

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-71627
(P2022-71627A)

(43)公開日 令和4年5月16日(2022.5.16)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全381頁)

(21)出願番号	特願2020-180691(P2020-180691)	(71)出願人	599104196
(22)出願日	令和2年10月28日(2020.10.28)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74)代理人	100160691
			弁理士 田邊 淳也
		(72)発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	中山 覚
			最終頁に続く

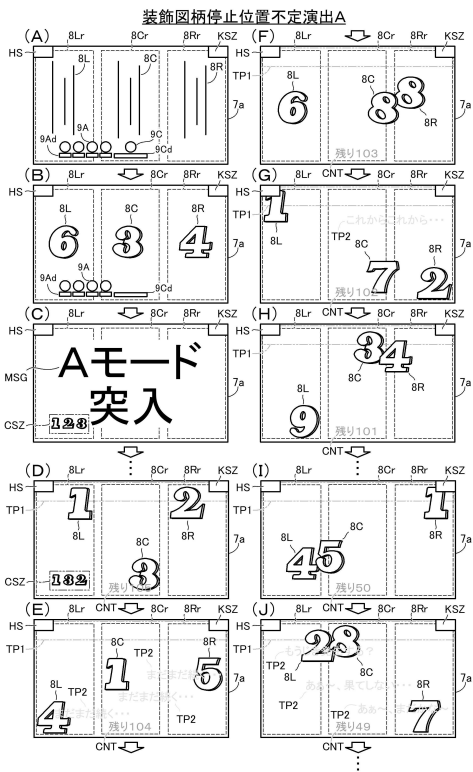
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【解決手段】複数の図柄を変動表示可能な表示手段を備える遊技機は、図柄の確定停止ごとに各図柄の表示態様が変化可能な第1の演出を実行することができるようにしている。第1の演出は、図柄の確定停止時に1つの図柄を他の1つの図柄と重なって表示する演出を含んでいる。第1の演出は、図柄の確定停止時に1つの図柄を他の1つの図柄の進行方向に表示する演出を含んでいる。

【選択図】図60



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄を変動表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
図柄の確定停止ごとに各図柄の表示態様が変化可能な第 1 の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【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】

10

【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】

【特許文献 1】特開 2016 - 202930 号公報

20

【特許文献 2】特開 2016 - 198339 号公報

【特許文献 3】特開 2016 - 182376 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記の遊技機によっても、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。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

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

【0008】

[適用例 1]

複数の図柄を変動表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
図柄の確定停止ごとに各図柄の停止位置、大きさ、傾きが不規則に変化可能な第 1 の演出
を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

40

【0009】

[適用例 2]

適用例 1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出は、図柄の確定停止時に 1 つの図柄を他の 1 つの図柄と重なって表示する
演出を含む、
ことを特徴とする遊技機。

【0010】

[適用例 3]

50

適用例 1 または適用例 2 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出は、図柄の確定停止時に 1 つの図柄を他の 1 つの図柄の進行方向に表示する演出を含む、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 1 】

[適用例 4]

適用例 1 から適用例 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出は、当否を報知する一組の図柄において各図柄の変動領域に表示される図柄が変動ごとに表示態様が変わる演出を含む、
ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 0 1 2 】

[適用例 5]

適用例 1 から適用例 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記複数の図柄のほかに複数種類の画像を表示可能であり、
前記第 1 の演出による図柄の変動中および図柄の確定停止時において、図柄の前方に第 1 の画像を移動表示し、図柄の後方に第 2 の画像を移動表示する第 2 の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 3 】

[適用例 6]

20

適用例 1 から適用例 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 の演出は、前記複数の図柄を同一のタイミングで仮停止したのち確定停止する、
ことを特徴とする遊技機。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 4 】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 5 】

【 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。

30

【 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 T 1 ~ T 4 を説明するための図である。

【 図 9 】 大当たり種別判定テーブル T 5 の説明図である。

【 図 1 0 】 非時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 の説明図である。

【 図 1 1 】 時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 の説明図である。

【 図 1 2 】 電チュー開放パターン判定テーブル T 7 の説明図である。

40

【 図 1 3 】 大入賞口開放パターン判定テーブル T 8 の説明図である。

【 図 1 4 】 V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9 の説明図である。

【 図 1 5 】 主制御メイン処理のフローチャートである。

【 図 1 6 】 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 1 7 】 始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【 図 1 8 】 特図 2 事前判定処理のフローチャートである。

【 図 1 9 】 特図 1 事前判定処理のフローチャートである。

【 図 2 0 】 普通動作処理のフローチャートである。

【 図 2 1 】 特別動作処理のフローチャートである。

【 図 2 2 】 特別図柄待機処理のフローチャートである。

50

- 【図 2 3】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 4】変動パターン選択処理の第 1 のフローチャートである。
- 【図 2 5】変動パターン選択処理の第 2 のフローチャートである。
- 【図 2 6】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】特別電動役物処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】V 開閉部材動作処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】遊技状態設定処理のフローチャートである。 10
- 【図 3 3】V 領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】先読み演出決定処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。
- 【図 4 0】先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 の説明図である。
- 【図 4 1】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 の説明図である。 20
- 【図 4 3】チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 の説明図である。
- 【図 4 4】変動演出中処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】表示制御処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】第 1 可動役物 1 4 の移動態様を例示した説明図である。
- 【図 4 7】第 1 可動役物 1 4 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 8】第 2 可動役物 1 5 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 9】枠可動役物 6 9 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 5 0】サブ表示画面 6 4 の表示演出を例示した説明図である。
- 【図 5 1】確定停止図柄残表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 2】確定停止図柄残表示演出 B を説明するための図である。 30
- 【図 5 3】確定停止図柄残表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 4】変動表示領域変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 5】変動表示領域変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 6】変動表示領域変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 7】変動表示領域重複演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 8】変動表示領域重複演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 9】変動表示領域重複演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 0】装飾図柄停止位置不定演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 1】装飾図柄停止位置不定演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 2】装飾図柄停止位置不定演出 C を説明するための図である。 40
- 【図 6 3】装飾図柄突然確定停止演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 4】装飾図柄突然確定停止演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 5】装飾図柄突然確定停止演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 6】役物連動演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 7】役物連動演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 8】役物連動演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 9】スクロール演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 0】スクロール演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 1】スクロール演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 2】装飾図柄特殊変動演出 A を説明するための図である。 50

- 【図 7 3】装飾図柄特殊変動演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 4】装飾図柄特殊変動演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 5】装飾図柄欠損演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 6】装飾図柄欠損演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 7】装飾図柄欠損演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 8】天井到達予定示唆演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 9】天井到達予定示唆演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 0】天井到達予定示唆演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 1】モード示唆画像表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 2】モード示唆画像表示演出 B を説明するための図である。 10
- 【図 8 3】モード示唆画像表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 4】モード示唆画像継続演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 5】モード示唆画像継続演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 6】モード示唆画像継続演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 7】複数区画表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 8】複数区画表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 9】複数区画表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 0】機能別タイマ表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 1】機能別タイマ表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 2】機能別タイマ表示演出 C を説明するための図である。 20
- 【図 9 3】特定画像遷移演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 4】特定画像遷移演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 5】特定画像遷移演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 6】特定画像吸収演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 7】特定画像吸収演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 8】特定画像吸収演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 9】文字列分解演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 0】文字列分解演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 0 1】文字列分解演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 0 2】大当たり遊技カウント表示演出 A を説明するための図である。 30
- 【図 1 0 3】大当たり遊技カウント表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 0 4】大当たり遊技カウント表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 0 5】ダブルタイマ表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 6】ダブルタイマ表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 0 7】ダブルタイマ表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 0 8】最終画面表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 9】最終画面表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 1 0】最終画面表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 1】昇格保留連演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 1 2】昇格保留連演出 B を説明するための図である。 40
- 【図 1 1 3】昇格保留連演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 4】操作指示表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 1 5】操作指示表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 1 6】操作指示表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 7】ボタン特殊表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 1 8】ボタン特殊表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 1 9】ボタン特殊表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 2 0】演出ボタン有効無効表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 2 1】演出ボタン有効無効表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 2 2】演出ボタン有効無効表示演出 C を説明するための図である。 50

【図 1 2 3】操作自動化演出 A を説明するための図である。

【図 1 2 4】操作自動化演出 B を説明するための図である。

【図 1 2 5】操作自動化演出 C を説明するための図である。

【図 1 2 6】第 1 可動役物と枠可動役物との関係を説明するための図である。

【図 1 2 7】ダブル役物演出 A を説明するための図である。

【図 1 2 8】ダブル役物演出 B を説明するための図である。

【図 1 2 9】可動部材接触演出 A を説明するための図である。

【図 1 3 0】可動部材接触演出 B を説明するための図である。

【図 1 3 1】可動部材接触演出 C を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

10

【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。

【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 50 と、遊技盤 2 とを備え、遊技機枠 50 の内側に遊技盤 2 が取り付けられている。遊技機枠 50 は、前枠（前枠部）53 のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）53 は、外枠および内枠の前方向側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル 60 と、打球供給皿（上皿）61 と、余剰球受皿（下皿）62 と、演出ボタン 63 と、サブ表示画面 64（右サブ表示画面 64R、左サブ表示画面 64L、および、上サブ表示画面 64U）と、剣部材 65 と、枠ランプ 66 と、スピーカ 67 と、枠可動体 69 と、を備えている。前枠 53 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。

20

【0018】

ハンドル 60 は、前枠 53 の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。ハンドル 60 の右側と左側には、可動式のいわゆるギミックである枠可動体 69（枠可動役物 69 とも呼ぶ）が設けられている。枠可動体 69 は、ハンドル 60 の左右のそれぞれに配置された 2 つの部材が左右方向に移動可能に構成されている。2 つの部材のそれぞれは、柔軟性のある平板状の部材で形成されており、主面がハンドル 60 に近づいたり遠ざかったりするように構成されている。枠可動体 69 は、通常時はハンドル 60 の左側と右側においてそれぞれハンドル 60 から遠ざかった退避位置（図 1）で静止しており、退避位置からハンドル 60 に向かって互いに近接するように移動（進出）してハンドル 60 に触れる位置で静止することができる。枠可動体 69 は、進出位置のとき、ハンドル 60 またはハンドル 60 を操作中の遊技者の右手に触れる。

30

40

【0019】

打球供給皿（上皿）61 は、前枠 53 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）62 は、打球供給皿（上皿）61 の下方に配置され、打球供給皿 61 に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン 63 は、打球供給皿（上皿）61 の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。演出ボタン 63 の内側には振動モータが配置されており、演出等に応じてボタン自体が上下左右に振動するように構成されている。剣部材 65 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができる。剣部材 65 は、剣部材 65 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、剣部材 65 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 64 は、液晶表

50

示装置の画面であり、右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L と、上サブ表示画面 6 4 U とを含んでいる。右サブ表示画面 6 4 R は、前枠 5 3 の右側に設けられ、左サブ表示画面 6 4 L は、前枠 5 3 の左側に設けられ、上サブ表示画面 6 4 U は、前枠 5 3 の上側に設けられている。右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L は、遊技盤 2 を介して対となる位置に配置されている。上サブ表示画面 6 4 U は、遊技盤 2 の上方に配置されている。右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L と、上サブ表示画面 6 4 U は、前枠 5 3 の開口部を囲むように配置されている。サブ表示画面 6 4 は、液晶表示装置であってもよいし、有機 E L 表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。枠ランプ 6 6 は、右枠ランプと、左枠ランプとを含んでおり、前枠 5 3 の上方に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。右枠ランプは、上サブ表示画面 6 4 U と右サブ表示画面 6 4 R との間に配置された斜め線状の発光部である。左枠ランプは、上サブ表示画面 6 4 U と左サブ表示画面 6 4 L との間に配置された斜め線状の発光部である。スピーカ 6 7 は、前枠 5 3 の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。

【 0 0 2 0 】

遊技盤 2 は、遊技領域 3 と、レール部材 4 と、盤ランプ 5 と、画像表示装置 7 と、第 1 盤可動体 1 4 と、第 2 盤可動体 1 5 と、固定入賞装置（ヘソ） 1 9 と、普通可変入賞装置（電チュー） 2 2 と、ゲート（スルーチャッカー） 2 8 と、第 1 大入賞装置（第 1 アタッカー） 3 1 と、第 2 大入賞装置（第 2 アタッカー） 3 6 と、大入賞口開放始動口 1 7 と、一般入賞口 2 7（普通入賞口 2 7）と、アウト口 1 6 と、表示器類 4 0 と、を備えている。

【 0 0 2 1 】

遊技領域 3 は、ハンドル 6 0 の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材 4 は、遊技領域 3 の左側端部に配置され、ハンドル 6 0 の操作によって発射された遊技球を遊技領域 3 の上方に向けて誘導する。盤ランプ 5 は、遊技領域 3 の背面側に配置され、遊技領域 3 の背面側から光を照射する。ここでは、盤ランプ 5 のうちの一部は、右枠ランプ、および、左枠ランプと接続され、形態や発光が連続するように構成されている。

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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

10

【００２５】

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。

20

【００２６】

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。

30

【００２７】

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

40

【００２８】

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。

【００２９】

50

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

【 0 0 3 0 】

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

10

【 0 0 3 1 】

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

20

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

30

【 0 0 3 4 】

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

40

【 0 0 3 5 】

第 1 大入賞装置（第 1 アタッカー、第 1 特別可変入賞装置）3 1 は、遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の右上方に配置され、第 1 大入賞口（第 1 特別入賞口）3 0 と、V 領域 3 9 と、非 V 領域 7 0 と、V 開閉部材 7 1 とを備えている。第 1 大入賞口 3 0 は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第 1 特別入賞口開

50

閉部材) 32を備えている。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33(図3)によって駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【0036】

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

10

20

30

【0037】

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

【0038】

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

40

【0039】

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

【0040】

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

50

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

【 0 0 4 1 】

図 2 は、表示器類 4 0 の拡大図である。表示器類 4 0 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a と、第 2 特別図柄表示器 4 1 b と、普通図柄表示器 4 2 と、第 1 特図保留表示器 4 3 a と、第 2 特図保留表示器 4 3 b と、普図保留表示器 4 4 と、を含んでいる。第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、第 1 特別図柄を可変表示する。第 2 特別図柄表示器 4 1 b は、第 2 特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器 4 2 は、普通図柄を可変表示する。第 1 特図保留表示器 4 3 a は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する。第 2 特図保留表示器 4 3 b は、第 2 特別図柄表示器 4 1 b の作動保留（第 2 特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器 4 4 は、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する。第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して「特別図柄」とも呼ぶ。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して「特別図柄表示器 4 1」とも呼ぶ。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して「特図保留表示器 4 3」とも呼ぶ。

10

20

【 0 0 4 2 】

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

30

【 0 0 4 3 】

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

40

【 0 0 4 4 】

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

50

。各々の特図保留記憶領域 8 5 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 8 5 a、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とともにそれぞれ 4 個となっている。特図保留記憶領域 8 5 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 2 0 または第 2 始動口 2 1 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 4 3 に表示される。第 1 特図保留表示器 4 3 a と第 2 特図保留表示器 4 3 b は、例えばそれぞれ 4 個の L E D で構成されている。各特図保留表示器 4 3 は、特図保留の数だけ L E D を点灯させることによって特図保留の数を表示する。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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。

【００４９】

10

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

20

【００５０】

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

30

40

【００５１】

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

50

についての表示制御おこなう。

【 0 0 5 2 】

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

10

20

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

30

40

【 0 0 5 5 】

画像制御基板 1 0 0 は、画像制御用マイコン 1 0 1 と、入力回路 1 0 5 a と、出力回路 1 0 5 b とを備えている。画像制御用マイコン 1 0 1 は、画像制御基板 1 0 0 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置 7 やサブ表示画面 6 4 の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン 1 0 1 は、CPU 1 0 2 と、ROM 1 0 3 と、RAM 1 0 4 とを含んでいる。ROM 1 0 3 には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置 7 やサブ表示画面 6 4 に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等 (演出図柄を含む) や背景画像等の画像データが格納されている。RAM 1 0 4 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 1 0 2 は、ROM 1 0 3 に記憶されているプログラ

50

ムを実行する。演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン 1 0 1 に画像表示装置 7 やサブ表示画面 6 4 の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン 1 0 1 は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて R O M 1 0 3 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。

【 0 0 5 6 】

音声制御基板 1 0 6 には、スピーカ 6 7 が接続されており、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ 6 7 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 9 0 のサブ R O M 9 3 に格納されている。なお、音声制御基板 1 0 6 は、C P U を実装していてもよく、その C P U 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 1 0 6 は、R O M を実装していてもよく、その R O M に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 6 7 を画像制御基板 1 0 0 に接続し、画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 に音声制御を実行させてもよい。さらに、画像制御基板 1 0 0 の R O M 1 0 3 に音響データを格納してもよい。

10

【 0 0 5 7 】

ランプ制御基板 1 0 7 には、枠ランプ 6 6 と、盤ランプ 5 と、第 1 可動役物 1 4 と、第 2 可動役物 1 5 と、枠可動役物 6 9 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 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 1 0 7 を介して枠ランプ 6 6 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 9 1 は、枠ランプ 6 6 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 6 6 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 9 0 のサブ R O M 9 3 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 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、および、枠可動役物 6 9 を動作させる。演出制御用マイコン 9 1 は、第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、および、枠可動役物 6 9 のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、および、枠可動役物 6 9 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ R O M 9 3 に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 1 0 7 は、C P U を実装していてもよく、その C P U にコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物 1 4、1 5 の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板 1 0 7 は R O M を実装していてもよく、その R O M 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。

20

30

【 0 0 5 8 】

中継基板 1 0 8 には、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a と、セレクトボタン検出スイッチ 6 8 a と、が接続されている。演出ボタン検出スイッチ 6 3 a は、演出ボタン 6 3（図 1）が押下操作されたことを検出する。演出ボタン 6 3 が押下されると、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a から、中継基板 1 0 8 を介してサブ制御基板 9 0 にスイッチ信号が出力される。また、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a には振動モータが取り付けられており、中継基板 1 0 8 からの信号に応じて駆動し、演出ボタン 6 3 を振動させることができる。セレクトボタン検出スイッチ 6 8 a は、セレクトボタン 6 8 が押下操作されたことを検出する。なお、中継基板 1 0 8 には、ほかに、剣部材 6 5 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。

40

【 0 0 5 9 】

3 . 遊技機のデータ構成

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

50

M 9 4 に設けられている記憶領域を説明するための図である。

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

メイン R A M 8 4 (図 5 (B)) には、コマンドセット領域 8 4 a と、フラグセット領域 8 4 b と、カウンタセット領域 8 4 c と、特別動作ステータスセット領域 8 4 d と、特図保留記憶領域 8 5 と、普図保留記憶領域 8 6 とが設けられている。コマンドセット領域 8 4 a は、主制御メイン処理 (後述) において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域 (出力バッファ) であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V 通過コマンド、客待ち待機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域 8 4 b は、主制御メイン処理 (後述) において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第 1 入賞フラグ、第 2 入賞フラグ、天井フラグ、V フラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域 8 4 c は、主制御メイン処理 (後述) において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、天井カウンタ、確変カウンタ、時短カウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域 8 4 d は、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域 8 5 は、第 1 特図保留が記憶される第 1 特図保留記憶領域 8 5 a と、第 2 特図保留が記憶される第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とを含んでいる。第 1 特図保留記憶領域 8 5 a には、第 1 特図保留の 1 個目、2 個目、3 個目、4 個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群 (保留情報) を記憶するための第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域が設けられている。第 2 特図保留記憶領域 8 5 b には、第 2 特図保留の 1 個目、2 個目、3 個目、4 個目にそれぞれ対応する乱数値群 (保留情報) を記憶するための第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域 8 6 は、普図保留の 1 個目、2 個目、3 個目、4 個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数 (あたり乱数) 等の乱数値群 (保留情報) を記憶するための第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域が設けられている。なお、メイン R A M 8 4 には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、可動役物 1 4、1 5 や枠可動体 6 0 0 を駆動させるための駆動データがセットされる駆動データバッファ等が設けられている。メイン R A M 8 4 に記憶されている情報は、遊技機 1 の電源の O F F、O N によってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、フラグ、カウンタ、ステータス情報、保留情報については、電源の O F F、O N によっても状態が変わらず、情報が維持される。一方、メイン R A M 8 4 に記憶されている情報は、遊技機 1 のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、フラグの初期状態として、天井フラグは「 O N 」にセットされ、その他のフラグは「 O F F 」にセットされる。また、カウンタの初期状態として、天井カウンタには「 5 0 0 」がセットされ、その他のカウンタには「 0 」がセットされる。

【 0 0 6 2 】

サブ R O M 9 3 (図 6 (A)) には、先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 と、基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 と、チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 と、停止図柄パターン決定テーブル T 5 4 と、が格納されている。これらの決定テーブルは、演出制御用マイコン 9 1 が実行するサブ制御メイン処理 (後述) において、演出制御用マ

10

20

30

40

50

アイコン 9 1 によって参照される。各決定テーブルの具体的な内容については後述する。

【 0 0 6 3 】

サブ R A M 9 4 (図 6 (B)) には、コマンド記憶領域 9 4 a と、演出コマンドセット領域 9 4 b と、事前判定情報記憶領域 9 4 c と、カウンタセット領域 9 4 d と、が設けられている。コマンド記憶領域 9 4 a は、サブ制御メイン処理 (後述) において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域 (入力バッファ) であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V 通過コマンド、客待ち待機コマンドなどが格納される。演出コマンドセット領域 9 4 b は、サブ制御メイン処理 (後述) において、サブ制御基板 9 0 から画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7、中継基板 1 0 8 に出力されるコマンドがセットされる領域 (出力バッファ) であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。事前判定情報記憶領域 9 4 c は、サブ制御メイン処理 (後述) において、事前判定情報が記憶される。カウンタセット領域 9 4 d は、サブ制御メイン処理 (後述) において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、天井演出カウンタ、宵越し演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタなどがセットされる。サブ R A M 9 4 に記憶されている情報のうち、宵越し演出カウンタ以外は、遊技機 1 の電源の O F F、O N によってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、宵越し演出カウンタ以外のカウンタ、事前判定情報については、電源の O F F、O N によっても状態が変わらず、情報が維持される。宵越し演出カウンタは、遊技機 1 の電源の O F F、O N によってもリセットされ、初期状態として 0 がセットされる。サブ R A M 9 4 に記憶されている情報は、遊技機 1 のラムクリアによってもリセットされる。リセットされると、カウンタの初期状態として、天井演出カウンタには 5 0 0 がセットされ、その他のカウンタには 0 がセットされる。

【 0 0 6 4 】

図 7 は、遊技機 1 において使用される各種の乱数を説明するための図である。図 7 (A) は、メイン制御部側の遊技制御用マイコン 8 1 が取得する乱数を示しており、図 7 (B) は、サブ制御部側の演出制御用マイコン 9 1 が取得する乱数を示している。遊技制御用マイコン 8 1 は、「大当たり乱数」と、「大当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄乱数 (当たり乱数) 」とを後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「大当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選 (大当たり判定) に用いられる乱数であり、0 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲の値をとる。「大当たり種別乱数」は、当選した大当たりの種別の抽選 (大当たり種別判定) に用いられる乱数であり、0 ~ 1 2 7 までの範囲の値をとる。「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、0 ~ 1 2 7 までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄 (装飾図柄) のうち変動表示されている演出図柄が残り 1 つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態 (例えば、「7 ↓ 7」の状態) のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面 7 a 内で揺れているように表示されてもよい。「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0 ~ 1 2 7 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 2 2 を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選 (普通図柄抽選) に用いられる。普通図柄乱数は、0 ~ 2 5 5 までの範囲の値をとる。「大当たり乱数」、「大当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口 (第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1) への入球に基づいて取得される。第 1 始動口 2 0 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 8 5 a に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入球に基づいて取得された乱数値群は第 2 特図保留記憶領域 8 5 b に記憶される。

「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、ゲート 28 の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普図保留記憶領域 86 に記憶される。

【0065】

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 RAM 94 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 RAM 94 に記憶される。

10

【0066】

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

【0067】

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

20

【0068】

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

30

40

【0069】

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

50

(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。

【 0 0 7 0 】

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 1 】

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 ～ 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 1」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 5」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブル T 5 を参照することによって、特図停止図柄に対応する「特図停止図柄データ」、特別遊技の「オープニング（O P）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（E D）コマンド」も特定することができる。「1 6 R V 通過予定大当たり」、「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」、「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」および「1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」の具体的な内容については後述する。

【 0 0 7 2 】

図 1 0 は、非時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 を説明するための図である。図 1 1 は、時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 を説明するための図である。変動パターン判定テーブル T 6 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した変動パターン乱数値（0 ～ 1 2 7）に応じて、変動パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 1 0 では、例えば、非時短状態において第 1 始動口 2 0 に入賞し、大当たり判定テーブル T 1 において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブル T 2 において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「1 ～ 2」であり、変動パターン乱数値が「0 ～ 6 0」の場合には、変動パターンが「P 7」と判定されることが示されている。図 1 1 では、例えば、時短状態において第 2 始動口 2 1 に入賞し、大当たり判定テーブル T 1 において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブル T 5 において「1 6 R V 通過予定大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0 ～ 1 0」の場合には、変動パターンが「P 6 1」と判定されることが示されている。図 1 0 , 1 1 に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（S P リーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる 5 種類のスーパーリーチ（S P 1、S P 2、

