C を表すモード C 画像 X H 2 3 とから構成される。各モードでは、背景画像、音楽、効果音、所定のキャラクタの出現頻度、キャラクタの種類、チャンスアップの出現頻度、チャンスアップの大当たり期待度などがそれぞれ設定されている。モード A ~ モード C もそれぞれこれらの設定が異なる。第 1 モード画像 X H 1 では、モード A 画像 X H 1 1、モード B 画像 X H 1 2、および、モード C 画像 X H 1 3 が重なることなく並列に表示されている。一方、第 2 モード画像 X H 2 では、モード A 画像 X H 2 1、モード B 画像 X H 2 2、および、モード C 画像 X H 2 3 が重なるように表示されている。ボタン画像 X H 3 は、セレクトボタン 6 8 を表す画像であり、遊技者にセレクトボタン 6 8 を操作することによりモードの変更を促すための画像である。この W モード表示演出では、

40

50

装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動中であろうが、リーチ演出であろうがモードを変更可能となっている。図 1 4 9 ( A ) の例では、モード A が選択されており、第 1 モード画像 X H 1 では、モード A 画像 X H 1 1 が濃く表示され ( 図ではハッチングで示されている ) 、第 2 モード画像 X H 2 では、モード A 画像 X H 2 1 が一番上に配置されることで、モード A であることを示唆している。また、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれモード A 画像 X H 1 1 、モード B 画像 X H 1 2 、モード C 画像 X H 1 3 上を高速通過している。

#### 【 1 8 1 0 】

次に、図 1 4 9 ( B ) に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が低速変動して、それぞれ、モード A 画像 X H 1 1 、モード B 画像 X H 1 2 、モード C 画像 X H 1 3 上を通過する。この場合、モード A 画像 X H 1 1 、モード B 画像 X H 1 2 、および、モード C 画像 X H 1 3 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が手前にあるとき、その部分は装飾図柄に隠れて見えなくなる。また、ボタン画像 X H 3 を見た遊技者が、セレクトボタン 6 8 を操作することでモードをモード A からモード B に変更している。従って、第 1 モード画像 X H 1 では、モード B 画像 X H 1 2 が濃く表示され ( 図ではハッチングで示される ) 、第 2 モード画像 X H 2 では、モード B 画像 X H 2 2 が一番上に配置される。

#### 【 1 8 1 1 】

次に、図 1 4 9 ( C ) に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がそれぞれ、モード A 画像 X H 1 1 、モード B 画像 X H 1 2 、モード C 画像 X H 1 3 上で停止表示する。この場合、モード A 画像 X H 1 1 、モード B 画像 X H 1 2 、および、モード C 画像 X H 1 3 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が手前にある部分については装飾図柄に隠れて見えない。この図 1 4 9 ( C ) では、第 1 モード画像 X H 1 において、モード B 画像 X H 1 2 が濃く表示され、第 2 モード画像 X H 2 において、モード B 画像 X H 2 2 が表示され、すなわち、モード B のままである。

この装飾図柄停止演出の後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって、大当たりの場合には、大当たり図柄配列が表示され、はずれの場合には、はずれ図柄配列が表示される。

#### 【 1 8 1 2 】

##### [ Wモード表示演出 B ]

図 1 5 0 は、Wモード表示演出 B を説明するための図である。この Wモード表示演出 B では、まず、図 1 5 0 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄の変動表示が実行されると共に、第 1 モード画像 X H 1 と、第 2 モード画像 X H 2 とボタン画像 X H 3 とが表示される。第 1 モード画像 X H 1 は、メイン表示画面 7 a に表示され、第 2 モード画像 X H 2 とボタン画像 X H 3 とは、左サブ表示画面 6 4 L に表示される。第 1 モード画像 X H 1 は、モード A を表すモード A 画像 X H 1 1 と、モード B を表すモード B 画像 X H 1 2 と、モード C を表すモード C 画像 X H 1 3 とから構成される。第 2 モード画像 X H 2 は、モード A を表すモード A 画像 X H 2 1 と、モード B を表すモード B 画像 X H 2 2 と、モード C を表すモード C 画像 X H 2 3 とから構成される。各モードでは、背景画像、音楽、効果音、所定のキャラクタの出現頻度、キャラクタの種類、チャンスアップの出現頻度、チャンスアップの大当たり期待度などがそれぞれ設定されている。モード A ~ モード C もそれぞれこれらの設定が異なる。第 1 モード画像 X H 1 では、モード A 画像 X H 1 1 、モード B 画像 X H 1 2 、および、モード C 画像 X H 1 3 が重なることなく並列に表示されている。一方、第 2 モード画像 X H 2 では、モード A 画像 X H 2 1 、モード B 画像 X H 2 2 、および、モード C 画像 X H 2 3 が重なるように表示されている。ボタン画像 X H 3 は、セレクトボタン 6 8 を表す画像であり、遊技者にセレクトボタン 6 8 を操作することによりモードの変更を促すための画像である。この Wモード表示演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動中であろうが、リーチ演出であろうがモードを変更可能となっている。図 1 5 0 ( A ) の例では、モード A が選択されており、第 1 モード画像 X H 1 では、モード A 画像 X H 1 1 が濃く表示され ( 図ではハッチングで示されている ) 、第 2 モード画像 X H 2 では、モード A 画像 X H 2 1 が一番上に配置されることで、モード

Aであることを示唆している。また、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれモード A 画像 X H 1 1、モード B 画像 X H 1 2、モード C 画像 X H 1 3 上を高速通過している。

【 1 8 1 3 】

次に、図 1 5 0 ( B ) に示すように、キャラクタ出現演出 1 がおこなわれる。このキャラクタ出現演出 1 では、メイン表示画面 7 a においてキャラクタ画像 X H 4 が表示され、このキャラクタ画像 X H 4 は、メイン表示画面 7 a 上を移動し、モード A 画像 X H 1 1、モード B 画像 X H 1 2、モード C 画像 X H 1 3 上を通過する。この場合、モード A 画像 X H 1 1、モード B 画像 X H 1 2、および、モード C 画像 X H 1 3 は、キャラクタ画像 X H 4 が手前にあるとき、その部分はキャラクタ画像 X H 4 に隠れて見えなくなる。また、ボタン画像 X H 3 を見た遊技者が、セレクトボタン 6 8 を操作することでモードをモード A からモード B に変更している。従って、第 1 モード画像 X H 1 では、モード B 画像 X H 1 2 が濃く表示され ( 図ではハッチングで示される )、第 2 モード画像 X H 2 では、モード B 画像 X H 2 2 が一番上に配置される。

10

【 1 8 1 4 】

次に、図 1 5 0 ( C ) に示すように、キャラクタ出現演出 2 がおこなわれる。このキャラクタ出現演出 2 では、キャラクタ画像 X H 4 が左サブ表示画面 6 4 L に移動して、第 2 モード画像 X H 2 の位置まで移動する。この場合、キャラクタ画像 X H 4 は、第 2 モード画像 X H 2 の後方を移動し、モード A 画像 X H 1 1、モード B 画像 X H 1 2、および、モード C 画像 X H 1 3 は、常に視認可能となっている。この図 1 5 0 ( C ) では、第 1 モード画像 X H 1 においてモード B 画像 X H 1 2 が濃く表示され、第 2 モード画像 X H 2 において、モード B 画像 X H 2 2 が表示され、すなわち、モード B のままである。

20

このキャラクタ出現演出 2 の後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって、大当たりの場合には、大当たり図柄配列が表示され、はずれの場合には、はずれ図柄配列が表示される。

【 1 8 1 5 】

[ Wモード表示演出 C ]

図 1 5 1 は、Wモード表示演出 C を説明するための図である。この Wモード表示演出 C では、まず、図 1 5 1 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄の変動表示が実行されると共に、第 1 モード画像 X H 1 と、第 2 モード画像 X H 2 とボタン画像 X H 3 とが表示される。第 1 モード画像 X H 1 は、メイン表示画面 7 a に表示され、第 2 モード画像 X H 2 とボタン画像 X H 3 とは、左サブ表示画面 6 4 L に表示される。第 1 モード画像 X H 1 は、モード A を表すモード A 画像 X H 1 1 と、モード B を表すモード B 画像 X H 1 2 と、モード C を表すモード C 画像 X H 1 3 とから構成される。第 2 モード画像 X H 2 は、モード A を表すモード A 画像 X H 2 1 と、モード B を表すモード B 画像 X H 2 2 と、モード C を表すモード C 画像 X H 2 3 とから構成される。各モードでは、背景画像、音楽、効果音、所定のキャラクタの出現頻度、キャラクタの種類、チャンスアップの出現頻度、チャンスアップの大当たり期待度などがそれぞれ設定されている。モード A ~ モード C もそれぞれこれらの設定が異なる。第 1 モード画像 X H 1 では、モード A 画像 X H 1 1、モード B 画像 X H 1 2、および、モード C 画像 X H 1 3 が重なることなく並列に表示されている。一方、第 2 モード画像 X H 2 では、モード A 画像 X H 2 1、モード B 画像 X H 2 2、および、モード C 画像 X H 2 3 が重なるように表示されている。ボタン画像 X H 3 は、セレクトボタン 6 8 を表す画像であり、遊技者にセレクトボタン 6 8 を操作することによりモードの変更を促すための画像である。この Wモード表示演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動中であろうが、リーチ演出であろうがモードを変更可能となっている。図 1 5 1 ( A ) の例では、モード A が選択されており、第 1 モード画像 X H 1 では、モード A 画像 X H 1 1 が濃く表示され ( 図ではハッチングで示されている )、第 2 モード画像 X H 2 では、モード A 画像 X H 2 1 が一番上に配置されることで、モード A であることを示唆している。また、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれモード A 画像 X H 1 1、モード B 画像 X H 1 2、モード C 画像 X H 1 3 上を高速通過している。

30

40

【 1 8 1 6 】

50



次に、図151(B)に示すように、モード変更演出がおこなわれる。このモード変更演出では、ボタン画像XH3を見た遊技者が、セレクトボタン68を操作することでモードをモードAからモードBに変更している。従って、このモード変更演出では、第1モード画像XH1では、モードB画像XH12が濃く表示され(図ではハッチングで示される)、第2モード画像XH2では、モードB画像XH22が一番上に配置される。

【1817】

次に、図151(C)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄8L, 8Rを「7」図柄で停止表示させ、装飾図柄8Cを変動表示させることでリーチ状態を形成する。また、このリーチ演出では、メイン表示画面7aにおいてキャラクタ画像XH4が表示され、このキャラクタ画像XH4は、メイン表示画面7a上を移動し、モードA画像XH11、モードB画像XH12、モードC画像XH13上を通過する。この場合、モードA画像XH11、モードB画像XH12、および、モードC画像XH13は、キャラクタ画像XH4が手前にあるとき、その部分はキャラクタ画像XH4に隠れて見えなくなる。なお、このリーチ演出では、モードBが継続して選択されている。

10

【1818】

次に、図151(D)に示すように、ボタン押下演出がおこなわれる。このボタン押下演出では、キャラクタ画像XH4と共にボタン画像XH5が表示される。このボタン画像XH5は、演出ボタン63を表しており、遊技者に演出ボタン63の押下を促すための画像である。なお、このボタン押下演出では、モードBが継続して選択されている。

【1819】

20

次に、図151(E)に示すように、チャンスアップ演出がおこなわれる。このチャンスアップ演出では、ボタン画像XH5を見た遊技者により演出ボタン63が押下されることにより文字画像XH6が表示される。この文字画像XH6は、「激アツ」と記され、大当たり期待度が比較的高いことを示唆しているチャンスアップである。なお、このチャンスアップ演出では、モードBが継続して選択されている。

このチャンスアップ演出の後、装飾図柄8L, 8C, 8Rによって、大当たりの場合には、大当たり図柄配列が表示され、はずれの場合には、はずれ図柄配列が表示される。

【1820】

[変形例]

上記Wモード表示演出では、左サブ表示画面64Lの第2モード画像XH2において、モードA画像XH21、モードB画像XH22、モードC画像XH23が重なるように配置されているが、これに限られず、第1モード画像XH1において、モードA画像XH11、モードB画像XH12、モードC画像XH13が重なるように配置されてもよい。また、第2モード画像XH2において、モードA画像XH21、モードB画像XH22、モードC画像XH23が重ならないように並列に配置されてもよい。

30

上記Wモード表示演出では、第1モード画像XH1、および、第2モード画像XH2は、それぞれ、モードA画像、モードB画像、モードC画像をから構成されているが、これに限られるものではない。例えば、第1モード画像XH1と、第2モード画像XH2とが、それぞれ、異なるモード画像から構成されていてもよい。例えば、第1モード画像XH1として、モードA画像XH11、モードB画像XH12、モードC画像XH13を表示し、第2モード画像XH2として、モードA~Cとは異なるモードDを表すモードD画像、モードA~Dとは異なるモードE画像、モードA~Eとは異なるモードF画像を表示するようにしてもよい。また、第1モード画像XH1として、モードA画像XH11、モードB画像XH12、モードC画像XH13を表示し、第2モード画像XH2として、モードA画像XH21、モードB画像XH22、モードA~Cとは異なるモードD画像を表示するようにしてもよい。

40

【1821】

[効果例]

上記Wモード表示演出では、メイン表示画面7aにおいて第1モード画像XH1をおこない、左サブ表示画面64Lにおいて第2モード画像XH2を表示する。この構成によれ

50

ば、2つの表示装置のそれぞれでモード表示がおこなわれるので、遊技者が現在どのモードであるのを容易に認識することができ、モード演出を楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記Wモード表示演出では、メイン表示画面7aにおいて表示する第1モード画像XH1と、左サブ表示画面64Lにおいて表示する第2モード画像XH2とは、同じモードを示唆する。この構成によれば、2つの表示装置のそれぞれで同じモード表示がおこなわれるので、遊技者が1つのモードを容易に認識することができ、モード演出を楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記Wモード表示演出では、メイン表示画面7aにおいて装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動表示がおこなわれ、装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動表示は、第1モード画像XH1が表示されているときおこなわれ、装飾図柄8L, 8C, 8Rと第1モード画像XH1とが重なる場合があり、その場合、第1モード画像XH1は、装飾図柄8L, 8C, 8Rの後方に配置され、装飾図柄8L, 8C, 8Rによって少なくとも一部が隠れる。この構成によれば、メイン表示画面7aでは、モード表示よりも装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動表示が優先され、左サブ表示画面64Lでは、装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動表示よりもモード表示の方が優先されるので、遊技者は、遊技演出を楽しみながら、容易にモードの把握もでき、モード演出も楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記Wモード表示演出では、メイン表示画面7aにおいてキャラクタ画像XH4の表示がおこなわれ、キャラクタ画像XH4の表示は、第1モード画像XH1が表示されているときおこなわれ、キャラクタ画像XH4と第1モード画像XH1とが重なる場合があり、その場合、第1モード画像XH1は、キャラクタ画像XH4の後方に配置され、キャラクタ画像XH4によって少なくとも一部が隠れる。この構成によれば、メイン表示画面7aでは、モード表示よりもキャラクタ画像XH4の変動表示が優先され、左サブ表示画面64Lでは、キャラクタ画像XH4の変動表示よりもモード表示の方が優先されるので、遊技者は、遊技演出を楽しみながら、容易にモードの把握もでき、モード演出も楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1822】

[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XH-1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記表示手段は、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、

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の表示手段に、モードを示唆する第1のモード示唆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の表示手段に、モードを示唆する第2のモード示唆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をおこなう場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

[態様XH-2]

態様XH-1に記載の遊技機であって、

前記第1のモード示唆表示が表すモードと、前記第2のモード示唆表示が表すモードとは同じである、

ことを特徴とする遊技機。

[態様XH-3]

態様XH-2に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第3の表示演出をおこなう場合があり、前記第3の表示演出は、前記第1の表示手段において装飾図柄を変動表示させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第3の表示演出を含む場合があり、

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

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X H - 4 ]

態様 X H - 3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれているときに前記第3の表示演出がおこなわれる場合、前記第1の表示手段において、前記第1のモード示唆表示と前記装飾図柄とが重なる場合には、前記第1のモード示唆表示は、前記装飾図柄の後方に配置され、前記装飾図柄によって隠れる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X H - 5 ]

態様 X H - 4 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、前記第1の表示手段において装飾図柄とは異なる所定の画像を表示させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第4の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれているときに、前記第4の表示演出がおこなわれ、前記第1のモード示唆表示と前記所定の画像とが重なる場合には、前記第1のモード示唆表示は、前記所定の画像の後方に配置され、前記所定の画像によって隠れる、

ことを特徴とする遊技機。

以下の態様としてもよい。

第1のモード示唆表示（第1モード画像 X H 1）と第2のモード示唆表示（第2モード画像 X H 2）とは同時に表示される。

第1のモード示唆表示は、複数のモード表示を含み、これら複数のモード表示はそれぞれ重ならないように表示される。

第2のモード示唆表示は、複数のモード表示を含み、これら複数のモード表示は、それぞれ重なるように表示される。

第1の表示手段（メイン表示画面 7 a）は、第2の表示手段（左サブ表示画面 6 4 L）よりも表示画面の面積が大きい。

第1の表示手段と第2の表示手段とに所定の画像（キャラクタ画像 X H 4、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R など）が表示される場合があり、所定の画像が第2のモード示唆表示と重なる位置にある場合、第2のモード示唆表示は、所定の画像よりも前面に位置し、視認可能であり、所定の画像が第1のモード示唆表示と重なる位置にある場合、第1のモード示唆表示は、所定の画像よりも後方に位置し、重なる部分については視認不可となる。

第2の表示手段において、第2のモード示唆表示は、モードを変更するための第1の操作部（例えば、セレクトボタン 6 8）を表す第1の操作部画像（例えば、ボタン画像 X H 3）と対応付けて表示され、第1の表示手段において、第2の操作部（例えば、演出ボタン 6 3）を表す第2の操作部画像（例えば、ボタン画像 X H 5）が表示され、第2の操作部を遊技者が操作することにより、モードの変更とは異なる所定の演出（例えば、文字画像 X H 6 の表示）をおこなう（Wモード表示演出 C 参照）。

【 1 8 2 3 】

以下に図 1 5 2 ~ 図 1 5 4 を用いて可動部操作警告演出について説明する。図 1 5 2 ~ 図 1 5 4 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される例えば第1可動役物 1 4、第2可動役物 1 5、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。

10

20

30

40

50

## 【 1 8 2 4 】

この可動部操作警告演出は、遊技機 1 への電源投入後に実行され得るものであり、さらに装飾図柄による変動演出中（変動表示中）においても実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、可動部操作警告演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a、サブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U）に画像を表示させる。

## 【 1 8 2 5 】

ここでは、剣部材 6 5 の上皿 6 1 へのロック方法について説明し、可動部操作警告演出 A、可動部操作警告演出 B について順番に説明する。

10

## 【 1 8 2 6 】

[ 剣部材 6 5 の上皿 6 1 へのロック方法 ]

まず、剣部材 6 5 の上皿 6 1 へのロック方法について図 1 5 2 を参照して説明する。図 1 5 2 は、剣部材 6 5 の上皿 6 1 へのロック方法を説明するための図である。

## 【 1 8 2 7 】

剣部材 6 5 は、上述したように、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ものである。このため、剣部材 6 5 は、その全体を遊技者が下方に押し込むことができる可動部となっている。剣部材 6 5 の上端部分、すなわち、剣の柄の端部には、図示しない剣ボタンが設けられている。この剣ボタンは操作部であり、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。このため、剣ボタンは、遊技者が操作（押圧）することができる可動部となっている。剣部材 6 5 は、剣部材 6 5 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、先端の剣ボタンを押圧する第 2 の操作の異なる 2 つの操作を実行可能に構成されている。

20

## 【 1 8 2 8 】

剣部材 6 5 における剣の部分および柄の部分は、発光可能な装飾部材となっており、演出の進行に合わせて所定の発光態様で発光することができるようになっている。言い換えると、剣部材 6 5 は、装飾部材を有しており、装飾部材の発光により、さまざまは発光態様で発光することができるようになっている。

## 【 1 8 2 9 】

剣部材 6 5 の上皿 6 1 へのロック方法は、まず、図 1 5 2（A）に示すように、剣部材 6 5 を、上皿 6 1 の上面左側に設けられる図示しない挿入口に挿入して下方へ押し込みながら、反時計方向 H T Y へ回転させる。そして、図 1 5 2（B）に示すように、「カチッ」と手応えがあるまで回転し続けることにより、剣部材 6 5 と上皿 6 1 とのロックが完了となる。

30

## 【 1 8 3 0 】

このロックが完了した状態では、遊技機 1 の前面に着座する遊技者に対して、剣部材 6 5 の垂直方向を軸とすると、この軸の回りに対して少し剣部材 6 5 を回転させた状態となり、遊技者が両手で剣部材 6 5 の柄の部分を持して剣部材 6 5 を下方へ押し込みやすい姿勢となっている。

40

## 【 1 8 3 1 】

上皿 6 1 の内部には、剣部材 6 5 のロック完了を検出する図示しないロック完了センサが設けられており、ロック完了センサからの検出信号がサブ制御基板 9 0 へ入力されている。ロック完了センサからの検出信号は、剣部材 6 5 が上皿 6 1 にロックされた状態（以下、「ロック完了」という。）であるときにはロック完了論理となり、剣部材 6 5 が上皿 6 1 にロックされていない状態（以下、「ロック未完了」という。）であるときにはロック完了論理を反転させたロック未完了論理となるように、電気回路が組まれている。

## 【 1 8 3 2 】

なお、ロック完了センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、

50

ロック完了センサからの検出信号の論理は、ロック未完了論理となるように電気回路が予め組み立てられている。これにより、ロック完了センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨をサブ制御基板 90 のサブ CPU 92 へ伝えることができ、サブ制御基板 90 のサブ CPU 92 は、このトラブルを警告画像や警告音（特定音）により報知することができる。

#### 【 1 8 3 3 】

なお、上皿 61 には、遊技者が操作することができる剣部材 65 のほかに、遊技者が操作することができる、演出ボタン 63 およびセレクトボタン 68 も設けられている。演出ボタン 63 は、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。このため、演出ボタン 63 は、遊技者が操作（押圧）することができる可動部となっている。また、セレクトボタン 68 は、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）されたり、遊技機 1 の所定の設定変更時などに遊技者によって操作（押圧）されたりする。このため、セレクトボタン 68 は、遊技者が操作（押圧）することができる可動部となっている。このように、上皿 61 には、遊技者が操作（押圧）することができる複数の可動部として、剣部材 65、剣部材 65 の剣ボタン、演出ボタン 63 およびセレクトボタン 68 が設けられており、さらに、いずれの可動部も視認容易な上皿 61 に配置されているため、いずれの可動部も遊技者にとって視認容易な位置に配置されている。

10

#### 【 1 8 3 4 】

また、演出ボタン 63 は、遊技者が操作（押圧）される押圧部材が透明部材で形成され、押圧部材の内部に発光可能な装飾部材が設けられている。この装飾部材が発光すると、その光が押圧部材を通り、演出ボタン 63 が所定の発光態様で発光することができるようになっている。

20

#### 【 1 8 3 5 】

セレクトボタン 68 は、遊技者が操作（押圧）される押圧部材が透明部材で形成され、押圧部材の内部に発光可能な装飾部材が設けられている。この装飾部材が発光すると、その光が押圧部材を通り、セレクトボタン 68 が所定の発光態様で発光することができるようになっている。なお、セレクトボタン 68 の押圧部材は、不透明部材（例えば、黒色を有する部材）で形成される場合がある。この場合には、セレクトボタン 68 の押圧部材の内部に発光可能な装飾部材が設けられず、セレクトボタン 68 は発光しない。

30

#### 【 1 8 3 6 】

##### [ 可動部操作警告演出 A ]

次に、可動部操作警告演出 A について図 153 を参照して説明する。図 153 は、可動部操作警告演出 A を説明するための図である。可動部操作警告演出 A は、遊技機 1 への電源投入後に実行され得るものであり、さらに装飾図柄による変動演出中（変動表示中）においても実行され得るものである。ここでは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において実行される可動部操作警告演出 A について説明する。

#### 【 1 8 3 7 】

まず、図 153 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7a には、立体画像の左装飾図柄 8L、立体画像の中装飾図柄 8C、立体画像の右装飾図柄 8R が表示画面 7a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

40

#### 【 1 8 3 8 】

50

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

10

## 【1839】

ここでは、当該変動表示位置9Cdには、黒い球状の当該変動アイコン9Cが表示され、第1保留表示位置9Ad~第3保留表示位置9Adには白い球状の保留アイコン9Aがそれぞれ表示され、第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが3つだけ存在している状態となっている。以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

## 【1840】

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

20

30

## 【1841】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9C(以下、単に「アイコン」という場合がある。)について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色(ゴールド)の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという4つのアイコンのうち、黄色(ゴールド)の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド(黄色) 七色(レインボー(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

40

## 【1842】

図153(A)において装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、その後、図153(B)に示すように、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BGが表示画面7aの中央に大きく表示され、演出ボタン画像BGの上方に上下方向に動く矢印画像YBGが表示され、表示画面7aの上辺寄りに、演出ボタン63の操作(押圧)を促すメッセージMG1が表示される。このとき、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aが表示画面7aからすべて消える。

## 【1843】

その後、遊技者は、演出ボタン63を操作(押圧)せず、剣部材65を図152(A)

50

に示した反時計方向 H T Y と反対方向、つまり時計方向へ回転させると、図 1 5 3 ( C ) に示すように、表示画面 7 a には、図 1 5 3 ( B ) に示した画像が引き続き表示されて遊技者に演出ボタン 6 3 の操作 ( 押圧 ) を促し、サブ表示画面 6 4 のうち右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L には、警告画像が表示される。つまり、遊技者が剣部材 6 5 を操作 ( 時計方向へ回転 ) したことにより警告が発せられる。ここでは、遊技者が剣部材 6 5 を操作 ( 統計方向へ回転 ) したことにより遊技者にとって何ら得とならず達成感がまったく得られず警告が発せられるようになっている。

【 1 8 4 4 】

この警告画像は、剣部材 6 5 のロック未完了を伝える警告画像であり、さらに、警告の解除方法を伝える画像である。言い換えると、警告画像は、剣部材 6 5 のロック未完了を  
10 報知する画像であり、さらに、剣部材 6 5 のロック完了方法を伝える画像となっている。

【 1 8 4 5 】

右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L の中央には、剣部材 6 5 を模したものであり、剣部材 6 5 がロック未完了であるときの姿勢と同一の姿勢となったロック未完了剣画像 K G が表示される。ロック未完了剣画像 K G の下方には、「警告」というメッセージ M G 2 が表示され、メッセージ M G 2 の下方に「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージ M G 3 が表示され、ロック未完了剣画像 K G の中央周囲には回転方向を示す反時計方向の矢印画像 Y G が表示されている。

【 1 8 4 6 】

なお、警告画像が右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L に表示されている間、「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージ M G 3 の音声を、警告を報知する報知音 ( 特定音 ) として、スピーカ 6 7 から繰り返し流れるようになっている。言い換えると、本実施形態では、警告を報知するための専用音を設けず、警告の解除方法を伝えるメッセージ M G 3 の音声を、警告を報知するための音としても使用している。つまり、警告音は、警告を報知するための音と、警告の解除方法を伝えるメッセージ M G 3 の音声と、の機能を併せ持っている。  
20

【 1 8 4 7 】

続いて、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作 ( 押圧 ) すると、図 1 5 3 ( D ) に示すように、遊技者が操作 ( 押圧 ) したことにより表示画面 7 a の中央には、味方キャラクタ C R A が出現するという演出条件が達成する。このとき、サブ表示画面 6 4 のうち右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L には、図 1 5 3 ( C ) に示した警告画像が引き続き表示されている。  
30

【 1 8 4 8 】

なお、本実施形態では、表示画面 7 a の中央に味方キャラクタ C R A が大きく表示されると、大当たりの期待度が高い演出の開始を示唆するものとなっているため、遊技者は、表示画面 7 a の中央に味方キャラクタ C R A が大きく表示されるのを見ると、進行する演出に対する期待感が高まる。

【 1 8 4 9 】

ここでは、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作 ( 押圧 ) したことにより味方キャラクタ C R A が出現するという遊技者に達成感が得られるようになっている。なお、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作 ( 押圧 ) しても、表示画面 7 a の中央には、味方キャラクタ C R A が出現しない場合もある。  
40