S P 3 , S P 4 , S P 5) が設定されている。S P 1 ~ 3 では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。S P 1 ~ 5 の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

【 0 0 7 3 】

図 1 2 は、電チュー開放パターン判定テーブル T 7 を説明するための図である。電チュー開放パターン判定テーブル T 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チュー 2 2 の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 1 2 (A) では、「非時短状態」のとき、電チュー 2 2 の開放パターンは「開放パターン 1 1」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 1 2」と判定されることが示されている。図 1 2 (B) には、開放パターン 1 1 と開放パターン 1 2 の内容が示されている。開放パターン 1 1 では、開放回数 1 回、開放時間 0 . 2 秒の電チュー 2 2 の開放をおこなう。開放パターン 1 2 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 2 2 の開放をおこなう。ただし、この電チュー 2 2 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 1 0 個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

10

【 0 0 7 4 】

図 1 3 は、大入賞口開放パターン判定テーブル T 8 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 T 8 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、特図停止図柄データ（図 9）に応じて、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 1 3 (A) では、特図停止図柄データが「1 1 H」、「1 2 H」、または、「2 1 H」のとき、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 の開放パターンは「開放パターン 2 1」と判定され、特図停止図柄データが「1 4 H」、「1 5 H」、「2 2 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 2 2」と判定され、特図停止図柄データが「1 3 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 2 3」と判定されることが示されている。図 1 3 (B) には、開放パターン 2 1、開放パターン 2 2 および開放パターン 2 3 の内容が示されている。開放パターン 2 1 では 1 ~ 1 3、1 5 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこない、1 4、1 6 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放（ロング開放）をおこなう。開放パターン 2 2 では 1 ~ 1 3 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこない、1 4、1 6 R 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 3 5 の開放（ショート開放）をおこない、1 5 R 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 3 0 の開放（ショート開放）をおこなう。開放パターン 2 3 では 1 ~ 1 3、1 5 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこない、1 4 R 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 3 5 の開放（ショート開放）をおこない、1 6 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放（ロング開放）をおこなう。ただし、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 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。

20

30

【 0 0 7 5 】

図 1 4 は、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9 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 T 9 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、特図停止図柄データ（図 9）に応じて、V 開閉部材 7 1 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 1 4 (A) では、特図停止図柄データが「1 1 H」、「1 2 H」、または、「2 1 H」のとき、V 開閉部材 7 1 の開放パターンは「開放パターン 3 1」と判定され、特図停止図柄データが「1 3 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 3 2」と判定され、特図停止図柄データが「1 4 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 3 3」と判定され、特図停止図柄データが「1 5 H」または「2 2 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 3 4」と判定されることが示されている。図 1 4 (B) には、開放パターン 3 1、開放パターン 3 2、開放パターン 3 3、および、開

40

50

放パターン 3 4 の内容が示されている。開放パターン 3 1 では 2、4、6、8 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこなう。1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこない、2 個目の入賞があったとき開放時間最大 3 1.5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。開放パターン 3 2 では 2、4、6、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこなう。8、1 0 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこない、2 個目の入賞があったとき開放時間最大 3 1.5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。開放パターン 3 3 では 2、6 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこない、2 個目の入賞があったとき開放時間最大 3 1.5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。4、8、1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこなう。開放パターン 3 4 では 2、4、6、8、1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこなう。

10

【0 0 7 6】

4. 大当たり等の説明

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

20

30

【0 0 7 7】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については、図 9 に示すとおりである。ここでは、大当たりの種別としては、大きく分けて「V 通過予定大当たり」と「V 非通過予定大当たり」の 2 つある。「V 通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が可能な開放パターン（V 通過予定開放パターン）で開閉部材 3 2、開閉部材 3 7 および V 開閉部材 7 1 を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが 1 1 H ~ 1 4 H、2 1 H の大当たりが「V 通過予定大当たり（確変大当たり）」に該当する。図 1 3 に示す開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターンと、図 1 4 に示す V 開閉部材 7 1 の開放パターンとの組み合わせが、（開放パターン 2 1：開放パターン 3 1）、（開放パターン 2 2：開放パターン 3 3）、または（開放パターン 2 3：開放パターン 3 2）のとき、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が可能となる。「V 非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が不可能な開放パターン（V 非通過予定開放パターン）で開閉部材 3 2、開閉部材 3 7 および V 開閉部材 7 1 を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが 1 5 H、2 2 H の大当たりが「V 非通過予定大当たり」に該当する。図 1 3 に示す開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターンと、図 1 4 に示す V 開閉部材 7 1 の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン 2 2：開放パターン 3 4）のとき、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が不可能となる。上記のように、開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターン 2 2 は、V 通過予定開放パターンと V 非通過予定開放パターンとを兼ねている。

40

50

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

「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。

【 0 0 8 0 】

「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。

【 0 0 8 1 】

「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。

【 0 0 8 2 】

上記の説明から明らかなように、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」とは、第1大入賞口30と第2大入賞口35（開閉部材32と開閉部材37）との開放パターンが同一（開放パターン22）であり、V開閉部材71の開放パターンのみが異なっている（開放パターン34と開放パターン33）。なお、後述するが、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」は、大当たり遊技終了後に時短遊技（本例では100回

10

20

30

40

50

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

【００８３】

また、図９に示すように、第１特別図柄（特図１）の抽選における大当たりの振分率は、Ｖ通過予定大当たりが６８／１２８（約５３％）、Ｖ非通過予定大当たりが６０／１２８（約４７％）となっている。これに対して、第２特別図柄（特図２）の抽選における大当たりの振り分け率は、Ｖ通過予定大当たりが８３／１２８（約６４．８％）、Ｖ非通過予定大当たりが４５／１２８（約３５．２％）となっている。このように遊技機１では、第１始動口２０に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第１特別図柄の抽選）よりも、第２始動口２１に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第２特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【００８４】

５．遊技状態の説明

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

【００８５】

また、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表

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

10

【0086】

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

20

30

40

【0087】

遊技機 1 では、V 通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、または、「高確時短状態」という。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が高確高ベース状態になる大当たりは、

50

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

【0088】

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

【0089】

6. 遊技制御用マイコン 81 の動作

図 15 ~ 図 34 に基づいて主制御基板 80 (図 3) に設けられた遊技制御用マイコン 81 の動作について説明する。遊技制御用マイコン 81 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はメイン RAM 84 に設けられている。遊技制御用マイコン 81 は、当否判定手段 (図 23)、当否事前判定手段 (図 18、図 19) に該当する。

【0090】

[主制御メイン処理]

図 15 は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン 81 は、遊技機 1 の電源がオンされると、メイン ROM 83 から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン 81 は、まず、初期設定をおこなう (ステップ S001)。初期設定では、例えば、メイン CPU 82 の設定、

各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は天井フラグが「1」つまり「ON」であり、それ以外のフラグの初期値は「0」つまり「OFF」である。ステータスの初期値は「1」である。カウンタの初期値は天井カウンタが「500」であり、その他のカウンタは「0」である。なお、初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0091】

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

10

【0092】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップS004）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（ステップS005）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期（例えば、4msec周期）でメインCPU82に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期（例えば4msec周期）ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに、メインCPU82に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

20

【0093】

[メイン側タイマ割り込み処理]

図16は、メイン側タイマ割り込み処理（図15：ステップS005）のフローチャートである。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、乱数更新処理をおこなう（ステップS101）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、図7（A）で示した種々の乱数カウンタ値を更新する。この乱数更新処理は、上述した主制御メイン処理（図15）でおこなう普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同じである。すなわち、各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの期間）との両方でおこなわれる。

30

【0094】

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

40

【0095】

入力処理の後、遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検出処理（ステップS103）、普通動作処理（ステップS104）、特別動作処理（ステップS105）、V領域センサ検出処理（ステップS106）、保留球数処理（ステップS107）を順に実行する。これらの処理の詳細については後述する。保留球数処理の後、遊技制御用マイコン81は、出力処理をおこなう（ステップS108）。出力処理では、遊技制御用マイコン81は、上述の各処理においてメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットしたコマ

50

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 S 109）。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。

【0096】

[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 S 103）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 S 201）。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 S 201：NO）、処理はステップ S 205 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 S 201：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 S 202）。普通図柄保留球数とは、普図保留の数であり、より具体的には、メイン RAM 84 に設けられた普図保留の数をカウントするカウンタの値である。普通図柄保留球数が「4」であれば（ステップ S 202：YES）、処理はステップ S 205 にスキップする。普通図柄保留球数が「3」以下の場合（ステップ S 202：NO）、普通図柄保留球数に「1」を加算した後（ステップ S 203）、普通図柄乱数取得処理をおこなう（ステップ S 204）。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 RAM 84 の普図保留記憶領域 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。

10

20

【0097】

ステップ S 205 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 S 205：NO）、処理はステップ S 210 にスキップする。遊技球が入賞した場合（ステップ S 205：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 S 206）。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 RAM 84 に設けられた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図 2 保留球数が「4」であれば（ステップ S 206：YES）、処理はステップ S 210 にスキップする。特図 2 保留球数が「3」以下の場合（ステップ S 206：NO）、特図 2 保留球数に「1」を加算した後（ステップ S 207）、特図 2 関係乱数取得処理をおこなう（ステップ S 208）。ここでは、大当たり乱数カウンタの値（図 7：ラベル - TRND - A の値）、大当たり種別乱数カウンタの値（図 7：ラベル - TRND - AS の値）、リーチ乱数カウンタの値（図 7：ラベル - TRND - RC の値）、変動パターン乱数カウンタの値（図 7：ラベル - TRND - T1 の値）を取得する。遊技制御用マイコン 81 は、取得した乱数値群を第 2 特図保留記憶領域 85b の第 1～第 4 記憶領域うち、現在の特図 2 保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン 81 は、後述の特図 2 事前判定処理（図 18）のために、取得した乱数値群を第 2 特図保留記憶領域 85b とは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図 2 関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン 81 は、特図 2 事前判定処理をおこなう（ステップ S 209）。特図 2 事前判定処理の詳細については後述する。

30

40

【0098】

ステップ S 210 では、遊技制御用マイコン 81 は、第 1 始動口 20 に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第 1 始動口センサ 20a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第 1 始動口 20 に遊技球が入賞していない場合（ステップ S 210：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 S 210：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 S 211）。特図 1 保留球数とは、第 1 特

50

図保留の数であり、より具体的には、メインRAM 84に設けられた第1特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図1保留球数が「4」であれば(ステップS 2 1 1 : Y E S)、本処理を終了する。特図1保留球数が「3」以下の場合(ステップS 2 1 1 : N O)、特図1保留球数に「1」を加算した後(ステップS 2 1 2)、特図1関係乱数取得処理をおこなう(ステップS 2 1 3)。ここでは、上述の特図2関係乱数取得処理(ステップS 2 0 8)と同様に、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン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S 2 1 4)。特図1事前判定処理の詳細については後述する。

10

【0099】

[特図2事前判定処理]

図18は、特図2事前判定処理(図17:ステップS 2 0 9)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S 3 0 1)。確変フラグがOFFの場合(ステップS 3 0 1 : N O)、本処理を終える。すなわち、確変フラグが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S 3 0 2)。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S 2 0 8)によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン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。

20

30

【0100】

大当たり事前判定の結果が「ハズレ」の場合(ステップS 3 0 4 : N O)、処理はステップS 3 0 6にスキップする。一方、大当たり事前判定の結果が「大当たり」の場合(ステップS 3 0 4 : Y E S)、遊技制御用マイコン81は、大当たり種別事前判定をおこなう(ステップS 3 0 5)。大当たり種別事前判定では、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2関係乱数取得処理(図17:ステップS 2 0 8)によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり種別乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン81は、取得した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブルT5(図9)に基づいて、大当たり種別の事前判定をおこなう。ここでは、大当たり種別乱数値が「0」~「127」のいずれであっても「16RV通過予定大当たり」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理(図23)で用いられる大当たり種別判定テーブルT5を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり種別判定テーブルT5とは異なる事前判定用の大当たり種別判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

40

【0101】

ステップS 3 0 6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

50

ップ S 2 0 8) によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての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 O N ）であるため、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6（図 1 1）を参照し、ステップ S 3 0 4 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 1 1 の変動パターン判定テーブル T 6 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「6 0」の場合、遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数が「1 ~ 2」であれば選択される変動パターン「P 6 4」と、保留球数が「3 ~ 4」であれば選択される変動パターン「P 6 8」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 2 4、図 2 5）で用いられる変動パターン判定テーブル T 6 を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、変動パターン判定テーブル T 6 とは異なる事前判定用の変動パターン判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【 0 1 0 2 】

ステップ S 3 0 7 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、事前判定コマンドの作成をおこなう。事前判定コマンドには、大当たり事前判定結果、（当たりの場合には大当たり種別事前判定結果）、および、変動パターン事前判定結果が含まれる。遊技制御用マイコン 8 1 は、作成した事前判定コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットして（ステップ S 3 0 8）、本処理を終える。

【 0 1 0 3 】

[特図 1 事前判定処理]

図 1 9 は、特図 1 事前判定処理（図 1 7：ステップ S 2 1 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、確変フラグが O N であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 0 1）。上述の特図 2 事前判定処理とは反対に、確変フラグが O N の場合（ステップ S 4 0 1：Y E S）、本処理を終える。すなわち、確変フラグが O N の場合には、事前判定はおこなわれない。一方、確変フラグが O F F の場合（ステップ S 4 0 1：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定テーブル T 1（図 8）のうちの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 S 4 0 2）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 1 関係乱数取得処理（図 1 7：ステップ S 2 1 3）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 O F F）であるため、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定テーブル T 1 のうち、通常確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「0」～「1 6 4」）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」～「1 6 4」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 T 1 とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いてもよい。以降、ステップ S 4 0 4 ~ S 4 0 8 の処理は、上述の特図 2 事前判定処理（図 1 8）のステップ S 3 0 4 ~ S 3 0 8 と同様であるため説明を省略する。

【 0 1 0 4 】

[普通動作処理]

図 2 0 は、普通動作処理（図 1 6：ステップ S 1 0 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、電チュー 2 2 が作動中か否かの判定をおこなう（ステップ 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：YES）、本処理を終了する。保留球数が 1 以上ある場合（ステップ S 5 0 3：NO）、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする（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）。

【0105】

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）。

【0106】

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：NO）、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：YES）、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：NO）、本処理を終える。一方、上述の当たり判定で「当たり」の場合には（ステップ S 5 1 0：YES）、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。

【0107】

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：YES）、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２２を閉鎖させる時間に至ったことのいずれかが満たされていることである。電チュー２２の作動時間とは、ステップＳ５１１で選択された開放パターンに対応する作動時間である。電チュー２２の閉鎖条件が成立していない場合（ステップＳ５２０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。一方、電チュー２２の閉鎖条件が成立している場合（ステップＳ５２０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２を閉鎖（閉塞）してその作動を停止し（ステップＳ５２１）、本処理を終える。

【０１０８】

[特別動作処理]

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

【０１０９】

[特別図柄待機処理]

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

コマンドをメイン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、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。

【0110】

ステップS1401において、特図2保留球数が「0」の場合(ステップS1401: YES) 10、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つディクリメントする(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。 20 30

【0111】

ステップS1407において、特図1保留球数が「0」の場合(ステップS1407: YES) 40、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 50

態の大当たり種別判定テーブル T 5 によれば、第 2 特図保留に基づく抽選の方が、第 1 特図保留に基づく抽選よりも遊技者にとって利益の大きい大当たり（V 通過予定大当たり）に当選しやすくなっている。

【 0 1 1 2 】

[大当たり判定処理]

図 2 3 は、大当たり判定処理（図 2 2：ステップ S 1 4 0 2、S 1 4 0 8）のフローチャートである。特図 2 の大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）と特図 1 の大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。大当たり判定処理では、まず、遊技制御用マイコン 8 1 は、確変フラグが ON であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 5 0 1）。確変フラグが ON の場合（ステップ S 1 5 0 1：YES）、大当たり判定テーブル T 1（図 8）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり判定をおこなう（ステップ S 1 5 0 2）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としての大当たり乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図 2 の大当たり判定処理では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域（第 2 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。特図 1 の大当たり判定処理では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域（第 1 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、参照する大当たり判定テーブル T 1 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 T 1 のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「0」～「649」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

10

20

【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 5 0 1 において、確変フラグが OFF の場合（ステップ S 1 5 0 1：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定テーブル T 1（図 8）のうちの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 S 1 5 0 4）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、ステップ S 1 5 0 2 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 T 1 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。

【 0 1 1 4 】

大当たり判定の結果が「大当たり」の場合（ステップ S 1 5 0 3、S 1 5 0 5：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグを ON にするとともに（ステップ S 1 5 0 6）、大当たり種別の判定をおこなう（ステップ S 1 5 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 8 5 b 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 8 5 a 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 8 1 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 T 5（図 9）に基づいて、大当たり種別の判定をおこなう。大当たり種別の判定後、特定された大当たり種別に応じた特図停止図柄データ（図 9）をメイン RAM 8 4 に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップ S 1 5 2 0）、本処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 0 3 またはステップ S 1 5 0 5 において、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（0 1 H）をメイン RAM 8 4 に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップ S 1 5 2 0）、本処理を終了する。

30

40

【 0 1 1 5 】

[変動パターン選択処理]

図 2 4 および図 2 5 は、変動パターン選択処理（図 2 2：ステップ S 1 4 0 3、S 1 4 0 9）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 S 1 4 0 3）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

50

状態が時短状態であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 0）。時短状態であるか否かの判定は、時短フラグが ON か否かによっておこなわれる。時短状態である場合（ステップ S 1 6 0 0：YES）、処理はステップ S 1 6 1 2 に移行する。時短状態でない場合（ステップ S 1 6 0 0：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 2）。大当たりフラグが OFF の場合（ステップ S 1 6 0 2：NO）、処理はステップ S 1 6 0 7 に移行する。大当たりフラグが ON の場合（ステップ S 1 6 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりが特図 2 か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 3）。大当たりが特図 2 の場合（ステップ S 1 6 0 3：YES）、大当たり種別が必ず V 通過予定大当たりとなるため、処理はステップ S 1 6 0 5 にスキップする。大当たりが特図 1 の場合（ステップ S 1 6 0 3：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり種別が V 通過予定大当たりか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 4）、大当たり種別の判定は、メイン RAM 8 4 にセットされている特図停止図柄データに基づいておこなわれる。

10

【0116】

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

20

30

【0117】

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

【0118】

ステップ S 1 6 0 2 において、大当たりフラグが OFF の場合（ステップ S 1 6 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、リーチ乱数値がリーチ成立乱数値か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 7）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としてのリーチ乱数値の読み出しをおこなう。特図 2 の変動パターン選択処理では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域（第 2 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。特図 1 の変動パターン選択処理では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域（第 1 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、リーチ判定テーブル T 2（図 8（B））と、リーチ乱数値とを用いてリーチの有無を判定する。ここでは、非時短状態であるため、リーチ判定テーブル 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」～「13」の部分）に基づいてリーチの有無を判定する。

40

50

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

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：N O）、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。

【 0 1 2 1 】

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 O N 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 3～S 1 6 1 9 の処理は、以下の点を除いては上述のステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 9 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 3～S 1 6 1 9 の処理とステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 9 の処理との違いは、ステップ S 1 6 1 5、S 1 6 1 6、S 1 6 1 8、S 1 6 1 9 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 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 では、非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）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 では、時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6（図 1 1）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 1 1 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」～「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 1」～「P 4 3」のいずれか、特図 2 では「P 6 1」～「P 6 3」のいずれかが選択される。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 1 1 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（「P 4 4」～「P 4 6」の部分）が参照され

る。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「P 4 4」～「P 4 6」のいずれかが選択される。

【 0 1 2 2 】

上記のように変動パターンの選択をおこなった後、遊技制御用マイコン 8 1 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められて、出力処理（図 1 6：ステップ S 1 0 8）においてサブ制御基板 9 0 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。

【 0 1 2 3 】

〔 特別図柄変動中処理 〕

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

【 0 1 2 4 】

〔 特別図柄確定処理 〕

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

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態リセット処理をおこなう（ステップ S 1 8 0 4）。遊技状態リセット処理とは、確変フラグや時短フラグをリセッ

トする（OFFに帰す）ための処理であり内容について後述する。遊技状態リセット処理の後、大当たり遊技を開始するために、大当たりのオープニングコマンドをセットし（ステップ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。

【0127】

[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S2010にスキップする。確変フラグがONの場合（ステップS2001：YES）、確変カウンタの値を1デクリメントする（ステップS2002）。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「100」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、確変カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2003）。確変カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS2003：NO）、処理はステップS2005にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合（ステップS2003：YES）、確変フラグをOFFに切り替える（ステップS2004）。

10

【0128】

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「100」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、時短カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2007）。時短カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS2007：NO）、処理はステップS2009にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合（ステップS2007：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS2008）。

20

30

【0129】

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

【0130】

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

40

50

回数（付与回数）として「700」をセットする。そして、天井フラグをOFFに切り替える（ステップS2015）。その後、ステップS2009の処理が実行される。

【0131】

〔遊技状態リセット処理〕

図29は、遊技状態リセット処理（図27：ステップ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）、処理は2105にスキップする。時短フラグがONの場合（ステップS2103：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS2104）。ステップS2105において、遊技制御用マイコン81は、天井フラグがONか否かの判定をおこなう。天井フラグがOFFの場合（ステップS2105：NO）、本処理を終了する。天井フラグがONの場合（ステップS2105：YES）、天井フラグをOFFに切り替える（ステップS2106）。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態かつ非時短状態で天井フラグはOFFとなる。遊技機1では、非時短状態時は常に低ベース状態となるため、大当たり遊技の実行中は低ベース状態となる。

10

【0132】

〔特別電動役物処理〕

図30は、特別電動役物処理（図21：ステップ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。

20

30

【0133】

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81は、大入賞口を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう（ステップS2203）。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。大入賞口を開放する時間ではない場合（ステップS2203：NO）、処理はステップS2220に移行する。

40

【0134】

大入賞口を開放する時間（タイミング）である場合（ステップS2203：YES）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口開放処理をおこなう（ステップS2207）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、大当たりの種類に応じた開放パターン（図13）に従って大入賞口（第1大入賞口30または第2大入賞口35）を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン81は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップS2208）。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

50

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。

【0135】

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）。

【0136】

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。

【0137】

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」でなはい場合（ステップ S 2 2 2 6 : NO）、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」の場合、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（ステップ S 2 2 2 7）、大当たりのエンディングを開始する（ステップ S 2 2 2 8）。本実施形態では、「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」で V 領域 39 への遊技球の通過があった場合のエンディング時間（例えば 18 秒）は、「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」で V 領域 39 への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間と同じ長さになっている。これにより、遊技者に対して、「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」で V 領域 39 への遊技球の通過があった場合であっても、「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」で V 領域 39 への遊技球の通過が無かったと認識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 S 2 2 2 9）、本処理を終える。

【0138】

上述のステップ S 2 2 0 0 において、大当たり終了フラグが ON の場合（ステップ S 2 2 0 0 : YES）、最終ラウンドが終了しているので、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当た

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

【0139】

[V 開閉部材動作処理]

図 3 1 は、V 開閉部材動作処理（図 3 0：ステップ S 2 2 0 1）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、現在のラウンド遊技（当該ラウンド）が V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドであるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 0 1）。ここでは、第 2 ラウンド，第 4 ラウンド，第 6 ラウンド，第 8 ラウンド，第 10 ラウンド，第 12 ラウンドが V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドに該当する。遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンドカウンタの値が「15」，「13」，「11」，「9」，「7」，「5」のとき、開放ラウンドであると判定することができる。V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドではない場合（ステップ S 2 5 0 1：NO）、本処理を終える。当該ラウンドにおいて V 開閉部材 7 1 を作動させる必要がないためである。

【0140】

V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドである場合（ステップ S 2 5 0 1：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 入賞フラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 0 2）。「第 1 入賞フラグ」とは、当該ラウンドにおいて、第 1 大入賞口 3 0 に 1 球目の入賞があったことを示すフラグである。第 1 入賞フラグが ON の場合（ステップ S 2 5 0 2：YES）、処理はステップ S 2 5 2 0 に移行する。第 1 入賞フラグが OFF の場合（ステップ S 2 5 0 2：NO）、1 球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 0 3）。1 球目の入賞を検出していない場合（ステップ S 2 5 0 3：NO）、本処理を終える。当該ラウンドにおいて第 1 大入賞口 3 0 への入賞がまだなく、V 開閉部材 7 1 を作動させる必要がないためである。

【0141】

1 球目の入賞を検出した場合（ステップ S 2 5 0 3：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 をショート開放させるとともに、V 有効期間設定処理をおこなう（ステップ S 2 5 0 4）。V 開閉部材 7 1 をショート開放させるのは、V 開閉部材 7 1 の開放パターン（図 1 4（B））では、「ショート開放」、「ロング開放」のいずれの場合であっても、1 球目の入賞時にショート開放（ここでは 0.1 秒）を実行させるためである。なお、V 開閉部材 7 1 のショート開放では、V 開閉部材 7 1 の開放時間が非常に短いため、第 1 大入賞口 3 0 に入賞した 1 球目の遊技球は、V 領域 3 9 を通過せずに非 V 領域 7 0 を通過するように構成されている。V 有効期間設定処理では、V 開閉部材 7 1 の開放中、および、V 開閉部材 7 1 の閉鎖後の数秒間を、V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を有効とする V 有効期間に設定する。ここでは、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 の開放パターン（図 1 4（B））に従って、V 開閉部材 7 1 をショート開放（ここでは 0.1 秒）させ、V 開閉部材 7 1 の開放中および閉鎖後 1 秒間を V 有効期間に設定する。遊技制御用マイコン 8 1 は、V 有効期間以外の期間（大当たり遊技を実行していないときも含む）を、V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を無効と判定する V 無効期間に設定している。ここで「V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を有効と判定する」とは、V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知に基づいて V フラグを ON にすることを意味する（後述の V 領域センサ検出処理（図 3 3）参照）。また、「V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を無効と判定する」とは、V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があっても 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 7 1 の閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）を含めているのは、V 開閉部材 7 1 と V 領域センサ 3 9 a との間には

10

20

30

40

50

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

10

【0142】

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

20

【0143】

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

30

40

【0144】

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

【0145】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップS2550：YES）、遊技制御用マイ

50

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

【0146】

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 8 1 は、V 開閉部材 7 1 の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 6 0）。V 開閉部材 7 1 の閉鎖条件とは、例えば、ショート開放であれば、V 開閉部材 7 1 の開放後に所定期間（例えば 0.1 秒）が経過していること等が例示できる。閉鎖条件が成立している場合（ステップ S 2 5 6 0：YES）、V 開閉部材閉鎖処理および V 無効期間設定処理をおこない（ステップ S 2 5 5 2）、本処理を終える。閉鎖条件が成立していない場合（ステップ S 2 5 6 0：NO）、V 開閉部材 7 1 を開放状態、V 有効期間を継続したまま本処理を終える。

10

【0147】

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

20

【0148】

[遊技状態設定処理]

図 3 2 は、遊技状態設定処理（図 3 0：ステップ S 2 2 3 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、V フラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 3 0 1）。V フラグが OFF の場合（ステップ S 2 3 0 1：NO）、時短フラグを ON にし（ステップ S 2 3 0 2）、時短カウンタに「100」をセットする（ステップ S 2 3 0 3）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「非高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、低確高ベース）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が 100 回おこなわれること、または、次の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。

30

【0149】

一方、ステップ S 2 3 0 1 において、V フラグが ON の場合（ステップ S 2 3 0 1：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、確変フラグを ON にし（ステップ S 2 3 0 4）、確変カウンタに「100」をセットし（ステップ S 2 3 0 5）、V フラグを OFF にする（ステップ S 2 3 0 6）。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグを ON にし（ステップ S 2 3 0 7）、時短カウンタに「100」をセットする（ステップ S 2 3 0 8）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、高確高ベース）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が 100 回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

40

【0150】

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

50

【 0 1 5 1 】

[V 領域センサ検出処理]

図 3 3 は、V 領域センサ検出処理（図 1 6：ステップ S 1 0 6）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 6 0 1）。V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知がない場合には（ステップ S 2 6 0 1：N O）、本処理を終える。一方、検知がある場合には（ステップ S 2 6 0 1：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 有効期間中か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 6 0 2）。V 有効期間は、V 開閉部材動作処理（図 3 1）の V 有効期間設定処理（ステップ S 2 5 0 4，S 2 5 2 3）によって設定される期間である。V 有効期間は、第 2 ラウンド，第 4 ラウンド，第 6 ラウンド，第 8 ラウンド，第 1 0 ラウンド，第 1 2 ラウンド中の V 開閉部材 7 1 の開放時や閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）に設定される。V 有効期間中ではない場合には（ステップ S 2 6 0 2：N O）、本処理を終える。一方、V 有効期間中である場合（ステップ S 2 6 0 2：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V フラグを O N するとともに（ステップ S 2 6 0 3）、V 通過コマンドをセットして（ステップ S 2 6 0 4）、本処理を終える。

10

【 0 1 5 2 】

[保留球数処理]

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

20

【 0 1 5 3 】

7. 演出制御用マイコン 9 1 の動作

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

30

【 0 1 5 4 】

[サブ制御メイン処理]

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

40

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、割り込み処理の割り込みを許可する（ス

50

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

【 0 1 5 7 】

[サブ側タイマ割り込み処理]

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

【 0 1 5 8 】

[受信コマンド解析処理]

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

【 0 1 5 9 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 4 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 4 5：Y E S）、保留表示処理をおこなう（ステップ S 4 4 5 0）。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブ R A M 9 4 のカウンタセット領域 9 4 d に設けられた、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、および、普通図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 8 0 側だけでなく、サブ制御基板 9 0 側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン 9 1 は、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、および、普通図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 : N O）、上述の保留表示処理をスキップする。

【 0 1 6 0 】

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

10

【 0 1 6 1 】

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

20

【 0 1 6 2 】

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

30

【 0 1 6 3 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からラウンド指定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 8 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 8 5 : Y E S）、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 4 9 0）。「ラウンド演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技）において、大入賞口の開放中や開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出パターン（内容）を選択する処理である。ラウンド演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、まず、ラウンド指定コマンドの解析をおこない、ラウンド指定コマンドに含まれる、特図停止図柄データに関する情報、および、ラウンド数に関する情報をサブ R A M 9 4 にセットする。そして、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

40

50

ド演出開始コマンドをサブRAM 94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされたラウンド演出開始コマンドが画像制御基板100に送信されると、CPU 102は、所定のラウンド演出画像をROM 103から読み出して、表示画面7aに表示させる。なお、ステップS 4485において、ラウンド指定コマンドを受信していない場合（ステップS 4485：NO）、上述のラウンド演出パターン決定処理をスキップする。

【0164】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からエンディングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 4495）。受信している場合（ステップS 4495：YES）、エンディング演出パターン決定処理をおこなう（ステップS 4500）。
10
。「エンディング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）のエンディング中に実行するエンディング演出パターン（内容）を選択する処理である。エンディング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、エンディングコマンドの解析をおこない、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報をサブRAM 94にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に応じたエンディング演出パターンを選択し、選択したエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをサブRAM 94の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされたエンディング演出開始コマンドが画像制御基板100に送信されると、CPU 102は、所定のエンディング演出画像をROM 103から読み出して、表示画面7aに表示させる。なお、エンディングコマンドを受信していない場合（ステップS 4495：NO）、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。
20

【0165】

続いて、演出制御用マイコン91は、その他の処理をおこなう（ステップS 4535）。その他の処理では、例えば、演出制御用マイコン91は、遊技状態指定コマンドを受信したときに、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態に関する情報（時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、天井フラグ、天井カウンタなど）をサブRAM 94に保持させる。具体的には、遊技状態指定コマンドに含まれる情報に基づいて、サブRAM 94のカウンタセット領域94dに設けられた、時短演出カウンタ、確変演出カウンタ、天井演出カウンタの値が更新される。例えば、時短時の残り変動回数（ゲーム回数）が時短演出カウンタにセットされ、確変時の残り変動回数が確変演出カウンタにセットされ、天井到達までの残り変動回数が天井演出カウンタにセットされる。これにより、主制御基板80側だけでなく、サブ制御基板90側でも時短回数、確変回数、天井回数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン91は、V通過コマンドを受信したときに、V通過した情報をサブRAM 94に保持させる。また、演出制御用マイコン91は、上記以外のコマンド（客待ち待機コマンド、RAMクリア報知コマンドなど）に基づく処理をおこなって、本処理を終了する。
30

【0166】

〔先読み演出決定処理〕

図38は、先読み演出決定処理（図37：ステップS 4420）のフローチャートである。
40
。演出制御用マイコン91は、まず、事前判定情報書換処理をおこなう（ステップS 4601）。具体的には、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信した事前判定コマンドに含まれる、大当たり事前判定結果（大当たり判定情報）、大当たり種別事前判定結果（大当たり種別情報）、および、変動パターン事前判定結果（変動パターン情報）を事前判定情報記憶領域94cに記憶させる。

【0167】

図39は、事前判定情報記憶領域94cの構成を説明するための図である。事前判定情報記憶領域94cには、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動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 46
50

04において選択される。図39(A)は、特図2保留の1個目～3個目にそれぞれ対応する事前判定結果として、大当たり判定情報「ハズレ」と、変動パターン情報「P72」「P73」が第1～3格納領域に記憶され、また、当該変動に対応する事前判定結果が当該領域に記憶された状態が示されている。図39(B)は、図39(A)の状態から特図2の入賞があり、主制御基板80から受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定情報を、特図2保留の4個目に対応する第4格納領域に記憶させた状態が示されている。ここでは、事前判定情報として、大当たり判定情報「大当たり」と、大当たり種別情報「21H」と、変動パターン情報「P61」が記憶されている。また、あわせて、特図2保留の1個目～4個目に対応する第1～4格納領域と、当該変動に対応する当該領域とのそれぞれに先読み演出パターン情報として「パターンA」がセットされている。図39(C)は、図39(B)の状態から当該変動が終了して事前判定情報シフト処理が実行された状態が示されている。具体的には、第1格納領域に格納されていた事前判定情報が当該領域にシフトし、第2～4格納領域に格納されていた事前判定情報が第1～3格納領域にシフトし、第4記憶領域の事前判定情報がクリアされる。事前判定情報シフト処理は、変動演出終了処理(図37:ステップS4470)において実行される。

10

【0168】

図38に戻り、続いて、演出制御用マイコン91は、事前判定情報記憶領域94cに先読み演出パターン情報が記憶されているか否かの判定をおこなう(ステップS4602)。具体的には、演出制御用マイコン91は、事前判定情報記憶領域94cの当該領域、第1～4格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されていないか否かの判定をおこなう。先読み演出パターン情報が記憶されている場合(ステップS4602:YES)には、本処理を終了する。すなわち、事前判定情報記憶領域94cの当該領域、第1～4格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されている場合には、新たに先読み演出パターン情報を選択して記憶させない。一方、事前判定情報記憶領域94cに先読み演出パターン情報が記憶されていない場合(ステップS4602:NO)には、演出制御用マイコン91は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かの判定をおこなう(ステップS4603)。「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かは、例えば、変動パターン事前判定結果(変動パターン情報)によって判別することができる。演出制御用マイコン91は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「リーチ無しハズレ」の場合には(ステップS4603:NO)、本処理を終了する。先読み演出をおこなう必要が無いためである。一方、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」の場合(ステップS4603:YES)には、先読み演出を実行するか否かを判定する先読み演出実行判定、および、先読み演出パターン選択をおこなう(ステップS4604)。具体的には、演出制御用マイコン91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ROM93に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルT51を参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。

20

30

【0169】

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

40

【0170】

50

図 38 に戻り、ステップ S 4 6 0 4 において、先読み演出が実行されることが決定した場合（ステップ S 4 6 0 5：YES）、選択された先読み演出パターンを事前判定情報記憶領域 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 39（B）に示すように、受信した事前判定コマンドに対応する第 4 格納領域に「パターン A」をセットするだけでなく、第 1～3 格納領域、および、当該領域にも「パターン A」をセットする。これにより、第 4 格納領域に対応する変動演出が実行される前に実行される変動演出（当該領域および第 1～3 格納領域に対応する変動演出）においても、先読み演出パターン A が実行される。10
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。

【0171】

[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。20

【0172】

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30
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定する。

【0173】

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、SP 1 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、SP 2 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、SP 3 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、リーチ無しハズレ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンが設定されている。基幹演出パターンの種類は任意に設定することが30
できる。ここでは、例えば、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P 1」の場合、SP 1 演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。また、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P 7 2」の場合、リーチ無しハズレ演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。

【0174】

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 を参40
照する。

照してチャンスアップ演出パターンを決定する。

【 0 1 7 5 】

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

10

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

図 4 1 に戻り、チャンスアップ演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン 9 1 は、カウント演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 5 0 1 6 ）。ここでは、カウント演出パターン決定処理は、確変時の残り変動回数（ゲーム回数）や、時短時の残り変動回数、天井到達までの残り変動回数、電源投入時からの変動回数、大当たり遊技後からの変動回数等を表示画面 7 a に表示するための処理である。演出制御用マイコン 9 1 は、確変時に、確変演出カウンタの値に基づいて、表示画面 7 a に確変残り回数を表示させる。また、演出制御用マイコン 9 1 は、時短時に、時短演出カウンタの値に基づいて、確変残り回数を表示させる。

20

【 0 1 7 8 】

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

30

40

【 0 1 7 9 】

カウント演出パターン決定処理の後、演出制御用マイコン 9 1、乱数値と停止図柄パター

50

ン決定テーブル T 5 4 を参照して、停止表示する演出図柄 8 L、8 C、8 R の組み合わせなどを決定してもよい。これらにより、変動演出としてどのような演出をおこなうかが決定される。

【 0 1 8 0 】

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

10

【 0 1 8 1 】

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

【 0 1 8 2 】

[変動演出中処理]

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

20

【 0 1 8 3 】

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

30

40

【 0 1 8 4 】

9 . 可動体の動作およびサブ表示画面 6 4 の表示演出

図 4 6 ~ 図 5 0 を用いて、盤可動体 (第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5) の動作、枠

50

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

【0185】

図 4 6 は、第 1 可動役物 1 4 の移動態様を例示した説明図である。図 4 7 は、第 1 可動役物 1 4 の第 2 態様を例示した説明図である。第 1 可動役物 1 4 は、縦長の棒状部材であり、上端が画像表示装置 7 の上端付近に位置し、下端が画像表示装置 7 の下端付近に位置している。第 1 可動役物 1 4 は、上端と下端が視認困難になっており、中央部付近が画像表示装置 7 の前方（前面）において視認可能になっている。図 1 に示すように、第 1 可動役物 1 4 は、画像表示装置 7 の左側の退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第 1 態様）。第 1 可動役物 1 4 は、退避位置において、一部のみが格納されて残部が視認可能になっていてもよいし、全体が格納されて視認困難になっていてもよい。図 4 6 に示すように、第 1 可動役物 1 4 は、画像表示装置 7 の前方において左右方向に移動可能に構成されている。退避位置から表示画面 7 a の右端に向かって移動（進出）して表示画面 7 a の前面において左右方向に移動可能に構成されている。また、表示画面 7 a の前方の任意の進出位置で静止することができる。第 1 可動役物 1 4 の移動態様は任意に設定できる。また、図 4 7 に示すように、第 1 可動役物 1 4 は、表示画面 7 a の右端まで移動して、その位置で静止することができる（第 2 態様）。第 1 可動役物 1 4 は、少なくとも一部に装飾部が形成されていてもよいし、透過性を有していてもよい。

10

20

【0186】

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

30

【0187】

図 4 9 は、枠可動役物 6 9 の第 2 態様を例示した説明図である。枠可動役物 6 9 は、ハンドル 6 0 の左右両側に配置された一对の平板状の部材によって構成され、それぞれ、左右方向に移動可能に構成されている。2 つの部材は、柔軟性のある部材で形成されており、それぞれの部材の一方の主面がハンドル 6 0 に近づいたり遠ざかったりするように構成されている。図 1 に示すように、枠可動役物 6 9 の 2 つの部材は、通常時はハンドル 6 0 の左側と右側においてそれぞれハンドル 6 0 から遠ざかった退避位置（ホームポジション）で静止している（第 1 態様）。図 4 9 に示すように、枠可動役物 6 9 の 2 つの部材は、退避位置からそれぞれハンドル 6 0 に近づく方向に向かって移動（進出）し、すなわち、互いに近接するように移動し、それぞれハンドル 6 0 に触れる位置で静止することができる（第 2 態様）。枠可動役物 6 9 は、進出位置のとき、ハンドル 6 0 またはハンドル 6 0 を操作中の遊技者の右手に触れる。枠可動役物 6 9 は、第 2 態様から第 1 態様になるように、2 つの部材が互いに離れる方向に移動することができる。

40

【0188】

図 5 0 は、サブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U）の表示演出を例示した説明図である。右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U は、それぞれ、独立して画像を表示

50

することができる。また、表示画面 7 a の画像と連動した演出をおこなうことができる。

【0189】

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 10 1）によって実現される演出である。なお、以下の表示演出例は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a などで行われる。また、表示演出例において保留表示（保留アイコン）が省略されている場合がある。

10

【0190】

以下に図 5 1～図 5 3 を用いて確定停止図柄残表示演出 A～C について説明する。この確定停止図柄残表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 10 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、確定停止図柄残表示演出を実行する指示が含まれていると、ROM 10 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U）に画像を表示させる。

【0191】

[確定停止図柄残表示演出 A]

図 5 1 は、確定停止図柄残表示演出 A を説明するための図である。確定停止図柄残表示演出は、装飾図柄が変動表示後に停止表示すると、停止表示された装飾図柄の表示が維持された状態で次の特図変動に対応する装飾図柄の変動表示が表示される演出である。確定停止図柄残表示演出 A では、まず、図 5 1（A）に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、装飾図柄 8 l、8 c、8 r と、保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が表示されている。

20

【0192】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の第 1 領域 D A 1 に表示される左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 に表示される左装飾図柄 8 l と、中装飾図柄 8 c と、右装飾図柄 8 r を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、変動表示後に「789」で停止表示された状態となっており、前回の特図抽選結果を示している。装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、変動表示されており、現在の特図変動（当該変動）に対応している。

30

【0193】

表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 は、第 1 領域 D A 1 の下方に位置しており、第 1 領域 D A 1 と重複していない異なった領域となっている。そのため、第 2 領域 D A 2 の装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動表示は、第 1 領域 D A 1 の停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R と重なって表示されない。なお、装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と一部が重なって表示されてもよく、そのとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の前面側に表示されてもよいし、背面側に表示されてもよい。

40

【0194】

保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の右側に縦に並んで 4 つ表示されている。変動アイコン（当該保留アイコン）9 C は、表示画面 7 a の右下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。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。

【0195】

50

図 5 1 (B) に示すように、変動表示されていた装飾図柄 8 l、8 c、8 r が「 2 3 4 」で停止表示される。停止表示された装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と重ならない。装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示にあわせて、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消える。4 つ並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も下方の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。

【 0 1 9 6 】

図 5 1 (C) に示すように、次の特図変動が開始されると、装飾図柄 8 f、8 s、8 t が変動表示の態様で新たに表示される。装飾図柄 8 f、8 s、8 t は、表示画面 7 a の第 3 領域 D A 3 に表示される左装飾図柄 8 f と、中装飾図柄 8 s と、右装飾図柄 8 t を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。装飾図柄 8 f、8 s、8 t が変動表示の態様で新たに表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、停止表示された状態で表示が維持される。

10

【 0 1 9 7 】

表示画面 7 a の第 3 領域 D A 3 は、第 2 領域 D A 2 の下方に位置しており、第 2 領域 D A 2 と重複していない異なった領域となっている。そのため、第 3 領域 D A 3 の装飾図柄 8 f、8 s、8 t の変動表示は、第 2 領域 D A 2 の停止表示された装飾図柄 8 l、8 c、8 r と重なって表示されない。なお、装飾図柄 8 f、8 s、8 t は、装飾図柄 8 l、8 c、8 r と一部が重なって表示されてもよく、そのとき、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の前面側に表示されてもよいし、背面側に表示されてもよい。

20

【 0 1 9 8 】

図 5 1 (D) に示すように、変動表示されていた装飾図柄 8 f、8 s、8 t が「 5 6 7 」で停止表示される。停止表示された装飾図柄 8 f、8 s、8 t は、装飾図柄 8 l、8 c、8 r と重ならない。装飾図柄 8 f、8 s、8 t の停止表示にあわせて、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消える。3 つ並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も下方の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。

【 0 1 9 9 】

図 5 1 (E) に示すように、次の特図変動が開始されると、装飾図柄 8 x、8 y、8 z が変動表示の態様で新たに表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 に表示される左装飾図柄 8 x と、中装飾図柄 8 y と、右装飾図柄 8 z を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。装飾図柄 8 x、8 y、8 z が変動表示の態様で新たに表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、装飾図柄 8 l、8 c、8 r と、装飾図柄 8 f、8 s、8 t は、停止表示された状態で表示が維持される。ここでは、装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、装飾図柄 8 l、8 c、8 r、および装飾図柄 8 f、8 s、8 t の変動表示と、変動態様が同じものになっている。これらの装飾図柄は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。

30

40

【 0 2 0 0 】

表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 は、第 3 領域 D A 3 の下方に位置しており、第 3 領域 D A 3 と重複していない異なった領域となっている。そのため、第 4 領域 D A 4 の装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示は、第 3 領域 D A 3 の停止表示された装飾図柄 8 f、8 s、8 t と重なって表示されない。なお、装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、装飾図柄 8 f、8 s、8 t と一部が重なって表示されてもよく、そのとき、装飾図柄 8 f、8 s、8 t の前面側に表示されてもよいし、背面側に表示されてもよい。

【 0 2 0 1 】

図 5 1 (F) に示すように、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 において装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が継続している状態で、表示画面 7 a の第 1 領域 D A 1 に停止表示され

50

されている装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 に停止表示されている装飾図柄 8 l、8 c、8 r と、表示画面 7 a の第 3 領域 D A 3 に停止表示されている装飾図柄 8 f、8 s、8 t の表示が消える。

【 0 2 0 2 】

その後、図 5 1 (G) に示すように、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 において変動表示されていた装飾図柄 8 x、8 y、8 z が「 7 3 5 」で停止表示される。表示画面 7 a の第 1 領域 D A 1、第 2 領域 D A 2、および第 3 領域 D A 3 には装飾図柄が表示されていない。装飾図柄 8 x、8 y、8 z の停止表示にあわせて、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消える。

【 0 2 0 3 】

その後、図 5 1 (H) に示すように、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 に「 7 3 5 」で停止表示されていた装飾図柄 8 x、8 y、8 z が消えて、表示画面 7 a には装飾図柄が表示されていない状態になる。2 つ並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も下方の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動が開始される。そして、図 5 1 (I) に示すように、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 において、装飾図柄 8 x、8 y、8 z が変動表示の態様で新たに表示される。

【 0 2 0 4 】

その後、図 5 1 (J) に示すように、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 において変動表示されていた装飾図柄 8 x、8 y、8 z が「 1 3 5 」で停止表示され、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消える。残っている保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し次の特図変動が開始される。

【 0 2 0 5 】

[確定停止図柄残表示演出 B]

図 5 2 は、確定停止図柄残表示演出 B を説明するための図である。確定停止図柄残表示演出は、装飾図柄が変動表示後に停止表示すると、停止表示された装飾図柄の表示が維持された状態で次の特図変動に対応する装飾図柄の変動表示が表示される演出である。確定停止図柄残表示演出 B は、確定停止図柄残表示演出 A と比較すると、複数の装飾図柄が互いに重なるように表示される点や、一部の装飾図柄を覆い隠す特定画像が表示される点等が主に異なる。確定停止図柄残表示演出 B では、まず、図 5 2 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、装飾図柄 8 l、8 c、8 r と、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が表示されている。

【 0 2 0 6 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の第 1 領域 D A 1 に表示される左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 に表示される左装飾図柄 8 l と、中装飾図柄 8 c と、右装飾図柄 8 r を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、変動表示後に「 7 8 9 」で停止表示された状態となっており、前回の特図抽選結果を示している。装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、変動表示されており、現在の特図変動 (当該変動) に対応している。

【 0 2 0 7 】

表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 は、第 1 領域 D A 1 と一部が重複した領域となっている。そのため、第 2 領域 D A 2 の装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動表示は、第 1 領域 D A 1 の停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R と一部が重なって表示される。ここでは、第 2 領域 D A 2 の装飾図柄 8 l、8 c、8 r が第 1 領域 D A 1 の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の前面側に表示される。なお、装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の背面側に表示されてもよく、また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と全体が重なっていてもよ

10

20

30

40

50

い。

【0208】

保留アイコン9 Aは、表示画面7 aの右側に縦に並んで4つ表示されている。変動アイコン(当該保留アイコン)9 Cは、表示画面7 aの右下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。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。

【0209】

図52(B)に示すように、変動表示されていた装飾図柄8 l、8 c、8 rが「234」で停止表示される。停止表示された装飾図柄8 l、8 c、8 rは、一部が、装飾図柄8 L、8 C、8 Rに重なり、重なった部分は、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの前面側に表示されている。装飾図柄8 l、8 c、8 rの停止表示にあわせて、変動アイコン(当該保留アイコン)9 Cが消える。4つ並んでいる保留アイコン9 Aのうちの最も下方の保留アイコン9 Aが、変動アイコン9 Cが表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン9 Aはシフト移動する。