【 1 8 5 0 】

続いて、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄 ( 例えば、数字「7」) で停止表示されるときには、大当たりとなってその後大当たり遊技 ( 大当たり演出 ) が開始されるのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄 ( 例えば、数字「7」) で停止表示されないときには、はずれとなる。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再び表示され、  
50

当該変動終了により当該変動アイコン 9 C が表示されない。

【 1 8 5 1 】

なお、図 1 5 3 ( D ) のあと、遊技者は、誤って剣部材 6 5 を時計方向に回転させた状態から元の状態へ戻すため、剣部材 6 5 を反時計方向へ回転させた場合には、サブ表示画面 6 4 のうち右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L には、警告画像が消え、「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージ M G 3 の音声スピーカー 6 7 から流れなくなる。

【 1 8 5 2 】

[ 可動部操作警告演出 B ]

次に、可動部操作警告演出 B について図 1 5 4 を参照して説明する。図 1 5 4 は、可動部操作警告演出 B を説明するための図である。可動部操作警告演出 B は、遊技機 1 への電源投入後に実行され得るものであり、さらに装飾図柄による変動演出中 ( 変動表示中 ) においても実行され得るものである。ここでは、装飾図柄による変動演出中 ( 変動表示中 ) において実行される可動部操作警告演出 B について説明する。

10

【 1 8 5 3 】

まず、図 1 5 4 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄 ( 図柄 : 数字「 1 」 ~ 数字「 9 」 ) の変動演出 ( 変動表示 ) が開始される。装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする ( 仮停止表示され、その後、停止表示される )。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

【 1 8 5 4 】

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

30

【 1 8 5 5 】

ここでは、当該変動表示位置 9 C d には、黄色 ( ゴールド ) の星形の当該変動アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 3 保留表示位置 9 A d には白い球状の保留アイコン 9 A がそれぞれ表示され、第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが 3 つだけ存在している状態となっている。以下の説明では、説明の便宜上、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

40

【 1 8 5 6 】

また、装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像

50



表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面 7 a の最前面側に配置され、他の画像が表示画面 7 a の最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

#### 【 1 8 5 7 】

ここで、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C (以下、単に「アイコン」という場合がある。)について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色(ゴールド)の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという 4 つのアイコンのうち、黄色(ゴールド)の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが 3 番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色 緑色 赤色 ゴールド(黄色) 七色(レインボー(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

10

#### 【 1 8 5 8 】

図 1 5 4 (A)において装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、その後、図 1 5 4 (B)に示すように、剣部材 6 5 を模したものであって、剣部材 6 5 がロック完了しているときの姿勢と同一の姿勢となったロック完了剣画像 P G が表示画面 7 a の中央に表示され、ロック完了剣画像 P G の右方に上下方向に動く矢印画像 Y P G が表示され、表示画面 7 a の上辺寄りに、剣部材 6 5 の操作(下方への押し込み)を促すメッセージ M G 1 が表示される。このとき、当該変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a からすべて消える。

20

#### 【 1 8 5 9 】

その後、遊技者は、剣部材 6 5 を操作(下方への押し込み)せず、剣部材 6 5 を図 1 5 2 (A)に示した反時計方向 H T Y と反対方向、つまり時計方向へ回転させると、図 1 5 4 (C)に示すように、表示画面 7 a には、図 1 5 4 (B)に示した画像が引き続き表示されて遊技者に剣部材 6 5 の操作(下方への押し込み)を促し、サブ表示画面 6 4 のうち右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L には、警告画像が表示される。つまり、遊技者が剣部材 6 5 を操作(時計方向へ回転)したことにより警告が発せられる。ここでは、遊技者が剣部材 6 5 を操作(統計方向へ回転)したことにより遊技者にとって何ら得とならず達成感がまったく得られず警告が発せられるようになっている。

30

#### 【 1 8 6 0 】

この警告画像は、剣部材 6 5 のロック未完了を伝える警告画像であり、さらに、警告の解除方法を伝える画像である。言い換えると、警告画像は、剣部材 6 5 のロック未完了を報知する画像であり、さらに、剣部材 6 5 のロック完了方法を伝える画像となっている。

#### 【 1 8 6 1 】

右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L の中央には、剣部材 6 5 を模したものであり、剣部材 6 5 がロック未完了であるときの姿勢と同一の姿勢となったロック未完了剣画像 K G が表示される。ロック未完了剣画像 K G の下方には、「警告」というメッセージ M G 2 が表示され、メッセージ M G 2 の下方に「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージ M G 3 が表示され、ロック未完了剣画像 K G の中央周囲には回転方向を示す反時計方向の矢印画像 Y G が表示されている。

40

#### 【 1 8 6 2 】

なお、警告画像が右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L に表示されている間、「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」とい

50

うメッセージMG3の音声を、警告を報知する報知音（特定音）として、スピーカ67から繰り返し流れるようになっている。言い換えると、本実施形態では、警告を報知するための専用音を設けず、警告の解除方法を伝えるメッセージMG3の音声を、警告を報知するための音としても使用している。つまり、警告音は、警告を報知するための音と、警告の解除方法を伝えるメッセージMG3の音声と、の機能を併せ持っている。

【1863】

続いて、遊技者が剣部材65を操作（下方への押し込み）すると、図154（D）に示すように、遊技者が操作（押圧）したことにより表示画面7aの中央には、味方キャラクタCRAが出現するという演出条件が達成する。このとき、サブ表示画面64のうち右サブ表示画面64Rまたは左サブ表示画面64Lには、図154（C）に示した警告画像が引き続き表示されている。

10

【1864】

なお、本実施形態では、表示画面7aの中央に味方キャラクタCRAが大きく表示されると、大当たりの期待度が高い演出の開始を示唆するものとなっているため、遊技者は、表示画面7aの中央に味方キャラクタCRAが大きく表示されるのを見ると、進行する演出に対する期待感が高まる。

【1865】

ここでは、遊技者が剣部材65を操作（下方への押し込み）したことにより味方キャラクタCRAが出現するという遊技者に達成感が得られるようになっている。なお、遊技者が剣部材65を操作（下方への押し込み）しても、表示画面7aの中央には、味方キャラクタCRAが出現しない場合もある。

20

【1866】

続いて、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（例えば、数字「7」）で停止表示されるときには、大当たりとなってその後大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（例えば、数字「7」）で停止表示されないときには、はずれとなる。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、保留アイコン9Aが表示画面7aに再び表示され、当該変動終了により当該変動アイコン9Cが表示されない。

【1867】

なお、図154（D）のあと、遊技者は、誤って剣部材65を時計方向に回転させた状態から元の状態へ戻すため、剣部材65を反時計方向へ回転させた場合には、サブ表示画面64のうち右サブ表示画面64Rまたは左サブ表示画面64Lには、警告画像が消え、「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージMG3の音声がスピーカ67から流れなくなる。

30

【1868】

[効果例]

以下に、可動部操作警告演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図153の可動部操作警告演出A、図154の可動部操作警告演出Bにおいて、遊技者が操作可能な演出ボタン63や剣部材65（可動部）を有し（可動部を複数有し）、可動部による演出には、遊技者が操作したことにより演出条件が達成可能な第1の演出（可動部操作警告演出Aでは図153（D）、可動部操作警告演出Bでは図154（D））と、遊技者が操作したことにより警告が発せられる第2の演出（可動部操作警告演出Aでは図153（C）、（D）、可動部操作警告演出Bでは図154（C）、（D））と、を実行することができるようになっている。この構成によれば、遊技者が操作したことにより演出条件が達成して達成感を得ることができる場合と、遊技者が操作したことにより達成感を得ることができず警告が発せられる場合と、があり、遊技者が操作した可動部によって得られる効果を異ならせることができるようになっているため、遊技者が操作することができる可動部が複数ある場合に、達成感を得るこ

40

50

とができる可動部がどの可動部であるのかを、わかりやすく強調することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【1869】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図153の可動部操作警告演出A、図154の可動部操作警告演出Bにおいて、第1の演出を進行しているときに、第2の演出を同時に実行することができるようになっている。この構成によれば、遊技者が操作したことにより演出条件が達成して達成感を得ることができたとしても、警告を発することができる状況を常に維持することにより、遊技者に警告が発せられるような操作を抑止することに寄与することができる。

10

【1870】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図153の可動部操作警告演出A、図154の可動部操作警告演出Bにおいて、複数種類の画像を表示可能なサブ表示画面64（表示手段）を有し、第2の演出では、警告の解除方法を伝える警告画像（特定画像）が表示されるようになっている。この構成によれば、サブ表示画面64（表示手段）に警告の解除方法を伝える警告画像（特定画像）が表示されるため、警告の解除の手順を知ることにより速やかに対応することができる。また、遊技者は、自身の可動部の操作に対して問題があった点に気づきやすくなり、警告が発せられる可動部に対する遊技者の操作を防止することに寄与することができる。

20

【1871】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図153の可動部操作警告演出A、図154の可動部操作警告演出Bにおける第2の演出では、警告を報知する報知音（特定音）を出力することができるようになっている。この構成によれば、報知音（特定音）により、まず、警告が発せられている点を遊技者に認識させ、報知音（特定音）が発せられる直前に遊技者が行った行為が良くない行為であるという点を伝えることができる。

【1872】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図153の可動部操作警告演出Aにおける演出ボタン63（可動部）、図154の可動部操作警告演出Bにおける剣部材65（可動部）は、発光することができるようになっている。この構成によれば、遊技者が操作することができる可動部が発光されることにより、さらに装飾されて強調されるようになっているため、遊技者に対して可動部への操作を促進することに寄与することができる。

30

【1873】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図153の可動部操作警告演出Aにおける演出ボタン63（可動部）、図154の可動部操作警告演出Bにおける剣部材65（可動部）は、装飾部材を有するようになっている。この構成によれば、遊技者が操作することができる可動部を装飾部材で装飾して強調することができ、可動部の存在を遊技者にわかりやく目立たせることに寄与することができる。

40

【1874】

[効果7]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図153の可動部操作警告演出Aにおける演出ボタン63（可動部）、図154の可動部操作警告演出Bにおける剣部材65（可動部）は、視認容易な位置に配置されているようになっている。この構成によれば、可動部の配置を遊技者にわかりやすくすることができる。

【1875】

[変形例]

以下に、可動部操作警告演出の変形例を示す。

50

## [ 変形例 1 ]

図 1 5 3 の可動部操作警告演出 A、図 1 5 4 の可動部操作警告演出 B では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

## 【 1 8 7 6 】

## [ 変形例 2 ]

図 1 5 3 ( C ) の可動部操作警告演出 A、図 1 5 4 ( C ) の可動部操作警告演出 B では、警告を報知する報知音 ( 特定音 ) を出力できるようになっていた。しかし、報知音 ( 特定音 ) を出力しないようにしてもよい。つまり、警告画像を右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L に表示するようにしてもよい。また、報知音 ( 特定音 ) の出力として、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に繰り広げられている演出に対する演出音の音量と比べて、報知音 ( 特定音 ) の音量を小さくしてもよい。こうすれば、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に繰り広げられている演出に対する演出音の妨げとならず、遊技者にとって最も関心が高い当落結果を、とりあえず表示画面 7 a での演出を進行し、導出表示することができる。

## 【 1 8 7 7 】

## [ 変形例 3 ]

図 1 5 3 ( C ) の可動部操作警告演出 A、図 1 5 4 ( C ) の可動部操作警告演出 B では、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面 7 a の最前面側に配置され、他の画像が表示画面 7 a の最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、可動部操作警告演出が開始されると、警告画像がサブ表示画面 6 4 のうち右サブ表示画面 6 4 R、または、左サブ表示画面 6 4 L に表示されているため、警告画像を右サブ表示画面 6 4 R に表示する場合には、保留球の数を数値として表示される数字を、左サブ表示画面 6 4 L に表示されるようにしてもよいし、警告画像を左サブ表示画面 6 4 L に表示する場合には、保留球の数を数値として表示される数字を、右サブ表示画面 6 4 R に表示されるようにしてもよい。こうすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、警告画像と異なる他のサブ表示画面で表示することができるし、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。

## 【 1 8 7 8 】

## [ 変形例 4 ]

図 1 5 3 ( C ) の可動部操作警告演出 A、図 1 5 4 ( C ) の可動部操作警告演出 B では、装飾図柄による変動演出中 ( 変動表示中 ) において実行されていた。しかし、可動部操作警告演出は、遊技機 1 への電源投入後に実行され得るものであり、遊技機 1 に電源投入されると、変動演出中 ( 変動表示中 ) に関係なく、例えば、客待ち用のデモ演出においても実行することができる。つまり、剣部材 6 5 がロック未完了となっていることを、ロック完了センサからの検出信号に基づいて、サブ制御基板 9 0 のサブ CPU 9 2 が判別すると、警告画像や警告音 ( 特定音 ) により報知することができる。こうすれば、演出の進行に関係なく、さらに、遊技の状態に関係なく、剣部材 6 5 がロック未完了となると、警告画像や警告音 ( 特定音 ) により報知することができる。

## 【 1 8 7 9 】

## [ 変形例 5 ]

図 1 5 3 ( C ) の可動部操作警告演出 A、図 1 5 4 ( C ) の可動部操作警告演出 B では

、剣部材 6 5 がロック未完了となっていることを、ロック完了センサからの検出信号に基づいて、サブ制御基板 9 0 のサブ CPU 9 2 が判別すると、警告画像や警告音（特定音）により報知することができるようになっていた。しかし、遊技者が操作することができるスペシャルレバーを前枠 5 3 におけるシリンダ錠 C Y K（図 1 5 2（A），（B）を参照）の近傍であって、視認容易な位置に配置して設けるようにしてもよい。シリンダ錠 C Y K にキーが挿入されて所定の方向へ回動操作され、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）されると、前枠 5 3 が、遊技盤 2 が取り付けられる内枠から開放されるようになっている。このスペシャルレバーが操作（下方への押し込み）されると、スペシャルレバー検出センサにより検出されるようになっており、スペシャルレバー検出センサからの検出信号がサブ制御基板 9 0 へ入力されている。スペシャルレバー検出センサからの検出信号は、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）された状態であるときには開放操作論理となり、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）されていない状態であるときには開放操作論理を反転させた閉鎖論理となるように、電気回路が組まれている。

10

**【 1 8 8 0 】**

また、シリンダ錠 C Y K にキーが挿入されて所定の方向へ回動操作されると、この操作がシリンダ錠検出センサにより検出されるようになっており、シリンダ錠検出センサからの検出信号が払出制御基板 1 1 0 に入力されている。シリンダ錠検出センサからの検出信号は、シリンダ錠 C Y K にキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であるときには開放論理となり、シリンダ錠 C Y K にキーが挿入されて所定の方向へ回動操作されていない状態であるときには開放論理を反転させた閉鎖論理となるように、電気回路が組まれている。払出制御基板 1 1 0 は、シリンダ錠 C Y K にキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であるときには、コマンドを主制御基板 8 0 へ送信し、このコマンド受信した主制御基板 8 0 がその旨をサブ制御基板 9 0 へコマンドを送信する。これにより、サブ制御基板 9 0 のサブ CPU 9 2 は、シリンダ錠 C Y K にキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であることを把握することができる。

20

**【 1 8 8 1 】**

サブ CPU 9 2 は、シリンダ錠 C Y K にキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であることを把握できていない状態において、スペシャルレバー検出センサからの検出信号に基づいて、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）された状態であると判別したときには、警告画像を右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L に表示したり、警告音（特定音）をスピーカ 6 7 から流したりすることができる。なお、警告画像には、図 1 5 3（C），（D）および図 1 5 4（C），（D）に示したロック未完了剣画像 K G に代えて、スペシャルレバーを模した画像となり、「スペシャルレバーを矢印の方向へ「カチッ」とするまで上げてください」というメッセージ M G 3 が表示されることとなる。また、図 1 5 3（C），（D）および図 1 5 4（C），（D）に示した反時計方向の矢印画像 Y G に代えて、上向き方向の矢印画像 Y G となって表示されることとなる。

30

**【 1 8 8 2 】**

なお、少なくとも、スペシャルレバー検出センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、スペシャルレバー検出センサからの検出信号の論理は、開放操作論理となるように電気回路が予め組まれている。これにより、スペシャルレバー検出センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨をサブ制御基板 9 0 のサブ CPU 9 2 へ伝えることができ、サブ制御基板 9 0 のサブ CPU 9 2 は、このトラブルを警告画像や警告音（特定音）により報知することができる。また、シリンダ錠検出センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、シリンダ錠検出センサからの検出信号の論理は、開放論理となるように電気回路が予め組まれていてもよい。

40

**【 1 8 8 3 】**

ところで、前枠 5 3 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、が開放された状態や閉鎖された状態は、前枠閉鎖検出センサにより検出されるようになっており、前枠閉鎖検出セン

50

サからの検出信号が払出制御基板 110 に入力されている。前枠閉鎖検出センサからの検出信号は、前枠 53 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、が閉鎖された状態であるときには閉鎖論理となり、前枠 53 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、が開放された状態であるときには閉鎖論理を反転させた開放論理となるように、電気回路が組まれている。

#### 【1884】

閉鎖検出センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、閉鎖検出センサからの検出信号の論理は、開放論理となるように電気回路が予め組まれている。これにより、閉鎖検出センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨を払出制御基板 110 へ伝えることができ、払出制御基板 110 は、このトラブルをコマンドとして主制御基板 80 へ送信し、このコマンド受信した主制御基板 80 がその旨をサブ制御基板 90 へコマンドを送信する。これにより、サブ制御基板 90 は、前枠 53 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、が開放された状態であるときには扉開放画像や扉開放音により報知することができる。

10

#### 【1885】

前枠 53 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠とは、係員や作業員により開放されるものであるものの、不正行為により開放されるおそれがあるため、前枠 53 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、の状態（開放状態、閉鎖状態）が監視されている。このため、前枠 53 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠とが開放された場合において、警告画像と比べて遊技機 1 の周辺に伝えることができる報知性の高い画像とする必要があり、さらに、警告音（特定音）と比べて遊技機 1 の周辺に伝えることができる報知性の高い音とする必要がある。

20

#### 【1886】

言い換えると、サブ CPU 92 は、シリンダ錠 CYK にキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であることを把握できていない状態において、スペシャルレバー検出センサからの検出信号に基づいて、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）された状態であると判別したときには、警告画像を右サブ表示画面 64R または左サブ表示画面 64L に表示し、警告音（特定音）をスピーカ 67 から流す。これに対して、サブ CPU 92 は、シリンダ錠 CYK にキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であることを把握した状態において、さらに、スペシャルレバー検出センサからの検出信号に基づいて、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）された状態であると判別したときには、警告画像と比べて遊技機 1 の周辺に伝えることができる報知性の高い扉開放画像を、右サブ表示画面 64R または左サブ表示画面 64L ではなく、画像表示装置 7 の表示画面 7a に表示し、さらに、警告音（特定音）と比べて遊技機 1 の周辺に伝えることができる報知性の高い扉開放音をスピーカ 67 から流す。

30

#### 【1887】

##### [変形例 6]

図 153 (C) の可動部操作警告演出 A、図 154 (C) の可動部操作警告演出 B では、剣部材 65 がロック未完了となっていることを、ロック完了センサからの検出信号に基づいて、サブ制御基板 90 のサブ CPU 92 が判別すると、警告画像や警告音（特定音）により報知することができるようになっていた。しかし、前枠 53 に取り付ける特定装飾部（電飾による演出を行うこともできる。）には、前枠 53 に配置される他の部材または遊技盤 2 に配置される他の部材を固定するための機能を有する可動部が設けられていてもよい。この可動部は、遊技者が視認可能な位置に配置され、触れて操作することができるものである。この可動部は、基本的に遊技場に遊技機 1 を設置する場合に係員や作業員により操作されるものである。可動部が例えば反時計方向へ「カチッ」と手応えがあるまで回転し続けることにより、前枠 53 に配置される他の部材または遊技盤 2 に配置される他の部材を固定することができ、ロックが完了となる。

40

#### 【1888】

特定装飾部が取り付けられる前枠 53 の内部には、可動部のロック完了を検出する特定

50

装飾部ロック完了センサが設けられており、特定装飾部ロック完了センサからの検出信号がサブ制御基板 90 へ入力されている。特定装飾部ロック完了センサからの検出信号は、前枠 53 に配置される他の部材または遊技盤 2 に配置される他の部材が固定されてロックされた状態（以下、「特定装飾部ロック完了」という。）であるときには特定装飾部ロック完了論理となり、可動部が例えば反時計方向へ「カチッ」と手応えがあるまで回転されず、または、固定されていたのを、わざわざ可動部を例えば時計方向へ回転し、前枠 53 に配置される他の部材または遊技盤 2 に配置される他の部材が固定されていない状態（以下、「特定装飾部ロック未完了」という。）であるときには特定装飾部ロック完了論理を反転させた特定装飾部ロック未完了論理となるように、電気回路が組まれている。サブ制御基板 90 のサブ CPU 92 は、特定装飾部ロック完了センサからの検出信号に基づいて、特定装飾部ロック未完了であると判別したときには、警告画像を右サブ表示画面 64 R または左サブ表示画面 64 L に表示したり、警告音（特定音）をスピーカ 67 から流したりすることができる。なお、警告画像には、図 153（C）、（D）および図 154（C）、（D）に示したロック未完了剣画像 KG に代えて、特定装飾部を模した画像となり、「特定装飾部を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージ MG3 が表示されることとなる。

10

#### 【1889】

なお、特定装飾部ロック完了センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、特定装飾部ロック完了センサからの検出信号の論理は、特定装飾部ロック未完了となるように電気回路が予め組まれている。これにより、特定装飾部ロック完了センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨をサブ制御基板 90 のサブ CPU 92 へ伝えることができ、サブ制御基板 90 のサブ CPU 92 は、このトラブルを警告画像や警告音（特定音）により報知することができる。

20

#### 【1890】

##### [変形例 7]

図 153（C）の可動部操作警告演出 A、図 154（C）の可動部操作警告演出 B では、剣部材 65 がロック未完了となっていることを、ロック完了センサからの検出信号に基づいて、サブ制御基板 90 のサブ CPU 92 が判別すると、警告画像や警告音（特定音）により報知することができるようになっていた。しかし、シリンダ錠 CYK（図 152（A）、（B）を参照）に不正器具が挿入されたこと検出して警告画像や警告音（特定音）により報知するようにしてもよい。シリンダ錠 CYK は、キー挿入口に不正器具が挿入されると、内部のシリンダ（可動部）が少し回転する場合がある（中途半端に回転する場合がある）。つまり、内部のシリンダ（可動部）は、遊技者に操作される場合がある。

30

#### 【1891】

シリンダ錠 CYK に不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が少し回転すると、内部のシリンダ（可動部）が完全に回転されていない状態を、シリンダ錠検出センサにより検出されるようになっており、シリンダ錠検出センサからの検出信号が払出制御基板 110 に入力されている。シリンダ錠検出センサからの検出信号は、シリンダ錠 CYK に不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回転されていない状態であるときには不正開放論理となり、シリンダ錠 CYK に不正器具が挿入されず内部のシリンダ（可動部）が回転されていない状態であるときには不正開放論理を反転させた正常閉鎖論理となるように、電気回路が組まれている。払出制御基板 110 は、シリンダ錠 CYK に不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回転されていない状態であるときには、コマンドを主制御基板 80 へ送信し、このコマンド受信した主制御基板 80 がその旨をサブ制御基板 90 へコマンドを送信する。これにより、サブ制御基板 90 のサブ CPU 92 は、シリンダ錠 CYK に不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回転されていない状態であることを把握することができる。なお、警告画像には、図 153（C）、（D）および図 154（C）、（D）に示したロック未完了剣画像 KG に代えて、シリンダ錠を模した画像となり、「シリンダ錠を矢印の方向へ「カチッ」とするまで

40

50

回して施錠してください」というメッセージ M G 3 が表示されることとなる。

【 1 8 9 2 】

サブ CPU 9 2 は、シリンダ錠 C Y K に不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回動されていない状態であると判別したときには、警告画像を右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L に表示したり、警告音（特定音）をスピーカ 6 7 から流したりすることができる。なお、警告画像には、図 1 5 3（C）、（D）および図 1 5 4（C）、（D）に示したロック未完了剣画像 K G に代えて、シリンダ錠 C Y K を模した画像となる。

【 1 8 9 3 】

なお、シリンダ錠検出センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、シリンダ錠検出センサからの検出信号の論理は、不正開放論理となるように電気回路が予め組まれている。これにより、シリンダ錠検出センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨をサブ制御基板 9 0 のサブ CPU 9 2 へ伝えることができ、サブ制御基板 9 0 のサブ CPU 9 2 は、このトラブルを警告画像や警告音（特定音）により報知することができる。

10

【 1 8 9 4 】

ところで、前枠 5 3 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、が開放された状態や閉鎖された状態は、前枠閉鎖検出センサにより検出されるようになっており、前枠閉鎖検出センサからの検出信号が払出制御基板 1 1 0 に入力されている。前枠閉鎖検出センサからの検出信号は、前枠 5 3 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、が閉鎖された状態であるときには閉鎖論理となり、前枠 5 3 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、が開放された状態であるときには閉鎖論理を反転させた開放論理となるように、電気回路が組まれている。

20

【 1 8 9 5 】

閉鎖検出センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、閉鎖検出センサからの検出信号の論理は、開放論理となるように電気回路が予め組まれている。これにより、閉鎖検出センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨を払出制御基板 1 1 0 へ伝えることができ、払出制御基板 1 1 0 は、このトラブルをコマンドとして主制御基板 8 0 へ送信し、このコマンド受信した主制御基板 8 0 がその旨をサブ制御基板 9 0 へコマンドを送信する。これにより、サブ制御基板 9 0 は、前枠 5 3 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、が開放された状態であるときには扉開放画像や扉開放音により報知することができる。

30

【 1 8 9 6 】

前枠 5 3 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠とは、係員や作業員により開放されるものであるものの、不正行為により開放されるおそれがあるため、前枠 5 3 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、の状態（開放状態、閉鎖状態）が監視されている。このため、前枠 5 3 と、遊技盤 2 が取り付けられる内枠とが開放された場合において、警告画像と比べて遊技機 1 の周辺に伝えることができる報知性の高い画像とする必要があり、さらに、警告音（特定音）と比べて遊技機 1 の周辺に伝えることができる報知性の高い音とする必要がある。

40

【 1 8 9 7 】

言い換えると、サブ CPU 9 2 は、シリンダ錠 C Y K に不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回動されていない状態であると判別したときには、警告画像を右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L に表示し、警告音（特定音）をスピーカ 6 7 から流す。これに対して、サブ CPU 9 2 は、シリンダ錠 C Y K に不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回動された状態であると判別したときには、警告画像と比べて遊技機 1 の周辺に伝えることができる報知性の高い扉開放画像を右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L ではなく、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示し、さらに、警告音（特定音）と比べて遊技機 1 の周辺に伝えることができる報知性の

50



高い扉開放音をスピーカ 67 から流す。

【1898】

[変形例 8]

図 153 の可動部操作警告演出 A、図 154 の可動部操作警告演出 B では、警告画像を右サブ表示画面 64R または左サブ表示画面 64L に表示していた。しかし、警告画像として、「警告」というメッセージ MG2 が表示され、メッセージ MG2 の下方に「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージ MG3 および反時計方向の矢印画像 YG を表示せずに、エラーコード（例えば、「警告：エラーコード E4」）を表示するようにしてもよい。突然、エラーコードが表示されること、遊技者に不安感を付与し、エラーコードが表示される直前に遊技者が行った行為が良くない行為であるという点を伝えることができる。

10

【1899】

[変形例 9]

図 153 の可動部操作警告演出 A、図 154 の可動部操作警告演出 B では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【1900】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 E4-1]

遊技者が操作可能な可動部を複数有する遊技機であって、  
前記可動部による演出には、遊技者が操作したことにより演出条件が達成可能な第 1 の演出と、遊技者が操作したことにより警告が発せられる第 2 の演出と、を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

20

【1901】

[態様 E4-2]

態様 E4-1 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出を進行しているときに、前記第 2 の演出を同時に実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【1902】

[態様 E4-3]

態様 E4-1 または態様 E4-2 に記載の遊技機であって、  
複数種類の画像を表示可能な表示手段を有し、  
前記第 2 の演出では、前記警告の解除方法を伝える特定画像が表示される、ことを特徴とする遊技機。

30

【1903】

[態様 E4-4]