10

【0210】

図52(C)に示すように、次の特図変動が開始されると、装飾図柄8 f、8 s、8 tが変動表示の態様で新たに表示される。装飾図柄8 f、8 s、8 tは、表示画面7 aの第3領域DA3に表示される左装飾図柄8 fと、中装飾図柄8 sと、右装飾図柄8 tを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示(特図変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。装飾図柄8 f、8 s、8 tが変動表示の態様で新たに表示されるとき、装飾図柄8 L、8 C、8 Rと、装飾図柄8 l、8 c、8 rは、停止表示された状態で表示が維持される。

20

【0211】

表示画面7 aの第3領域DA3は、第2領域DA2と一部が重複した領域となっている。そのため、第3領域DA3の装飾図柄8 f、8 s、8 tの変動表示は、第2領域DA2の停止表示された装飾図柄8 l、8 c、8 rと一部が重なって表示される。ここでは、第3領域DA3の装飾図柄8 f、8 s、8 tが第2領域DA2の装飾図柄8 l、8 c、8 rの前面側に表示される。なお、装飾図柄8 f、8 s、8 tは、装飾図柄8 l、8 c、8 rの背面側に表示されてもよく、また、装飾図柄8 L、8 C、8 Rと全体が重なっていてもよい。また、第3領域DA3は、第1領域DA1と一部が重複していてもよく、この場合、装飾図柄8 f、8 s、8 tは、一部が装飾図柄8 L、8 C、8 Rと重なってもよい。

30

【0212】

図52(D)に示すように、変動表示されていた装飾図柄8 f、8 s、8 tが「567」で停止表示される。停止表示された装飾図柄8 f、8 s、8 tは、一部が、装飾図柄8 l、8 c、8 rに重なり、重なった部分は、装飾図柄8 l、8 c、8 rの前面側に表示されている。装飾図柄8 f、8 s、8 tの停止表示にあわせて、変動アイコン(当該保留アイコン)9 Cが消える。3つ並んでいる保留アイコン9 Aのうちの最も下方の保留アイコン9 Aが、変動アイコン9 Cが表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン9 Aはシフト移動する。

【0213】

40

図52(E)に示すように、次の特図変動が開始されると、装飾図柄8 x、8 y、8 zが変動表示の態様で新たに表示される。装飾図柄8 x、8 y、8 zは、表示画面7 aの第4領域DA4に表示される左装飾図柄8 xと、中装飾図柄8 yと、右装飾図柄8 zを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示(特図変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。装飾図柄8 x、8 y、8 zが変動表示の態様で新たに表示されるとき、装飾図柄8 L、8 C、8 Rと、装飾図柄8 l、8 c、8 rと、装飾図柄8 f、8 s、8 tは、停止表示された状態で表示が維持される。ここでは、装飾図柄8 x、8 y、8 zの変動表示は、装飾図柄8 L、8 C、8 R、装飾図柄8 l、8 c、8 r、および装飾図柄8 f、8 s、8 tの変動表示と、変動態様が異なっている。装飾図柄8 L、8 C、8 R、装飾図柄8 l、8 c、8 r、および装飾図柄8 f、

50

8 s、8 tの変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。一方、装飾図柄 8 x、8 y、8 zの変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上下方向を回転軸にして横回転するように変動表示される。

【0214】

表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 は、第 3 領域 D A 3 と一部が重複した領域となっている。そのため、第 4 領域 D A 4 の装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示は、第 3 領域 D A 3 の停止表示された装飾図柄 8 f、8 s、8 t と一部が重なって表示される。ここでは、第 4 領域 D A 4 の装飾図柄 8 x、8 y、8 z が第 3 領域 D A 3 の装飾図柄 8 f、8 s、8 t の前面側に表示される。なお、装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、装飾図柄 8 f、8 s、8 t の背面側に表示されてもよく、また、装飾図柄 8 f、8 s、8 t と全体が重なっていてもよい。また、第 4 領域 D A 4 は、第 2 領域 D A 2 や第 1 領域 D A 1 と一部が重複していてもよく、この場合、装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、一部が装飾図柄 8 l、8 c、8 r や装飾図柄 8 L、8 C、8 R と重なってもよい。

10

【0215】

図 5 2 (F) (G) に示すように、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 において装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が継続している状態で、表示画面 7 a の上方から下方に向かって特定画像 T G が出現する。特定画像 T G は、シャッターのような画像であり、特定画像 T G によって、表示画面 7 a の第 1 領域 D A 1 に停止表示されされている装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 に停止表示されている装飾図柄 8 l、8 c、8 r と、表示画面 7 a の第 3 領域 D A 3 に停止表示されている装飾図柄 8 f、8 s、8 t が覆われ、表示画面 7 a から表示が消える。一方、第 4 領域 D A 4 の装飾図柄 8 x、8 y、8 z と、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 と、は特定画像 T G の前面側に表示されるため、特定画像 T G が表示画面 7 a の全体を覆っても、表示が維持される。すなわち、特定画像 T G は、第 4 領域 D A 4 の装飾図柄 8 x、8 y、8 z の背面側であって、かつ、第 1 領域 D A 1 の装飾図柄 8 L、8 C、8 R、第 2 領域 D A 2 の装飾図柄 8 l、8 c、8 r、第 3 領域 D A 3 の装飾図柄 8 f、8 s、8 t の前面側に表示される。

20

【0216】

ここでは、変動回数が所定数となったために、特定画像 T G が出現する演出が実行される。なお、特定画像 T G が出現するタイミングは任意に設定することができる。例えば、先読み変化した保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C となったときに、特定画像 T G が出現してよいし、先読み変化した保留アイコン 9 A が出現したときに、特定画像 T G が出現してよい。また、特図 1 変動から特図 2 変動に切り替わったときに、特定画像 T G が出現してよいし、天井 (b 時短 (遊タイム)) に達したときに特定画像 T G が現れてもよい。

30

【0217】

その後、図 5 2 (H) に示すように、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 において変動表示されていた装飾図柄 8 x、8 y、8 z が「678」で停止表示される。このとき、表示画面 7 a の第 1 領域 D A 1、第 2 領域 D A 2、および第 3 領域 D A 3 には特定画像 T G が表示されており、特定画像 T G の背面側の装飾図柄は表示されていない。装飾図柄 8 x、8 y、8 z の停止表示にあわせて、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消える。2 つ並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も下方の保留アイコン 9 A が、変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動が開始される。そして、図 5 2 (I) に示すように、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 において、装飾図柄 8 x、8 y、8 z が変動表示される。図 5 2 (H) の装飾図柄 8 x、8 y、8 z の停止表示から、図 5 2 (I) の装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示に切り替わるとき、装飾図柄 8 x、8 y、8 z の表示が継続していてもよいし、一度、装飾図柄の停止表示が消えて、装飾図柄の変動表示が新たに表示されてもよい。

40

【0218】

その後、図 5 2 (J) に示すように、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 において変動表示されていた装飾図柄 8 x、8 y、8 z が「767」で停止表示され、変動アイコン (当該保

50

留アイコン) 9 C が消える。残っている保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し次の特図変動が開始される。

【 0 2 1 9 】

[確定停止図柄残表示演出 C]

図 5 3 は、確定停止図柄残表示演出 C を説明するための図である。確定停止図柄残表示演出は、装飾図柄が変動表示後に停止表示すると、停止表示された装飾図柄の表示が維持された状態で次の特図変動に対応する装飾図柄の変動表示が表示される演出である。確定停止図柄残表示演出 C は、確定停止図柄残表示演出 A と比較すると、複数の装飾図柄が互いに重なるように表示される点や、一部の装飾図柄を覆い隠す特定画像が表示される点等が主に異なる。確定停止図柄残表示演出 C では、まず、図 5 3 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が表示されている。

10

【 0 2 2 0 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の第 1 領域 D A 1 に表示される左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、変動表示されており、現在の特図変動 (当該変動) に対応している。

【 0 2 2 1 】

20

保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 2 つ表示されている。変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C は、表示画面 7 a の中央下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。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 2 2 】

図 5 3 (B) に示すように、変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「 2 3 4 」で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消える。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。ここでは、入賞により保留アイコン 9 A が 1 つ追加された例が示されている。

30

【 0 2 2 3 】

図 5 3 (C) に示すように、次の特図変動が開始されると、装飾図柄 8 x、8 y、8 z が変動表示の態様で新たに表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 に表示される左装飾図柄 8 x と、中装飾図柄 8 y と、右装飾図柄 8 z を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。装飾図柄 8 x、8 y、8 z が変動表示の態様で新たに表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、停止表示された状態で表示が維持される。

【 0 2 2 4 】

40

表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 は、第 1 領域 D A 1 と重複した領域となっている。そのため、第 2 領域 D A 2 の装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示は、第 1 領域 D A 1 の停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R と重なって表示される。ここでは、第 2 領域 D A 2 の装飾図柄 8 x、8 y、8 z が第 1 領域 D A 1 の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の前面側に表示される。なお、装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の背面側に表示されてもよい。

【 0 2 2 5 】

ここでは、装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示と、変動態様が異なっている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。一方、装飾図

50

柄 8 x、8 y、8 z の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上下方向を回転軸にして横回転するように変動表示される。

【0226】

図53(D)(E)に示すように、表示画面7aの第2領域DA2において装飾図柄8x、8y、8zの変動表示が継続している状態で、表示画面7aの左側から右側に向かって特定画像TGが出現する。特定画像TGは、シャッターのような画像であり、特定画像TGによって、表示画面7aの第1領域DA1に停止表示されされている装飾図柄8L、8C、8Rが覆われ、表示画面7aから表示が消える。一方、第2領域DA2の装飾図柄8x、8y、8zと、保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cと、は特定画像TGの前面側に表示されるため、特定画像TGが表示画面7aの全体を覆っても表示が維持される。すなわち、特定画像TGは、第2領域DA2の装飾図柄8x、8y、8zの背面側であって、かつ、第1領域DA1の装飾図柄8L、8C、8Rの前面側に表示される。

【0227】

ここでは、変動回数が所定数となったために、特定画像TGが出現する演出が実行される。なお、特定画像TGが出現するタイミングは任意に設定することができる。例えば、先読み変化した保留アイコン9Aが変動アイコン9Cとなったときに、特定画像TGが出現してよいし、先読み変化した保留アイコン9Aが出現したときに、特定画像TGが出現してよい。また、特図1変動から特図2変動に切り替わったときに、特定画像TGが出現してよいし、天井(b時短(遊タイム))に達したときに特定画像TGが現れてもよい。

【0228】

その後、図53(F)に示すように、表示画面7aの第2領域DA2において変動表示されていた装飾図柄8x、8y、8zが「567」で停止表示される。このとき、表示画面7aの第1領域DA1には特定画像TGが表示されており、特定画像TGの背面側の装飾図柄は表示されていない。装飾図柄8x、8y、8zの停止表示にあわせて、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが消える。2つ並んでいる保留アイコン9Aのうちの最も右側の保留アイコン9Aが、変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動が開始される。そして、図53(G)に示すように、表示画面7aの第2領域DA2において、装飾図柄8x、8y、8zが変動表示される。図53(F)の装飾図柄8x、8y、8zの停止表示から、図53(G)の装飾図柄8x、8y、8zの変動表示に切り替わる時、装飾図柄8x、8y、8zの表示が継続していてもよいし、一度、装飾図柄の停止表示が消えて、装飾図柄の変動表示が新たに表示されてもよい。

【0229】

その後、図53(H)に示すように、表示画面7aの第2領域DA2において変動表示されていた装飾図柄8x、8y、8zが「678」で停止表示され、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが消える。残っている保留アイコン9Aが、変動アイコン9Cが表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し次の特図変動が開始される。次の特図変動が開始されると、図53(I)に示すように、特定画像TGが消えて、第1領域DA1に装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示され、第2領域DA2に装飾図柄8x、8y、8zが変動表示される。第2領域DA2の装飾図柄8x、8y、8zの変動表示は、第1領域DA1の停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rと重なって表示される。装飾図柄8x、8y、8zの変動表示と装飾図柄8x、8y、8zの変動表示は、同じ特図変動に対応している。

【0230】

ここでは、先読み変化した状態の保留アイコン9Aが、変動アイコン9Cとなったため、特定画像TGが消える演出が実行される。なお、特定画像TGが消えるタイミングは任意に設定することができる。例えば、特定画像TGが出現してから所定回変動が実行されると特定画像TGが消える態様にしてもよいし、特図1変動時に特定画像TGが出現し、特図2変動が開始する時に特定画像TGが消える態様にしてもよい。また、天井(b時短(遊タイム))に達したときに特定画像TGが現れ、特図2変動が開始する時に特定画像T

Gが消える態様であってもよい。

【0231】

その後、図53(J)に示すように、表示画面7aの第1領域DA1に変動表示されていた装飾図柄8L、8C、8Rと、表示画面7aの第2領域DA2において変動表示されていた装飾図柄8x、8y、8zがともに「678」で停止表示される。

【0232】

[効果例]

以下に、確定停止図柄残表示演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図51(C) ~ (E)に示すように、第1の特図変動に対応して変動表示された一組の装飾図柄8f、8s、8tが停止表示される第1の演出と、第1の演出の後、停止表示された一組の装飾図柄8f、8s、8tの表示を維持した状態で、第1の特図変動の次の第2の特図変動に対応する一組の装飾図柄8x、8y、8zの変動表示が表示される第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、図53についても同様である。

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図51(E) (F)に示すように、第2の演出の後、第2の特図変動に対応して変動表示された一組の装飾図柄8x、8y、8zの表示を維持した状態で、第1の特図変動に対応して変動表示された後に停止表示された一組の装飾図柄8f、8s、8tの表示が消える第3の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図52、図53についても同様である。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図51(G) ~ (I)に示すように、第3の演出の後、第2の特図変動に対応して変動表示された一組の装飾図柄8x、8y、8zが停止表示され、該停止表示された一組の装飾図柄8x、8y、8zが表示されていない状態で、第2の特図変動の次の第3の特図変動に対応する一組の装飾図柄8x、8y、8zの変動表示が表示される第4の演出を実行することができる。この構成によれば、前回の停止図柄が残る演出から、残らない演出に切り替わるという、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、図53についても同様である。

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図52(F) (G)に示すように、第3の演出では、第2の特図変動に対応して変動表示された一組の装飾図柄8x、8y、8zの背面側であって、かつ、第1の特図変動に対応して変動表示された後に停止表示された一組の装飾図柄8f、8s、8tの前面側に特定画像TGが表示され、特定画像TGに覆われることによって、第1の特図変動に対応して変動表示された後に停止表示された一組の装飾図柄8f、8s、8tの表示が消える。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53についても同様である。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図52(D) (E)に示すように、第2の演出では、第2の特図変動に対応する一組の装飾図柄8x、8y、8zの変動表示は、停止表示された一組の装飾図柄8f、8s、8t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。図53についても同様である。

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図52(E)に示すように、第1の特図変動に対応した一組の装飾図柄8f、8s、8tの変動表示と、第2の特図変動に対応した一組の装飾図柄

8 x、8 y、8 z の変動表示とは、変動態様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。図 5 3 についても同様である。

【 0 2 3 3 】

[変形例]

以下に、確定停止図柄残表示演出の変形例を示す。

[変形例 1]

天井到達予定示唆演出 A の図 5 1 (I) では、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 において、装飾図柄 8 x、8 y、8 z が変動表示の態様で新たに表示されるものとした。しかし、表示画面 7 a の第 4 領域 D A 4 以外の領域で装飾図柄が変動表示の態様で新たに表示されてもよい。 10

また、天井到達予定示唆演出 B の図 5 2 (H) (I) では、表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 において、装飾図柄 8 x、8 y、8 z が停止表示した後、次の特図変動に対応する装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が開始されるものとした。しかし、次の特図変動に対応する装飾図柄の変動表示は、表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 以外の領域に表示されてもよい。

また、天井到達予定示唆演出 C の図 5 3 (F) (G) では、表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 において、装飾図柄 8 x、8 y、8 z が停止表示した後、次の特図変動に対応する装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が開始されるものとした。しかし、次の特図変動に対応する装飾図柄の変動表示は、表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 以外の領域に表示されてもよい。 20

【 0 2 3 4 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 A 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、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当否を報知可能な一組の装飾図柄であり、
第 1 の特図変動に対応して変動表示された前記一組の装飾図柄が停止表示される第 1 の演出と、
前記第 1 の演出の後、前記停止表示された前記一組の装飾図柄の表示を維持した状態で、 30
前記第 1 の特図変動の次の第 2 の特図変動に対応する前記一組の装飾図柄の変動表示が表示される第 2 の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 2]

態様 A 1 - 1 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出の後、前記第 2 の特図変動に対応して変動表示された前記一組の装飾図柄の表示を維持した状態で、前記第 1 の特図変動に対応して変動表示された後に停止表示された前記一組の装飾図柄の表示が消える第 3 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 3]

態様 A 1 - 2 に記載の遊技機であって、
前記第 3 の演出の後、前記第 2 の特図変動に対応して変動表示された前記一組の装飾図柄が停止表示され、該停止表示された前記一組の装飾図柄が表示されていない状態で、前記第 2 の特図変動の次の第 3 の特図変動に対応する前記一組の装飾図柄の変動表示が表示される第 4 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 4]

態様 A 1 - 2 または態様 A 1 - 3 に記載の遊技機であって、
前記第 3 の演出では、前記第 2 の特図変動に対応して変動表示された前記一組の装飾図柄の背面側であって、かつ、前記第 1 の特図変動に対応して変動表示された後に停止表示さ 50

れた前記一組の装飾図柄の前面側に特定画像が表示され、前記特定画像に覆われることによって、前記第1の特図変動に対応して変動表示された後に停止表示された前記一組の装飾図柄の表示が消える、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 5]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第2の演出では、前記第2の特図変動に対応する前記一組の装飾図柄の変動表示は、
前記停止表示された前記一組の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 A 1 - 6]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第1の特図変動に対応した前記一組の装飾図柄の変動表示と、前記第2の特図変動に
対応した前記一組の装飾図柄の変動表示とは、変動態様が互いに異なっている、
ことを特徴とする遊技機。

10

【0235】

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

20

【0236】

[変動表示領域変化演出A]

図54は、変動表示領域変化演出Aを説明するための図である。変動表示領域変化演出は
、特図1変動時と特図2変動時に、表示画面7aにおいて装飾図柄の変動表示が表示され
る表示領域が変化する演出である。特図1変動とは、第1特別図柄表示器41aにおける
特別図柄の変動を意味し、特図2変動とは、2特別図柄表示器41bにおける特別図柄の
変動を意味する。変動表示領域変化演出Aでは、まず、図54(A)に示すように、表示
画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rと、保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保
留アイコン）9Cが表示されている。ここでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態
）において特図1変動が実行されるものとする。

30

【0237】

装飾図柄8L、8C、8Rは、表示画面7aの横長の領域YAに表示される左装飾図柄8
Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表
示によって特別図柄の変動表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図
抽選結果を報知する。装飾図柄8L、8C、8Rは、変動表示されており、現在の特図1
変動（当該変動）に対応している。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動態様は、
左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。

【0238】

保留アイコン9Aは、表示画面7aの下方に横に並んで2つ表示されている。変動アイコ
ン（当該保留アイコン）9Cは、表示画面7aの中央下の変動アイコン表示領域に表示さ
れている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。保留
アイコン9Aと、変動アイコン9Cは、いずれも、丸形状（球形状）を有している。

40

【0239】

図54(B)に示すように、変動表示されていた装飾図柄8L、8C、8Rが「234」
で停止表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止表示にあわせて、変動アイコン（当
該保留アイコン）9Cが消える。そして、並んでいる保留アイコン9Aのうちの最も右側
の保留アイコン9Aが、変動アイコン9Cが表示される変動アイコン表示領域に向かって
移動を開始する。残りの保留アイコン9Aはシフト移動する。ここでは、入賞により保留
アイコン9Aが1つ追加された例が示されている。また、ここでは、上記の装飾図柄8L

50

、 8 C、 8 R の停止表示によって、通常状態（通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態）における変動回数が 5 0 0 回に達し、遊技状態が時短状態（通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態）に切り替わるものとする。

【 0 2 4 0 】

遊技状態が時短状態に切り替わり、次の特図 1 変動が開始されると、図 5 4（C）に示すように、装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、表示画面 7 a の縦長の領域 T A に表示される上装飾図柄 8 x と、中装飾図柄 8 y と、下装飾図柄 8 z を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、変動表示されており、特図 1 変動（当該変動）に対応している。ここでは、装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動態様は、上、中、下の各図柄がそれぞれ左側から右側に向かって移動するように変動表示される。表示画面 7 a の領域 T A は、領域 Y A と一部が重複した縦長の領域であり、領域面積はほぼ同程度となっている。装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示にあわせて、「縦モード」の文字画像が表示される。すなわち、装飾図柄が縦に並んで配置されている状態を報知している。図 5 4（B）から図 5 4（C）に切り替わるとき、すなわち、装飾図柄が横方向に並んで表示されている状態から縦方向に並んで表示される演出に切り替わるとき、あわせて背景画像が切り替わってもよい。

10

【 0 2 4 1 】

図 5 4（D）に示すように、表示画面 7 a の領域 T A において装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が継続している状態で、ここでは、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球があり、第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B が新たに表示画面 7 a に表示される。図 5 4（D）では、図 5 4（C）と同じ背景画像が表示される一方、「縦モード」の文字画像の表示が消える。

20

【 0 2 4 2 】

その後、図 5 4（E）に示すように、表示画面 7 a の領域 T A において変動表示されていた装飾図柄 8 x、8 y、8 z が「7 8 9」で停止表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z の停止表示とともに、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消える。ここでは、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ため、2 つ並んでいる保留アイコン 9 A はそのまま、保留アイコン 9 B が、変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動（特図 2 変動）が開始される。遊技状態は、時短状態のままである。

30

【 0 2 4 3 】

そして、図 5 4（F）に示すように、表示画面 7 a の領域 T A において、装飾図柄 8 x、8 y、8 z が変動表示される。ここでは、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球があり、第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B が新たに表示画面 7 a に表示される。図 5 4（E）から図 5 4（F）に切り替わるとき、すなわち、次の特図変動（特図 2 変動）が開始されるとき、あわせて背景画像が切り替わってもよい。

【 0 2 4 4 】

その後、図 5 4（G）に示すように、表示画面 7 a の領域 T A において変動表示されていた装飾図柄 8 x、8 y、8 z が「5 6 7」で停止表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z の停止表示とともに、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消える。図 5 4（G）では、図 5 4（F）と同じ背景画像が表示される。ここでは、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ため、2 つ並んでいる保留アイコン 9 A はそのまま、保留アイコン 9 B が、変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動（特図 2 変動）が開始される。遊技状態は、時短状態のままである。

40

【 0 2 4 5 】

次の特図変動が開始されると、図 5 4（H）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、図 5 4（A）と同じ態様であり、表示画面 7 a の横長の領域 Y A に表示される左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装

50

飾図柄 8 R を含む。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、変動表示されており、現在の特図 2 変動（当該変動）に対応している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。図 5 4（G）から図 5 4（H）に切り替わるとき、すなわち、装飾図柄が縦方向に並んで表示されている状態から横方向に並んで表示される演出に切り替わるとき、あわせて背景画像が切り替わってもよい。

【0246】

ここでは、天井（b 時短（遊タイム））に達した次の変動（図 5 4（C））からの経過時間に応じて、装飾図柄の表示態様が、領域 T A の装飾図柄 8 x、8 y、8 z から領域 Y A の装飾図柄 8 L、8 C、8 R に切り替わる。なお、装飾図柄の表示態様が切り替わるタイミングは任意に設定することができる。例えば、先読み変化した状態の保留アイコン 9 A または保留アイコン 9 B が、変動アイコン 9 C となったときに切り替わってもよいし、天井に達してから所定回変動が実行されると切り替わってもよい。また、天井（b 時短（遊タイム））に達したときに切り替わり、遊タイムが終了したときに戻ってもよい。

10

【0247】

その後、図 5 4（I）に示すように、表示画面 7 a の領域 Y A に変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「735」で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消える。図 5 4（I）では、図 5 4（H）と同じ背景画像が表示される。2 つ並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動（特図 1 変動）が開始される。ここでは遊技状態は、時短状態のままである。次の特図変動が開始されると、図 5 4（J）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示される。

20

【0248】

[変動表示領域変化演出 B]

図 5 5 は、変動表示領域変化演出 B を説明するための図である。変動表示領域変化演出は、特図 1 変動時と特図 2 変動時に、表示画面 7 a において装飾図柄の変動表示が表示される表示領域が変化する演出である。特図 1 変動とは、第 1 特別図柄表示器 4 1 a における特別図柄の変動を意味し、特図 2 変動とは、2 特別図柄表示器 4 1 b における特別図柄の変動を意味する。変動表示領域変化演出 B は、変動表示領域変化演出 A と比較して、装飾図柄の表示領域の変化態様が主に異なる。変動表示領域変化演出 B では、まず、図 5 5（A）に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、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 と、第 1 背景画像 H K 1 とが表示されている。ここでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）において特図 1 変動が実行されるものとする。