態様 E4-1 から態様 E4-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記警告を報知する特定音を出力可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

【1904】

[態様 E4-5]

態様 E4-1 から態様 E4-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記可動部は、発光可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

40

【1905】

[態様 E4-6]

態様 E4-1 から態様 E4-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記可動部は、装飾部材を有する場合がある、  
ことを特徴とする遊技機

【1906】

50

## [ 態様 E 4 - 7 ]

態様 E 4 - 1 から態様 E 4 - 6 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記可動部は、視認容易な位置に配置されている、ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 9 0 7 】

## [ その他の変形例 ]

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。

## 【 1 9 0 8 】

上記実施形態の遊技機 1 は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機 1 をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。

10

## 【 1 9 0 9 】

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン 6 3、剣部材 6 5、セレクトボタン 6 8 を備えているが、これらに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機 1 における表示演出において、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材 6 5 を表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。

20

## 【 1 9 1 0 】

上記実施形態の遊技機 1 は、玉を払出すための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機 1 に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

## 【 1 9 1 1 】

上記実施形態の遊技機 1 は、表示装置（メイン表示画面 7 a、サブ表示画面 6 4 など）を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機 1 では、これらの演出を互いに組み合わせると一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2 つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。

30

さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7（メイン表示画面 7 a）の他にサブ表示画面 6 4 を備えているが、メイン表示画面 7 a でおこなう表示演出をサブ表示画面 6 4 でおこなってもよいし、サブ表示画面 6 4 でおこなう表示演出をメイン表示画面 7 a でおこなうようにしてもよい。

## 【 1 9 1 2 】

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 】

40

## 【 1 9 1 3 】

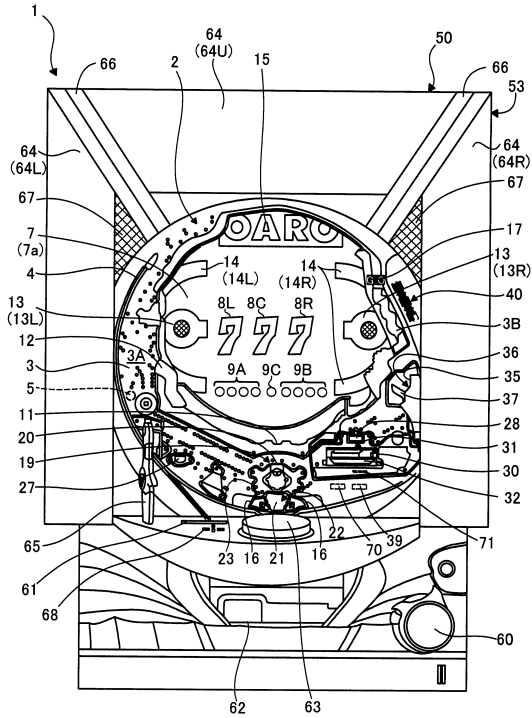
- 1 ... 遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 5 ... 盤ランプ
- 7 ... 画像表示装置
- 9 A, 9 B ... 保留画像（保留アイコン）
- 9 C ... 当該保留画像（保留アイコン）
- 1 3 ... 第 3 可動役物
- 1 4 ... 第 1 可動役物
- 1 5 ... 第 2 可動役物

50

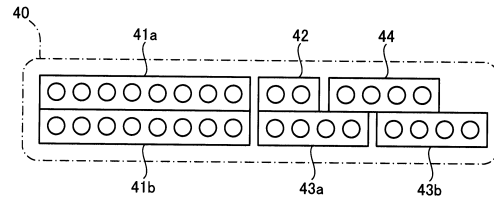
- 1 7 ... 大入賞口開放始動口
- 2 0 ... 第 1 始動口 ( 第 1 入球口 )
- 2 1 ... 第 2 始動口 ( 第 2 入球口 )
- 6 4 ... サブ表示画面
- 6 6 ... 枠ランプ
- 8 1 ... 遊技制御用マイコン
- 9 1 ... 演出制御用マイコン
- 1 0 1 ... 画像制御用マイコン

【 図 面 】

【 図 1 】



【 図 2 】



10

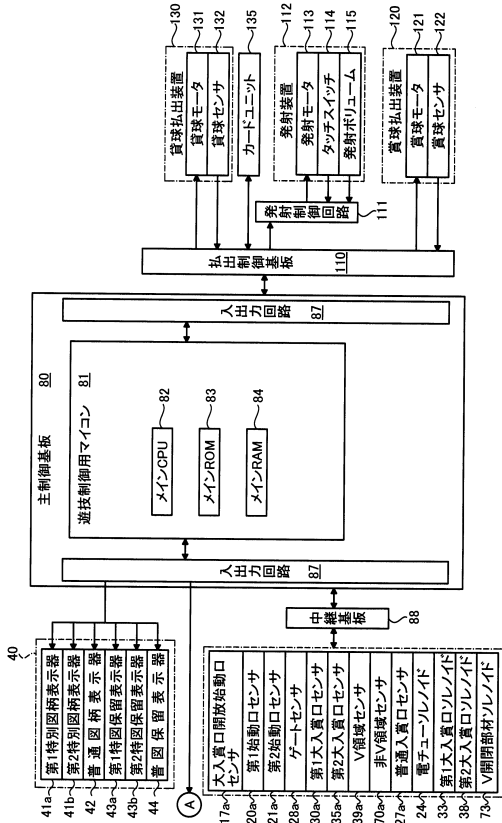
20

30

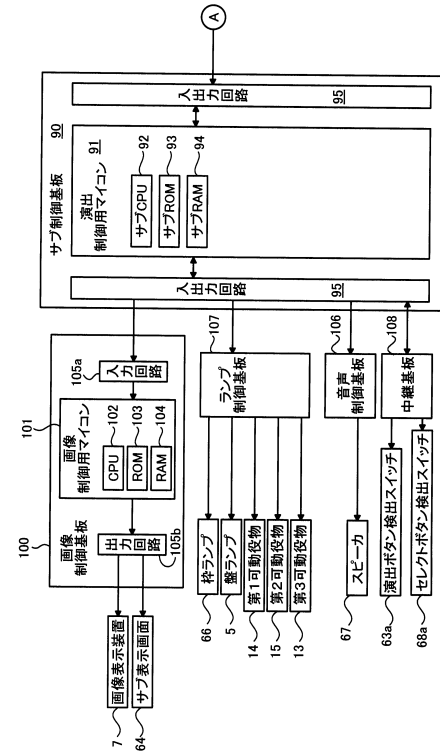
40

50

【図3】



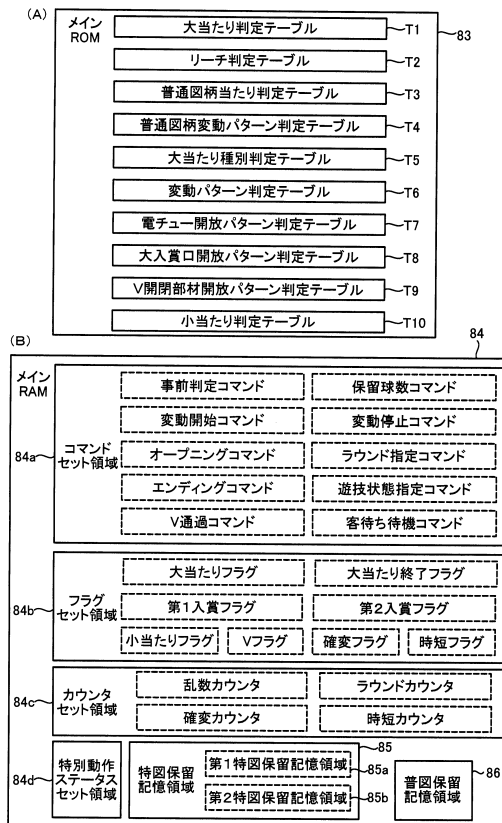
【図4】



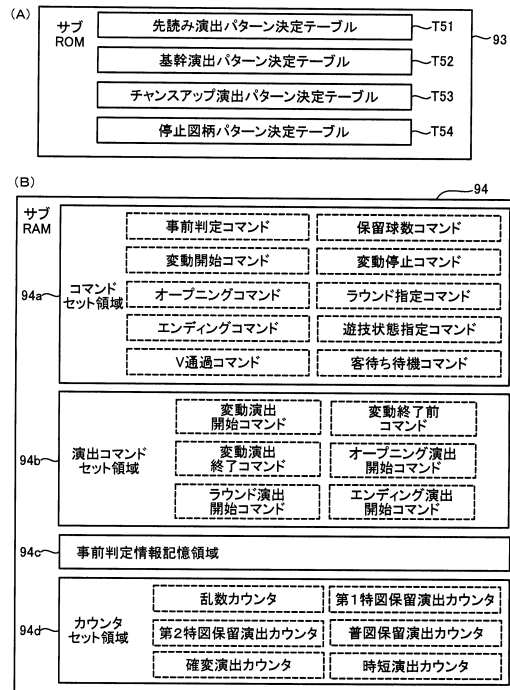
10

20

【図5】



【図6】



30

40

50

【 図 7 】

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

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

【 図 9 】

大当たり種別判定テーブルT5

特別図柄	大当たり種別 乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種別	特別図柄 図柄パターン	抽分率 (%)	OP コマンド	ラウンド指定 コマンド	ED コマンド
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)
	25~49		特図1_大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)
	50~55	16R(変質16R) 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)
	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)
	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)
特図2	0~40	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	20H	32.0	D107(H)	D2*7(H)	D307(H)
	41~82		特図2_大当たり図柄2	21H	32.8	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)
	83~127	16R(変質13R) V非通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄5	22H	35.2	D109(H)	D2*9(H)	D309(H)

備考: ラウンド指定コマンドの「\*」にはラウンド数を示す値が入る

【 図 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

(E) 小当たり判定テーブルT10

状態	小当たり乱数値	判定結果
全状態	0~63	小当たり
	0~127のうち上記以外の数値	ハズレ

10

20

【 図 10 】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)

開始口	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)	最終演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	0~10	P1	40000	SP1
				11~63	P2	45000	SP2
				64~127	P3	50000	SP3
				0~10	P4	40000	SP1
				11~63	P5	45000	SP2
	64~127	P6	50000	SP3			
	非時短状態	ハズレ	V非通過予定	0~60	P7	15000	ノーマルリーチ
				61~80	P8	40000	SP1
				81~92	P9	45000	SP2
				93~127	P10	50000	SP3
0~65				P11	12000	ノーマルリーチ	
第2始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定(20H)	86~100	P12	40000	SP1
				101~109	P13	45000	SP2
				110~127	P14	50000	SP3
				0~127	P15	10000	リーチ無し
				0~127	P16	5000	リーチ無し
	非時短状態	ハズレ	V非通過予定	0~127	P21	40000	SP1
				0~127	P22	80000	SP2
				0~127	P23	45000	SP3
				0~60	P24	12000	ノーマルリーチ
				61~80	P25	40000	SP1(変質無し)
非時短状態	ハズレ	V非通過予定	81~92	P26	45000	SP2(変質有り)	
			93~127	P27	50000	SP3	
			86~100	P28	40000	SP1	
			101~109	P29	45000	SP2	
			110~127	P30	50000	SP3	
非時短状態	小当たり	V非通過予定	0~127	P31	30000	SP1	
			0~127	P32	30000	SP2	
			0~127	P33	40000	SP3	
			0~127	P34	40000	リーチ無し	
			0~127	P34	15000	リーチ無し	

30

40

50

【 1 1 】

状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	1~2	0~10	P41	4000	SP1
			11~63	P42	4500	SP2
	時短状態	1~2	64~127	P43	5000	SP3
			0~10	P44	4000	SP1
	時短状態	1~2	11~63	P45	4500	SP2
			64~127	P46	5000	SP3
	時短状態	1~2	0~60	P47	15000	ノーマルリーチ
			61~80	P48	4000	SP1
	時短状態	1~2	81~92	P49	4500	SP2
			93~127	P50	5000	SP3
時短状態	3~4	0~85	P51	12000	ノーマルリーチ	
		86~100	P52	4000	SP1	
時短状態	3~4	101~109	P53	4500	SP2	
		110~127	P54	5000	SP3	
時短状態	1~2	0~127	P55	10000	リーチ無しハズレ	
		0~127	P56	5000	リーチ無しハズレ	
時短状態	1~2	0~127	P61	4500	SP4	
		0~127	P62	8000	SP5	
時短状態	1~2	0~127	P63	4500	SP4	
		0~60	P64	10000	ノーマルリーチ	
時短状態	1~2	61~80	P65	4000	SP4(爆弾風)	
		81~92	P66	4500	SP4(爆弾風)	
時短状態	3~4	93~127	P67	5000	SP4	
		0~90	P68	5000	ノーマルリーチ	
時短状態	3~4	91~107	P69	4000	SP4	
		108~114	P70	4500	SP4	
時短状態	1~2	115~127	P71	5000	SP4	
		0~127	P72	4000	リーチ無しハズレ	
時短状態	1~2	0~127	P73	3000	リーチ無しハズレ	
		0~127	P74	3000	小当たり	

【 1 2 】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

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

(B)電チュー開放パターン

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

10

20

【 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	大当たり遊技の大入賞口開放パターン	特図停止図柄データ	小当たり遊技の大入賞口開放パターン
11H,12H,20H,21H	開放パターン21	20H	開放パターン25
14H,15H, 22H	開放パターン22	21H	開放パターン26
13H	開放パターン23		

(B)大入賞口開放パターン(大当たり遊技)

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	

(C)大入賞口開放パターン(小当たり遊技)

大入賞口開放パターン	開放する大入賞口	開放回数(回)	開放時間(秒/回)	※備考
開放パターン25	第2大入賞口	1	1.0	特図1のV通過予定(確率)大当たり特図2の大当たり図柄1による16RV通過予定大当たり(疑似大当たり示唆演出を經由しない大当たり)
開放パターン26	第2大入賞口	5	0.3	特図2の大当たり図柄2による16RV通過予定大当たり(疑似大当たり示唆演出を經由する大当たり)

【 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,20H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

(B)V開閉部材開放パターン

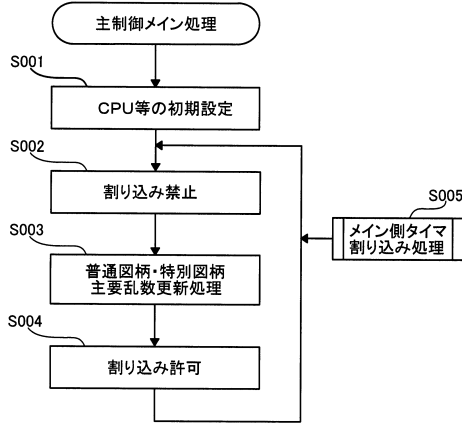
V開閉部材開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成	1球目入賞時開放時間(秒)	2球目入賞時開放時間(秒)	
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目	ショット開放	0.1	-
		10, 12R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目	ショット開放	0.1	-
		8, 10R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目	ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目	ショット開放	0.1	-
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10,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

30

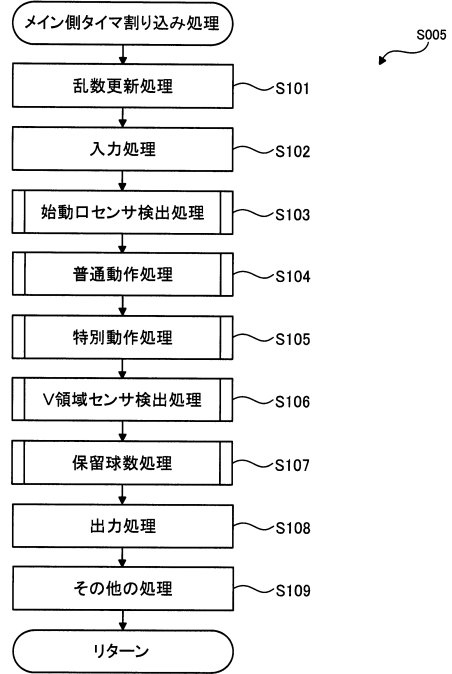
40

50

【 図 1 5 】



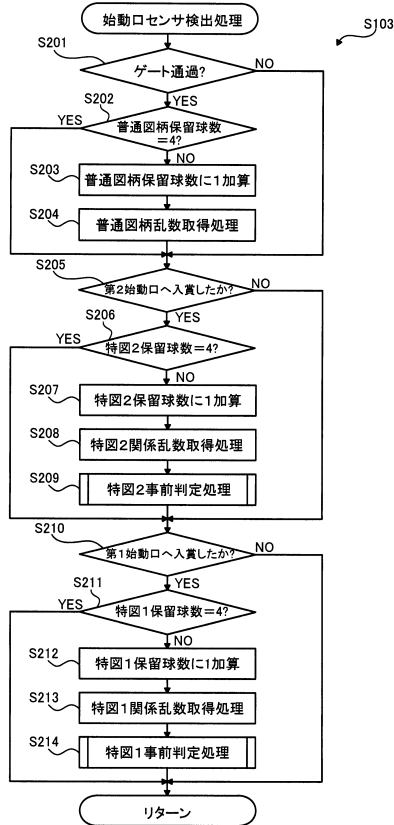
【 図 1 6 】



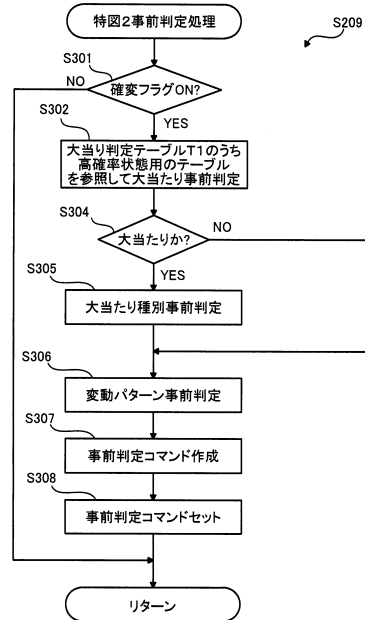
10

20

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

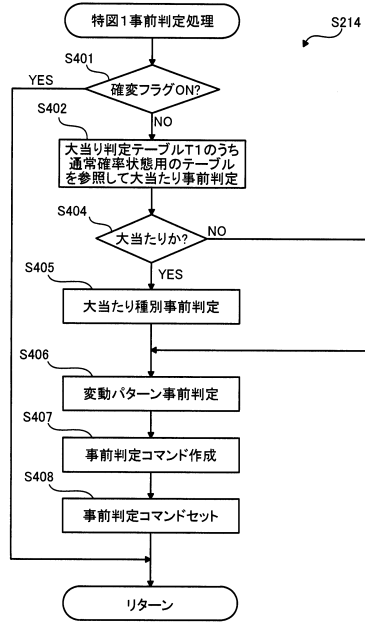


30

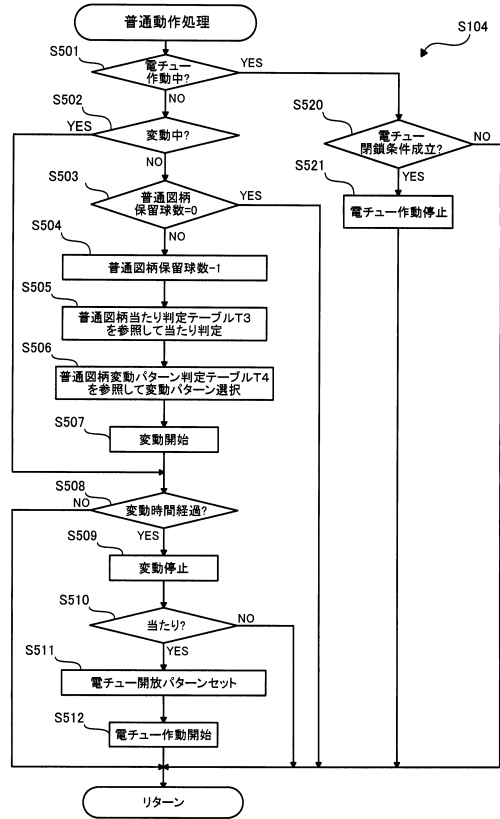
40

50

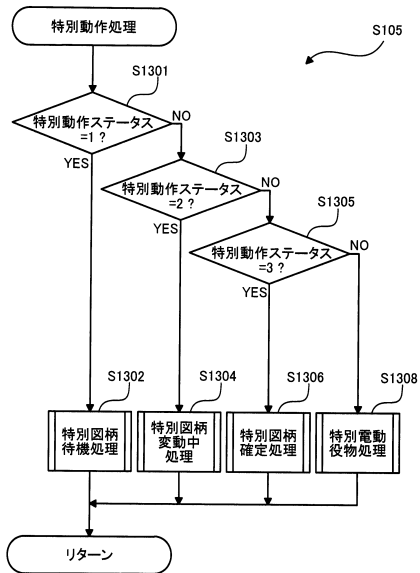
【図 19】



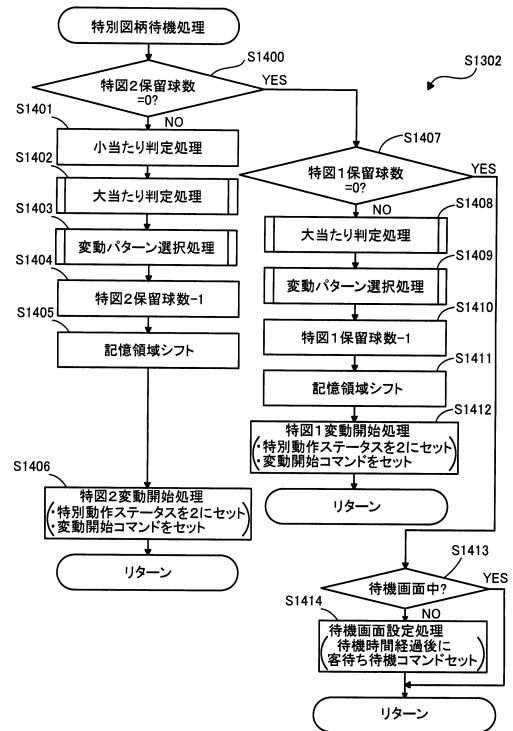
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

20

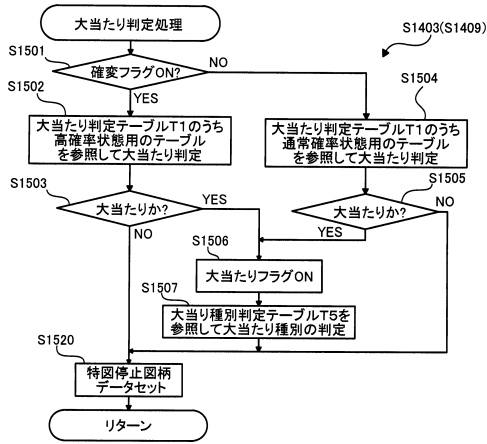
30

40

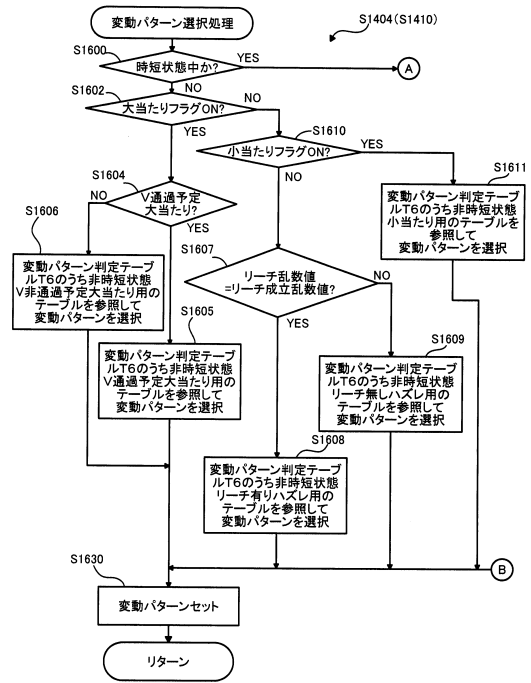
50



【図 2 3】



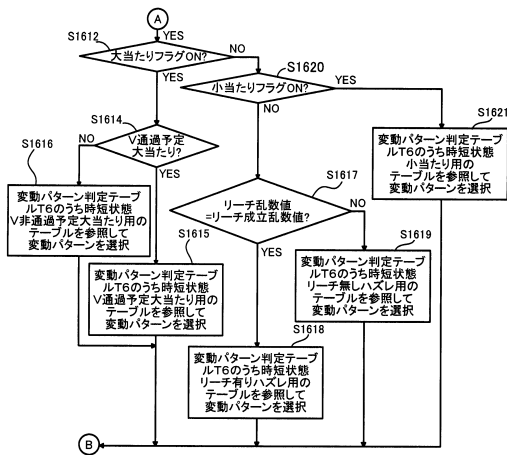
【図 2 4】



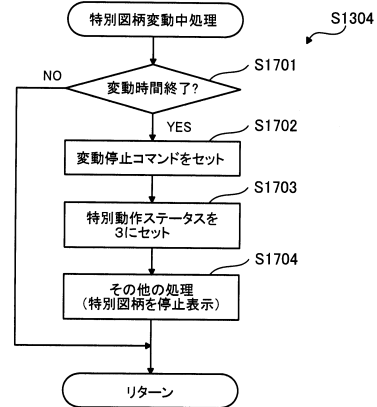
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

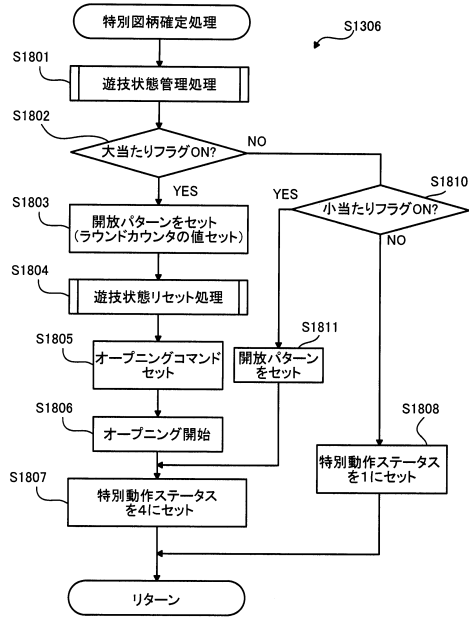


30

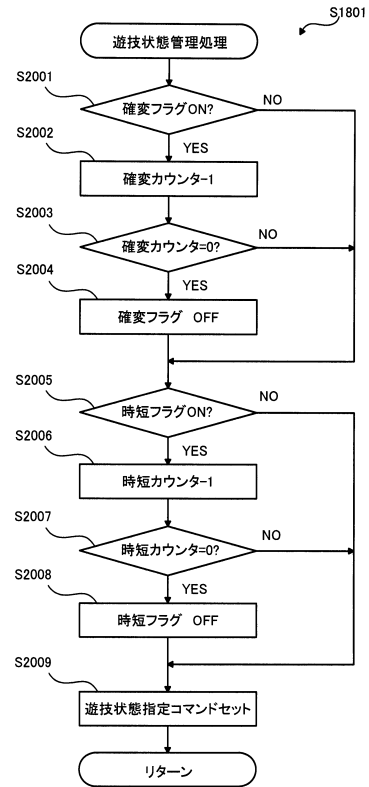
40

50

【図 27】



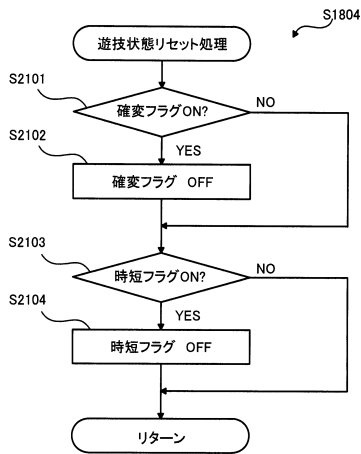
【図 28】



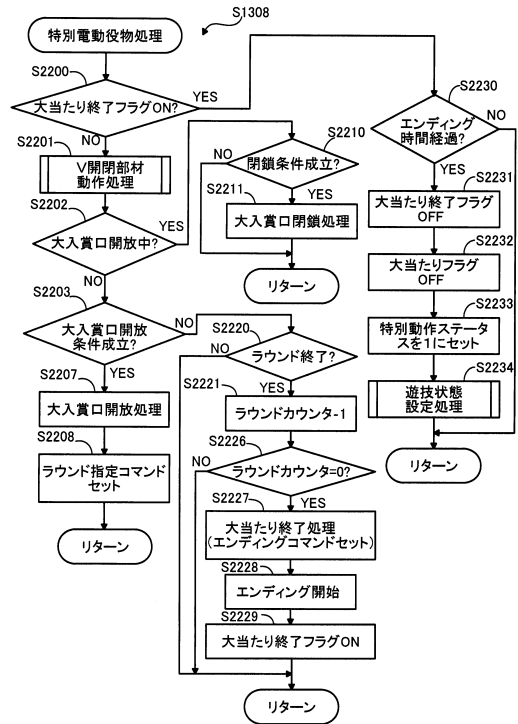
10

20

【図 29】



【図 30】

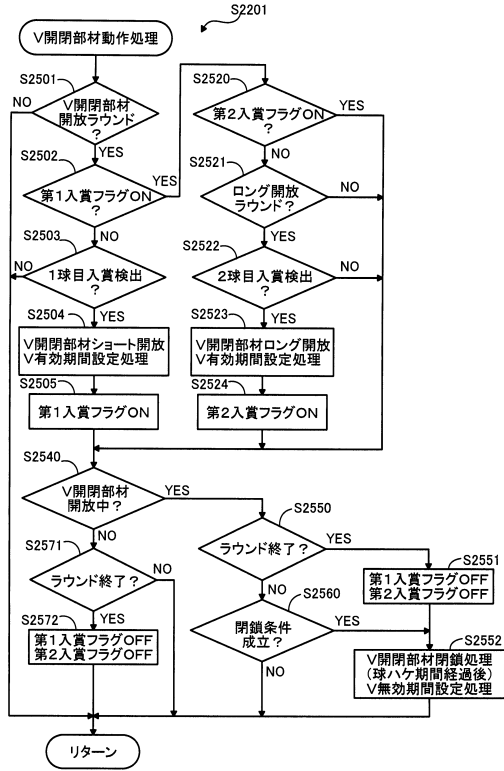


30

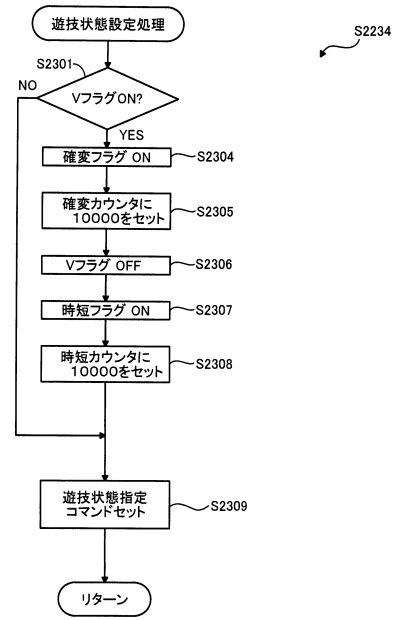
40

50

【 図 3 1 】



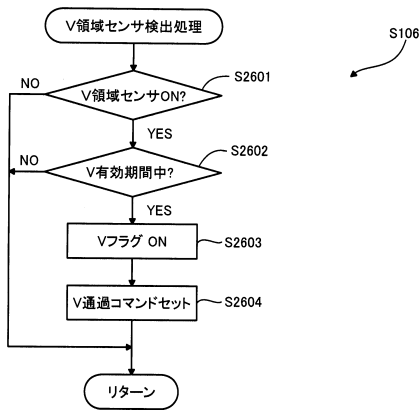
【 図 3 2 】



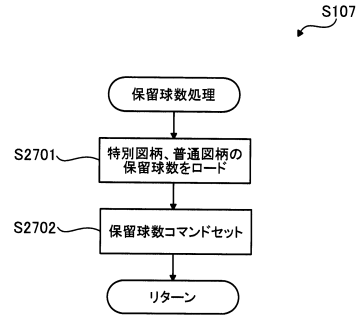
10

20

【 図 3 3 】



【 図 3 4 】

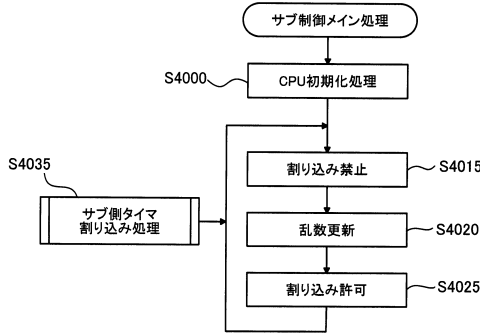


30

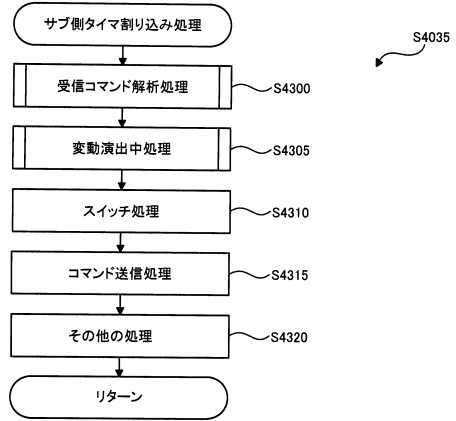
40

50

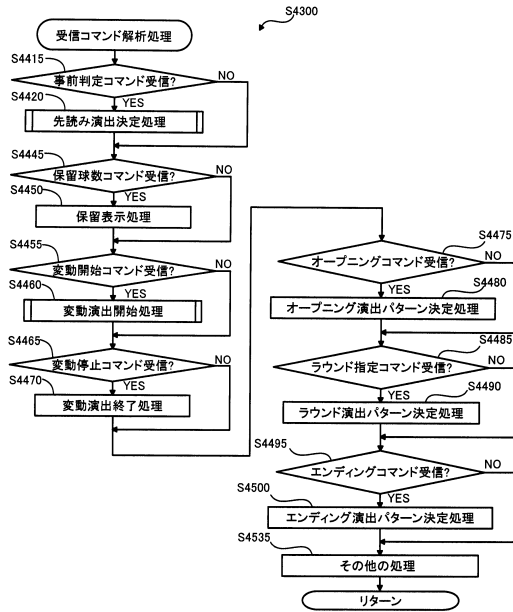
【図35】



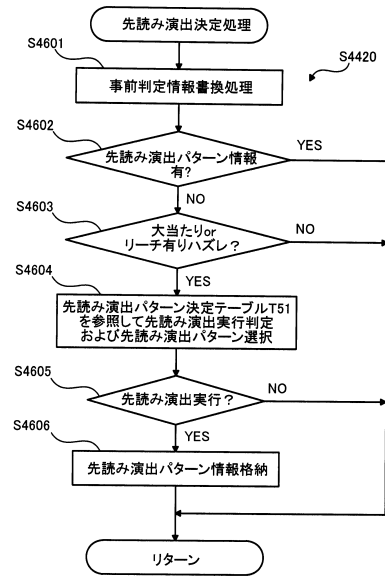
【図36】



【図37】



【図38】



10

20

30

40

50

【図 3 9】

(A) 94c

特別図柄	事前判定情報記憶領域								
	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) 94c

特別図柄	事前判定情報記憶領域								
	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) 94c

特別図柄	事前判定情報記憶領域								
	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	-	-	-	-	ハズレ	ハズレ	大当たり	-
大当たり種別情報	-	-	-	-	-	-	-	21H	-
変動パターン情報	P72,P73	-	-	-	-	P72,P73	P72,P73	P61	-
先読み演出パターン情報	パターンA	-	-	-	-	パターンA	パターンA	パターンA	-

【図 4 0】

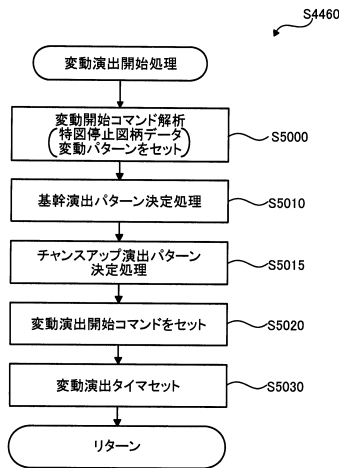
先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0~55	先読み演出なし
	56~67	先読み演出パターンA
	68~127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0~107	先読み演出なし
	108~114	先読み演出パターンA
	115~127	先読み演出パターンB

10

20

【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		リーチ有りハズレ 保留球数 1~2
P8	40000	SP2		
P9	45000	SP2		
P10	50000	SP3		
P11	12000	ノーマルリーチ		リーチ無しハズレ 保留球数 3~4
P12	40000	SP1		
P13	45000	SP2		
P14	50000	SP3		
P15	10000	リーチ無しハズレ		リーチ無しハズレ 1~2
P16	5000	リーチ無しハズレ		
P21	40000	SP1	特図2 大当たり	
P22	80000	SP5		
P23	45000	SP2		
P24	12000	ノーマルリーチ		リーチ有りハズレ 保留球数 1~2
P25	40000	SP1(競負無し)		
P26	45000	SP2(競負有り)		
P27	50000	SP2		
P28	9000	ノーマルリーチ		リーチ無しハズレ 保留球数 3~4
P29	40000	SP1		
P30	45000	SP2		
P31	50000	SP3		
P32	8000	リーチ無しハズレ		リーチ無しハズレ 1~2
P33	4000	リーチ無しハズレ		
P34	15000	小当たり		特図1 大当たり
P41	40000	SP1		
P42	45000	SP2		
P43	50000	SP3		
P44	40000	SP1		
P45	45000	SP2		
P46	50000	SP3		
P47	15000	ノーマルリーチ	リーチ有りハズレ 保留球数 1~2	
P48	40000	SP1		
P49	45000	SP2		
P50	50000	SP3		
P51	12000	ノーマルリーチ	リーチ無しハズレ 保留球数 3~4	
P52	40000	SP1		
P53	45000	SP2		
P54	50000	SP3		
P55	10000	リーチ無しハズレ	リーチ無しハズレ 1~2	
P56	5000	リーチ無しハズレ		3~4
P61	45000	SP4	特図2 大当たり	
P62	80000	SP5		
P63	45000	SP4		
P64	10000	ノーマルリーチ		リーチ有りハズレ 保留球数 1~2
P65	40000	SP4(競負無し)		
P66	45000	SP4(競負有り)		
P67	50000	SP4		
P68	5000	ノーマルリーチ		リーチ無しハズレ 保留球数 3~4
P69	40000	SP4		
P70	45000	SP4		
P71	50000	SP4		
P72	4000	リーチ無しハズレ		リーチ無しハズレ 1~2
P73	3000	リーチ無しハズレ		
P74	3000	小当たり		小当たり

30

40

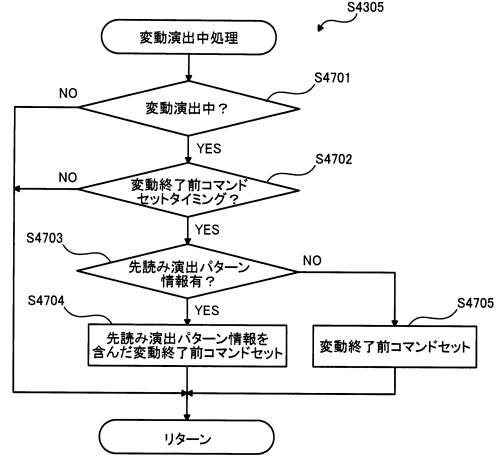
50

【 図 4 3 】

チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

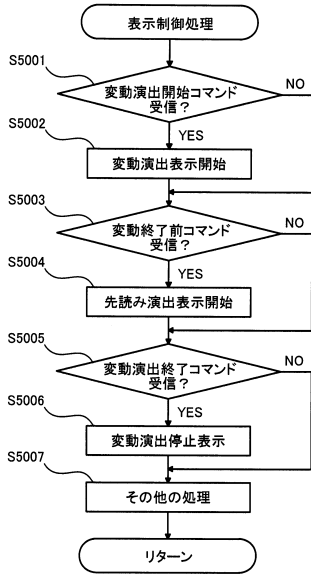
判定結果	チャンスアップ乱数値	保留球数	リーチ演出種別	チャンスアップ演出パターン		
大当たり	0~24	0~1	—	無し		
		2	SP1	2-SP1		
			SP2	2-SP2		
			SP3	2-SP3		
		3	SP1	3-SP1		
			SP2	3-SP2		
			SP3	3-SP3		
		4	SP1	4-SP1		
			SP2	4-SP2		
			SP3	4-SP3		
25~67	—	—	ANO			
68~127	—	—	無し			
リーチ有りハズレ	0~10	0~1	—	無し		
		2	ノーマルリーチ	2-NO		
			SP1	2-SP1		
			SP2	2-SP2		
		3	ノーマルリーチ	3-NO		
			SP1	3-SP1		
			SP2	3-SP2		
		4	ノーマルリーチ	4-NO		
			SP1	4-SP1		
			SP2	4-SP2		
		SP3	4-SP3			
		11~24	—	—	ANO	
		25~127	—	—	無し	
		リーチ無しハズレ	0~10	—	—	ANO
			11~127	—	—	無し

【 図 4 4 】

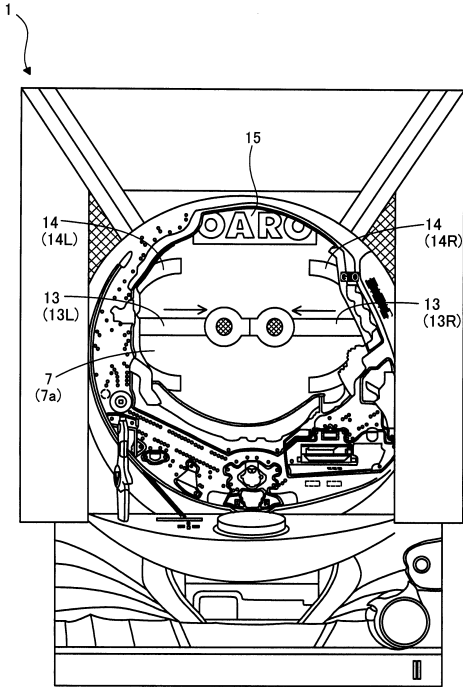


10

【 図 4 5 】



【 図 4 6 】



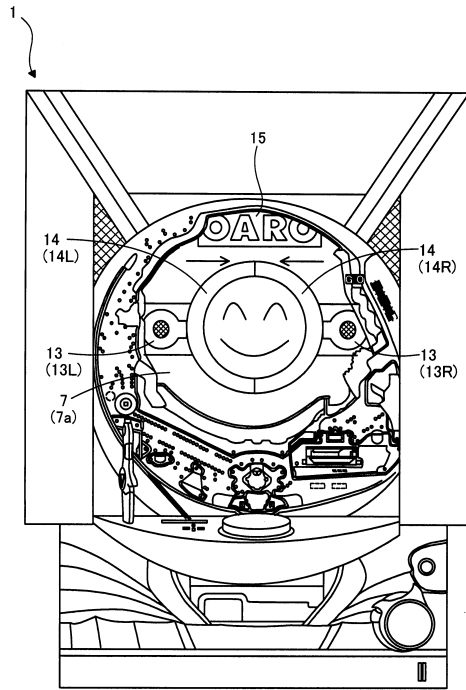
20

30

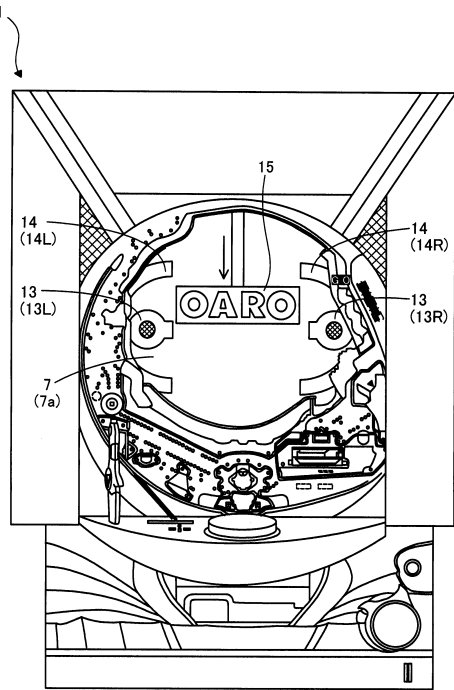
40

50

【図47】



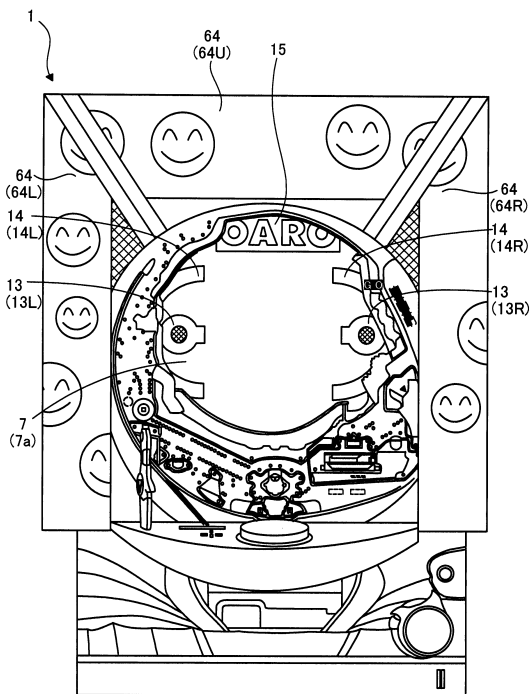
【図48】



10

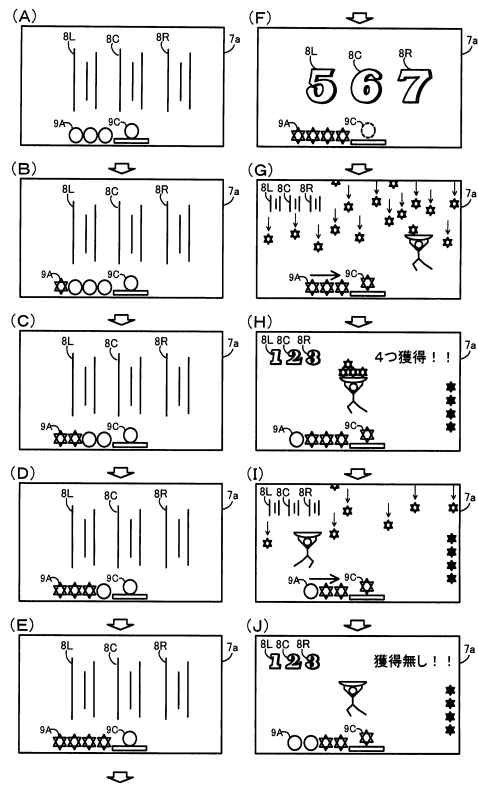
20

【図49】



【図50】

保留アイコン切り替わり演出A(その1)



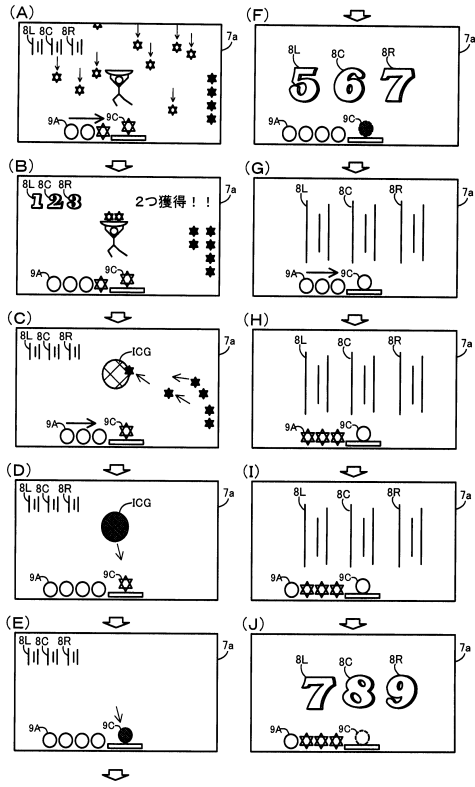
30

40

50

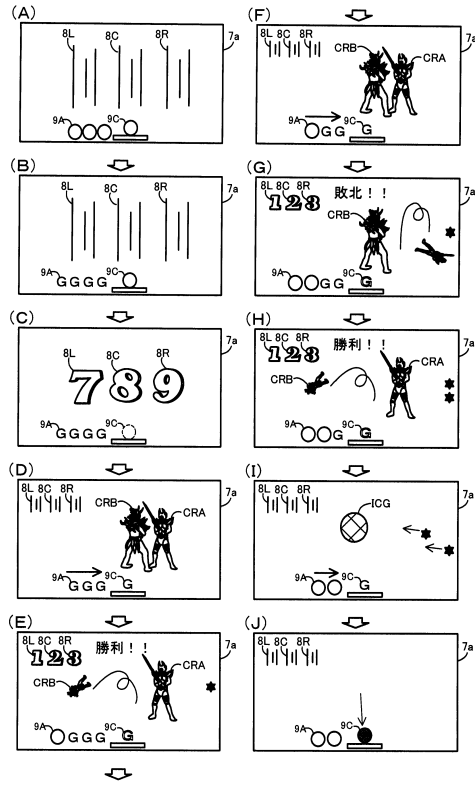
【図 5 1】

保留アイコン切り替わり演出A(その2)