30

【0249】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の横長の領域 Y A に表示される左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の変動表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、変動表示されており、現在の特図 1 変動（当該変動）に対応している。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。

40

【0250】

保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 2 つ表示されている。変動アイコン（当該保留アイコン）9 C は、表示画面 7 a の中央下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。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。第 1 背景画像 H K 1 は、楕円形の画像であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、および、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C の背面側に表示される。

【0251】

50

図 5 5 (B) に示すように、変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「 2 3 4 」で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消える。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。ここでは、上記の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示によって、通常状態 (通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態) における変動回数が 5 0 0 回に達し、遊技状態が時短状態 (通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態) に切り替わるものとする。

【 0 2 5 2 】

遊技状態が時短状態に切り替わり、次の特図 1 変動が開始されると、図 5 5 (C) に示すように、装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、表示画面 7 a の相対的に小さい横長の領域 Y B に表示される上装飾図柄 8 x と、中装飾図柄 8 y と、下装飾図柄 8 z を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、変動表示されており、特図 1 変動 (当該変動) に対応している。ここでは、装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。表示画面 7 a の領域 Y B は、領域 Y A の下方であって、領域 Y A と重複しない横長の領域であり、領域面積が領域 Y A よりも小さい。装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示にあわせて、「スモール表示モード」の文字画像を含む第 1 モード画像 M G 1 が表示される。すなわち、装飾図柄が相対的に小さく表示される状態を報知している。図 5 5 (B) から図 5 5 (C) に切り替わるとき、すなわち、装飾図柄の表示領域の位置と大きさが変化するとき、背景画像が第 1 背景画像 H K 1 から第 1 モード画像 M G 1 に切り替わる。

【 0 2 5 3 】

図 5 5 (D) に示すように、表示画面 7 a の領域 Y B において装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が継続している状態で、ここでは、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球があり、第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B が新たに表示画面 7 a に表示される。図 5 5 (D) では、第 1 モード画像 M G 1 の表示が継続する。

【 0 2 5 4 】

その後、図 5 5 (E) に示すように、表示画面 7 a の領域 Y B において変動表示されていた装飾図柄 8 x、8 y、8 z が「 5 6 7 」で停止表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z の停止表示とともに、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消える。ここでは、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ため、保留アイコン 9 A はそのまま、保留アイコン 9 B が、変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動 (特図 2 変動) が開始される。遊技状態は、時短状態のままであり、第 1 モード画像 M G 1 の表示が継続する。

【 0 2 5 5 】

そして、図 5 5 (F) に示すように、表示画面 7 a の領域 Y B において、装飾図柄 8 x、8 y、8 z が変動表示される。ここでは、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球があり、第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B が新たに表示画面 7 a に表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示にあわせて、「継続スモール表示モード」の文字画像を含む第 2 モード画像 M G 2 が表示される。すなわち、装飾図柄が相対的に小さく表示される状態が継続することを報知している。図 5 5 (E) から図 5 5 (F) に切り替わるとき、すなわち、次の特図変動 (特図 2 変動) が開始されるとき、背景画像が第 1 モード画像 M G 1 から第 2 モード画像 M G 2 に切り替わる。

【 0 2 5 6 】

その後、図 5 5 (G) に示すように、表示画面 7 a の領域 Y B において変動表示されていた装飾図柄 8 x、8 y、8 z が「 7 8 9 」で停止表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z の停止表示とともに、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消える。図 5 5 (G) では第 2 モード画像 M G 2 の表示が継続する。ここでは、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ため、２つ並んでいる保留アイコン ９ A はそのまま、保留アイコン ９ B が、変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動（特図 2 変動）が開始される。遊技状態は、時短状態のままである。

【 0 2 5 7 】

次の特図変動が開始されると、図 5 5（H）に示すように、装飾図柄 ８ L、８ C、８ R の変動表示が表示される。装飾図柄 ８ L、８ C、８ R は、図 5 5（A）と同じ態様であり、表示画面 7 a の横長の領域 Y A に表示される左装飾図柄 ８ L と、中装飾図柄 ８ C と、右装飾図柄 ８ R を含む。装飾図柄 ８ L、８ C、８ R は、変動表示されており、現在の特図 2 変動（当該変動）に対応している。装飾図柄 ８ L、８ C、８ R の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。ここでは、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球があり、第 2 特図保留に対応する保留アイコン ９ B が新たに表示画面 7 a に表示される。

10

【 0 2 5 8 】

装飾図柄 ８ L、８ C、８ R の変動表示にあわせて、ひょうたん型の形状を有した第 2 背景画像 H K 2 が表示される。第 2 背景画像 H K 2 は、装飾図柄 ８ L、８ C、８ R、保留アイコン ９ A、および、変動アイコン（当該保留アイコン） ９ C の背面側に表示される。図 5 5（G）から図 5 5（H）に切り替わるとき、すなわち、装飾図柄の大きさが小さい状態から大きい状態に切り替わるとき、あわせて背景画像が第 2 モード画像 M G 2 から第 2 背景画像 H K 2 に切り替わる。

【 0 2 5 9 】

ここでは、天井（b 時短（遊タイム））に達した次の変動（図 5 5（C））からの経過時間に応じて、装飾図柄の表示態様が、領域 Y B の装飾図柄 ８ x、８ y、８ z から領域 Y A の装飾図柄 ８ L、８ C、８ R に切り替わる。なお、装飾図柄の表示態様が切り替わるタイミングは任意に設定することができる。例えば、先読み変化した状態の保留アイコン ９ A または保留アイコン ９ B が、変動アイコン ９ C となったときに切り替わってもよいし、天井に達してから所定回変動が実行されると切り替わってもよい。また、天井（b 時短（遊タイム））に達したときに切り替わり、遊タイムが終了したときに戻ってもよい。

20

【 0 2 6 0 】

その後、図 5 5（I）に示すように、表示画面 7 a の領域 Y A に変動表示されていた装飾図柄 ８ L、８ C、８ R が「7 3 5」で停止表示される。装飾図柄 ８ L、８ C、８ R の停止表示にあわせて、変動アイコン（当該保留アイコン） ９ C が消える。図 5 5（I）では、第 2 背景画像 H K 2 の表示が継続する。ここでは、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ため、保留アイコン ９ A はそのまま、保留アイコン ９ B が、変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動（特図 2 変動）が開始される。遊技状態は、時短状態のままである。次の特図変動が開始されると、図 5 5（J）に示すように、装飾図柄 ８ L、８ C、８ R の変動表示が表示される。

30

【 0 2 6 1 】

[変動表示領域変化演出 C]

図 5 6 は、変動表示領域変化演出 C を説明するための図である。変動表示領域変化演出は、特図 1 変動時と特図 2 変動時に、表示画面 7 a において装飾図柄の変動表示が表示される表示領域が変化する演出である。特図 1 変動とは、第 1 特別図柄表示器 4 1 a における特別図柄の変動を意味し、特図 2 変動とは、2 特別図柄表示器 4 1 b における特別図柄の変動を意味する。変動表示領域変化演出 C は、変動表示領域変化演出 A と比較して、装飾図柄の表示領域の変化態様が主に異なる。変動表示領域変化演出 C では、まず、図 5 6（A）に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 ８ L、８ C、８ R と、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 と、枠画像 W K とが表示されている。ここでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）において特図 1 変動が実行されるものとする。

40

【 0 2 6 2 】

装飾図柄 ８ L、８ C、８ R は、枠画像 W K の内側に表示される左装飾図柄 ８ L と、中装飾

50

図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の変動表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、変動表示されており、現在の特図 1 変動（当該変動）に対応している。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。

【0263】

保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 2 つ表示されている。変動アイコン（当該保留アイコン）9 C は、表示画面 7 a の中央下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。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。枠画像 W K は、横長の矩形形状の画像であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の背面側に表示され、内側に装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。

10

【0264】

図 5 6（B）に示すように、変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「234」で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消える。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。ここでは、上記の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示によって、通常状態（通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態）における変動回数が 500 回に達し、遊技状態が時短状態（通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態）に切り替わるものとする。

20

【0265】

遊技状態が時短状態に切り替わり、次の特図 1 変動が開始されると、図 5 6（C）に示すように、枠画像 W K の内側において上方から下方に向かって移動するシャッターが現れ、シャッターが閉まることによって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が次第に見えなくなる。

【0266】

シャッターが完全に閉まると、図 5 6（D）に示すように、シャッター上に装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、表示画面 7 a の相対的に小さい横長の領域 S A に表示される上装飾図柄 8 x と、中装飾図柄 8 y と、下装飾図柄 8 z を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。装飾図柄 8 x、8 y、8 z は、変動表示されており、特図 1 変動（当該変動）に対応している。ここでは、装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。表示画面 7 a の領域 S A は、枠画像 W K の内側であって、シャッター画像と重複する横長の領域であり、領域面積が枠画像 W K よりも小さい。図 5 6（B）から図 5 6（D）の間、すなわち、装飾図柄の表示領域の位置と大きさが変化するとき、背景画像が切り替わってもよい。

30

【0267】

図 5 6（D）に示すように、表示画面 7 a の領域 S A において装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が継続している状態で、ここでは、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球があり、第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B が新たに表示画面 7 a に表示される。

40

【0268】

その後、図 5 6（E）に示すように、表示画面 7 a の領域 S A において変動表示されていた装飾図柄 8 x、8 y、8 z が「567」で停止表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z の停止表示とともに、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消える。ここでは、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ため、保留アイコン 9 A はそのまま、保留アイコン 9 B が、変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動（特図 2 変動）が開始される。遊技状態は、時短状態のままである。

【0269】

そして、図 5 6（F）に示すように、表示画面 7 a の領域 S A において、装飾図柄 8 x、

50

8 y、8 z が変動表示される。図 5 6 (E) から図 5 6 (F) に切り替わるとき、すなわち、次の特図変動 (特図 2 変動) が開始されるとき、背景画像が切り替わってもよい。

【 0 2 7 0 】

その後、図 5 6 (G) に示すように、表示画面 7 a の領域 S A において変動表示されていた装飾図柄 8 x、8 y、8 z が「 7 8 9 」で停止表示される。装飾図柄 8 x、8 y、8 z の停止表示とともに、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消える。ここでは、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ため、2 つ並んでいる保留アイコン 9 A はそのまま、保留アイコン 9 B が、変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動 (特図 2 変動) が開始される。遊技状態は、時短状態のままである。

10

【 0 2 7 1 】

次の特図変動が開始されると、図 5 6 (H) に示すように、枠画像 W K の内側においてシャッターが上方向に移動して、シャッターが開くことによって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が次第に見えるようになる。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、装飾図柄 8 x、8 y、8 z と同じ「 7 8 9 」で停止表示された状態となっている。

【 0 2 7 2 】

シャッターが完全に開くと、図 5 6 (I) に示すように、装飾図柄 8 x、8 y、8 z の「 7 8 9 」の停止表示が消えるとともに、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、図 5 6 (A) と同じ態様であり、枠画像 W K の内側に表示される左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、変動表示されており、現在の特図 2 変動 (当該変動) に対応している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。図 5 6 (G) から図 5 6 (I) の間、すなわち、装飾図柄の表示領域の位置と大きさが変化するとき、背景画像が切り替わってもよい。

20

【 0 2 7 3 】

ここでは、天井 (b 時短 (遊タイム)) に達した次の変動 (図 5 6 (C)) からの経過時間に応じて、装飾図柄の表示態様が、領域 S A の装飾図柄 8 x、8 y、8 z から枠画像 W K 内側の装飾図柄 8 L、8 C、8 R に切り替わる。なお、装飾図柄の表示態様が切り替わるタイミングは任意に設定することができる。例えば、先読み変化した状態の保留アイコン 9 A または保留アイコン 9 B が、変動アイコン 9 C となったときに切り替わってもよいし、天井に達してから所定回変動が実行されると切り替わってもよい。また、天井 (b 時短 (遊タイム)) に達したときに切り替わり (シャッターが降り)、遊タイムが終了したときに戻って (シャッターが上がって) もよい。

30

【 0 2 7 4 】

その後、図 5 6 (J) に示すように、枠画像 W K の内側に変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「 7 3 5 」で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消える。図 5 6 (J) では、図 5 6 (I) と同じ背景画像が表示される。保留アイコン 9 A が、変動アイコン表示領域に向かって移動を開始し、次の特図変動 (特図 1 変動) が開始される。ここでは遊技状態は、時短状態のままである。次の特図変動が開始されると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示される。

40

【 0 2 7 5 】

[効果例]

以下に、変動表示領域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 4 (C) ~ (G) に示すように、表示画面 7 a の領域 T A において、特図 1 変動に対応する一組の装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出で実行される特図変動の次の特図変動において、特図 2 変動に対応する一組の装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示が領域 T A に表示される第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって

50

、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 5、図 5 6 も同様である。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 4 (A) ~ (B) に示すように、第 1 の演出で実行される特図 1 変動の前の特図変動において、特図 1 変動に対応する一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が領域 T A とは異なる表示画面 7 a の領域 Y A に表示される第 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。図 5 5、図 5 6 も同様である。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 4 (C) ~ (H) に示すように、第 2 の演出で実行される特図 2 変動の後の特図変動において、特図 2 変動に対応する一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が領域 Y A に表示される第 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。図 5 5、図 5 6 も同様である。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 4 に示すように、第 1 の演出（時短状態）と第 3 の演出（通常状態）とは、遊技状態が異なっており、第 1 の演出（時短状態）と第 2 の演出（時短状態）とは、遊技状態が同じである。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 5、図 5 6 も同様である。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 4 ~ 図 5 6 に示すように、第 1 の演出と前記第 3 の演出とは、背景画像が異なっており、第 1 の演出と第 2 の演出とは、背景画像が異なっている。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。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 4 に示すように、領域 Y A と領域 T A は、一部が重なっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 6 も同様である。

〔効果 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、変形例 2 に示すように、第 1 の演出と第 2 の演出では、第 1 領域および前記第 2 領域と異なる表示画面 7 a の第 3 領域に一組の装飾図柄の変動表示が表示される。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。

【0 2 7 6】

〔変形例〕

以下に、変動表示領域変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

変動表示領域変化演出 A において、領域 Y A における装飾図柄 8 L、8 C、8 R 1 の変動表示と、領域 T A における装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示は、1 変動において実行されてもよい。すなわち、1 変動中に、領域 Y A における装飾図柄 8 L、8 C、8 R 1 の変動表示から領域 T A における装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示に切り替わってもよいし、1 変動中に、領域 T A における装飾図柄 8 x、8 y、8 z の変動表示から領域 Y A における装飾図柄 8 L、8 C、8 R 1 の変動表示に切り替わってもよい。変動表示領域変化演出 B、C においても同様である。

【0 2 7 7】

〔変形例 2〕

変動表示領域変化演出 A において、領域 Y A に装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されているとき、および、領域 T A に装飾図柄 8 x、8 y、8 z が表示されるとき、領域 Y A およ

10

20

30

40

50

び領域 T A とは異なる表示画面 7 a の領域に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R および装飾図柄 8 x、8 y、8 z とは異なる装飾図柄が表示されていてもよい。変動表示領域変化演出 B、C においても同様である。

【 0 2 7 8 】

[変形例 3]

変動表示領域変化演出 A ~ C において、特図 1 変動と特図 2 変動を逆にしてもよい。すなわち、変動表示領域変化演出 A ~ C において、特図 1 変動と記載されている部分を特図 2 変動とし、特図 2 変動と記載されている部分を特図 1 変動として実行してもよい。

【 0 2 7 9 】

[態様例]

10

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]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当否を報知可能な一組の装飾図柄であり、
前記表示手段の第 1 領域において、特図 1 変動と特図 2 変動のうち的一方の特図変動に対応する前記一組の装飾図柄の変動表示が表示される第 1 の演出と、
前記第 1 の演出で実行される特図変動の次の特図変動において、特図 1 変動と特図 2 変動のうち他方の特図変動に対応する前記一組の装飾図柄の変動表示が前記第 1 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。

20

[態様 A 2 - 2]

態様 A 2 - 1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出で実行される特図変動の前の特図変動において、特図 1 変動と特図 2 変動のうちの前記一方の特図変動に対応する前記一組の装飾図柄の変動表示が前記第 1 領域とは異なる前記表示手段の第 2 領域に表示される第 3 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 2 - 3]

態様 A 2 - 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出で実行される特図変動の後の特図変動において、特図 1 変動と特図 2 変動のうちの前記他方の特図変動に対応する前記一組の装飾図柄の変動表示が前記第 2 領域に表示される第 4 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

30

[態様 A 2 - 4]

態様 A 2 - 2 または態様 A 2 - 3 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出と前記第 3 の演出とは、遊技状態が異なっており、前記第 1 の演出と前記第 2 の演出とは、遊技状態が同じである、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 2 - 5]

態様 A 2 - 2 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 の演出と前記第 3 の演出とは、背景画像が異なっており、前記第 1 の演出と前記第 2 の演出とは、背景画像が異なっている、
ことを特徴とする遊技機。

40

[態様 A 2 - 6]

態様 A 2 - 2 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 領域と前記第 2 領域は、一部が重なっている、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 2 - 7]

態様 A 2 - 1 から態様 A 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 1 の演出と前記第 2 の演出では、前記第 1 領域および前記第 2 領域と異なる前記表示手段の第 3 領域に前記一組の装飾図柄の変動表示が表示される、

50

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 8 0 】

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

【 0 2 8 1 】

[変動表示領域重複演出 A]

図 5 7 は、変動表示領域重複演出 A を説明するための図である。変動表示領域重複演出は、表示画面 7 a の第 1 領域に装飾図柄の表示が維持された状態で、表示画面 7 a の第 2 領域に、第 1 領域の装飾図柄と同じ状態の装飾図柄が新たに表示される演出である。変動表示領域重複演出 A では、まず、図 5 7 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、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。ここでは、遊技状態が通常状態 (低確低ベース状態) において特図 1 変動が実行されるものとする。

【 0 2 8 2 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の第 1 領域 D A 1 に表示される左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、変動表示されており、現在の特図変動 (当該変動) に対応している。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。

【 0 2 8 3 】

保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 4 つ表示されている。変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C は、表示画面 7 a の中央下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。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 8 4 】

図 5 7 (B) に示すように、変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「 2 3 4 」で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が「 2 3 4 」で停止表示された態様で新たに表示される。装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 に表示される左装飾図柄 8 l と、中装飾図柄 8 c と、右装飾図柄 8 r を含む一組の図柄であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と同じ状態となっている。ここでいう、同じ状態とは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動時には変動し、停止時には停止し、同じ特図変動に対応していることをいう。すなわち、装飾図柄 8 l、8 c、8 r と、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、互いにシンクロした状態となっている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、変動表示時の図柄の切り替わり態様 (変動態様) が同じであってもよいし、互いに異なってもよい。ここでは、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動態様は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と同様に、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。なお、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動態様は、例えば、左、中、右の各図柄がそれぞれ上下方向を回転軸にして横回転するように変動表示されてもよい。

【 0 2 8 5 】

装飾図柄 8 l、8 c、8 r が停止表示の態様で新たに表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、停止表示された状態で表示が維持される。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示とほぼ同時に、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が停止表示された態様で新たに表示されるものとしたが、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示後しばらく (例えば、1

10

20

30

40

50

～ 3 秒後)してから装飾図柄 8 l、8 c、8 r が停止表示された態様で新たに表示されてもよい。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止する手前でまだ変動表示しているときに、変動表示された状態の装飾図柄 8 l、8 c、8 r が新たに表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止と同時に停止するようにしてもよい。

【0286】

表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 は、第 1 領域 D A 1 の下方に位置しており、第 1 領域 D A 1 と重複していない異なった領域となっている。そのため、第 2 領域 D A 2 の装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動表示は、第 1 領域 D A 1 の停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R と重なって表示されない。なお、装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と少なくとも一部が重なって表示されてもよく、そのとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の前面側に表示されてもよいし、背面側に表示されてもよい。

【0287】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン(当該保留アイコン)9 C が消える。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。

【0288】

図 5 7 (C) に示すように、次の特図変動が開始されると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r が同時に変動表示される。その後、図 5 7 (D) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r が同時に「567」で停止表示される。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動開始タイミングおよび停止表示タイミングは、ずれていてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示にあわせて、変動アイコン(当該保留アイコン)9 C が消える。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。

【0289】

図 5 7 (E) に示すように、次の特図変動が開始されると、第 1 領域 D A 1 に停止表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が消え、第 2 領域 D A 2 に停止表示されていた装飾図柄 8 l、8 c、8 r が変動表示される。その後、図 5 7 (F) に示すように、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が「789」で停止表示される。装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示にあわせて、変動アイコン(当該保留アイコン)9 C が消える。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。

【0290】

図 5 7 (G) に示すように、次の特図変動が開始されると、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が変動表示される。装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動表示中、図 5 7 (H) に示すように、第 1 領域 D A 1 に装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示された状態で新たに表示される。すなわち、ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が装飾図柄 8 l、8 c、8 r と同じ状態となって新たに表示される演出が実行される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R が出現するタイミングは、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動表示が表示されてから所定時間経過後となっている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が出現するタイミングは、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動表示が表示されたときと同時であってもよい。

【0291】

その後、図 5 7 (I) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r が同時に「735」で停止表示される。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示タイミングは、ずれていてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示にあわせて、変動アイコン(当該保留アイコン)9 C が消える。そして保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコ

ン表示領域に向かって移動を開始する。

【0292】

図57(J)に示すように、次の特図変動が開始されると、第2領域DA2に停止表示されていた装飾図柄8l、8c、8rの表示が消え、第1領域DA1に停止表示されていた装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。図57(J)の状態は、図57(A)と同じ状態であり、その後、図57(B)の状態となる。

【0293】

[変動表示領域重複演出B]

図58は、変動表示領域重複演出Bを説明するための図である。変動表示領域重複演出は、表示画面7aの第1領域に装飾図柄の表示が維持された状態で、表示画面7aの第2領域に、第1領域の装飾図柄と同じ状態の装飾図柄が新たに表示される演出である。変動表示領域重複演出Bは、変動表示領域重複演出Aと比較して、複数の一組の装飾図柄が互いに重なって表示される点が主に異なる。変動表示領域重複演出Bでは、まず、図58(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rと、保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示されている。ここでは、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)において特図1変動が実行されるものとする。

10

【0294】

装飾図柄8L、8C、8Rは、表示画面7aの第1領域DA1に表示される左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示(特図変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。装飾図柄8L、8C、8Rは、変動表示されており、現在の特図変動(当該変動)に対応している。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。

20

【0295】

保留アイコン9Aは、表示画面7aの下方に横に並んで4つ表示されている。変動アイコン(当該保留アイコン)9Cは、表示画面7aの中央下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。保留アイコン9Aと、変動アイコン9Cは、いずれも、丸形状(球形状)を有している。

【0296】

図58(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示中、装飾図柄8l、8c、8rが変動表示された状態で新たに表示される。すなわち、装飾図柄8l、8c、8rが装飾図柄8L、8C、8Rと同じ状態となって新たに表示される演出が実行される。装飾図柄8l、8c、8rは、表示画面7aの第2領域DA2に表示される左装飾図柄8lと、中装飾図柄8cと、右装飾図柄8rを含む一組の図柄であり、装飾図柄8L、8C、8Rと同じ状態となっている。ここでいう、同じ状態とは、装飾図柄8L、8C、8Rが変動時には変動し、停止時には停止し、同じ特図変動に対応していることをいう。すなわち、装飾図柄8l、8c、8rと、装飾図柄8L、8C、8Rは、互いにシンクロした状態となっている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rと装飾図柄8l、8c、8rは、変動表示時の図柄の切り替わり態様(変動態様)が同じであってもよいし、互いに異なってもよい。ここでは、装飾図柄8l、8c、8rの変動態様は、装飾図柄8L、8C、8Rと同様に、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。なお、装飾図柄8l、8c、8rの変動態様は、例えば、左、中、右の各図柄がそれぞれ上下方向を回転軸にして横回転するように変動表示されてもよい。

30

40

【0297】

装飾図柄8l、8c、8rが出現するタイミングは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されてから所定時間経過後(例えば、1~3秒後)となっている。なお、装飾図柄8l、8c、8rが出現するタイミングは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されたときと同時であってもよい。

【0298】

50

表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 は、第 1 領域 D A 1 と一部が重複した領域となっている。そのため、第 2 領域 D A 2 の装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動表示は、第 1 領域 D A 1 の装飾図柄 8 L、8 C、8 R と一部が重なって表示される。ここでは、第 2 領域 D A 2 の装飾図柄 8 l、8 c、8 r が第 1 領域 D A 1 の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の前面側に表示される。なお、装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の背面側に表示されてもよく、また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と全体が重なっていてもよい。

【0299】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r が変動表示された後、図 58 (C) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r が同時に「234」で停止表示される。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示タイミングは、ずれていてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示にあわせて、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消える。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。

【0300】

図 58 (D) に示すように、次の特図変動が開始されると、第 2 領域 D A 2 に停止表示されていた装飾図柄 8 l、8 c、8 r の表示が消え、第 1 領域 D A 1 に停止表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が変動表示される。その後、図 58 (E) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が変動表示された状態で新たに表示される。すなわち、図 58 (B) と同様に、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が装飾図柄 8 L、8 C、8 R と同じ状態となって新たに表示される演出が実行される。

【0301】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r が変動表示された後、図 58 (F) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r が同時に「789」で停止表示される。なお、図 58 (C) と同様に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動開始タイミングおよび停止表示タイミングは、ずれていてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示にあわせて、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消える。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。

【0302】

図 58 (G) に示すように、次の特図変動が開始されると、図 58 (D) と同様に、第 2 領域 D A 2 に停止表示されていた装飾図柄 8 l、8 c、8 r の表示が消え、第 1 領域 D A 1 に停止表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が変動表示される。その後、図 58 (H) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が変動表示された状態で新たに表示される。すなわち、図 58 (B) (E) と同様に、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が装飾図柄 8 L、8 C、8 R と同じ状態となって新たに表示される演出が実行される。

【0303】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r が変動表示された後、図 58 (I) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r が同時に「735」で停止表示される。なお、図 58 (C) (F) と同様に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動開始タイミングおよび停止表示タイミングは、ずれていてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、停止表示後、前面側と背面側とが入れ替わる演出がおこなわれる。ここでは、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示が装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示の前面側に表示された後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示の背面側に切り替わる演出がおこなわれる。その後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、前面側と背面側とが入れ替わって変動表示が行われる。この前面側と背面側の入れ替わり演出は、複数変動にわたって継続さ

れる。この入れ替わり演出が開始されるタイミングは任意に設定することができる。例えば、先読み変化した状態の変動アイコン 9 C に対応する変動時に実行されてもよいし、天井に達したときに実行されてもよい。

【0304】

[変動表示領域重複演出 C]

図 5 9 は、変動表示領域重複演出 C を説明するための図である。変動表示領域重複演出は、表示画面 7 a の第 1 領域に装飾図柄の表示が維持された状態で、表示画面 7 a の第 2 領域に、第 1 領域の装飾図柄と同じ状態の装飾図柄が新たに表示される演出である。変動表示領域重複演出 C は、変動表示領域重複演出 A と比較して、複数の一組の装飾図柄が互いに重なって表示される点が主に異なる。変動表示領域重複演出 C では、まず、図 5 9 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、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 と、特定画像 I M G と、が表示されている。ここでは、遊技状態が通常状態 (低確低ベース状態) において特図 1 変動が実行されるものとする。

10

【0305】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の第 1 領域 D A 1 に表示される左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、変動表示されており、現在の特図変動 (当該変動) に対応している。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。

20

【0306】

保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 4 つ表示されている。変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C は、表示画面 7 a の中央下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。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。特定画像 I M G は、楕円形の画像であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、および、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C の背面側に表示される。

【0307】

図 5 9 (B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中、特定画像 I M G の表示が消える。特定画像 I M G は、大きさが小さくなることによって消えてもよいし、移動によってフレームアウトしてよいし、フェードアウトしてもよい。また、複数の破片に分割されて消えてもよい。特定画像 I M G が消えるタイミングは任意に設定することができる。例えば、変動パターンごとにランダムに特定画像 I M G を出現させたり消したりしてもよいし、変動回数が所定となったときに特定画像 I M G を出現させたり消したりしてもよい。

30

【0308】

特定画像 I M G の表示が消えると、特定画像 I M G に覆われて隠れていた装飾図柄 8 l、8 c、8 r が表示される。すなわち、特定画像 I M G の背面側に装飾図柄 8 l、8 c、8 r が表示されており、特定画像 I M G が消えることによって視認可能になった演出が実行される。

40

【0309】

装飾図柄 8 l、8 c、8 r は変動表示された状態で新たに表示される。すなわち、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が装飾図柄 8 L、8 C、8 R と同じ状態となって新たに表示される演出が実行される。装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 に表示される左装飾図柄 8 l と、中装飾図柄 8 c と、右装飾図柄 8 r を含む一組の図柄であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と同じ状態となっている。ここでいう、同じ状態とは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動時には変動し、停止時には停止し、同じ特図変動に対応していることをいう。すなわち、装飾図柄 8 l、8 c、8 r と、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、互

50

いにシンクロした状態となっている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、変動表示時の図柄の切り替わり態様（変動態様）が同じであってもよいし、互いに異なってもよい。ここでは、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動態様は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と同様に、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。なお、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動態様は、例えば、左、中、右の各図柄がそれぞれ上下方向を回転軸にして横回転するように変動表示されてもよい。

【0310】

特定画像 IMG が消えて装飾図柄 8 l、8 c、8 r が出現するタイミングは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されてから所定時間経過後（例えば、1～3 秒後）となっている。 10

【0311】

表示画面 7 a の第 2 領域 DA 2 は、第 1 領域 DA 1 と重複した領域となっている。そのため、第 2 領域 DA 2 の装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動表示は、第 1 領域 DA 1 の装飾図柄 8 L、8 C、8 R と重なって表示される。ここでは、第 1 領域 DA 1 の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 2 領域 DA 2 の装飾図柄 8 l、8 c、8 r の前面側に表示される。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の背面側に表示されてもよい。

【0312】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r が変動表示された後、図 59 (C) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r が同時に「234」で停止表示される。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示タイミングは、ずれていてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R と装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示にあわせて、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消える。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。 20

【0313】

図 59 (D) に示すように、次の特図変動が開始されると、第 1 領域 DA 1 に停止表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が消え、第 2 領域 DA 2 に停止表示されていた装飾図柄 8 l、8 c、8 r が変動表示される。その後、図 59 (E) に示すように、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が「567」で停止表示される。装飾図柄 8 l、8 c、8 r の停止表示にあわせて、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消える。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。 30

【0314】

図 59 (F) に示すように、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動表示中、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が新たに表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が新たに表示されるタイミングは、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が変動を開始してから所定時間経過後（例えば、1～3 秒後）であってもよいし、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動開始と同時に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が新たに表示されてもよい。 40

【0315】

図 59 (G) に示すように、装飾図柄 8 l、8 c、8 r と装飾図柄 8 L、8 C、8 R がともに変動表示中に、特定画像 IMG が新たに表示される。特定画像 IMG が出現するタイミングは任意に設定することができる。例えば、変動パターンごとにランダムに特定画像 IMG を出現させたり消したりしてもよいし、変動回数が所定となったときに特定画像 IMG を出現させたり消したりしてもよい。

【0316】

特定画像 IMG は、装飾図柄 8 l、8 c、8 r の前面側であって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の背面側に表示される。そのため、特定画像 IMG が表示されると、装飾図柄 8 l、 50

8 c、8 r は特定画像 I M G に覆われて表示が消え、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、特定画像 I M G の前面に表示される。特定画像 I M G は、フレームインによって現れてもよいし、フェードインによって現れてもよい。また、拡大されて現れてもよい。

【 0 3 1 7 】

その後、図 5 9 (H) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「 7 3 5 」で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示された状態で、図 5 9 (I) に示すように、再度、特定画像 I M G の表示が消える。特定画像 I M G が消える方法は、図 5 9 (B) のときと同じであってもよいし、異なってもよい。特定画像 I M G の表示が消えると、特定画像 I M G に覆われて隠れていた装飾図柄 8 l、8 c、8 r が表示される。すなわち、特定画像 I M G の背面側に装飾図柄 8 l、8 c、8 r が表示されており、特定画像 I M G が消えることによって視認可能になった演出が実行される。装飾図柄 8 l、8 c、8 r は停止表示された状態で新たに表示される。すなわち、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が装飾図柄 8 L、8 C、8 R と同じ状態となって新たに表示される演出が実行される。

10

【 0 3 1 8 】

その後、図 5 9 (J) に示すように、次の特図変動が開始されると、第 1 領域 D A 1 に停止表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が消え、第 2 領域 D A 2 に停止表示されていた装飾図柄 8 l、8 c、8 r が変動表示される。図 5 9 (J) の状態は、図 5 9 (D) と同じ状態であり、その後、図 5 9 (E) の状態となる。

【 0 3 1 9 】

[効果例]

20

以下に、変動表示領域重複演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7 (A) (B) (G) (H) に示すように、表示画面 7 a の第 1 領域 D A 1 において、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、第 1 領域 D A 1 において一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が維持された状態で、第 1 領域 D A 1 とは異なる表示画面 7 a の第 2 領域 D A 2 において、第 1 領域 D A 1 に表示されている一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動または停止状態と同じ変動または停止状態の他の一組の装飾図柄 8 l、8 c、8 r が新たに表示される第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 8、図 5 9 についても同様である。

30

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7 (A) (B) (G) ~ (I) に示すように、第 2 の演出では、第 1 領域 D A 1 に表示されている一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されている場合、第 2 領域 D A 2 において、他の一組の装飾図柄 8 l、8 c、8 r は変動表示された状態で新たに表示され、第 2 の演出の後、第 1 領域 D A 1 に表示されている一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、第 2 領域 D A 2 に表示されている他の一組の装飾図柄 8 l、8 c、8 r がともに停止表示される第 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。図 5 8、図 5 9 についても同様である。

40

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7 (D) (E) (G) ~ (J) に示すように、第 3 の演出の後、第 2 領域 D A 2 に停止表示されている他の一組の装飾図柄 8 l、8 c、8 r が再び変動表示する一方、第 1 領域 D A 1 に停止表示されていた一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示することなく表示が消える第 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。図 5 9 についても同様である。

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7 (A) ~ (C) に示すように、第 2 の演出では、第 1 領域 D A 1 に表示されている一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示されている場

50

合、第2領域DA2において、他の一組の装飾図柄8l、8c、8rは停止表示された状態で新たに表示され、第2の演出の後、第1領域DA1に表示されている一組の装飾図柄8L、8C、8Rと、第2領域DA2に表示されている他の一組の装飾図柄8l、8c、8rがともに変動表示を開始する第5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。図53についても同様である。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図57(C)(D)に示すように、第5の演出の後、第1領域DA1に表示されている一組の装飾図柄8L、8C、8Rと、第2領域DA2に表示されている他の一組の装飾図柄8l、8c、8rがともに停止表示される第6の演出と、記第6の演出の後、第2領域DA2に停止表示されている他の一組の装飾図柄8l、8c、8rが再び変動表示する一方、第1領域DA1に停止表示されていた一組の装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示することなく表示が消える第7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。図59についても同様である。

10

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図57に示すように、第1領域DA1に表示されている一組の装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示と、第2領域DA2に表示されている他の一組の装飾図柄8l、8c、8rの変動表示は、互いに変動の様相が異なっている。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。図58、図59についても同様である。

20

[効果7]

上記実施形態の遊技機1では、図58、図59に示すように、第1領域DA1に表示されている一組の装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示と、第2領域DA2に表示されている他の一組の装飾図柄8l、8c、8rの変動表示は、一部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。

[効果8]

上記実施形態の遊技機1では、図59に示すように、第1の演出では、第2領域DA2に特定画像IMGが表示されており、第2の演出では、特定画像IMGが消え、特定画像IMGが消えた領域に他の一組の装飾図柄8l、8c、8r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。

30

【0320】

[変形例]

以下に、変動表示領域重複演出の変形例を示す。

[変形例1]

変動表示領域重複演出A～Cにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rと装飾図柄8l、8c、8rは、変動表示時の図柄の切り替わり様相(変動様相)が同じであってもよいし、互いに異なってもよい。また、装飾図柄8L、8C、8Rと装飾図柄8l、8c、8rは、少なくとも一部が重なっていてもよい。

40

【0321】

[変形例2]

変動表示領域重複演出A～Cの演出は適宜組み合わせてもよいし、一部を削除してもよい。また、変動表示領域重複演出A～Cは、連続して実行されてもよいし、各演出が繰り返し実行されてもよい。

【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A3-1]

50

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当否を報知可能な一組の装飾図柄であり、
前記表示手段の第1領域において、前記一組の装飾図柄の変動表示が表示される第1の演出と、
前記第1の演出の後、前記第1領域において前記一組の装飾図柄の表示が維持された状態で、前記第1領域とは異なる前記表示手段の第2領域において、前記第1領域に表示されている前記一組の装飾図柄の変動または停止状態と同じ変動または停止状態の他の一組の装飾図柄が新たに表示される第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]

10

態様 A 3 - 1 に記載の遊技機であって、
前記第2の演出では、前記第1領域に表示されている前記一組の装飾図柄が変動表示されている場合、前記第2領域において、前記他の一組の装飾図柄は変動表示された状態で新たに表示され、
前記第2の演出の後、前記第1領域に表示されている前記一組の装飾図柄と、前記第2領域に表示されている前記他の一組の装飾図柄がともに停止表示される第3の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 3 - 3]

20

態様 A 3 - 2 に記載の遊技機であって、
前記第3の演出の後、前記第2領域に停止表示されている前記他の一組の装飾図柄が再び変動表示する一方、前記第1領域に停止表示されていた前記一組の装飾図が変動表示することなく表示が消える第4の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 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2の演出では、前記第1領域に表示されている前記一組の装飾図柄が停止表示されている場合、前記第2領域において、前記他の一組の装飾図柄は停止表示された状態で新たに表示され、
前記第2の演出の後、前記第1領域に表示されている前記一組の装飾図柄と、前記第2領域に表示されている前記他の一組の装飾図柄がともに変動表示を開始する第5の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

30

[態様 A 3 - 5]

態様 A 3 - 4 に記載の遊技機であって、
第5の演出の後、前記第1領域に表示されている前記一組の装飾図柄と、前記第2領域に表示されている前記他の一組の装飾図柄がともに停止表示される第6の演出と、
前記第6の演出の後、前記第2領域に停止表示されている前記他の一組の装飾図柄が再び変動表示する一方、前記第1領域に停止表示されていた前記一組の装飾図が変動表示することなく表示が消える第7の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

40

[態様 A 3 - 6]

態様 A 3 - 1 から態様 A 3 - 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領域に表示されている前記一組の装飾図柄の変動表示と、前記第2領域に表示されている前記他の一組の装飾図柄の変動表示は、互いに変動の態様が異なっている、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 3 - 7]

態様 A 3 - 1 から態様 A 3 - 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領域に表示されている前記一組の装飾図柄の変動表示と、前記第2領域に表示されている前記他の一組の装飾図柄の変動表示は、一部が重なって表示される、

50

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 3 - 8]

態様 A 3 - 1 から態様 A 3 - 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、前記第 2 領域に特定画像が表示されており、
前記第 2 の演出では、前記特定画像が消え、前記特定画像が消えた領域に前記他の一組の
装飾図柄が表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 2 3 】

以下に図 6 0 ~ 図 6 2 を用いて装飾図柄停止位置不定演出 A ~ C について説明する。図 6
0 ~ 図 6 2 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される各
種可動役物が図面の見易さから省略されている。 10

【 0 3 2 4 】

この装飾図柄停止位置不定演出は、特殊遊技モードへ移行されると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
を解析し、装飾図柄停止位置不定演出を実行する指示が含まれている場合に、R O M 1 0
3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させ
る。

【 0 3 2 5 】

ここでは、まず装飾図柄停止位置不定演出 A について説明し、装飾図柄停止位置不定演出
B、そして装飾図柄停止位置不定演出 C について順番に説明する。 20

【 0 3 2 6 】

[装飾図柄停止位置不定演出 A]

装飾図柄停止位置不定演出 A について図 6 0 を参照して説明する。図 6 0 は、装飾図柄停
止位置不定演出 A を説明するための図である。装飾図柄停止位置不定演出 A は、特殊遊技
モードへ移行されると、行われるものであり、ここでは、通常遊技状態における遊技モー
ドから通常遊技状態における特殊遊技モードへ移行したときについて以下に説明する。

【 0 3 2 7 】

まず、図 6 0 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、3 つの装飾図柄
の変動表示領域（「装飾図柄の変動領域」ともいう。）として縦長の矩形状領域が 3 つ（
つまり表示画面 7 a を列状に 3 つ等分された領域）が設けられている。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 が各変動表示領域の上
側から表示画面 7 a の下側へ向かってリールが回転される表示態様により装飾図柄（図柄
：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。具体的には、左装飾
図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r の上側から左変動表示領域 8 L r の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の変動演出（変動表示）が開始され、中装飾図柄 8 C
が中変動表示領域 8 C r の上側から中変動表示領域 8 C r の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の変動演出（変動表示）が開始され、右装飾図柄 8 R が右変動
表示領域 8 R r の上側から右変動表示領域 8 R r の下側へ向かってリールが回転される表
示態様で装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始される。左変動表示領域 8 L r の縦距離
寸法、中変動表示領域 8 C r の縦距離寸法、右変動表示領域 8 R r の縦距離寸法が同一の
縦距離寸法であり、さらに、左変動表示領域 8 L r の横距離寸法、中変動表示領域 8 C r
の横距離寸法、右変動表示領域 8 R r の横距離寸法が同一の横距離寸法となっている。 30
40

【 0 3 2 8 】

各装飾図柄の変動演出（変動表示）では、いずれも、数字「1」→数字「2」→数字「3」
→数字「4」→数字「5」→数字「6」→数字「7」→数字「8」→数字「9」→数字
「1」→数字「2」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表
示）されている。

【 0 3 2 9 】

数字「1」～数字「9」のうち、数字「7」を除く奇数の図柄である数字「1」、数字「
3」、数字「5」、数字「9」が明るい赤色を有し、偶数の図柄である数字「2」、数字 50

「４」、数字「６」、数字「８」が明るい青色を有し、数字「７」が黄色（ゴールド色）を有している。また数字「１」～数字「９」の大きさは、それぞれ縦距離寸法が左変動表示領域 8 L r（中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r）の縦距離寸法の約 3 分の 1 の距離寸法を有し、それぞれ横距離寸法が左変動表示領域 8 L r（中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r）の横距離寸法の約 2 分の 1 の距離寸法を有した通常サイズとなっている。なお、数字「１」～数字「９」は、楷書体、ゴシック体、明朝体など既存の書体（一般に流通している書体）と異なる演出用としてあらたに作成された特別書体（独自作成された特別書体）により形成されている。

【 0 3 3 0 】

通常遊技状態における遊技モードでは、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 3 1 】

また、表示画面 7 a の右上側には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される横長矩形形状を有するサブ変動領域 K S Z が設けられている。サブ変動領域 K S Z の背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域 K S Z は、表示画面 7 a の右上側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域となっている右変動表示領域 8 R r と重なっているものの、サブ変動領域 K S Z が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R がサブ変動領域 K S Z の後方に配置され右装飾図柄 8 R によりサブ変動領域 K S Z が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域 K S Z の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域 K S Z が遮られることがない。つまり、サブ変動領域 K S Z に表示される内容が右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。

【 0 3 3 2 】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域 K S Z の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域 K S Z の背景画像の手前側に配置され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 7 a から消えることがない。

【 0 3 3 3 】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

【 0 3 3 4 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域 K S Z において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

【 0 3 3 5 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表

10

20

30

40

50

示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、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。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

【0336】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

【0337】

これに対して、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当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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。

【0338】

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（台座画像）の上）に表示（載置）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（台座画像）の上）に保留アイコン 9 A がそれぞれ表示可能（載置可能）とされ、最大で 4 つの保留アイコン 9 A 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。

【0339】

当該変動表示位置 9 C d が表示画面 7 a の下側中央に配置され、第 1 保留表示位置 9 A d が当該変動表示位置 9 C d の左側に配置されているため、当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d とは、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r と重なっているものの、中装飾図柄 8 C が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置され中装飾図柄 8 C により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

【0340】

第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a の左下側に配置されているため、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d は、左装飾図柄 8 L の変動

10

20

30

40

50

領域となっている左変動表示領域 8 L r と重なっているものの、左装飾図柄 8 L が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置され左装飾図柄 8 L により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

【 0 3 4 1 】

このように、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d のうち、第 1 保留表示位置 9 A d が中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r と重なり、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r と重なるようになっていたため、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d からなる第 1 特図保留としての保留表示エリアが中変動表示領域 8 C r と左変動表示領域 8 L r とに跨って配置されている。

【 0 3 4 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 ~ 第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコン 9 A が表示されている。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 4 つ存在する状態となっている。なお、以下の説明では、装飾図柄の変動演出（変動表示）中において、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して保留アイコンが 3 つまたは 4 つ存在する状態（つまり、保留数 3 または保留数 4 ）となるのに対して第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。また、保留数が大きくなると、変動演出（変動表示）が開始されてから終了するまでに亘る時間（変動時間）が短くなる。例えば本実施形態では、保留数 3 や保留数 4 である場合にはリーチ無しハズレにおいて変動時間が 5 0 0 0 ミリ秒（ 0 . 5 秒 ）となっている。

【 0 3 4 3 】

また、表示画面 7 a の左上側には、上述したサブ変動領域 K S Z と対向して（同一の水平線上に並んで）、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、がそれぞれ保留数（数字）として表示される横長矩形形状を有する保留数表示領域 H S が設けられている。保留数表示領域 H S の縦距離寸法とサブ変動領域 K S Z の縦距離寸法とは、同一の縦距離寸法を有し、保留数表示領域 H S の横距離寸法とサブ変動領域 K S Z の横距離寸法とは、同一の横距離寸法を有している。つまり、保留数表示領域 H S の形状とサブ変動領域 K S Z の形状とが同一の形状となっている。

【 0 3 4 4 】

保留数表示領域 H S の背景画像は、サブ変動領域 K S Z の背景画像と異なり、無色透明に固定されており、不透明となったり、他の色へ変化したりすることがない。保留数表示領域 H S は、表示画面 7 a の左上側に配置されているため、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r と重なっているものの、保留数表示領域 H S が最も手前側となるように配置されることで、左装飾図柄 8 L が保留数表示領域 H S の後方に配置され左装飾図柄 8 L により保留数表示領域 H S が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が保留数表示領域 H S の後方に配置され他の演出画像により保留数表示領域 H S が遮られることがない。

【 0 3 4 5 】

第 1 特図保留の数（保留数（数字））と第 2 特図保留の数（保留数（数字））とは、小型の装飾図柄の書体と異なる書体（例えば、ゴシック体）となっており、保留数表示領域 H S の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色にそれぞれ設定されており、他の色へ変化することがない。第 1 特図保留の数（保留数（数字））と第 2 特図保留の数（保留数（数字））とは、保留数表示領域 H S の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状

10

20

30

40

50

態となっており、表示画面 7 a から消えることがない。具体的には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で保留数表示領域 H S の左側、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保留数表示領域 H S の右側に互いに離間した状態で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。つまり、保留数表示領域 H S に表示される内容が他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、第 1 特図保留の数を示す青色は、偶数の図柄である数字「2」、数字「4」、数字「6」、数字「8」が有する明るい青色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。第 2 特図保留の数を赤色は、数字「7」を除く奇数の図柄である数字「1」、数字「3」、数字「5」、数字「9」が有する明るい赤色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。

10

【0346】

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（当たり濃厚））という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

20

【0347】

通常遊技状態における遊技モードでは、図 6 0（A）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、左変動表示領域 8 L r を上側から下側へ向かって変動表示する左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r の中央で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。その後、右変動表示領域 8 R r を上側から下側へ向かって変動表示する右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の中央で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。その後、中変動表示領域 8 C r を上側から下側へ向かって変動表示する中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の中央で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

30

【0348】

なお、通常遊技状態における遊技モードでは、背景画像として複数種類の通常遊技用背景画像が用意されており、適宜、背景画像が切り替わるようになっている。

【0349】

その後、図 6 0（B）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれの変動表示領域の中央ですべて停止表示（確定表示）されることにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一水平線上に並んで停止表示（確定表示）される。これ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。

【0350】

40

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に載置される保留アイコン 9 A を消化するために、当該変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、図 6 0（C）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R、当該変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 a d、当該変動アイコン 9 C、すべての保留アイコン 9 A が表示画面 7 a から消えると、後述する第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、その後、背景画像が通常遊技用背景画像から A モード専用背景画像に切り換わり、表示画面 7 a の中央に大きく、後述する「A モード突入」というメッセージ画像 M S G が表示される。この A モードは、特殊遊技モードである。A モードでは、上述した図 6 0（A）、（B）の通常遊技状態における遊技モードでの装飾図柄の変動演出（変動表示）と異なる表示態様となる装飾図柄停止位置不定演出 A が開始

50

される。

【 0 3 5 1 】

Aモード専用背景画像は、通常遊技状態における遊技モードにおいて背景画像として使用される通常遊技用背景画像と異なる背景画像であって、Aモードにおいてのみ専用に使用される背景画像となっている。Aモード専用背景画像は、1つのみ用意されてもよいし、複数種類用意されていてもよい。

【 0 3 5 2 】

本実施形態では、装飾図柄停止位置不定演出Aが発生する条件としては、例えば、当たりが発生することなく変動演出（変動表示）を行った回数が通常確率状態（非高確率状態、低確率状態、通常状態）の2.5倍～3倍に到達したときに発生するようになっている。また、装飾図柄停止位置不定演出Aでは、予め定めた回数の変動演出（変動表示）が行われるようになっている。この「予め定めた回数」は、例えば、通常確率状態（非高確率状態、低確率状態、通常状態）の3.8倍までの回数となっており、ここでは115回となっている。