【図 5 2】

保留アイコン切り替わり演出B

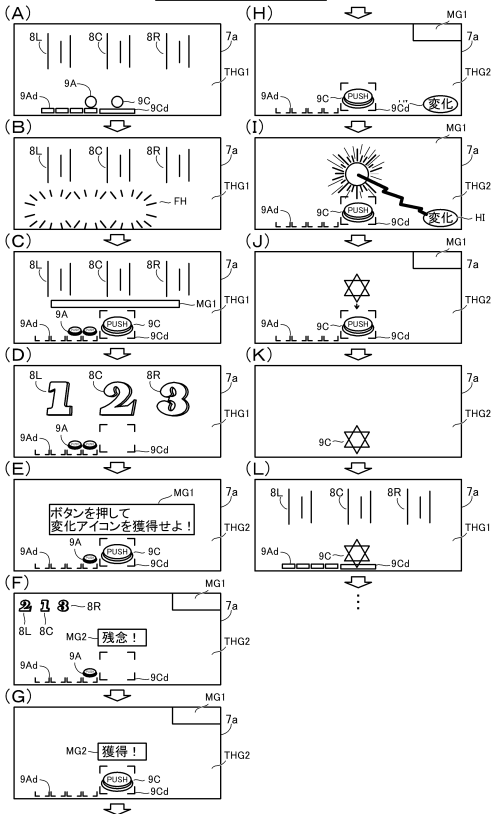


10

20

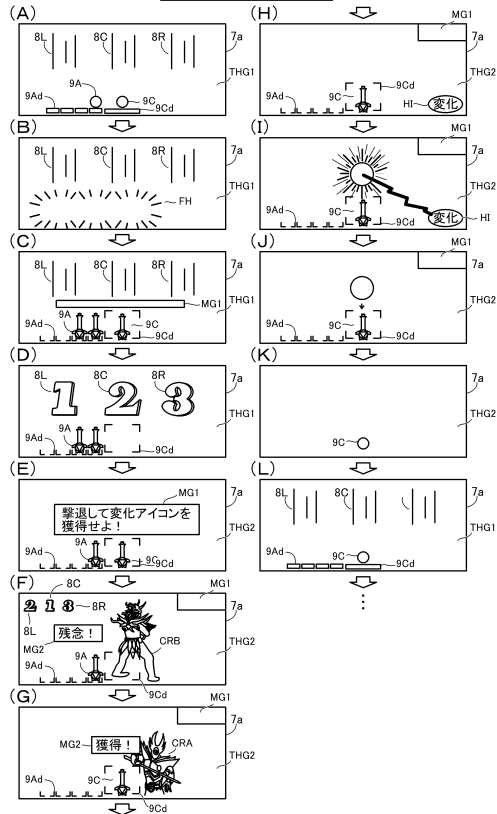
【図 5 3】

変化アイコン獲得演出A



【図 5 4】

変化アイコン獲得演出B



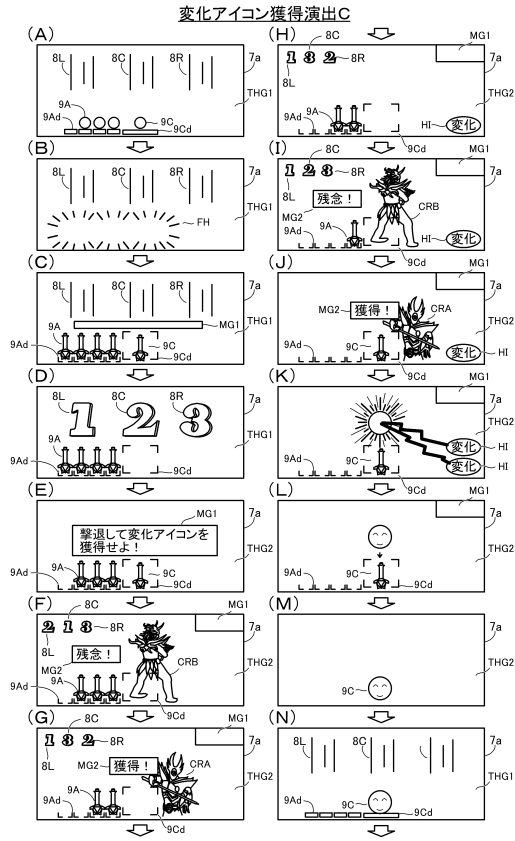
30

40

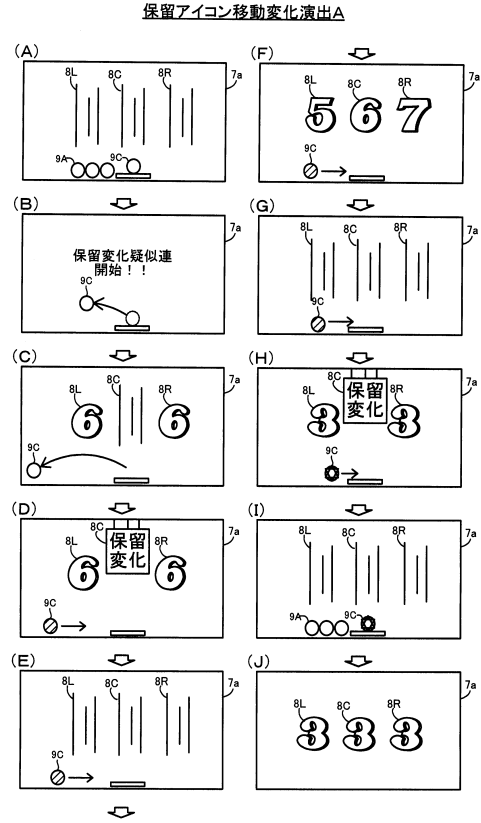
50



【図55】



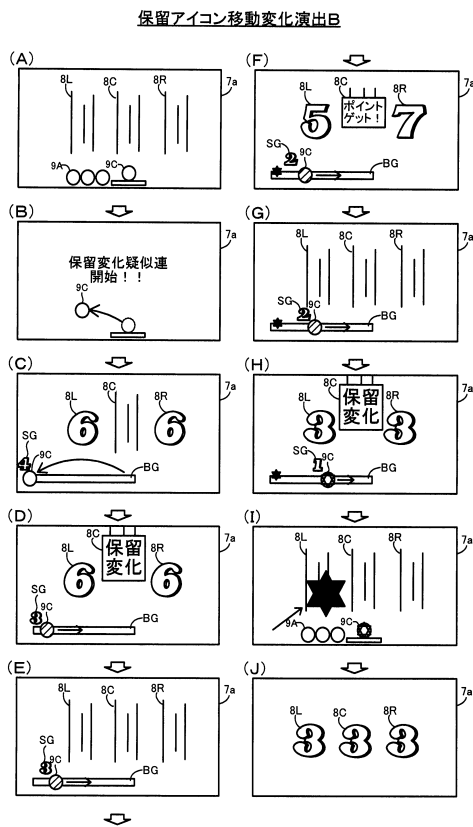
【図56】



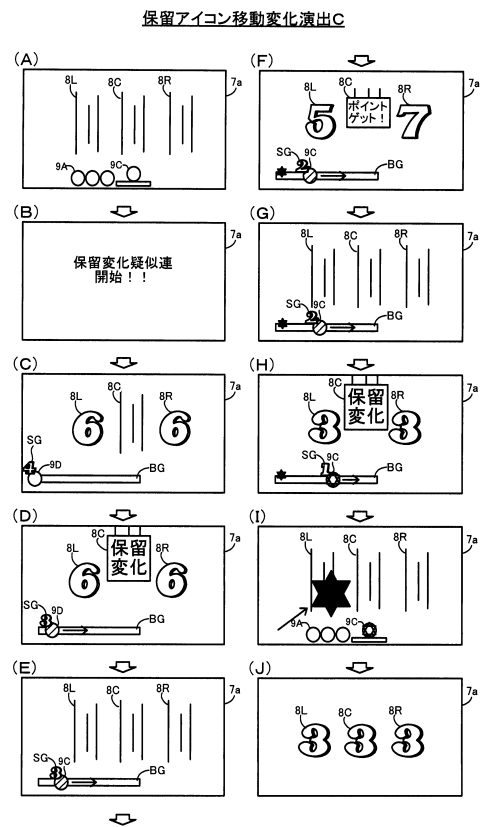
10

20

【図57】



【図58】

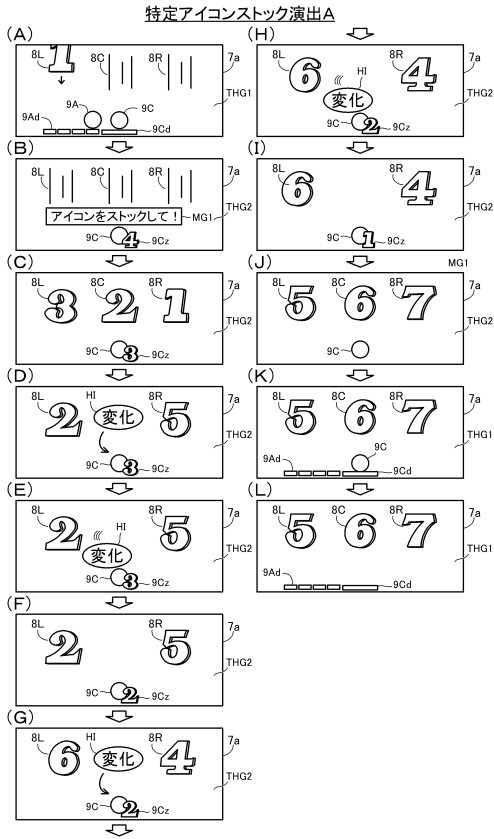


30

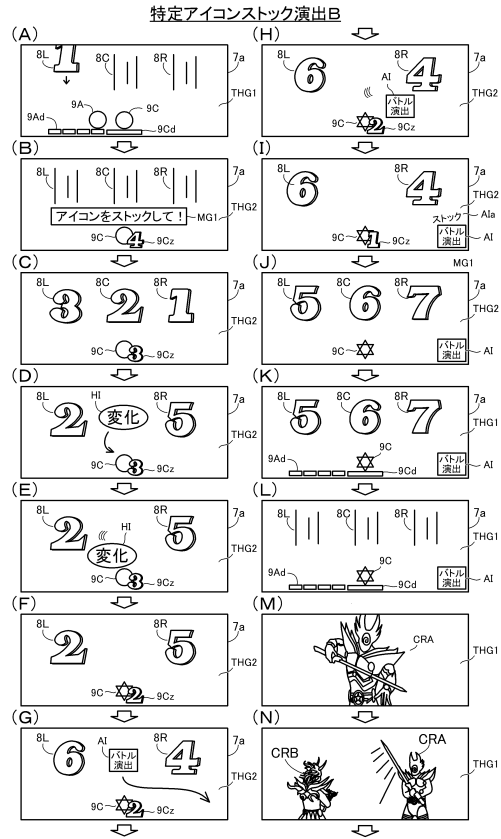
40

50

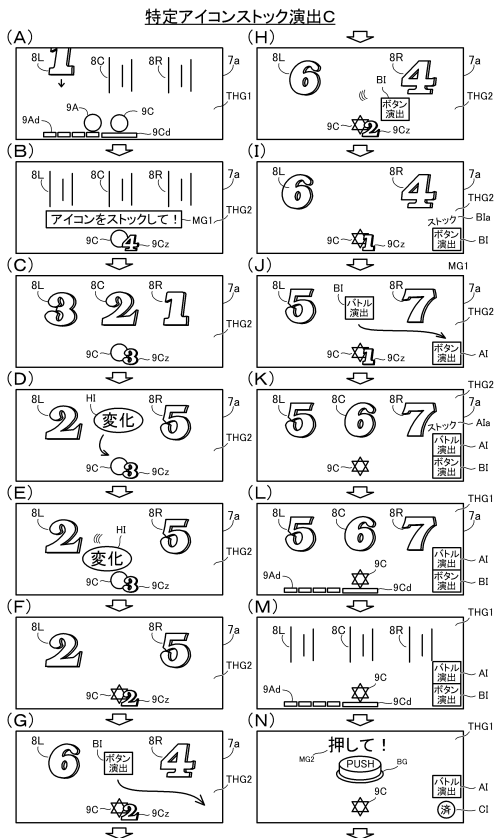
【図59】



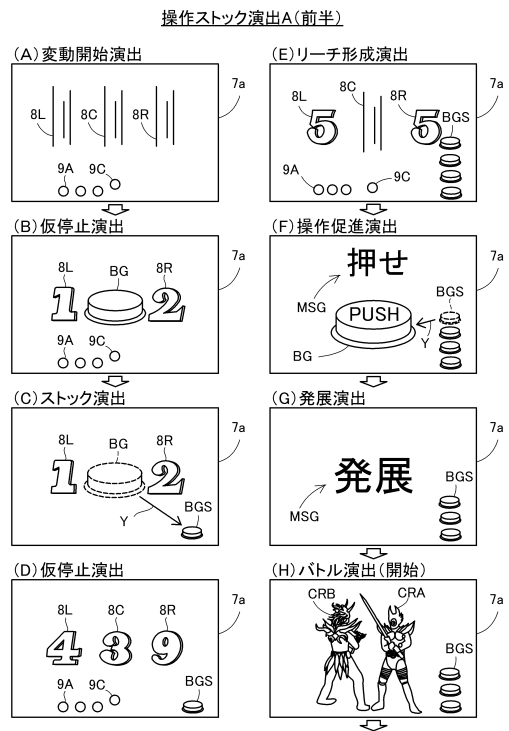
【図60】



【図61】



【図62】



10

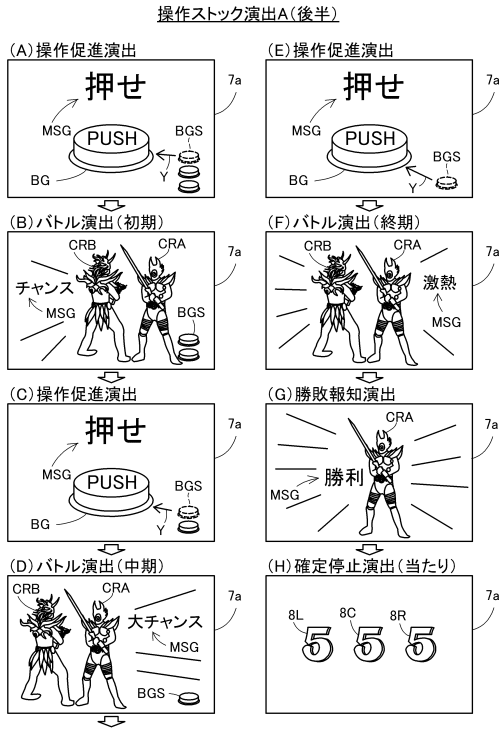
20

30

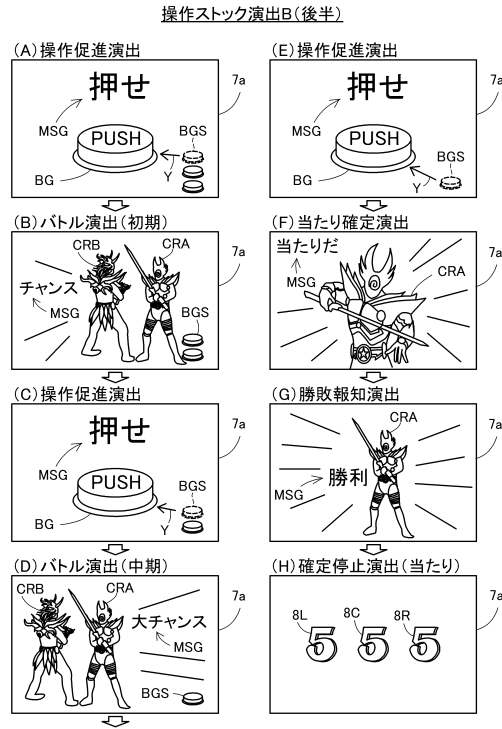
40

50

【図63】



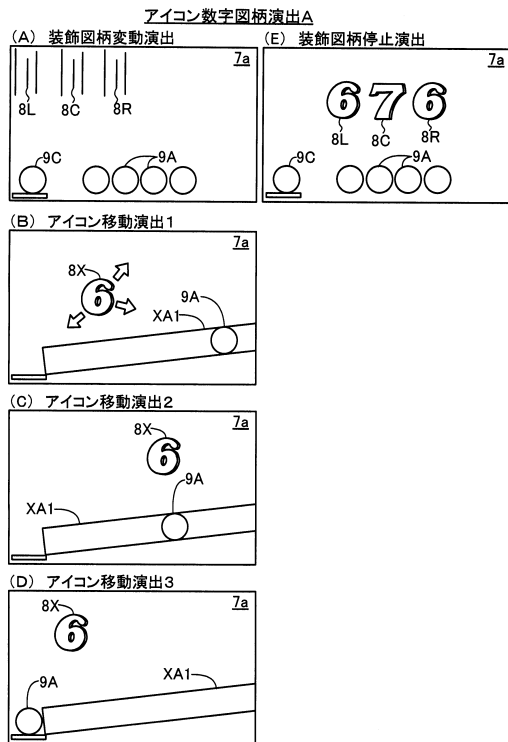
【図64】



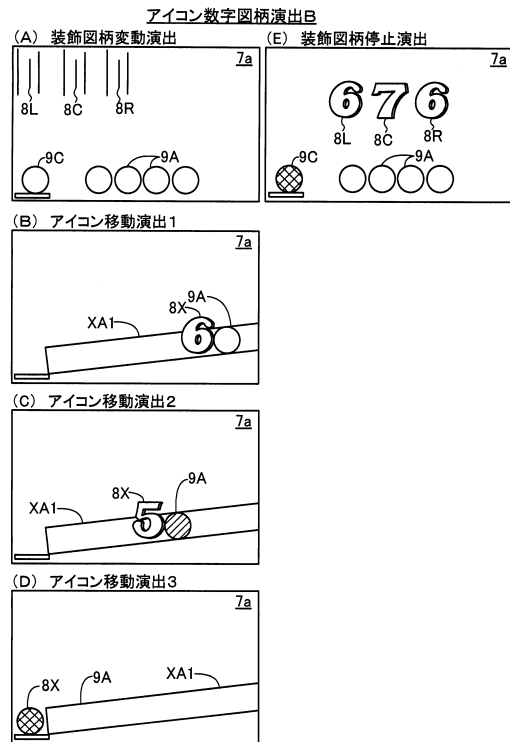
10

20

【図65】



【図66】

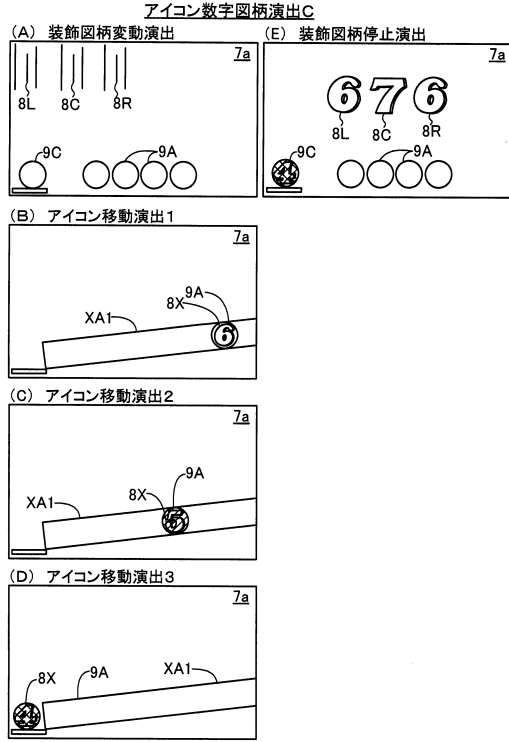


30

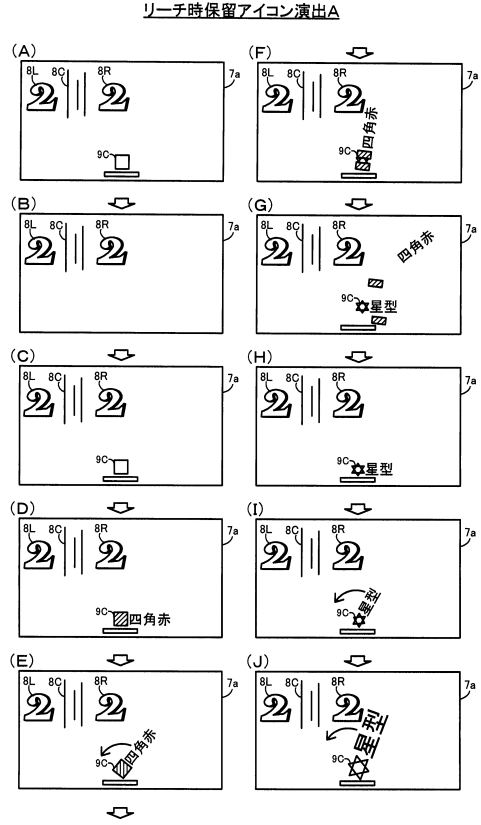
40

50

【図67】



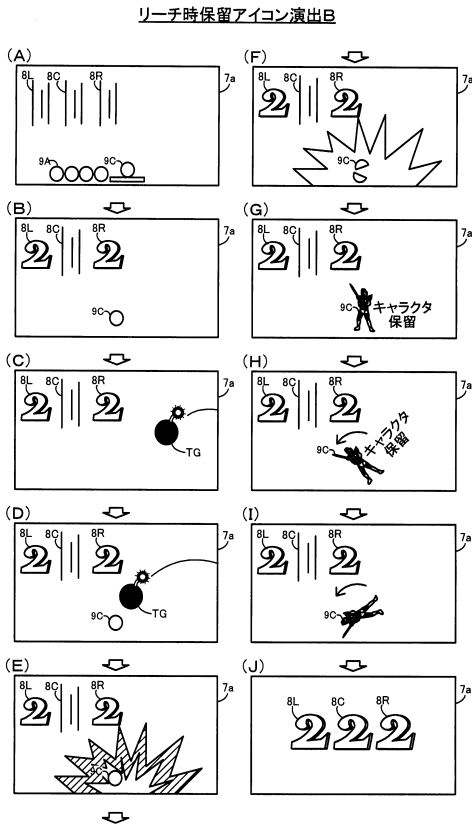
【図68】



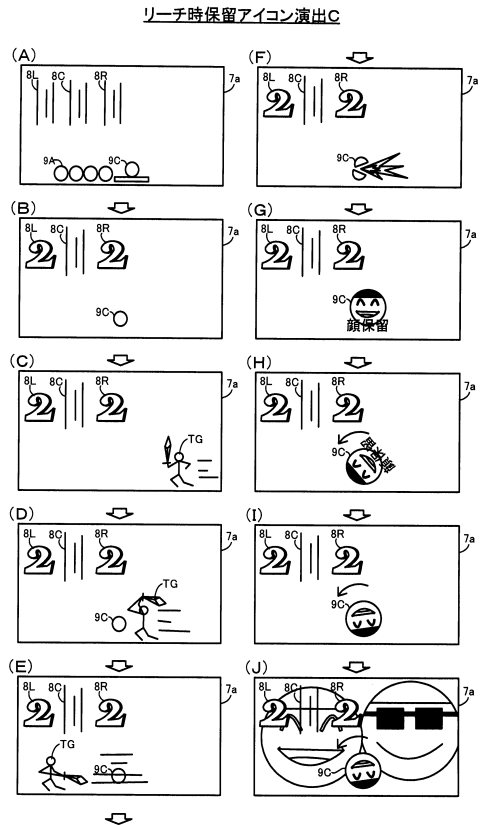
10

20

【図69】



【図70】

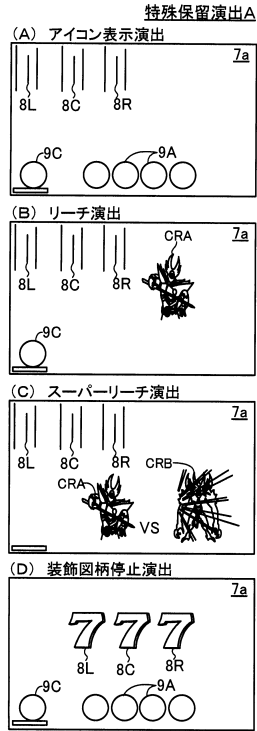


30

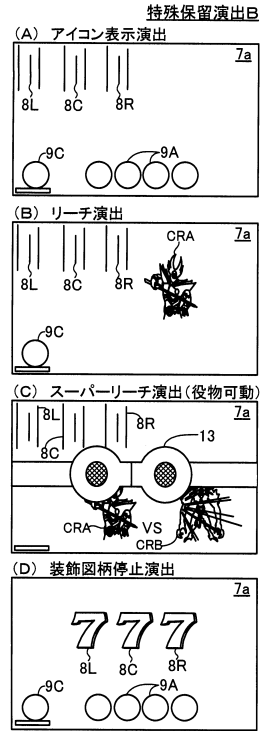
40

50

【 図 7 1 】



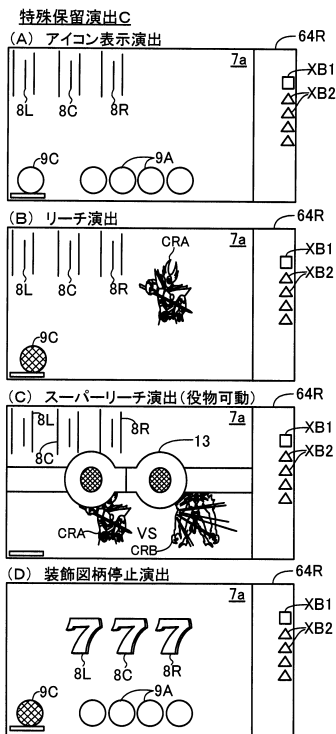
【 図 7 2 】



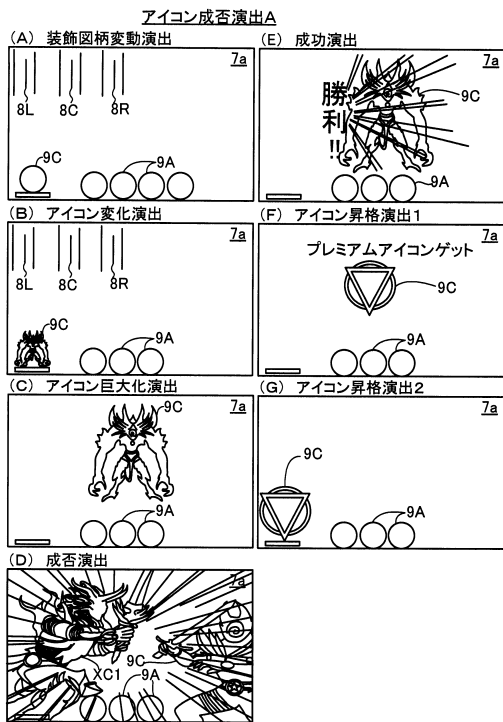
10

20

【 図 7 3 】



【 図 7 4 】

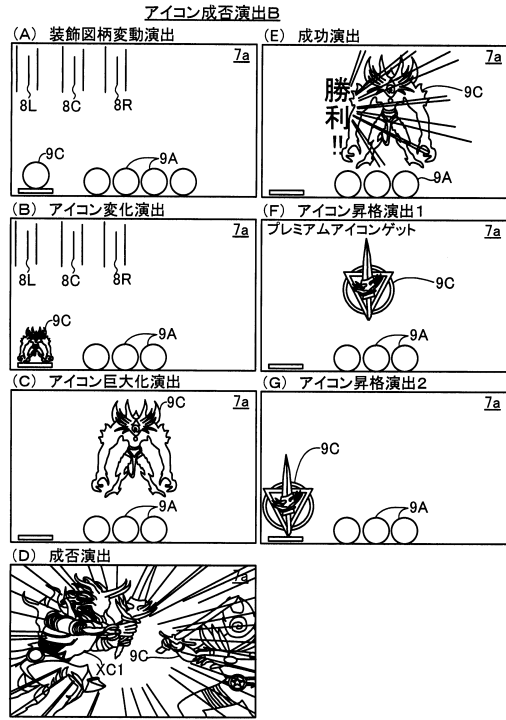


30

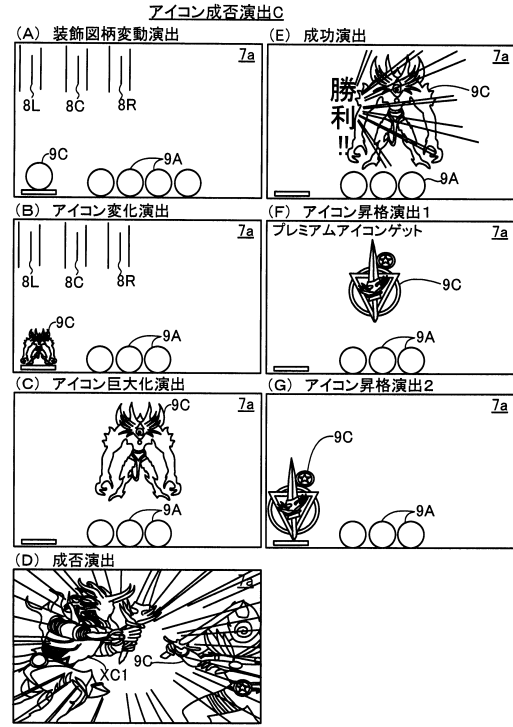
40

50

【 図 7 5 】



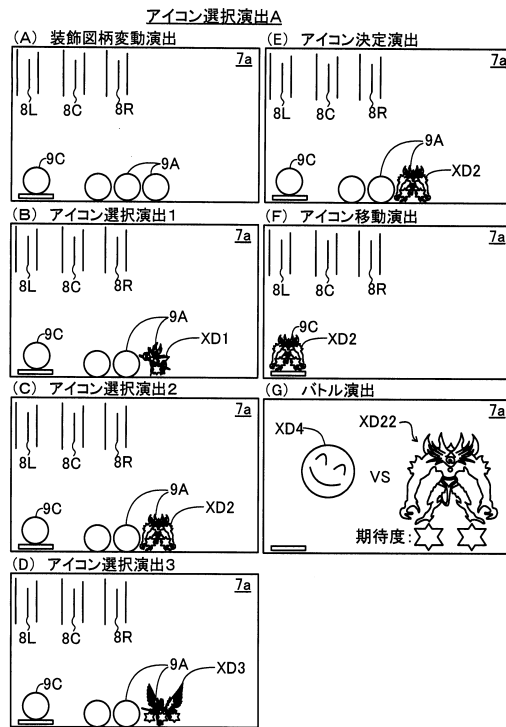
【 図 7 6 】



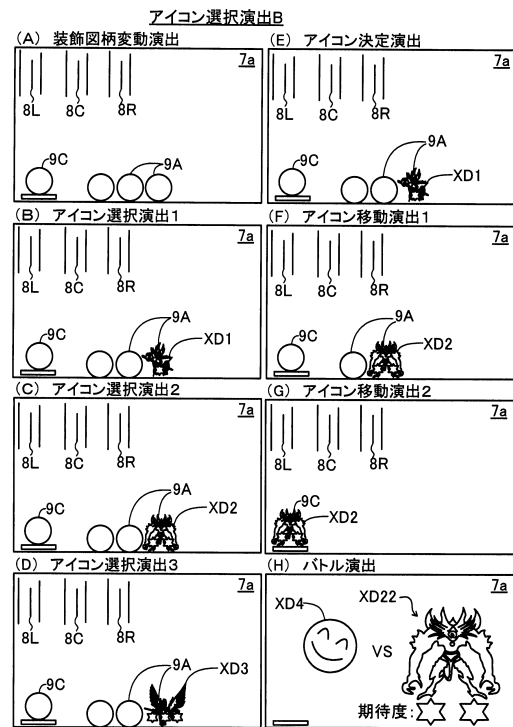
10

20

【 図 7 7 】



【 図 7 8 】

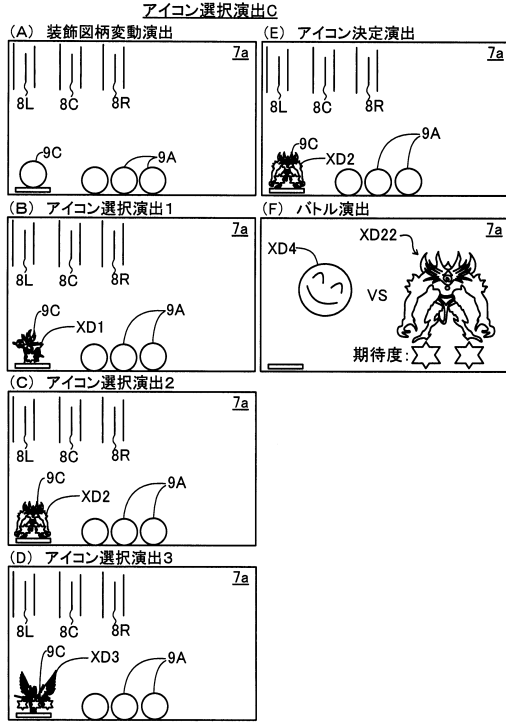


30

40

50

【図 79】



【図 80】

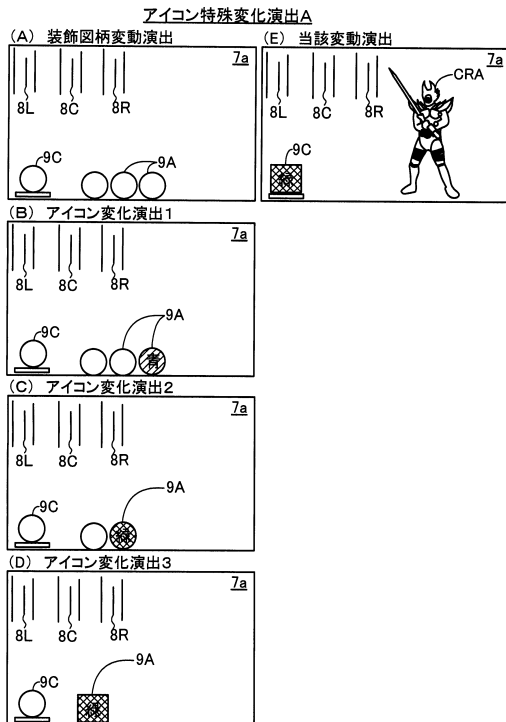
アイコン別大当たり期待度 XE1

	色	大当たり期待度
円形	青	10%
	緑	30%
	赤	50%
四角形	緑	40%
	赤	60%
	金	80%

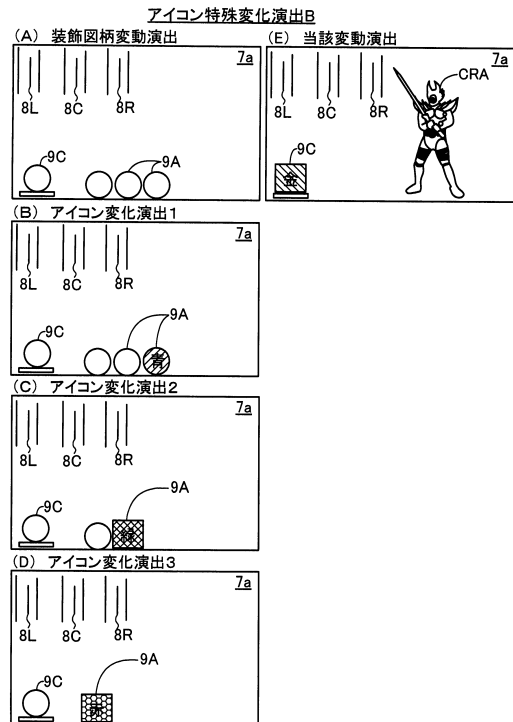
10

20

【図 81】



【図 82】

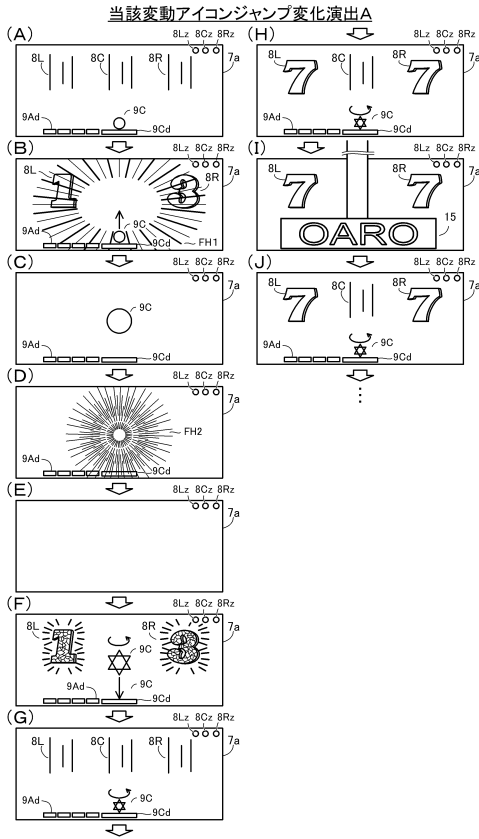


30