【 0 3 5 3 】

装飾図柄停止位置不定演出Aが開始されると、表示画面7aの左下側に、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中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される横長矩形形状を有する第2サブ変動領域CSZが設けられている。第2サブ変動領域CSZの縦距離寸法は、サブ変動領域KSZの縦距離寸法と比べて、約5倍程度大きい縦距離寸法を有し、第2サブ変動領域CSZの横距離寸法は、サブ変動領域KSZの横距離寸法と比べて、約5倍程度大きい横距離寸法となっており、相似する形状となっている。

【 0 3 5 4 】

第2サブ変動領域CSZにおいて変動演出（変動表示）される中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄の大きさは、サブ変動領域KSZにおいて変動演出（変動表示）される小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄の大きさと比べて大きい（約5倍程度大きい）ものの、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの大きさと比べて小さい。また、中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄は、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄と異なり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを小さくした形状を有し相似した形状であり、同一の色となっている。つまり、中型の左装飾図柄は、左装飾図柄8Lの外形を小さくしたものであって左装飾図柄8Lと同一の色を有し、中型の中装飾図柄は、中装飾図柄8Cの外形を小さくしたものであって中装飾図柄8Cと同一の色を有し、中型の右装飾図柄は、右装飾図柄8Rの外形を小さくしたものであって右装飾図柄8Rと同一の色を有している。

【 0 3 5 5 】

第2サブ変動領域CSZの背景画像は、サブ変動領域KSZの背景画像と異なり、無色透明に固定されており、不透明となったり、他の色へ変化したりすることがない。第2サブ変動領域CSZは、表示画面7aの左下側に配置されているため、左装飾図柄8Lの変動領域となっている左変動表示領域8Lrと重なっているものの、本実施形態では、第2サブ変動領域CSZが表示画面7aに表示されている期間において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが表示画面7aから消えた状態となっているため、左装飾図柄8Lによりサブ変動領域KSZが遮られることがない。また、第2サブ変動領域CSZが最も手前側となるように配置されることで、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が第2サブ変動領域CSZの後方に配置され他の演出画像により第2サブ変動領域CSZが遮られることがない。つまり、第2サブ変動領域CSZに表示される内容が左装飾図柄8Lや他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。

【 0 3 5 6 】

中型の装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rと異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、同一の表示位置において、例えば、中型の装飾図柄の左端から手前を通して中型の装飾図柄の右端へ向かって、まるでコ

インが回転するように、変動演出（変動表示）が行われるようになっている。そして、中型の装飾図柄、つまり中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄は、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【 0 3 5 7 】

本実施形態において最大 1 1 5 回の変動演出（変動表示）が行われる装飾図柄停止位置不定演出 A が開始されると、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、所定回数（本実施形態では、1 0 回）だけ行われる。第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）が所定回数（1 0 回）だけ行われている期間においては、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消えた状態となっている。第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、2 回目の変動演出（変動表示）が行われているときに、金色（ゴールド色）を有する「A モード突入」というメッセージ画像 M S G が表示される。このメッセージ画像 M S G は、所定時間（本実施形態では、5 秒間）だけ表示されたのち、表示画面 7 a から消え、その後、「A モード」というメッセージ画像がテロップ T P 1（例えば図 6 0（D）を参照。）として表示画面 7 a の上辺に沿って表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で、装飾図柄停止位置不定演出 A が行われている期間、繰り返し移動表示される。

10

【 0 3 5 8 】

「A モード」というメッセージ画像であるテロップ T P 1 は、「A モード突入」というメッセージ画像 M S G と同一の色（金色（ゴールド色））となっている。テロップ T P 1 が移動表示される領域は、表示画面 7 a の上辺から所定距離寸法を有する帯状の領域であり、サブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 4 倍の大きさ有している。テロップ T P 1 が移動表示される領域は、サブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S と重なっているものの、サブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S が上述したように最も手前側となるように配置されているため、テロップ T P 1 がサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S の後方に配置されテロップ T P 1 によりサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S が遮られることがない。つまり、サブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S に表示される内容がテロップ T P 1 により視認性が阻害されないようになっている。

20

【 0 3 5 9 】

テロップ T P 1 が移動表示される領域は、上述したように、表示画面 7 a の上辺から所定距離寸法を有する帯状の領域であり、この領域は、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r における上側の領域と重なっているし、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r における上側の領域と重なっているし、右装飾図柄 8 R の変動領域となっている右変動表示領域 8 R r における上側の領域と重なっている。本実施形態では、テロップ T P 1 が移動表示される領域が左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r の後方に配置されているようになっている。このため、テロップ T P 1 が移動表示される領域により左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が遮られることがない。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、テロップ T P 1 が移動表示される領域により視認性が阻害されないようになっている。

30

40

【 0 3 6 0 】

テロップ T P 1 は、表示画面 7 a の上辺に沿って表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で突然消えたりしないし、粒子化されて徐々に消えたりしない。テロップ T P 1 は、一定速度であるテロップ T P 1 用速度で移動表示されている。

【 0 3 6 1 】

装飾図柄停止位置不定演出 A が行われ、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）として所定回数（1 0 回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、この変動演出（変動表示）が終了する直前において、図 6 0（D）に示すよ

50

うに、表示画面 7 a の下側中央に「残り 105」というカウンタ画像 CNT が表示される。カウンタ画像 CNT は半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像の手前側に配置されるようになっており、この半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像の縦距離寸法は、サブ変動領域 KSZ（または保留数表示領域 HS）の縦距離寸法と比べて約 3 倍の大きさを有し、この半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像の横距離寸法は、サブ変動領域 KSZ（または保留数表示領域 HS）の横距離寸法と比べて約 6 倍の大きさを有している。

【0362】

この半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像は、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r と重なっているものの、カウンタ画像用背景画像が最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄 8 C がカウンタ画像用背景画像の後方に配置され中装飾図柄 8 C によりカウンタ画像用背景画像の手前に配置されるカウンタ画像 CNT が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がカウンタ画像用背景画像の後方に配置され他の演出画像によりカウンタ画像用背景画像の手前に配置されるカウンタ画像 CNT が遮られることがない。つまり、カウンタ画像用背景画像の手前に配置されるカウンタ画像 CNT が中装飾図柄 8 C や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、カウンタ画像用背景画像が半透明となっているため、カウンタ画像用背景画像のうちカウンタ画像 CNT が配置されない領域（つまりカウンタ画像用背景画像のうちカウンタ画像 CNT と対応しない領域）は、半透明なカウンタ画像用背景画像を通して中装飾図柄 8 C や他の演出画像（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の背景画像）を視認可能となっている。

【0363】

また、表示画面 7 a の下側中央に「残り 105」というカウンタ画像 CNT が表示されると、これに伴い（カウンタ画像 CNT の表示開始から少し遅れて）左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が再び出現して停止表示される。このとき、再び出現した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の大きさは、消えるまえにおける大きさ、つまり図 60 (A)、(B) に示した遊技モード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 の大きさと同一の大きさであるものの、再び出現した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示および停止表示された位置が図 60 (A)、(B) に示した遊技モード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 が仮停止表示および停止表示された位置と異なっている。

【0364】

具体的には、図 60 (B) の遊技モードにおける左装飾図柄 8 L が仮停止表示および停止表示される位置は、左装飾図柄 8 L の変動領域である左変動表示領域 8 L r の中央であるのに対して、図 60 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 A において左装飾図柄 8 L の仮停止表示および停止表示される位置は、左装飾図柄 8 L の変動領域である左変動表示領域 8 L r の中央ではなく、左変動表示領域 8 L r の右上側となっている。このとき、第 2 サブ変動領域 CSZ において中型の左装飾図柄が数字「1」で停止表示されると、左装飾図柄 8 L が数字「1」で停止表示される。

【0365】

図 60 (B) の遊技モードにおける右装飾図柄 8 R の仮停止表示および停止表示される位置は、右装飾図柄 8 R の変動領域である右変動表示領域 8 R r の中央であるのに対して、図 60 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 A において右装飾図柄 8 R の仮停止表示および停止表示される位置は、右装飾図柄 8 R の変動領域である右変動表示領域 8 R r の中央ではなく、右変動表示領域 8 R r の左上側となっている。このとき、第 2 サブ変動領域 CSZ において中型の右装飾図柄が数字「2」で停止表示されると、右装飾図柄 8 R が数字「2」で停止表示される。

【0366】

図 60 (B) の遊技モードにおける中装飾図柄 8 C の仮停止表示および停止表示される位置は、中装飾図柄 8 C の変動領域である中変動表示領域 8 C r の中央であるのに対して、

図 60 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 A において中装飾図柄 8 C の仮停止表示および停止表示される位置は、中装飾図柄 8 C の変動領域である中変動表示領域 8 C r の中央ではなく、中変動表示領域 8 C r の右下側となっている。このとき、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の中装飾図柄が数字「3」で停止表示されると、中装飾図柄 8 C が数字「3」で停止表示される。中変動表示領域 8 C r の下側にカウンタ画像 C N T が設けられているものの、カウンタ画像 C N T が最も手前側に配置されているため、数字「3」の中装飾図柄 8 C の一部がカウンタ画像 C N T により覆われた状態となる。

【0367】

なお、本実施形態では、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）として所定回数（10 回目）の変動演出（変動表示）が行われ、この変動演出（変動表示）が終了する直前において、表示画面 7 a の下側中央に「残り 105」というカウンタ画像 C N T が表示されるとともに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が再び出現して停止表示されるようになっていたが、装飾図柄停止位置不定演出 A が開始され所定時間（例えば、10 秒）だけ経過すると、カウンタ画像 C N T が表示され、さらに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示する時期が到来する直前に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が再び出現するようにしてもよい。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が再び出現するときには、第 2 サブ変動領域 C S Z が表示画面 7 a から消え、中型の装飾図柄も表示画面 7 a から消える。

【0368】

所定回数（10 回）の変動演出（変動表示）が終了し、続いて、所定回数（10 回）+ 1 回目（つまり 11 回目）の変動演出（変動表示）が開始され、中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄が同一のタイミングでコインが回転するように変動演出（変動表示）が開始されると、図 60 (E) に示すように、第 2 サブ変動領域 C S Z が表示画面 7 a から消え、中型の装飾図柄も表示画面 7 a から消えるとともに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方ヘリールが回転するように変動演出（変動表示）され、カウンタ画像 C N T が「残り 104」に更新されて表示される。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄が同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始される。なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで停止表示される。

【0369】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 A において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）は、図 60 (A) , (B) に示した遊技モード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 の変動演出（変動表示）と異なる表示態様となっている。図 60 (A) , (B) に示した遊技モードにおける各装飾図柄の変動演出（変動表示）では、いずれも、上述したように、数字「1」→数字「2」→数字「3」→数字「4」→数字「5」→数字「6」→数字「7」→数字「8」→数字「9」→数字「1」→数字「2」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されているのに対して、装飾図柄停止位置不定演出 A では、停止表示された各装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、各装飾図柄が発光したのち、各装飾図柄の変動表示領域の下側へ向かって変動され、または、各装飾図柄が発光しながら各装飾図柄の変動表示領域の下方へ向かって変動され、その後、停止表示された各装飾図柄の 1 つ後続の数字が表れず、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。これは、第 2 サブ変動領域 C S Z が表示画面 7 a から消え、中型の装飾図柄も表示画面 7 a から消えることにより生ずるものであり、これにより、まるでランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま突然現れて停止表示されるという表示態様を実現することができる。

【0370】

具体的には、図 60 (D) において停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L の変動演出 (変動表示) が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図 60 (D) において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「1」に後続する数字「2」が不透明となって表れて図 60 (E) において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「4」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 60 (D) において停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の右上側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 60 (E) において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の右上側ではなく左変動表示領域 8 L r の左下側となっている。

【0371】

10

図 60 (D) において停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図 60 (D) において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「2」に後続する数字「3」が不透明となって表れて図 60 (E) において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「5」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 60 (D) において停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の左上側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 60 (E) において停止表示された数字「5」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の左上側ではなく右変動表示領域 8 R r の中央右側となっている。

【0372】

20

図 60 (D) において停止表示された数字「3」の中装飾図柄 8 C の変動演出 (変動表示) が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 60 (D) において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「3」に後続する数字「4」が不透明となって表れて図 60 (E) において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「1」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 60 (D) において停止表示された数字「3」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の右下側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 60 (E) において停止表示された数字「1」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の右下側ではなく中変動表示領域 8 C r の中央左側となっている。

【0373】

30

第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出 (変動表示) として所定回数 (10 回) + 1 回目 (つまり 11 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、「まだまだ続く・・・」というメッセージ画像であるテロップ TP 2 が表示画面 7 a の上辺と平行となるように表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で複数 (ここでは 3 つのテロップ TP 2) 移動表示される。テロップ TP 2 は、白色となっており、他の色 (例えば、青色、赤色、レインボー色) となると当たりの期待度が白色と比べて高くなっている (例えば、当たり期待度は、白色が最も小さく、青色、赤色、そしてレインボー色という順番で大きくなる)。テロップ TP 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z (または保留数表示領域 H S) の縦距離寸法と比べて約 2 倍の大きさ有している。テロップ TP 2 が移動表示される領域は、テロップ TP 1 が移動表示される領域の下 40 辺と、カウンタ画像用背景画像の上辺と、の間となっており、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r、右装飾図柄 8 R の変動領域となっている右変動表示領域 8 R r をそれぞれ跨ぐこととなる。テロップ TP 2 が最も手前側となるように配置されることで、テロップ TP 2 が右変動表示領域 8 R r、中変動表示領域 8 C r、そして左変動表示領域 8 L r を跨ぐ場合であっても、テロップ TP 2 が右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L の前方に配置され右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L によりテロップ TP 2 が遮られることがない。この点で、上述したテロップ TP 1 がサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S の後方に配置されテロップ TP 1 がサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S に遮られるという点で相違する。

50

【 0 3 7 4 】

なお、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の左辺へ到達すると、表示画面 7 a の右辺から再び出現するものでないという点で上述したテロップ T P 1 が繰り返し移動表示されるという点で相違している。複数のテロップ T P 2 は、移動速度がそれぞれ異なるように設定されていてもよいし、同一の速度に設定されていよく、複数のテロップ T P 2 が表示画面 7 a の右辺から出現するタイミングが異なることで、当該変動において表示画面 7 a の左辺に到達して消えるものもあれば、次の変動を跨いで表示画面 7 a の左辺に到達して消えるものもあるし、さらに次の変動（複数の変動）を跨いで表示画面 7 a の左辺に到達して消えるものもある。

【 0 3 7 5 】

10

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現して表示画面の 7 a の左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で突然消えたりする場合があるし、粒子化されて徐々に消えたりする場合があるし、画像情報が欠落した表示態様（例えば画像が小ブロックに分割されて正規に並ばずイレギュラな並びとなり不明瞭な画像へ変化した表示態様）となって読み難い表示態様とする場合があるという点で上述したテロップ T P 1 が表示画面 7 a の上辺に沿って表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときにおいて途中で突然消えたりしないし、粒子化されて徐々に消えたりしないし、画像情報が欠落した表示態様とならないという点で相違している。

【 0 3 7 6 】

20

また、テロップ T P 2 は、テロップ T P 1 の一定速度（テロップ T P 1 用速度）と同一の一定速度で移動表示される場合があるし、テロップ T P 1 の一定速度（テロップ T P 1 用速度）と比べて速い一定速度で移動表示される場合があるし、テロップ T P 1 の一定速度（テロップ T P 1 用速度）と比べて遅い一定速度で移動表示される場合がある。また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときに速度が加速される場合があるし、表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときに速度が減速される場合があるし、表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときに速度が加速されたり減速されたりする場合がある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

【 0 3 7 7 】

30

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現して表示画面の 7 a の左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で突然停止する場合があるし、減速して停止する場合がある。テロップ T P 2 が停止すると、爆発して表示画面 7 a から単に消える場合があるし、表示画面 7 a が後述するブラックアウト（真っ暗な画面）となり、その後、当落結果が表示される場合がある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

【 0 3 7 8 】

40

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現して表示画面の 7 a の左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で書体が変化したり（例えば、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字のフォントが変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字を太字に変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字を細字に変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字を斜体に変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字のサイズが大きく変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字のサイズが小さく変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字に下線が付与されたり）する場合があるし、内容が他の内容へ変化したりする場合がある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

【 0 3 7 9 】

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現するとき、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 2 倍の大きさ有しているが、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K

50

S Z (または保留数表示領域 H S) の縦距離寸法と比べて約 2 倍を超える大きさとなって移動表示される場合があるし、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z (または保留数表示領域 H S) の縦距離寸法と比べて約 2 倍未満の大きさとなって移動表示される場合がある。また、テロップ T P 2 は、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z (または保留数表示領域 H S) の縦距離寸法と比べて約 2 倍を超える大きさとなって移動表示されるときには、赤色、レインボー色となる場合もある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

【0380】

テロップ T P 2 の内容は、複数存在し、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作して選択設定することができるようになっていている。テロップ T P 2 の内容としては、例えば、遊技機の世界観を表す複数のキャラクタのうちいずれかのキャラクタを選択設定し、この選択設定したキャラクタによるコメントの内容であったり、装飾図柄停止位置不定演出 A において流れる音楽の歌詞の一部が含まれた内容であったり、装飾図柄停止位置不定演出 A の背景画像の世界観を表現する複数人によるコメントの内容であったりする。もちろん、テロップ T P 2 の表示と非表示とを選択設定することもできるようになっている。このような選択設定は、遊技者が遊技中における設定モードで行うことができるようにしてもよいし、客待ち状態 (遊技者待ちの状態) における設定モードで行うことができるようにしてもよい。

【0381】

装飾図柄停止位置不定演出 A では、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 から消えるため、当該変動アイコン 9 C の表示態様を変化させて当該変動に対する当たりの期待度を報知することができないし、先読み演出により保留アイコン 9 A の表示態様を変化させて当たりの期待度を示唆することができない。そこで、装飾図柄停止位置不定演出 A では、テロップ T P 2 の表示態様をさまざまに変化させることで当たりの期待度を示唆することができるようになっていている。テロップ T P 1 は、「A モード」であるという旨を報知するものであり、他の情報を遊技者へ伝えるものではない。このため、遊技者に当たりの期待度を示唆することができるテロップ T P 2 を左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の手前側に配置するのに対して、「A モード」であるという情報のほかに他の情報を遊技者へ伝えないテロップ T P 1 を左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の後方側に配置している。なお、装飾図柄停止位置不定演出 A において背景画像として A モード専用背景画像が表示されるようになっていている。そこで、A モード専用背景画像が複数種類用意されている場合には、当たりの期待度と対応する A モード専用背景画像を表示するようにしてもよい。

【0382】

このように、テロップ T P 2 は、テロップ T P 1 と異なり演出のバリエーションが豊富であり、装飾図柄の変動演出 (変動表示) という装飾図柄停止位置不定演出 A に対する遊技者の遊技意欲の低下を抑制することに寄与することができるようになっていている。

【0383】

所定回数 (10 回) + 1 回目 (つまり 11 回目) の変動演出 (変動表示) が終了し、続いて、所定回数 (10 回) + 2 回目 (つまり 12 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、図 60 (F) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方ヘリールが回転するように変動演出 (変動表示) され、カウンタ画像 C N T が「残り 103」に更新されて表示される。

【0384】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 A において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで変動演出 (変動表示) が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【0385】

具体的には、図 60 (E) において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の変動演出 (変動表示) が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図 60 (E) において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「4」に後続する数字「5」が不透明となって表れて図 60 (F) において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「6」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 60 (E) において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の左下側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 60 (F) において停止表示された数字「6」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の左下側ではなく左変動表示領域 8 L r の中央となっている。

【0386】

10

図 60 (E) において停止表示された数字「5」の右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図 60 (E) において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「5」に後続する数字「6」が不透明となって表れて図 60 (F) において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「8」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 60 (E) において停止表示された数字「5」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の中央右側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 60 (F) において停止表示された数字「8」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の中央右側ではなく右変動表示領域 8 R r の中央やや左上側となっている。

【0387】

20

図 60 (E) において停止表示された数字「1」の中装飾図柄 8 C の変動演出 (変動表示) が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 60 (E) において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「1」に後続する数字「2」が不透明となって表れて図 60 (F) において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「8」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 60 (E) において停止表示された数字「1」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の中央左側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 60 (F) において停止表示された数字「8」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の中央左側ではなく中変動表示領域 8 C r の中央右側となっており、数字「8」の中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r を飛び越えて右変動表示領域 8 R r を跨いでいる。このため、数字「8」の中装飾図柄 8 C と数字「8」の右装飾図柄 8 R との一部が重なる。言い換えると、数字「8」の中装飾図柄 8 C が数字「8」の右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) される方向 (右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の下側へ向かって変動する方向 (進行方向)) に表示される (数字「8」の右装飾図柄 8 R が数字「8」の中装飾図柄 8 C の変動演出 (変動表示) される方向 (中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の下側へ向かって変動する方向 (進行方向)) に表示される)。ここでは、数字「8」の中装飾図柄 8 C と数字「8」の右装飾図柄 8 R との前後関係として、数字「8」の中装飾図柄 8 C が数字「8」の右装飾図柄 8 R の前方へ配置されるようになっており、数字「8」の中装飾図柄 8 C が数字「8」の右装飾図柄 8 R の一部を覆う表示態様となっている。

30

【0388】

40

所定回数 (10 回) + 2 回目 (つまり 12 回目) の変動演出 (変動表示) が終了し、続いて、所定回数 (10 回) + 3 回目 (つまり 13 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、図 60 (G) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方ヘリールが回転するように変動演出 (変動表示) され、カウンタ画像 CNT が「残り 102」に更新されて表示される。

【0389】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 A において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄

50

８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【０３９０】

具体的には、図６０（Ｆ）において停止表示された数字「６」の左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄８Ｌが発光して、図６０（Ｆ）において停止表示された左装飾図柄８Ｌの数字「６」に後続する数字「７」が不透明となって表れて図６０（Ｇ）において左装飾図柄８Ｌとして停止表示されず、ランダムな数字「１」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図６０（Ｆ）において停止表示された数字「６」の左装飾図柄８Ｌの位置は、左変動表示領域８Ｌｒの中央であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図６０（Ｇ）において停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌの位置が左変動表示領域８Ｌｒの中央ではなく左変動表示領域８Ｌｒの左上側となっている。左変動表示領域８Ｌｒの左上側に保留数表示領域ＨＳが設けられているものの、左変動表示領域８Ｌｒが最も手前側に配置されているため、数字「１」の左装飾図柄８Ｌの一部が保留数表示領域ＨＳにより覆われた状態となる。

10

【０３９１】

図６０（Ｆ）において停止表示された数字「８」の右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）が開始されると、右装飾図柄８Ｒが発光して、図６０（Ｆ）において停止表示された右装飾図柄８Ｒの数字「８」に後続する数字「９」が不透明となって表れて図６０（Ｇ）において右装飾図柄８Ｒとして停止表示されず、ランダムな数字「２」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図６０（Ｆ）において停止表示された数字「８」の右装飾図柄８Ｒの位置は、右変動表示領域８Ｒｒの中央やや左上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図６０（Ｇ）において停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒの位置が右変動表示領域８Ｒｒの中央やや左上側ではなく右変動表示領域８Ｒｒの右下側となっている。

20

【０３９２】

図６０（Ｆ）において停止表示された数字「８」の中装飾図柄８Ｃの動演出（変動表示）が開始されると、中装飾図柄８Ｃが発光して、図６０（Ｆ）において停止表示された中装飾図柄８Ｃの数字「８」に後続する数字「９」が不透明となって表れて図６０（Ｇ）において中装飾図柄８Ｃとして停止表示されず、ランダムな数字「７」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図６０（Ｆ）において停止表示された数字「８」の中装飾図柄８Ｃの位置は、中変動表示領域８Ｃｒの中央右側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図６０（Ｇ）において停止表示された数字「７」の中装飾図柄８Ｃの位置が中変動表示領域８Ｃｒの中央右側ではなく中変動表示領域８Ｃｒの右下側寄りとなっており、数字「７」の中装飾図柄８Ｃが中変動表示領域８Ｃｒを飛び越えて右変動表示領域８Ｒｒを跨いでいる。中変動表示領域８Ｃｒの下側にカウンタ画像ＣＮＴが設けられているものの、カウンタ画像ＣＮＴが最も手前側に配置されているため、数字「７」の中装飾図柄８Ｃの一部がカウンタ画像ＣＮＴにより覆われた状態となる。

30

【０３９３】

所定回数（１０回）＋３回目（つまり１３回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、今度は「これからこれから・・・」というメッセージ画像であるテロップＴＰ２が表示画面７ａの上辺と平行となるように表示画面の７ａの右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で移動表示される。テロップＴＰ２は、白色となっている。

40

【０３９４】

所定回数（１０回）＋３回目（つまり１３回目）の変動演出（変動表示）が終了し、続いて、所定回数（１０回）＋４回目（つまり１４回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、図６０（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがそれぞれ発光して対応する左変動表示領域８Ｌｒ、中変動表示領域８Ｃｒ、右変動表示領域８Ｒｒにおいて下方ヘリールが回転するように変動演出（変動表示）され、カウンタ画像ＣＮＴが「残り１０１」に更新されて表示される。