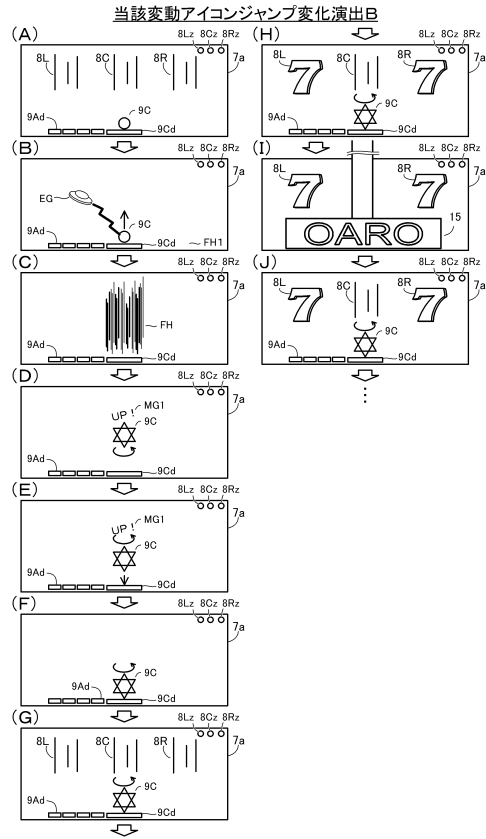
40

50

【図 8 3】



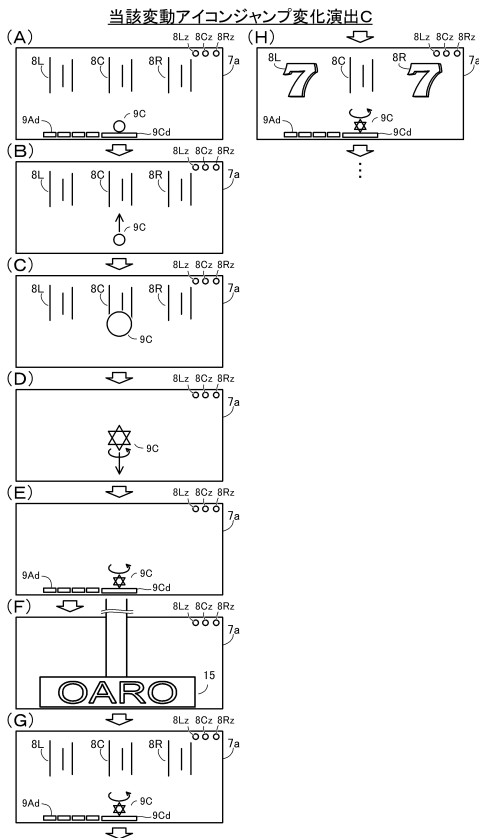
【図 8 4】



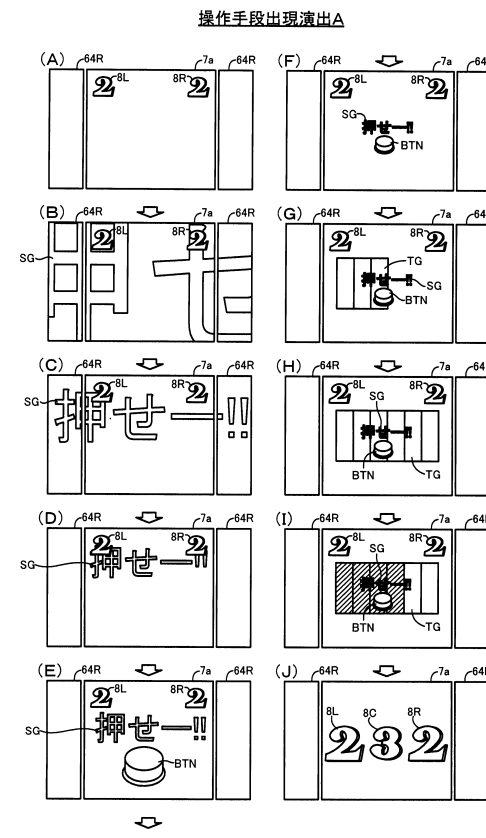
10

20

【図 8 5】



【図 8 6】



30

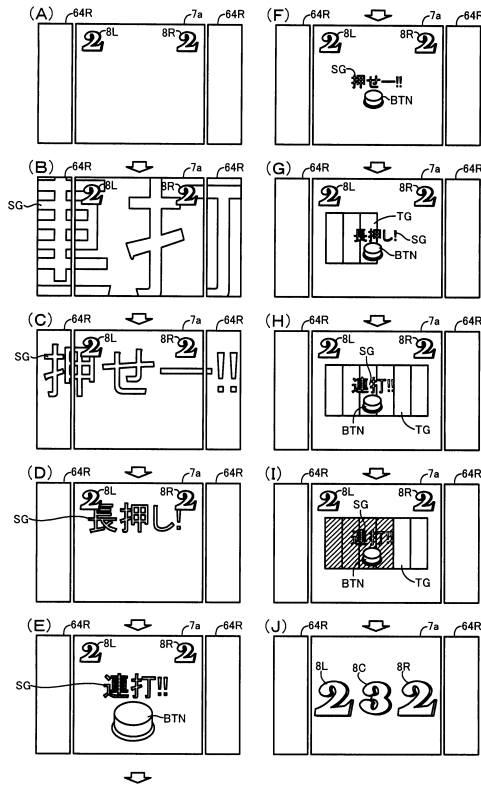
40

50



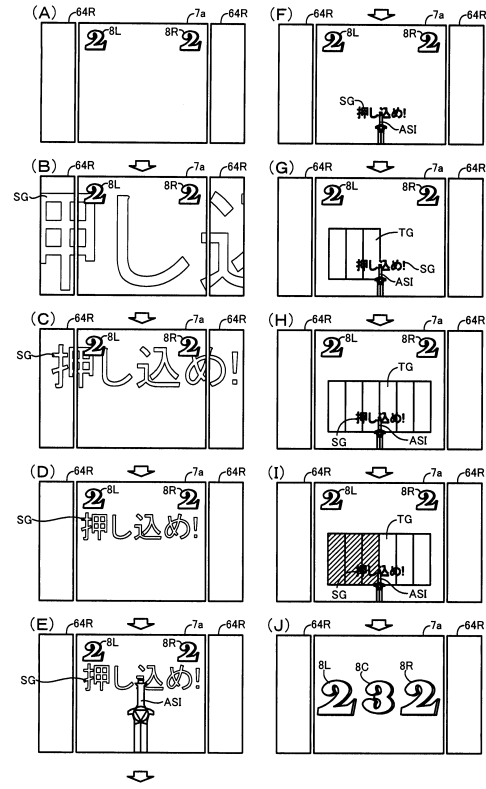
【 図 8 7 】

操作手段出現演出B



【 図 8 8 】

操作手段出現演出C

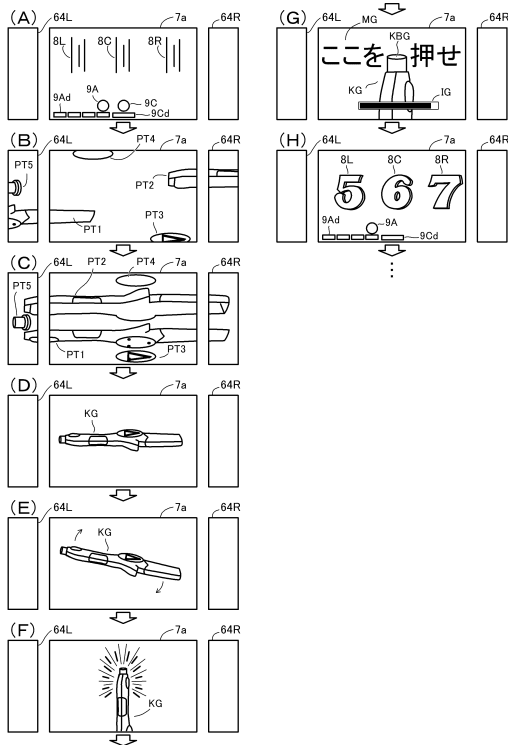


10

20

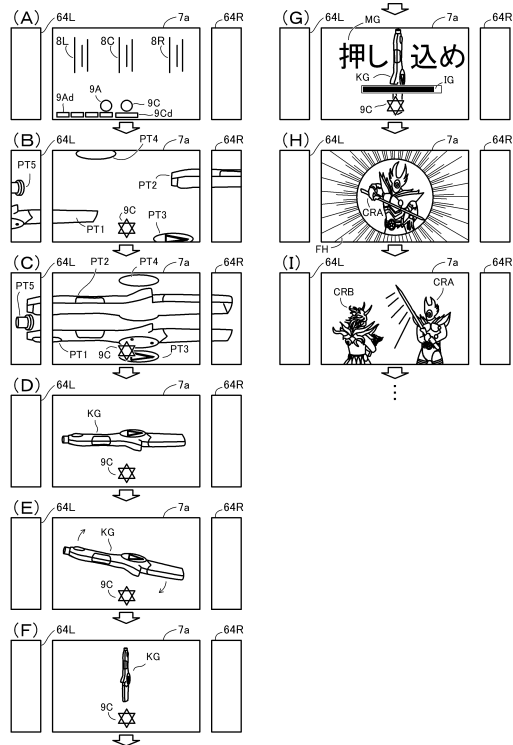
【 図 8 9 】

部品組み立て演出A



【 図 9 0 】

部品組み立て演出B



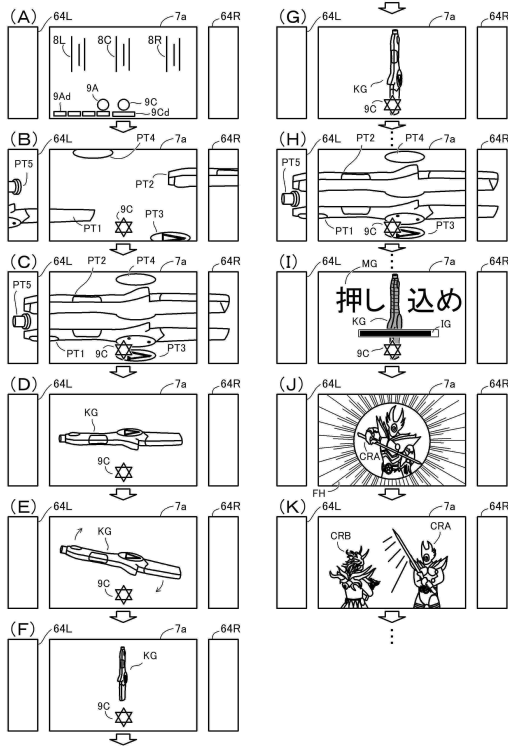
30

40

50

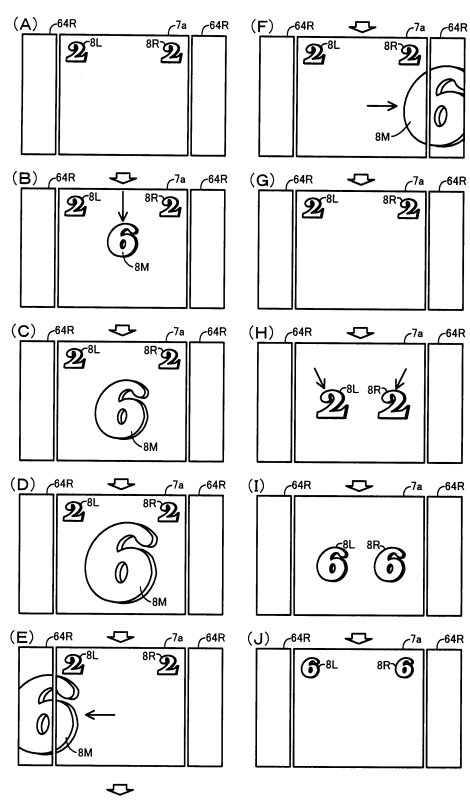
【図 9 1】

部品組み立て演出C



【図 9 2】

リーチ時裝飾図柄演出A

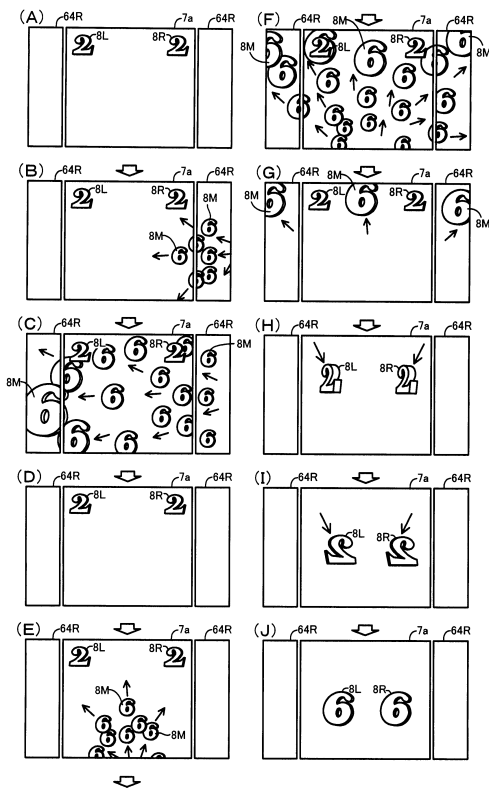


10

20

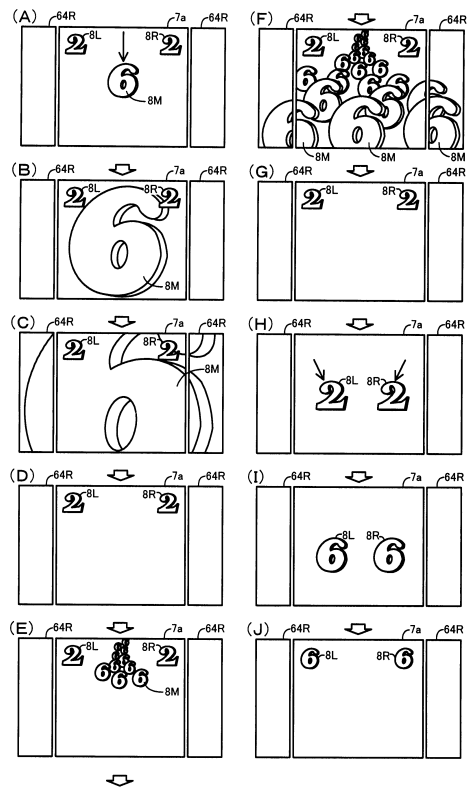
【図 9 3】

リーチ時裝飾図柄演出B



【図 9 4】

リーチ時裝飾図柄演出C

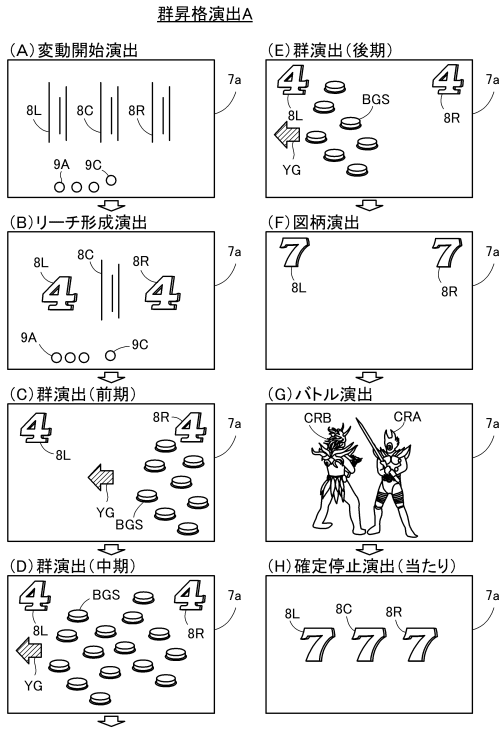


30

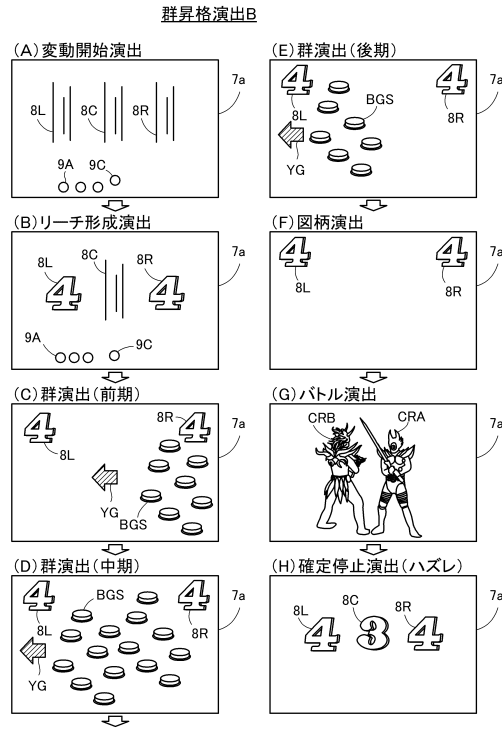
40

50

【図95】



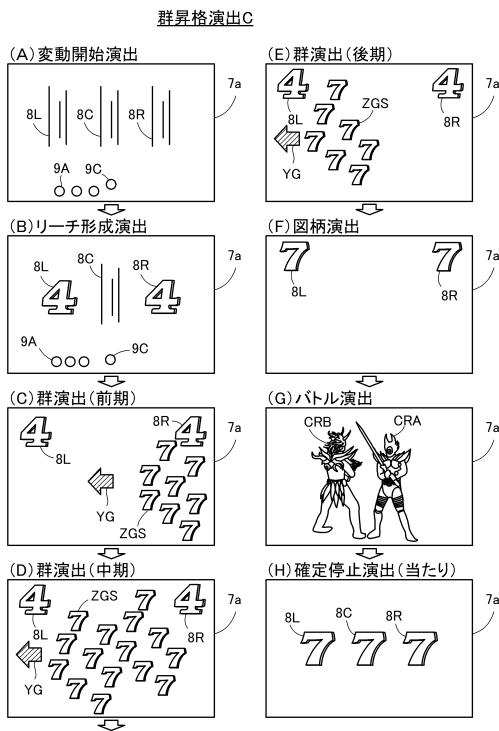
【図96】



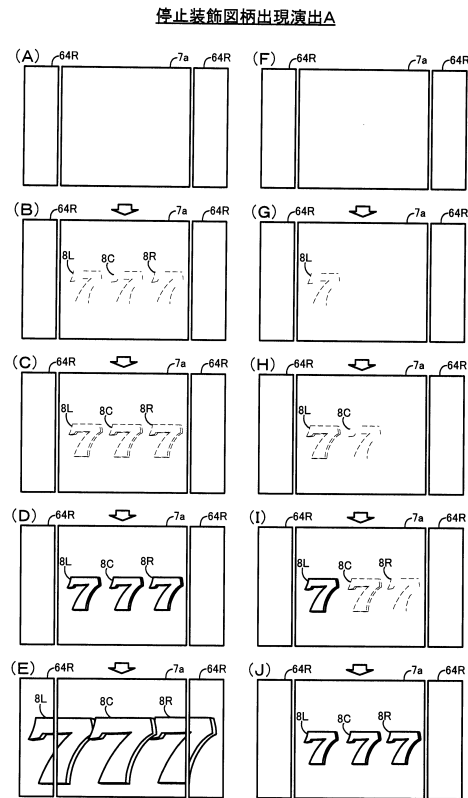
10

20

【図97】



【図98】



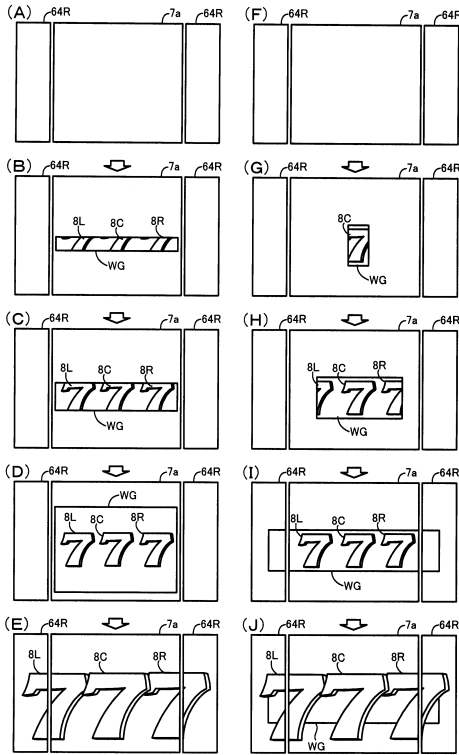
30

40

50

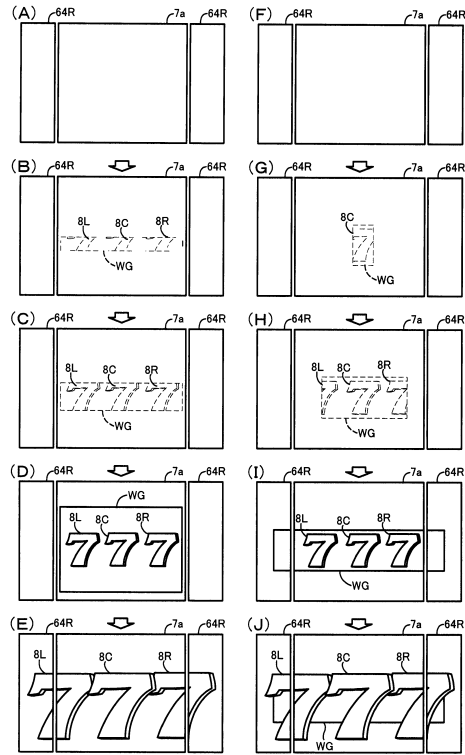
【図 99】

停止装飾図柄出現演出B



【図 100】

停止装飾図柄出現演出C

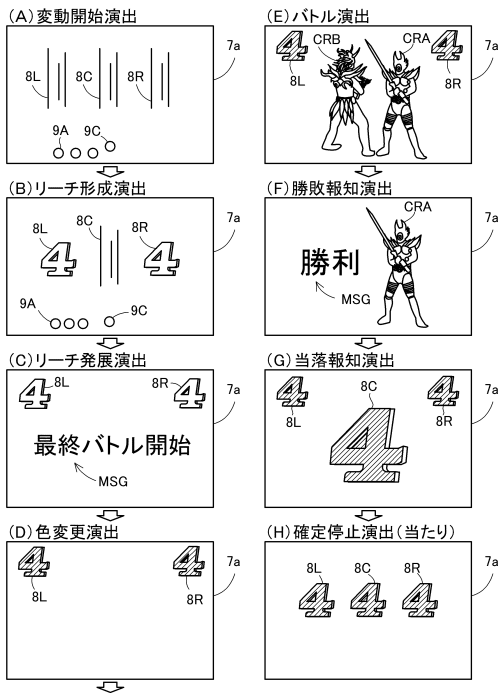


10

20

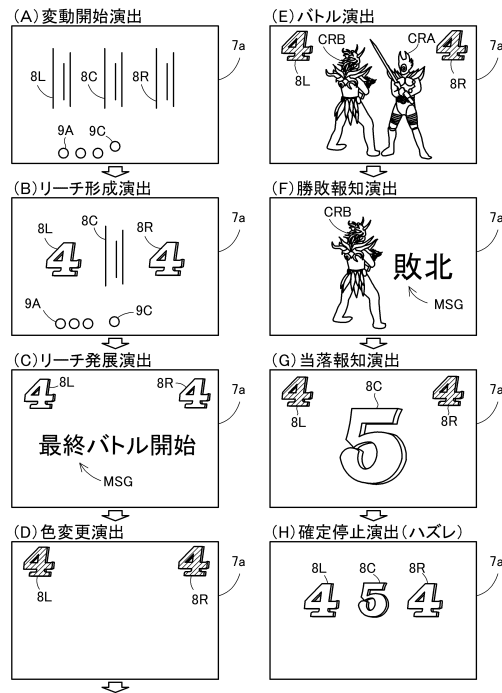
【図 101】

図柄色変更演出A



【図 102】

図柄色変更演出B



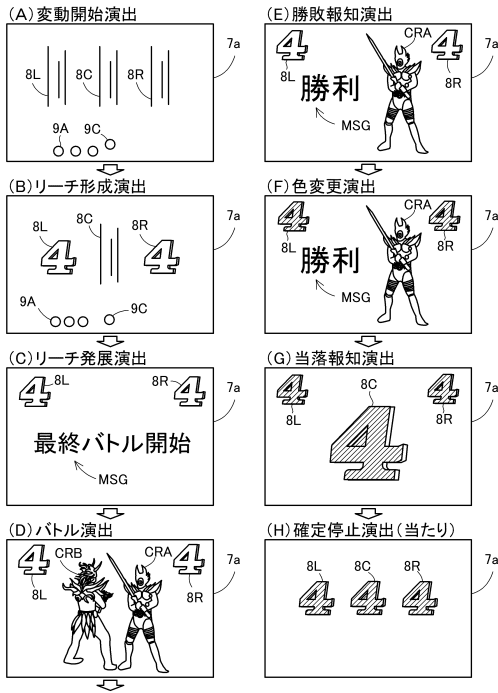
30

40

50

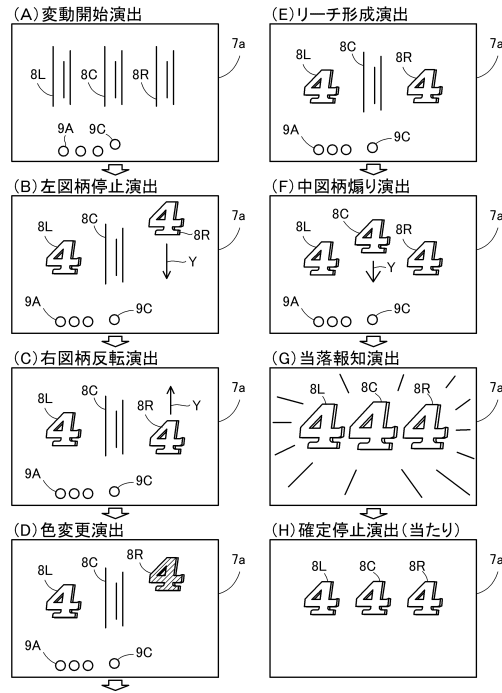
【図103】

図柄色変更演出C



【図104】

色変更リーチ演出A

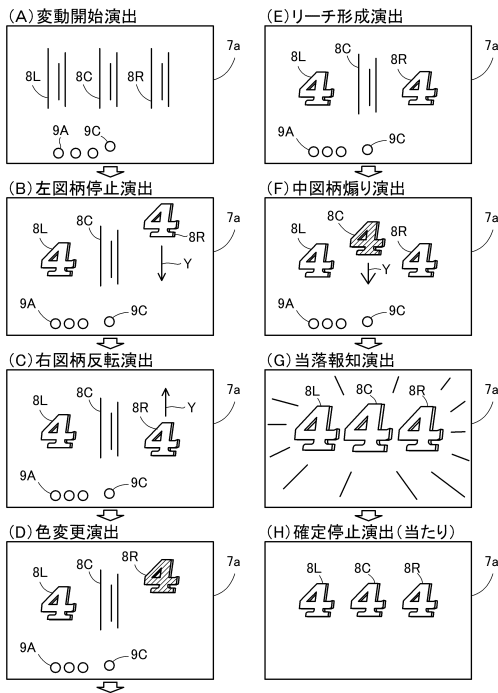


10

20

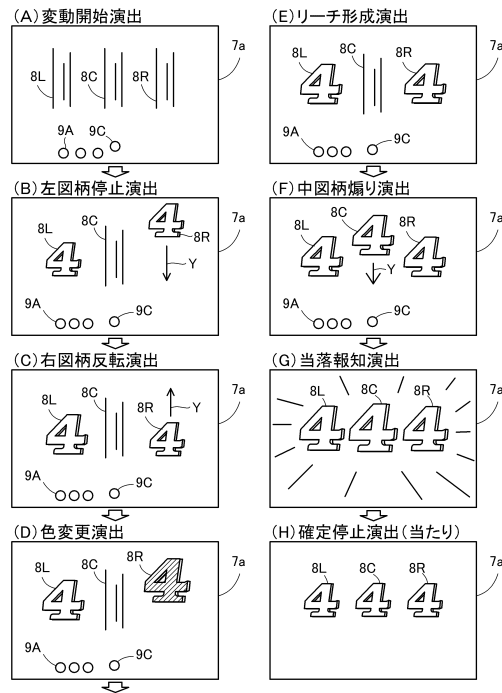
【図105】

色変更リーチ演出B



【図106】

色変更リーチ演出C

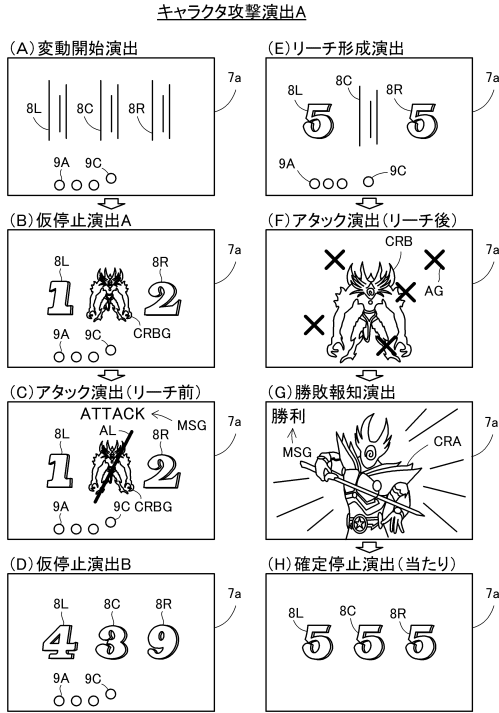


30

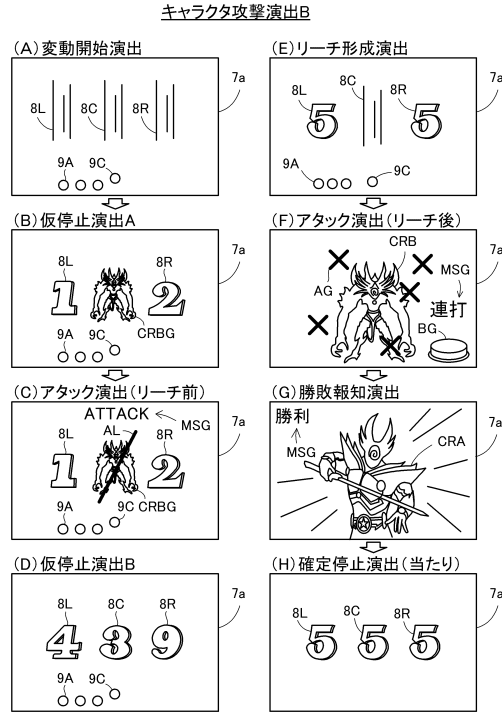
40

50

【図107】



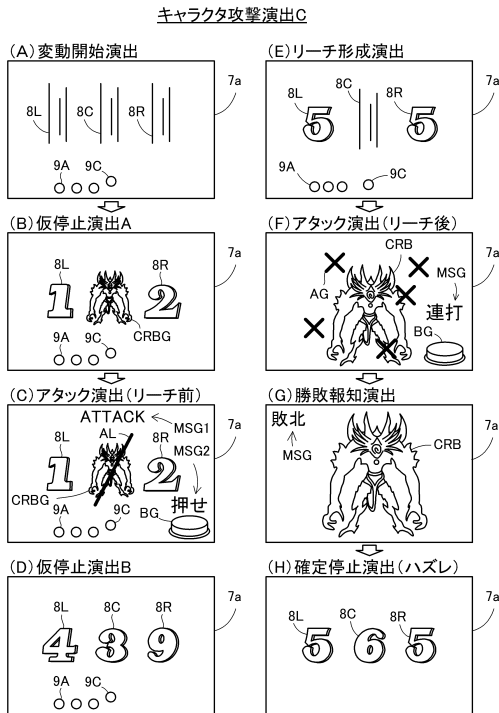
【図108】



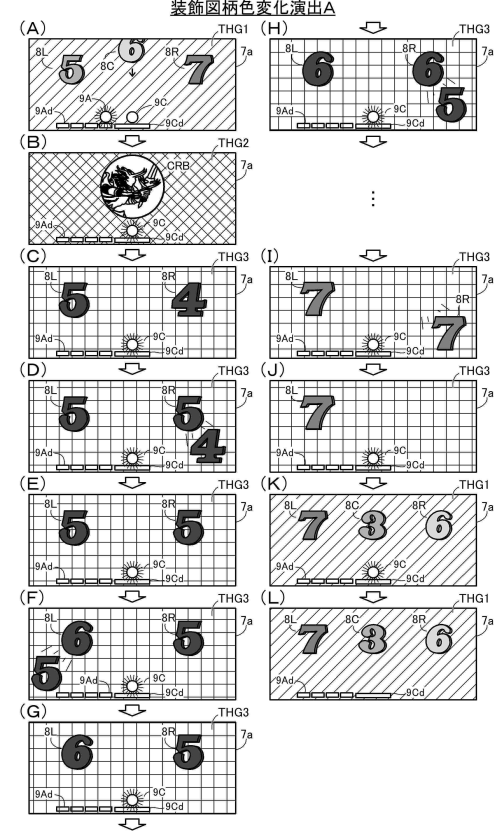
10

20

【図109】



【図110】

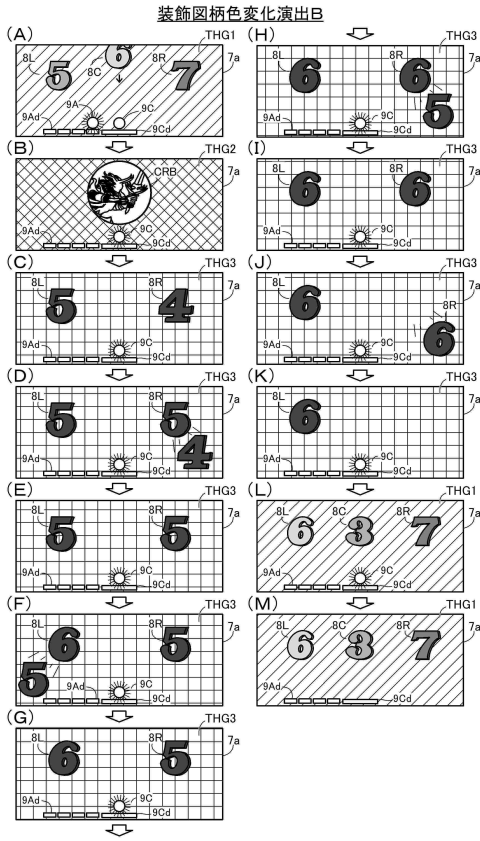


30

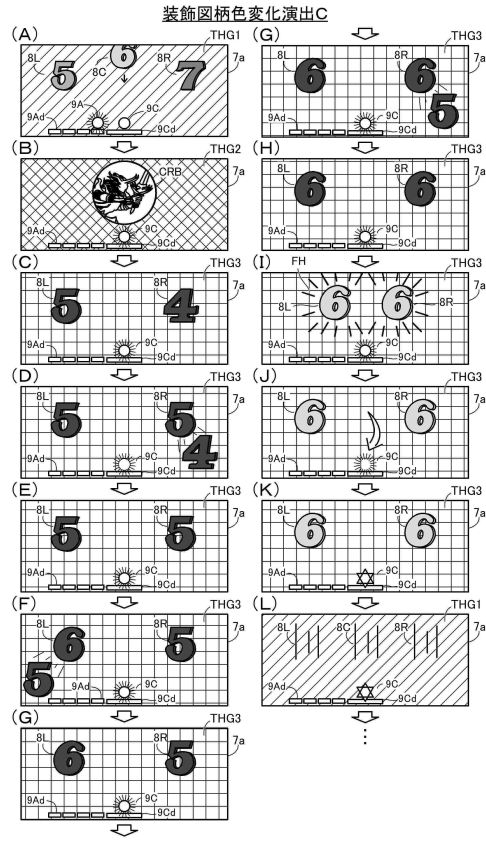
40

50

【図111】



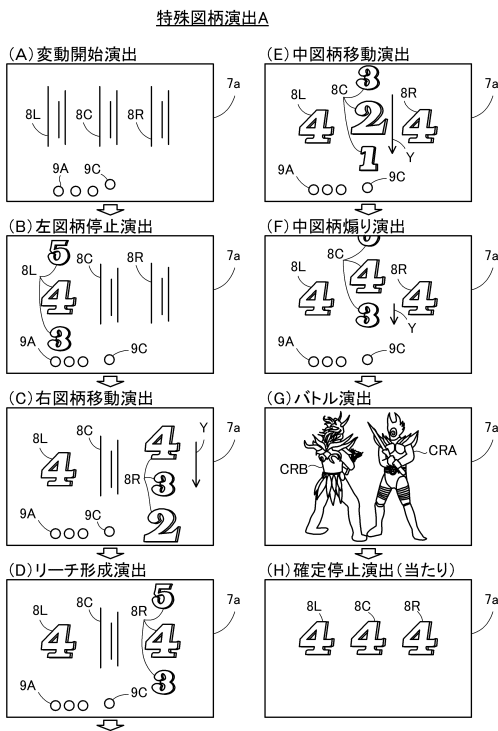
【図112】



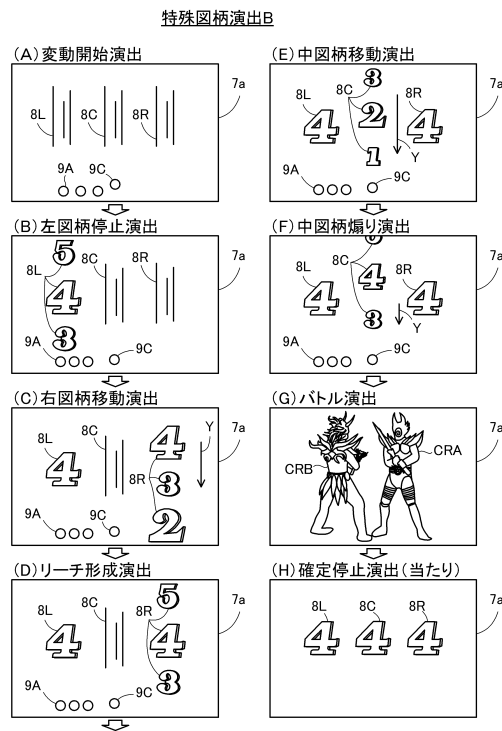
10

20

【図113】



【図114】



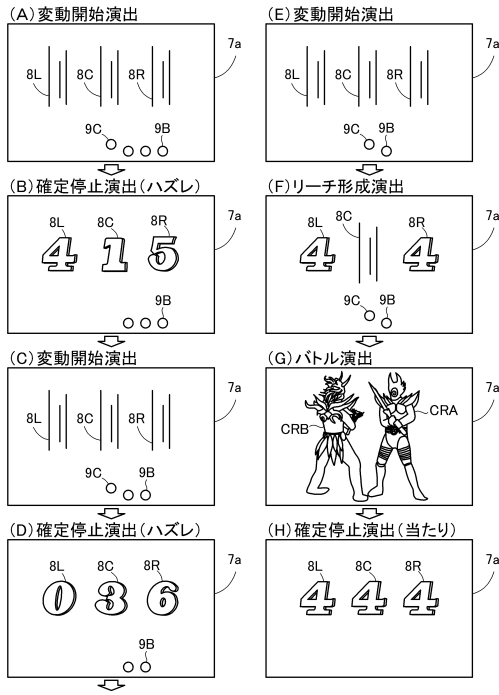
30

40

50

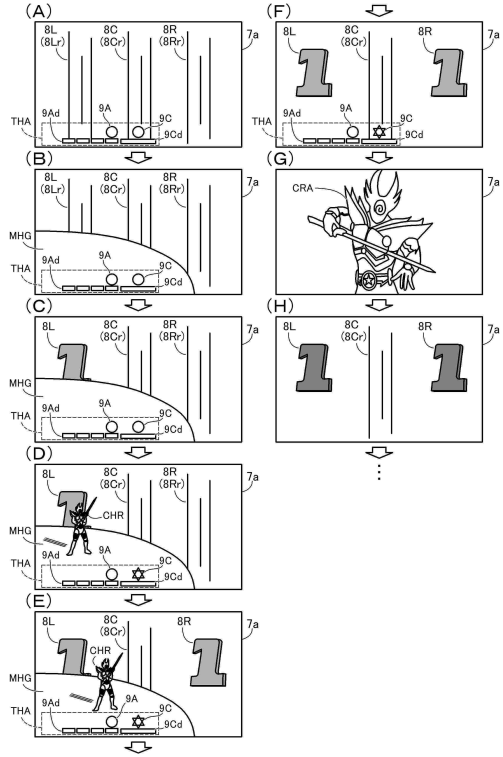
【図 115】

特殊図柄演出C



【図 116】

装飾図柄視認性変更演出A

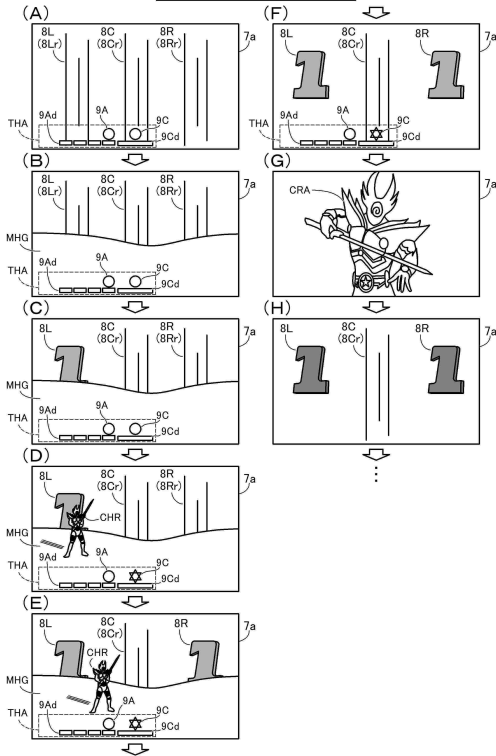


10

20

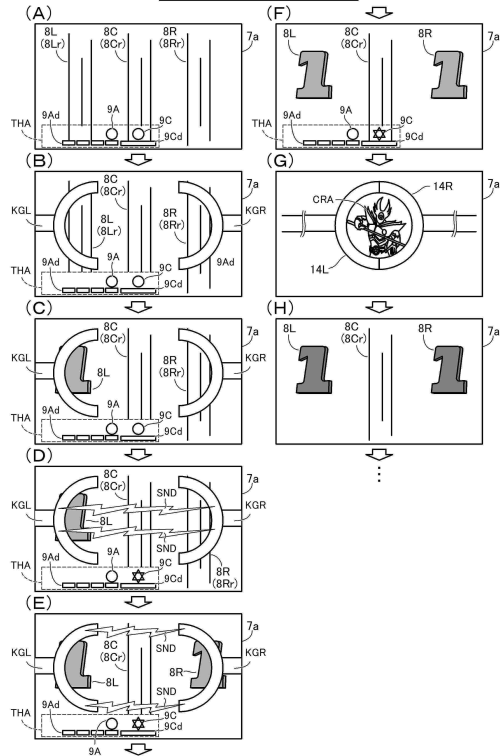
【図 117】

装飾図柄視認性変更演出B



【図 118】

装飾図柄視認性変更演出C



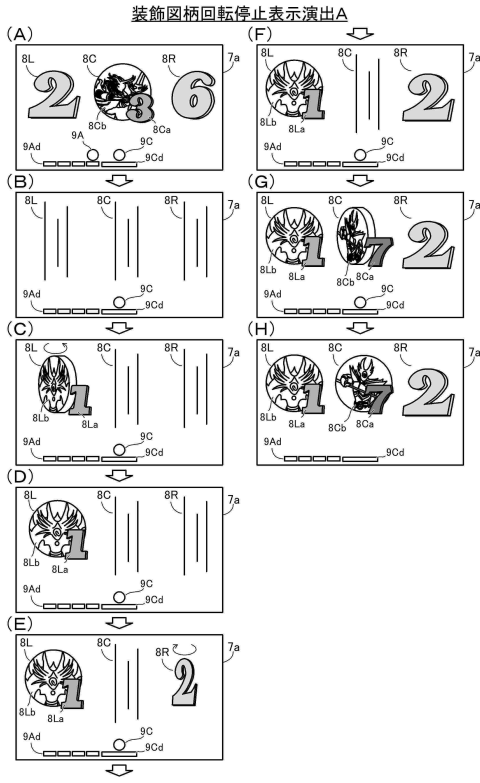
30

40

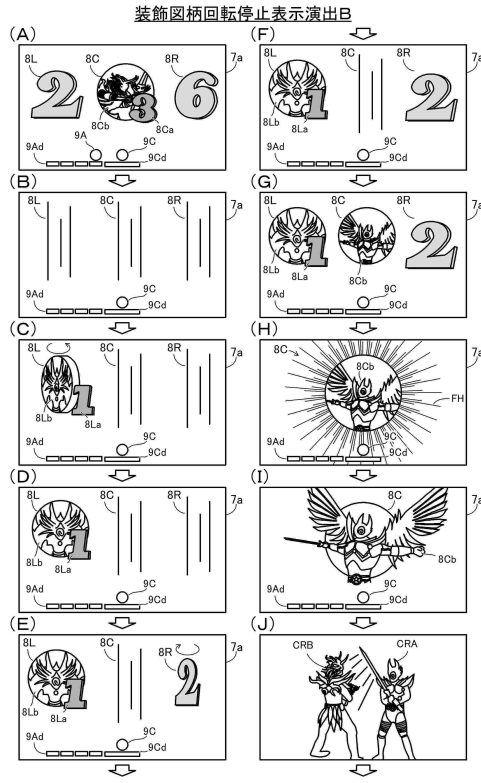
50



【図 1 1 9】



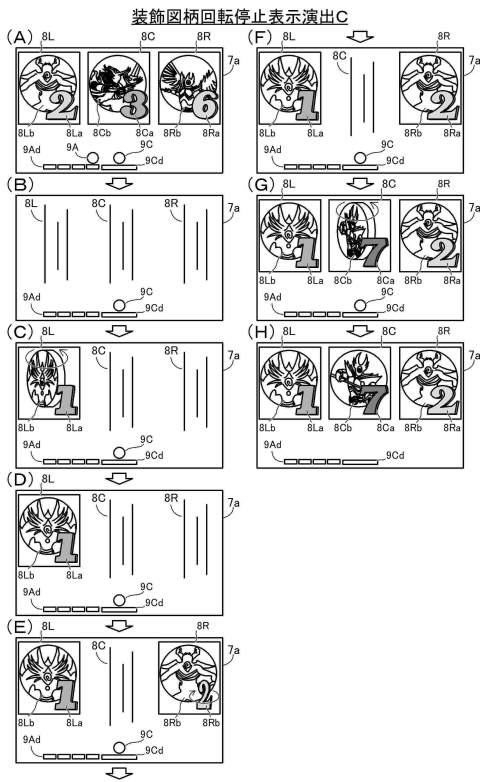
【図 1 2 0】



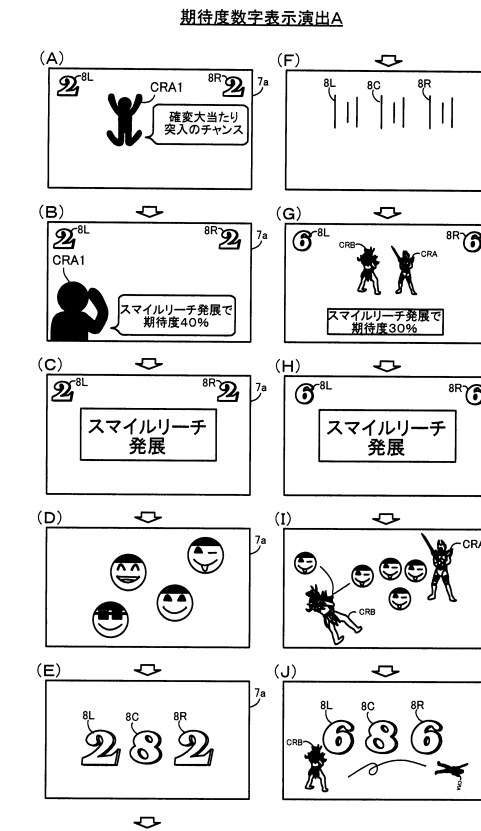
10

20

【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



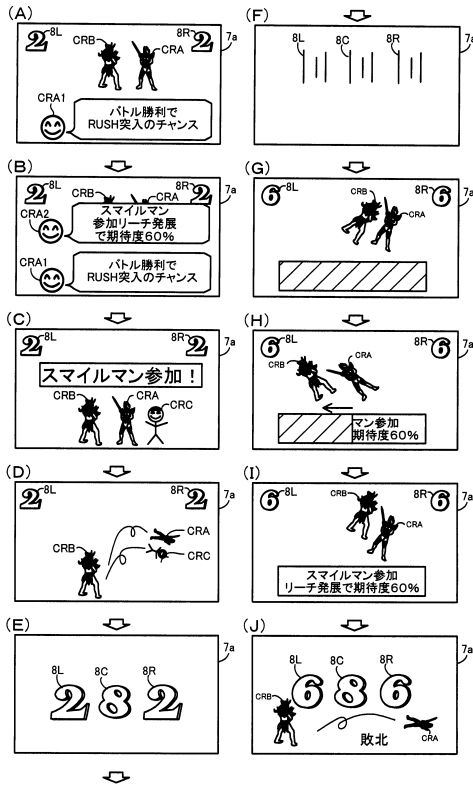
30

40

50

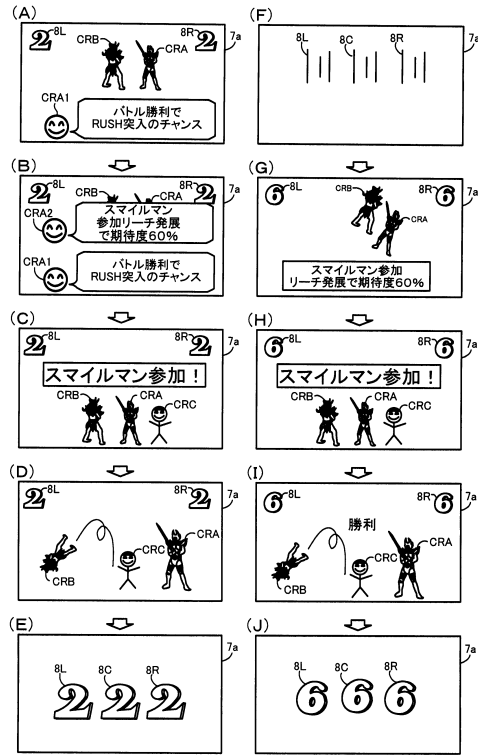
【 図 1 2 3 】

期待度数字表示演出B



【 図 1 2 4 】

期待度数字表示演出C

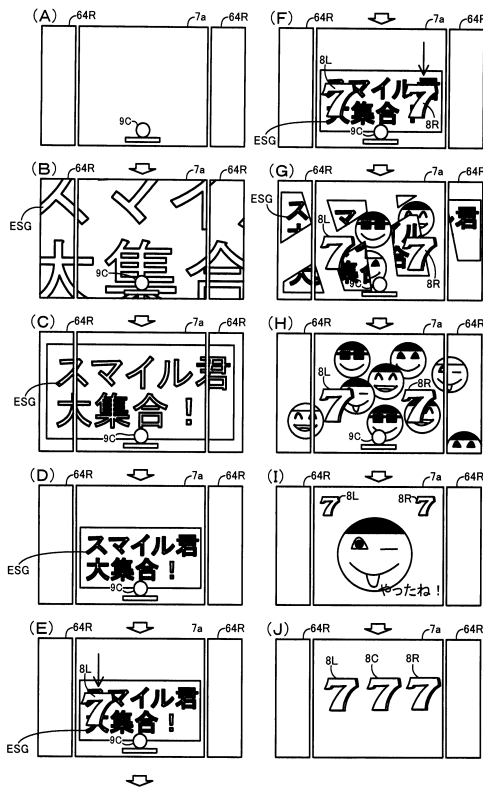


10

20

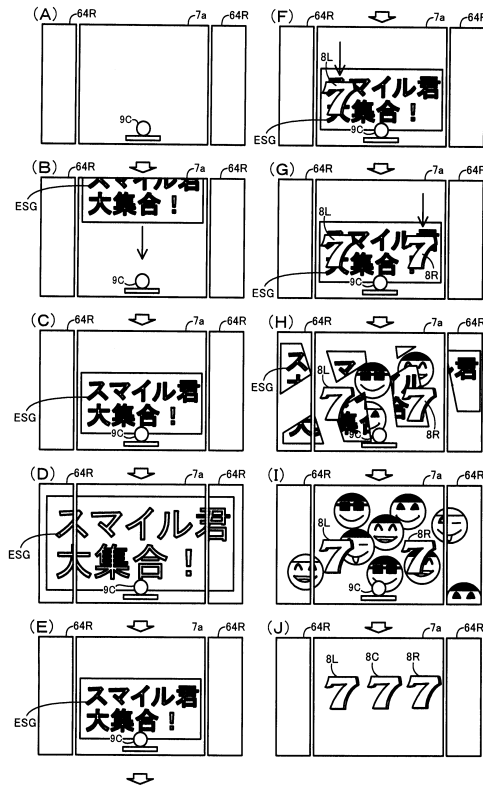
【 図 1 2 5 】

特定演出実行示唆演出A



【 図 1 2 6 】

特定演出実行示唆演出B

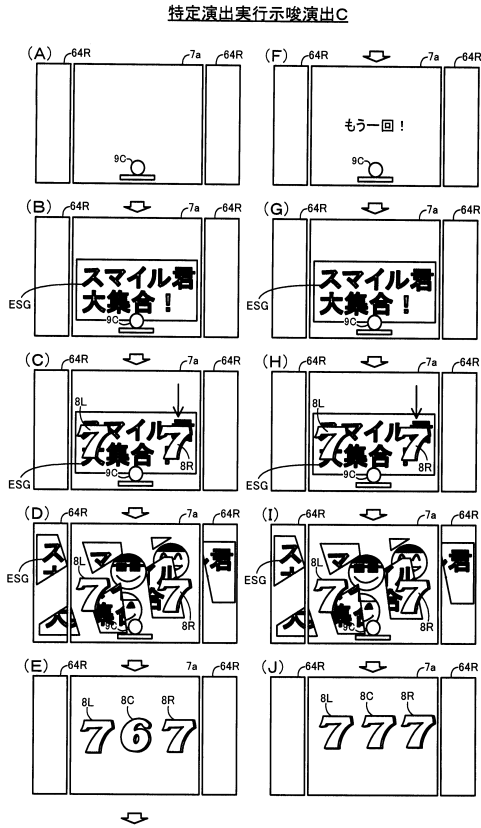


30

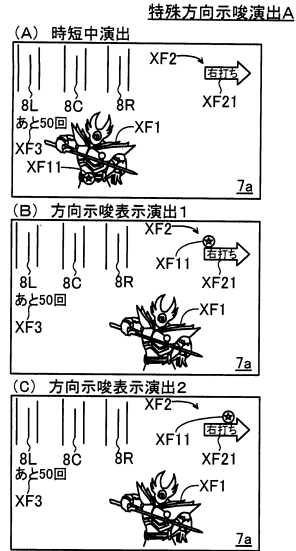
40

50

【図127】



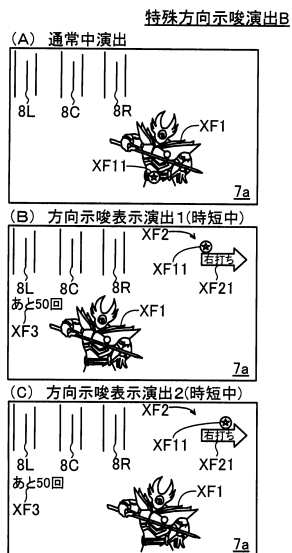
【図128】



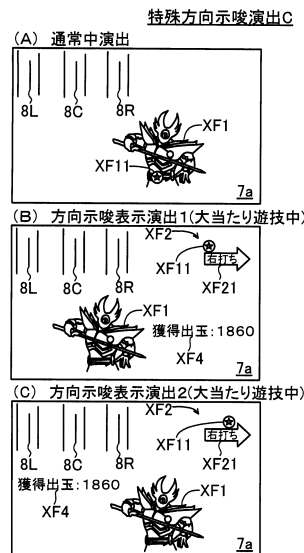
10

20

【図129】



【図130】

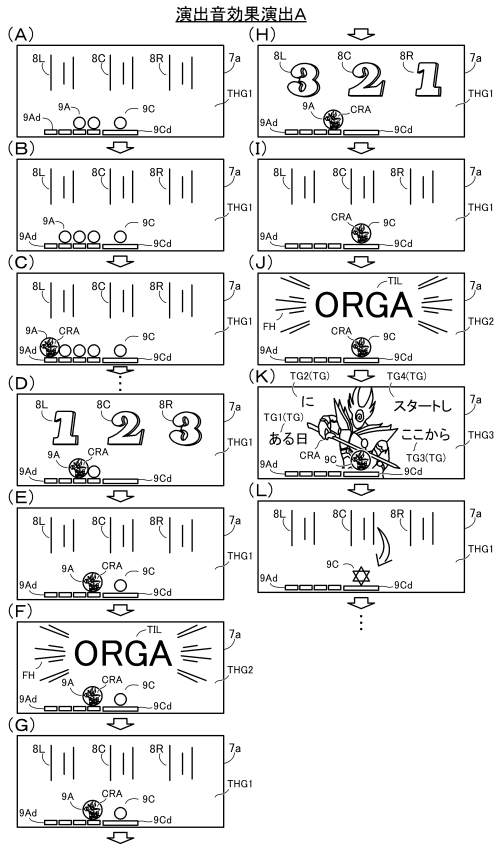


30

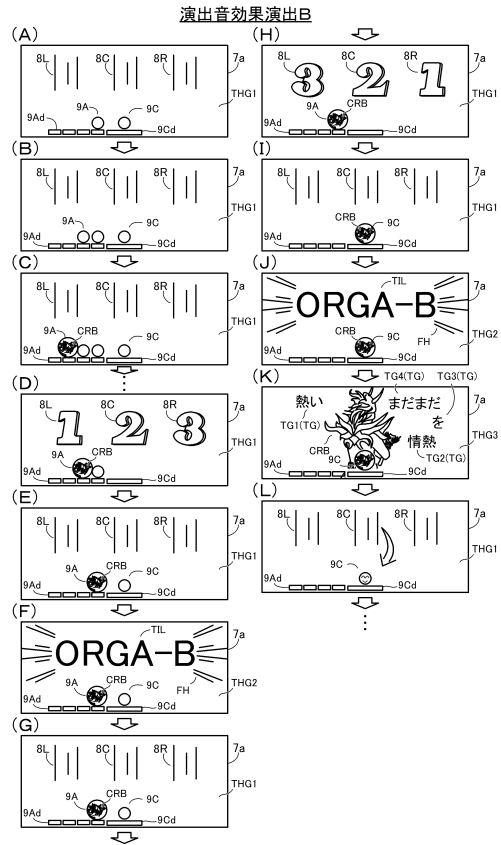
40

50

【図131】



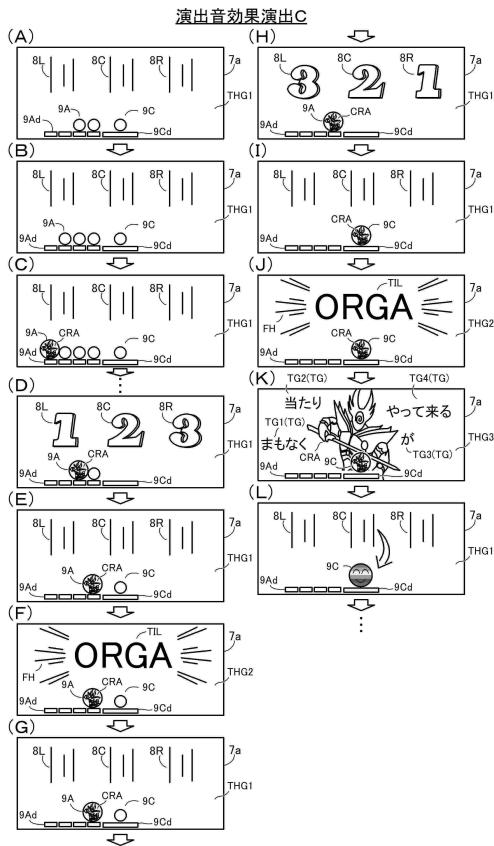
【図132】



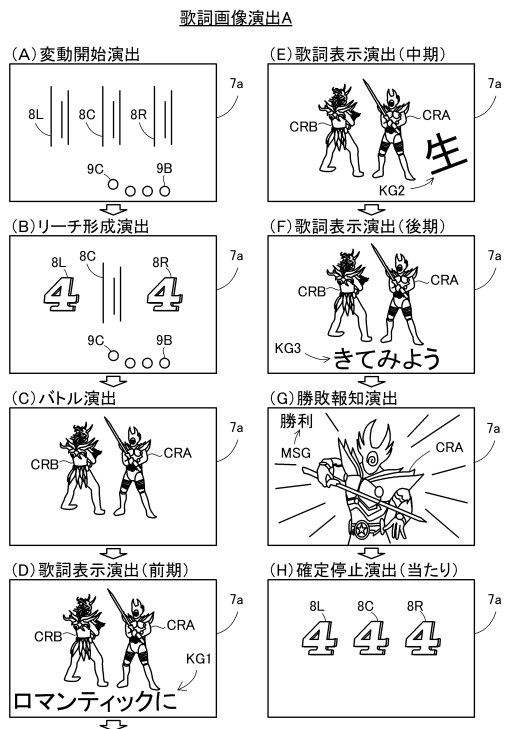
10

20

【図133】



【図134】

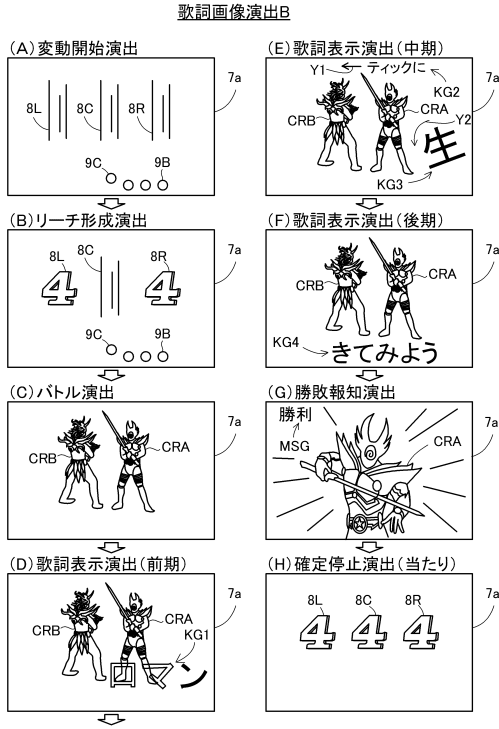


30

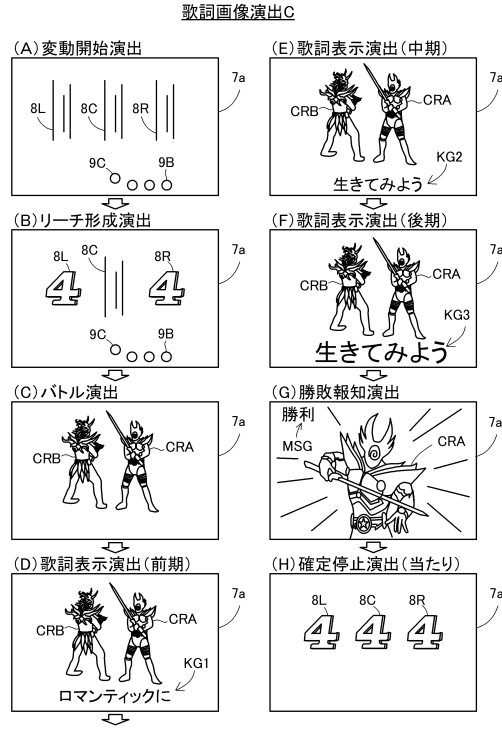
40

50

【 図 1 3 5 】



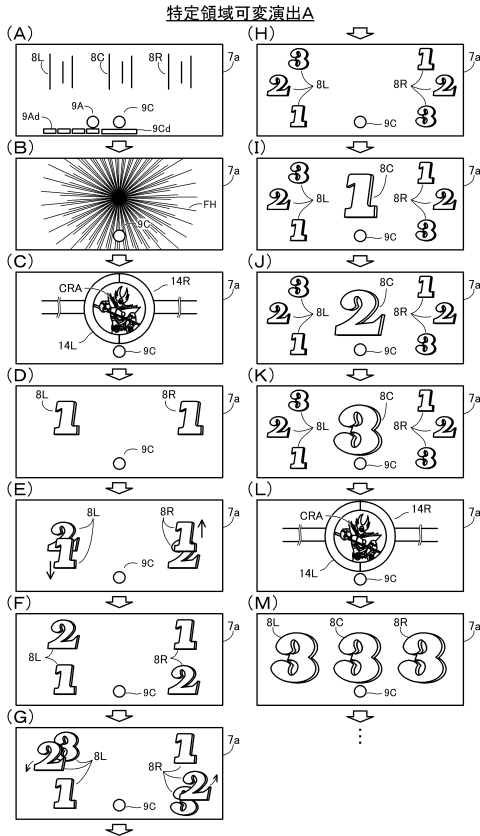
【 図 1 3 6 】



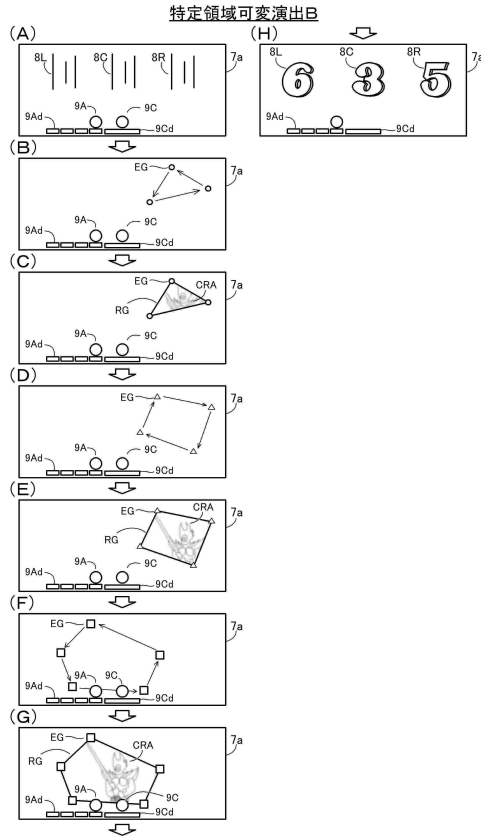
10

20

【 図 1 3 7 】



【 図 1 3 8 】

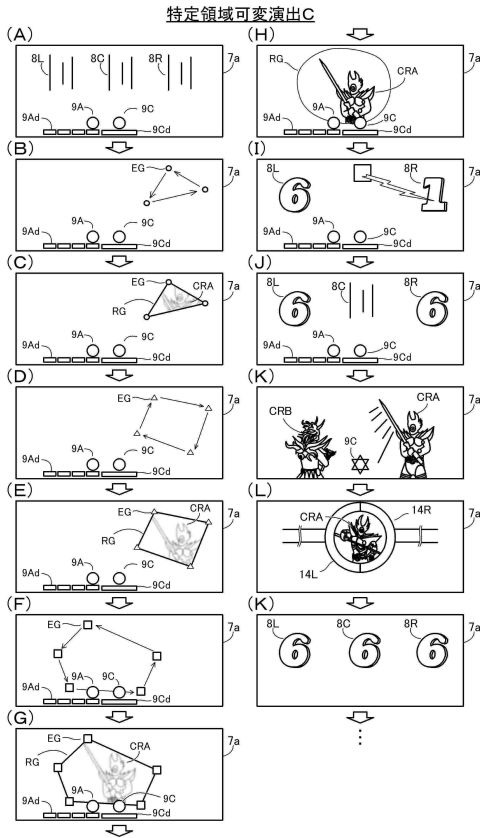


30

40

50

【図139】



【図140】

(A) 単独アタック時における信頼度

第1グループ	信頼度	単独出現
バツマーク	8%	あり
丸マーク	16%	あり
三角マーク	12%	あり
四角マーク	15%	あり
ハートマーク	50%	あり
星マーク	—	なし

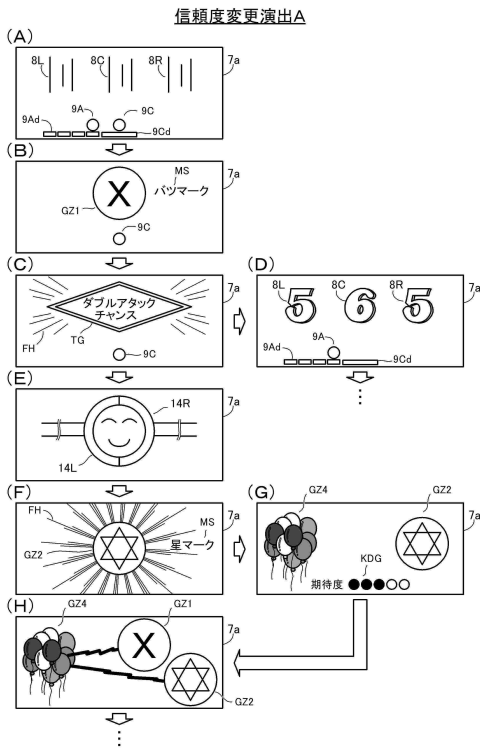
(B) ダブルアタック時における信頼度

第1グループ	信頼度
バツマーク	18%
丸マーク	23%
三角マーク	42%
四角マーク	55%
ハートマーク	47%

10

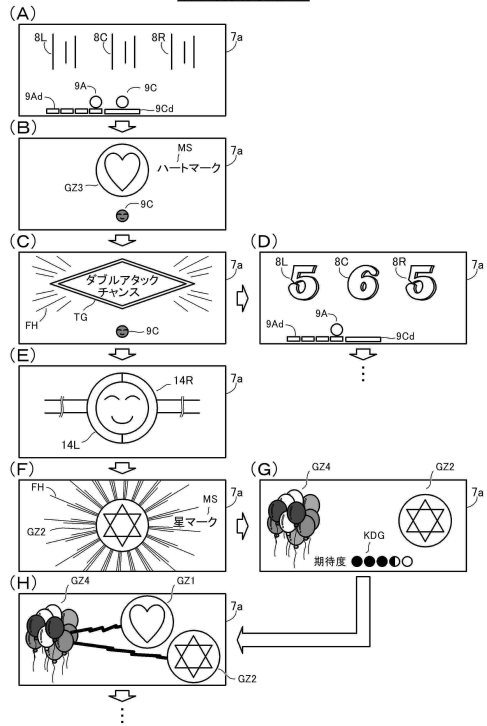
20

【図141】



【図142】

信頼度変更演出B

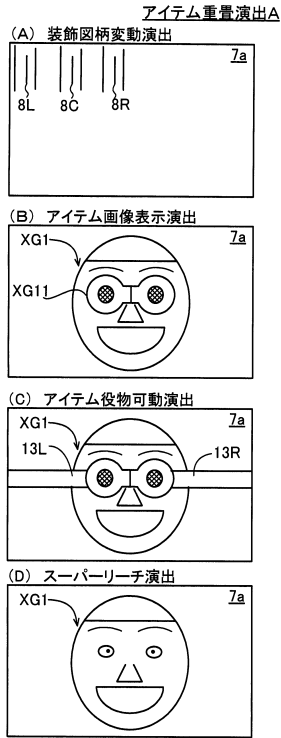


30

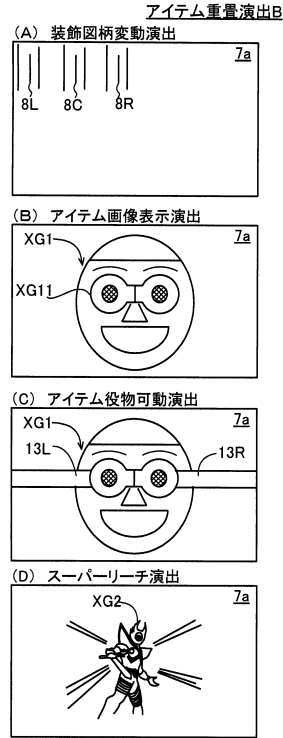
40

50

【 図 1 4 3 】



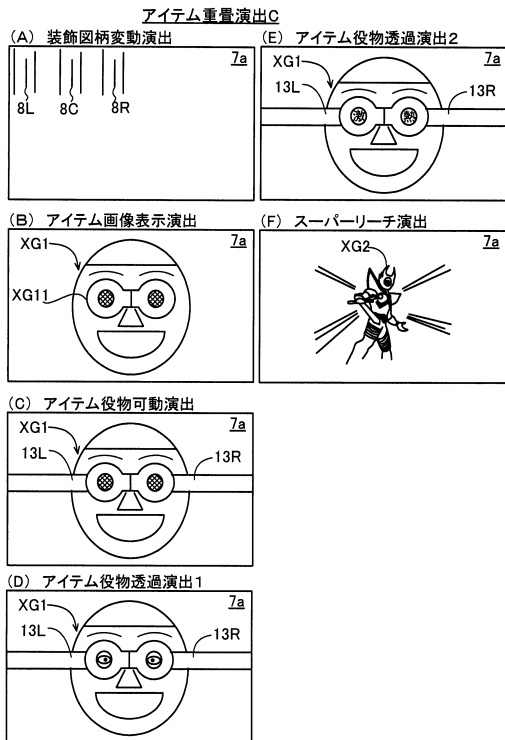
【 図 1 4 4 】



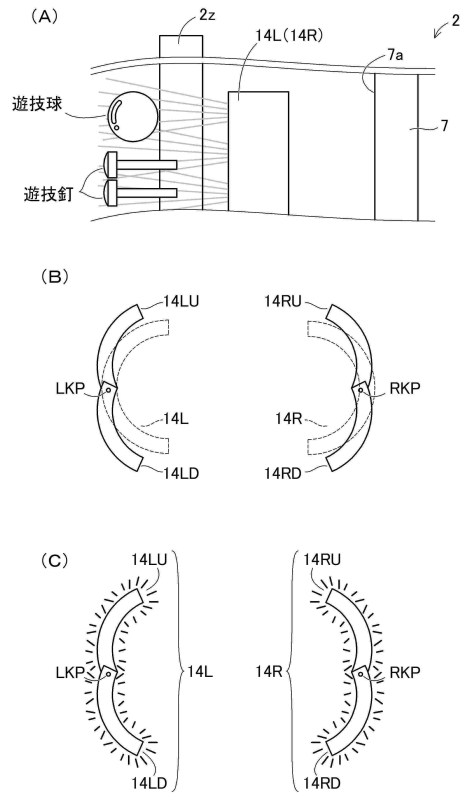
10

20

【 図 1 4 5 】



【 図 1 4 6 】

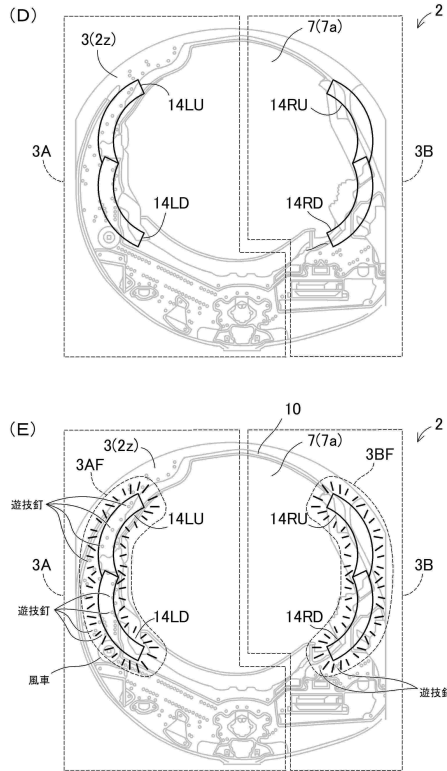


30

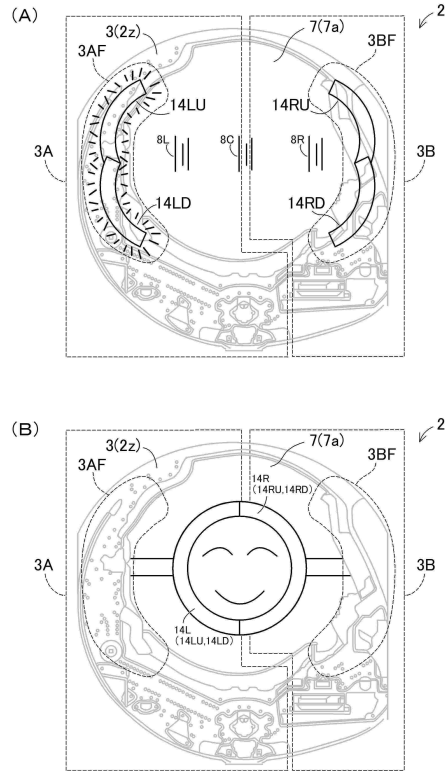
40

50

【図147】



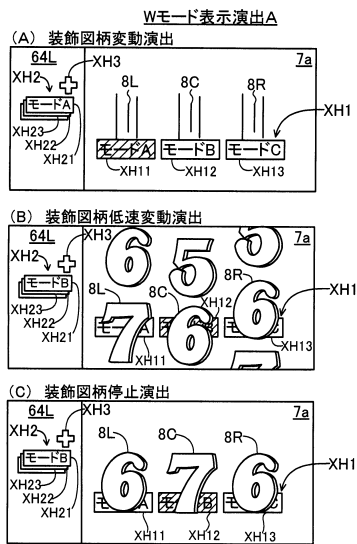
【図148】



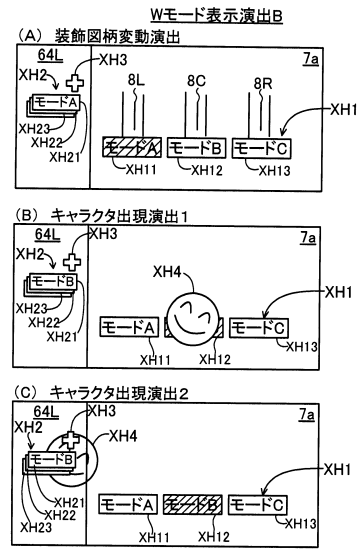
10

20

【図149】



【図150】



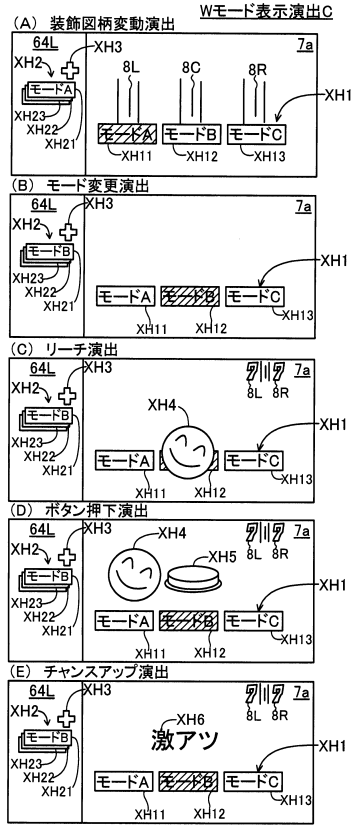
30

40

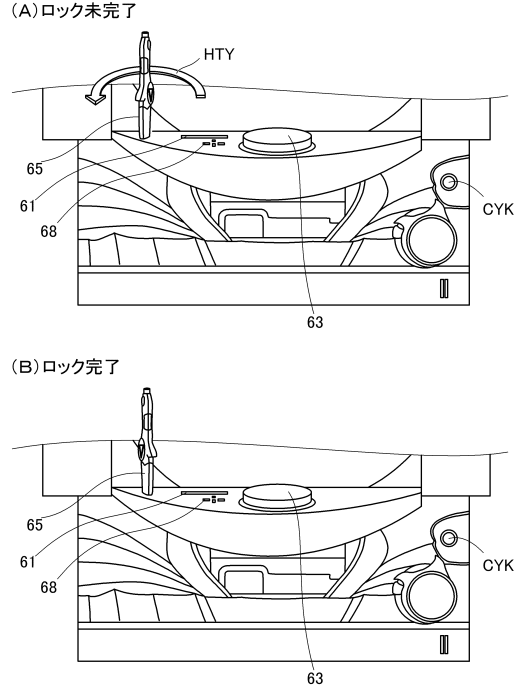
50



【図 1 5 1】



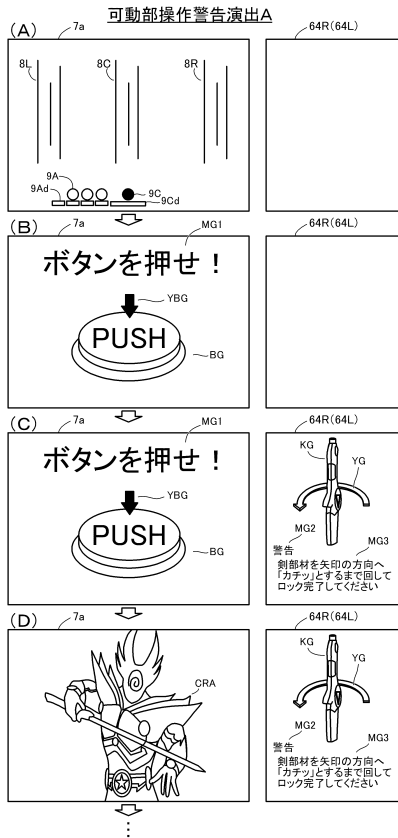
【図 1 5 2】



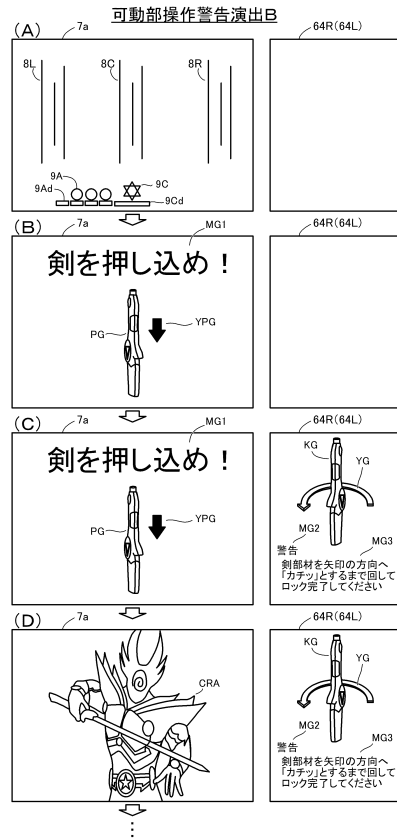
10

20

【図 1 5 3】



【図 1 5 4】



30

40

50

## フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 牧 智宣
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 柏木 浩志
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 梶野 浩司
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 下田 諒
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 上野 雅博
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
審査官 上田 正樹
- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 1 3 6 6 0 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 3 0 4 1 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 2 0 9 2 1 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 1 8 9 2 8 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 2 0 2 2 4 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 2 7 4 1 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 1 0 2 3 4 0 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 0 9 9 7 8 7 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2