【０３９５】

50

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 A において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【 0 3 9 6 】

具体的には、図 6 0（G）において停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図 6 0（G）において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「1」に後続する数字「2」が不透明となって表れて図 6 0（H）において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「9」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 0（G）において停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の左上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 0（H）において停止表示された数字「9」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の左上側ではなく左変動表示領域 8 L r の右下側となっている。

10

【 0 3 9 7 】

図 6 0（G）において停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図 6 0（G）において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「2」に後続する数字「3」が不透明となって表れて図 6 0（H）において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「4」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 0（G）において停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の右下側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 0（H）において停止表示された数字「4」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の右下側ではなく右変動表示領域 8 R r の左上側寄りとなっており、数字「4」の右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r を飛び越えて中変動表示領域 8 C r を跨いでいる。

20

【 0 3 9 8 】

図 6 0（G）において停止表示された数字「7」の中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 6 0（G）において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「7」に後続する数字「8」が不透明となって表れて図 6 0（H）において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「3」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 0（G）において停止表示された数字「7」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の右下側寄りであるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 0（H）において停止表示された数字「3」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の右下側寄りではなく中変動表示領域 8 C r の右上側となっている。このため、数字「3」の中装飾図柄 8 C と数字「4」の右装飾図柄 8 R との一部が重なる。言い換えると、数字「3」の中装飾図柄 8 C が数字「4」の右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）される方向（右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される（数字「4」の右装飾図柄 8 R が数字「3」の中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）される方向（中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される）。ここでは、数字「3」の中装飾図柄 8 C と数字「4」の右装飾図柄 8 R との前後関係として、数字「4」の右装飾図柄 8 R が数字「3」の中装飾図柄 8 C の前方へ配置されるようになっており、数字「4」の右装飾図柄 8 R が数字「3」の中装飾図柄 8 C の一部を覆う表示態様となっている。

30

40

【 0 3 9 9 】

変動演出（変動表示）がすすみ、所定回数（10回）+ 54回目（つまり64回目）の変動演出（変動表示）が終了し、続いて、所定回数（10回）+ 55回目（つまり65回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、図 6 0（I）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、

50

中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方ヘリールが回転するように変動演出（変動表示）され、カウンタ画像 C N T が「残り 5 0」に更新されて表示される。

【 0 4 0 0 】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 A において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【 0 4 0 1 】

具体的には、図示しない 6 4 回目において停止表示された数字「2」の左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図示しない 6 4 回目において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「2」に後続する数字「3」が不透明となって表れて図 6 0（I）において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「4」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図示しない 6 4 回目において停止表示された数字「2」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の中央であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 0（I）において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の中央ではなく左変動表示領域 8 L r の中央やや右下側となっている。

【 0 4 0 2 】

図示しない 6 4 回目において停止表示された数字「3」の右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図示しない 6 4 回目において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「3」に後続する数字「4」が不透明となって表れて図 6 0（I）において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「1」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図示しない 6 4 回目において停止表示された数字「3」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の中央左側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 0（I）において停止表示された数字「1」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の中央左側ではなく右変動表示領域 8 R r の右上側となっている。右変動表示領域 8 R r の上側にサブ変動領域 K S Z が設けられているものの、サブ変動領域 K S Z が最も手前側に配置されているため、数字「1」の右装飾図柄 8 R の一部がサブ変動領域 K S Z により覆われた状態となる。

【 0 4 0 3 】

図示しない 6 4 回目において停止表示された数字「6」の中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図示しない 6 4 回目において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「6」に後続する数字「7」が不透明となって表れて図 6 0（I）において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「5」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図示しない 6 4 回目において停止表示された数字「6」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の左上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 0（I）において停止表示された数字「5」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の左上側ではなく中変動表示領域 8 C r の左下側寄りとなっており、数字「5」の中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r を飛び越えて左変動表示領域 8 L r を跨いでいる。このため、数字「5」の中装飾図柄 8 C と数字「4」の左装飾図柄 8 L との一部が重なる。言い換えると、数字「5」の中装飾図柄 8 C が数字「4」の左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）される方向（左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r の下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される（数字「4」の左装飾図柄 8 L が数字「5」の中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）される方向（中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される）。ここでは、数字「5」の中装飾図柄 8 C と数字「4」の左装飾図柄 8 L との前後関係として、数字「5」の中装飾図柄 8 C が数字「4」の右装飾図柄 8 R の前方へ配置されるようになっており、数字「5」の中装飾図柄 8 C が数字「4」の右装飾図柄 8 R の一部を覆う表示態様となっている。

10

20

30

40

50

【 0 4 0 4 】

所定回数（ 1 0 回 ） + 5 5 回目（つまり 6 5 回目）の変動演出（変動表示）が終了し、続いて、所定回数（ 1 0 回 ） + 5 6 回目（つまり 6 6 回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、図 6 0（ J ）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方ヘリールが回転するように変動演出（変動表示）され、カウンタ画像 C N T が「残り 4 9」に更新されて表示される。

【 0 4 0 5 】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 A において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【 0 4 0 6 】

具体的には、図 6 0（ I ）において停止表示された数字「 4 」の左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図 6 0（ I ）において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「 4 」に後続する数字「 5 」が不透明となって表れて図 6 0（ J ）において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「 2 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 0（ I ）において停止表示された数字「 4 」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の中央やや右下側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 0（ J ）において停止表示された数字「 2 」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の中央やや右下側ではなく左変動表示領域 8 L r の右上側寄りとなっており、数字「 2 」の左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r を飛び越えて中変動表示領域 8 C r を跨いでいる。

【 0 4 0 7 】

図 6 0（ I ）において停止表示された数字「 1 」の右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図 6 0（ I ）において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「 1 」に後続する数字「 2 」が不透明となって表れて図 6 0（ J ）において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「 7 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 0（ I ）において停止表示された数字「 1 」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の右上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 0（ J ）において停止表示された数字「 7 」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の右上側ではなく右変動表示領域 8 R r の下側中央となっている。

【 0 4 0 8 】

図 6 0（ I ）において停止表示された数字「 5 」の中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 6 0（ I ）において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「 5 」に後続する数字「 6 」が不透明となって表れて図 6 0（ J ）において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「 8 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 0（ I ）において停止表示された数字「 5 」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の左下側寄りであるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 0（ J ）において停止表示された数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の左下側寄りではなく中変動表示領域 8 C r の左上側となっている。このため、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C と数字「 2 」の左装飾図柄 8 L との一部が重なる。言い換えると、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C が数字「 2 」の左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）される方向（左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r の下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される（数字「 2 」の左装飾図柄 8 L が数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）される方向（中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される）。ここでは、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C と数字「 2 」の左装飾図柄 8 L との前後関係として、数字「 2 」

の左装飾図柄 8 L が数字「8」の中装飾図柄 8 C の前方へ配置されるようになっており、数字「2」の左装飾図柄 8 L が数字「8」の中装飾図柄 8 C の一部を覆う表示態様となっている。

【0409】

所定回数（10回）+ 56 回目（つまり 66 回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、今度は「もうじき発生する？」というメッセージ画像、「ああ～、果てしない・・・」というメッセージ画像、「ああ～、まだかな～」というメッセージ画像であるテロップ TP 2 が表示画面 7 a の上辺と平行となるように表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で移動表示される。「もうじき発生する？」というメッセージ画像であるテロップ TP 2 は、青色となっており、「ああ～、果てしない・・・」というメッ

10

【0410】

その後、変動演出（変動表示）がすすみ、所定回数（10回）+ 105 回目（つまり 115 回目）の変動演出（変動表示）が終了すると、A モードが終了することにより、装飾図柄停止位置不定演出 A も終了し、通常遊技状態における遊技モードへ再び戻り、図 60（A）、（B）に示したように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が行われることとなる。

【0411】

なお、装飾図柄停止位置不定演出 A では、図 60（C）～図 60（J）までに亘って「リーチ無しハズレ」である場合の演出を示したが、「リーチ有りハズレ」である場合には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の水平線上に並んで仮停止されることなく、表示画面 7 a がブラックアウトし（真っ黒な画面となり）、表示画面 7 a の中央へ向かって白く輝く光線が収束してやがて光線が消えるという、まるでアナログテレビのブラウン管の電源が切れたような表示態様となる。このとき、保留数表示領域 HS、サブ変動領域 KSZ の内容は表示された状態が維持される。つまり、サブ変動領域 KSZ において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が継続されている。この状態が、当落結果（はずれ）を報知する時期が到来するまで維持される。そして、当落結果（はずれ）を報知する時期が当落すると、図 60（C）～図 60（J）に示したように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動

20

30

【0412】

一方、当たりである場合においても、はずれと同様に、まず表示画面 7 a がブラックアウトし（真っ黒な画面となり）、表示画面 7 a の中央へ向かって白く輝く光線が収束してやがて光線が消えるという、まるでアナログテレビのブラウン管の電源が切れたような表示態様となる。このとき、保留数表示領域 HS、サブ変動領域 KSZ の内容は表示された状態が維持される。つまり、サブ変動領域 KSZ において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が継続されている。その後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r の中央に例えば数字「7」となって現れ同一の水平線上に並んで仮停止したのち停止表示され、当落結果として当たりとなる確定表示となり、その後、当たり遊技が開始されることとなる。当落結果として当たりが報知されるときには、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示（確定表示）されると同時に、サブ変動領域 KSZ において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄も、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と同一の数字（数字の図柄、ここでは数字「7」）で停止表示（確定表示）される。

40

【0413】

装飾図柄停止位置不定演出 A では、表示画面 7 a がブラックアウトした期間（真っ黒な画面となった期間）が長くなればなるほど当たりへの期待度が高くなるようになっているた

50

め、表示画面 7 a がブラックアウト（真っ黒な画面）という単調な画面となっているものの、遊技者の期待感を高めて煽ることができる。

【 0 4 1 4 】

このように、装飾図柄停止位置不定演出 A では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置がランダム（不規則）に変化することができるようになっている。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、1 つの装飾図柄と他の 1 つの装飾図柄とが重なって表示されるときには、例えば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との位置関係において、図 6 0（F）における中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが重なって表示されるときには、中装飾図柄 8 C が右装飾図柄 8 R の手前側に配置されることで、中装飾図柄 8 C が右装飾図柄 8 R の一部を覆う表示態様となっているのに対して、図 6 0（H）における中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが重なって表示されるときには、右装飾図柄 8 R が中装飾図柄 8 C の手前側に配置されることで、右装飾図柄 8 R が中装飾図柄 8 C の一部を覆う表示態様となっている。また、例えば左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C との位置関係において、図 6 0（I）における左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C とが重なって表示されるときには、中装飾図柄 8 C が左装飾図柄 8 L の手前側に配置されることで、中装飾図柄 8 C が左装飾図柄 8 L の一部を覆う表示態様となっているのに対して、図 6 0（J）における左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C とが重なって表示されるときには、左装飾図柄 8 L が中装飾図柄 8 C の手前側に配置されることで、左装飾図柄 8 L が中装飾図柄 8 C の一部を覆う表示態様となっている。このため、装飾図柄停止位置不定演出 A では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置がランダム（不規則）に変化するほかに、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との位置関係（前後関係）、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C との位置関係（前後関係）に対してもランダム（不規則）に変化するようになっているため、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）のバリエーションを増やすことができるようになっている。これにより、装飾図柄停止位置不定演出 A に対する遊技者の遊技意欲の低下を抑制することに寄与することができる。

【 0 4 1 5 】

なお、装飾図柄停止位置不定演出 A において、左装飾図柄 8 L は、変動演出（変動表示）される左変動表示領域 8 L r から表示画面 7 a の上辺、左辺、及び下辺から飛び出すことがなかったが、飛び出すような表示態様としもよい。この場合、左装飾図柄 8 L が飛び出した部分は視認困難となる。また、中装飾図柄 8 C は、変動演出（変動表示）される中変動表示領域 8 C r から表示画面 7 a の上辺、及び下辺から飛び出すことがなかったが、飛び出すような表示態様としもよい。この場合、中装飾図柄 8 C が飛び出した部分は視認困難となる。また、右装飾図柄 8 R は、変動演出（変動表示）される右変動表示領域 8 R r から表示画面 7 a の上辺、右辺及び下辺から飛び出すことがなかったが、飛び出すような表示態様としもよい。この場合、右装飾図柄 8 R が飛び出した部分は視認困難となる。

【 0 4 1 6 】

[装飾図柄停止位置不定演出 B]

次に、装飾図柄停止位置不定演出 B について図 6 1 を参照して説明する。図 6 1 は、装飾図柄停止位置不定演出 B を説明するための図である。装飾図柄停止位置不定演出 B は、特殊遊技モードへ移行されると、行われるものであり、ここでは、通常遊技状態における遊技モードから通常遊技状態における特殊遊技モードへ移行したときについて以下に説明する。

【 0 4 1 7 】

まず、図 6 1（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、3 つの装飾図柄の変動表示領域（「装飾図柄の変動領域」ともいう。）として縦長の矩形状領域が 3 つ（つまり表示画面 7 a を列状に 3 つ等分された領域）が設けられている。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 が各変動表示領域の上側から表示画面 7 a の下側へ向かってリールが回転される表示態様により装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。具体的には、左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r の上側から左変動表示領域 8 L r の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の変動演出（変動表示）が開始され、中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の上側から中変動表示領域 8 C r の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の変動演出（変動表示）が開始され、右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の上側から右変動表示領域 8 R r の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の変動演出（変動表示）が開始される。左変動表示領域 8 L r の縦距離寸法、中変動表示領域 8 C r の縦距離寸法、右変動表示領域 8 R r の縦距離寸法が同一の縦距離寸法であり、さらに、左変動表示領域 8 L r の横距離寸法、中変動表示領域 8 C r の横距離寸法、右変動表示領域 8 R r の横距離寸法が同一の横距離寸法となっている。

【0418】

各装飾図柄の変動演出（変動表示）では、いずれも、数字「1」→数字「2」→数字「3」→数字「4」→数字「5」→数字「6」→数字「7」→数字「8」→数字「9」→数字「1」→数字「2」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

【0419】

数字「1」～数字「9」のうち、数字「7」を除く奇数の図柄である数字「1」、数字「3」、数字「5」、数字「9」が明るい赤色を有し、偶数の図柄である数字「2」、数字「4」、数字「6」、数字「8」が明るい青色を有し、数字「7」が黄色（ゴールド色）を有している。また数字「1」～数字「9」の大きさは、それぞれ縦距離寸法が左変動表示領域 8 L r（中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r）の縦距離寸法の約 3 分の 1 の距離寸法を有し、それぞれ横距離寸法が左変動表示領域 8 L r（中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r）の横距離寸法の約 2 分の 1 の距離寸法を有した通常サイズとなっている。なお、数字「1」～数字「9」は、楷書体、ゴシック体、明朝体など既存の書体（一般に流通している書体）と異なる演出用としてあらたに作成された特別書体（独自作成された特別書体）により形成されている。

【0420】

通常遊技状態における遊技モードでは、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。

【0421】

また、表示画面 7 a の右上側には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される横長矩形形状を有するサブ変動領域 K S Z が設けられている。サブ変動領域 K S Z の背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域 K S Z は、表示画面 7 a の右上側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域となっている右変動表示領域 8 R r と重なっているものの、サブ変動領域 K S Z が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R がサブ変動領域 K S Z の後方に配置され右装飾図柄 8 R によりサブ変動領域 K S Z が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域 K S Z の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域 K S Z が遮られることがない。つまり、サブ変動領域 K S Z に表示される内容が右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。

【 0 4 2 2 】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域 K S Z の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域 K S Z の背景画像の手前側に配置され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なく、さらに表示画面 7 a から消えることがない。

【 0 4 2 3 】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

【 0 4 2 4 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域 K S Z において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

【 0 4 2 5 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R 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 8 L と右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、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。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

【 0 4 2 6 】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

【 0 4 2 7 】

これに対して、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当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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。

【 0 4 2 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（台座画像）の上）に表示（載置）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（台座画像）の上）に保留アイコン 9 A がそれぞれ表示可能（載置可能）とさ

10

20

30

40

50

れ、最大で４つの保留アイコン 9 A をストックすることができるようになっている。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 4 2 9 】

当該変動表示位置 9 C d が表示画面 7 a の下側中央に配置され、第 1 保留表示位置 9 A d が当該変動表示位置 9 C d の左側に配置されているため、当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d とは、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r と重なっているものの、中装飾図柄 8 C が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置され中装飾図柄 8 C により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

10

【 0 4 3 0 】

第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a の左下側に配置されているため、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d は、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r と重なっているものの、左装飾図柄 8 L が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置され左装飾図柄 8 L により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

20

【 0 4 3 1 】

このように、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d のうち、第 1 保留表示位置 9 A d が中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r と重なり、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r と重なるようになっているため、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d からなる第 1 特図保留としての保留表示エリアが中変動表示領域 8 C r と左変動表示領域 8 L r とに跨って配置されている。

30

【 0 4 3 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 ~ 第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコン 9 A が表示されている。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 4 つ存在する状態となっている。なお、以下の説明では、装飾図柄の変動演出（変動表示）中において、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して保留アイコンが 3 つまたは 4 つ存在する状態（つまり、保留数 3 または保留数 4）となるのに対して第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。また、保留数が大きくなると、変動演出（変動表示）が開始されてから終了するまでに亘る時間（変動時間）が短くなる。例えば本実施形態では、保留数 3 や保留数 4 である場合にはリーチ無しハズレにおいて変動時間が 5 0 0 0 ミリ秒（0 . 5 秒）となっている。

40

【 0 4 3 3 】

また、表示画面 7 a の左上側には、上述したサブ変動領域 K S Z と対向して（同一の水平線上に並んで）、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、がそれぞれ保留数（数字）として表示さ

50

れる横長矩形形状を有する保留数表示領域 H S が設けられている。保留数表示領域 H S の縦距離寸法とサブ変動領域 K S Z の縦距離寸法とは、同一の縦距離寸法を有し、保留数表示領域 H S の横距離寸法とサブ変動領域 K S Z の横距離寸法とは、同一の横距離寸法を有している。つまり、保留数表示領域 H S の形状とサブ変動領域 K S Z の形状とが同一の形状となっている。

【 0 4 3 4 】

保留数表示領域 H S の背景画像は、サブ変動領域 K S Z の背景画像と異なり、無色透明に固定されており、不透明となったり、他の色へ変化したりすることがない。保留数表示領域 H S は、表示画面 7 a の左上側に配置されているため、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r と重なっているものの、保留数表示領域 H S が最も手前側となるように配置されることで、左装飾図柄 8 L が保留数表示領域 H S の後方に配置され左装飾図柄 8 L により保留数表示領域 H S が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が保留数表示領域 H S の後方に配置され他の演出画像により保留数表示領域 H S が遮られることがない。

10

【 0 4 3 5 】

第 1 特図保留の数（保留数（数字））と第 2 特図保留の数（保留数（数字））とは、小型の装飾図柄の書体と異なる書体（例えば、ゴシック体）となっており、保留数表示領域 H S の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色にそれぞれ設定されており、他の色へ変化することがない。第 1 特図保留の数（保留数（数字））と第 2 特図保留の数（保留数（数字））とは、保留数表示領域 H S の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、表示画面 7 a から消えることがない。具体的には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で保留数表示領域 H S の左側、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保留数表示領域 H S の右側に互いに離間した状態で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。つまり、保留数表示領域 H S に表示される内容が他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、第 1 特図保留の数を示す青色は、偶数の図柄である数字「 2 」、数字「 4 」、数字「 6 」、数字「 8 」が有する明るい青色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。第 2 特図保留の数を赤色は、数字「 7 」を除く奇数の図柄である数字「 1 」、数字「 3 」、数字「 5 」、数字「 9 」が有する明るい赤色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。

20

30

【 0 4 3 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（当たり濃厚））という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

40

【 0 4 3 7 】

通常遊技状態における遊技モードでは、図 6 1（ A ）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、左変動表示領域 8 L r を上側から下側へ向かって変動表示する左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r の中央で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。その後、右変動表示領域 8 R r を上側から下側へ向かって変動表示する右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の中央で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。その後、中変動表示領域 8 C r を上側から下側へ向かって変動表示する中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の中央で仮停止

50

表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【0438】

なお、通常遊技状態における遊技モードでは、背景画像として複数種類の通常遊技用背景画像が用意されており、適宜、背景画像が切り替わるようになっている。

【0439】

その後、図61(B)に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれの変動表示領域の中央ですべて停止表示(確定表示)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が同一水平線上に並んで停止表示(確定表示)される。これに伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

【0440】

続いて、第1保留表示位置9Adに載置される保留アイコン9Aを消化するために、当該変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、図61(C)に示すように、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、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、すべての保留アイコン9Aが表示画面7aから消えると、後述する第2サブ変動領域CSZにおいて中型の装飾図柄による変動演出(変動表示)が開始され、その後、背景画像が通常遊技用背景画像からAモード専用背景画像に切り換わり、表示画面7aの中央に大きく、後述する「Aモード突入」というメッセージ画像MSGが表示される。このAモードは、特殊遊技モードである。Aモードでは、上述した図61(A)、(B)の通常遊技状態における遊技モードでの装飾図柄の変動演出(変動表示)と異なる表示態様となる装飾図柄停止位置不定演出Bが開始される。

【0441】

Aモード専用背景画像は、通常遊技状態における遊技モードにおいて背景画像として使用される通常遊技用背景画像と異なる背景画像であって、Aモードにおいてのみ専用に使

【0442】

本実施形態では、装飾図柄停止位置不定演出Bが発生する条件としては、例えば、当たりが発生することなく変動演出(変動表示)を行った回数が通常確率状態(非高確率状態、低確率状態、通常状態)の2.5倍~3倍に到達したときに発生するようになっている。また、装飾図柄停止位置不定演出Bでは、予め定めた回数の変動演出(変動表示)が行われるようになっている。この「予め定めた回数」は、例えば、通常確率状態(非高確率状態、低確率状態、通常状態)の3.8倍までの回数となっており、ここでは115回となっている。

【0443】

装飾図柄停止位置不定演出Bが開始されると、表示画面7aの左下側に、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中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄が変動演出(変動表示)される横長矩形形状を有する第2サブ変動領域CSZが設けられている。第2サブ変動領域CSZの縦距離寸法は、サブ変動領域KSZの縦距離寸法と比べて、約5倍程度大きい縦距離寸法を有し、第2サブ変動領域CSZの横距離寸法は、サブ変動領域KSZの横距離寸法と比べて、約5倍程度大きい横距離寸法となっており、相似する形状となっている。

【0444】

第2サブ変動領域CSZにおいて変動演出(変動表示)される中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄の大きさは、サブ変動領域KSZにおいて変動演出(変動表示)される小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄の大きさと比べて大きい(約5倍程度大きい)ものの、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの大きさと比べて小さい。また、中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄は、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄と異なり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを小さくした形状を有し相似した形状であり、同一

の色となっている。つまり、中型の左装飾図柄は、左装飾図柄 8 L の外形を小さくしたものであって左装飾図柄 8 L と同一の色を有し、中型の中装飾図柄は、中装飾図柄 8 C の外形を小さくしたものであって中装飾図柄 8 C と同一の色を有し、中型の右装飾図柄は、右装飾図柄 8 R の外形を小さくしたものであって右装飾図柄 8 R と同一の色を有している。

【 0 4 4 5 】

第 2 サブ変動領域 C S Z の背景画像は、サブ変動領域 K S Z の背景画像と異なり、無色透明に固定されており、不透明となったり、他の色へ変化したりすることがない。第 2 サブ変動領域 C S Z は、表示画面 7 a の左下側に配置されているため、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r と重なっているものの、本実施形態では、第 2 サブ変動領域 C S Z が表示画面 7 a に表示されている期間において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消えた状態となっているため、左装飾図柄 8 L によりサブ変動領域 K S Z が遮られることがない。また、第 2 サブ変動領域 C S Z が最も手前側となるように配置されることで、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が第 2 サブ変動領域 C S Z の後方に配置され他の演出画像により第 2 サブ変動領域 C S Z が遮られることがない。つまり、第 2 サブ変動領域 C S Z に表示される内容が左装飾図柄 8 L や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。

10

【 0 4 4 6 】

中型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、同一の表示位置において、例えば、中型の装飾図柄の左端から手前を通して中型の装飾図柄の右端へ向かって、まるでコインが回転するように、変動演出（変動表示）が行われるようになっている。そして、中型の装飾図柄、つまり中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄は、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

20

【 0 4 4 7 】

本実施形態において最大 1 1 5 回の変動演出（変動表示）が行われる装飾図柄停止位置不定演出 B が開始されると、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、所定回数（本実施形態では、1 0 回）だけ行われる。第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）が所定回数（1 0 回）だけ行われている期間においては、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消えた状態となっている。第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、2 回目の変動演出（変動表示）が行われているときに、金色（ゴールド色）を有する「A モード突入」というメッセージ画像 M S G が表示される。このメッセージ画像 M S G は、所定時間（本実施形態では、5 秒間）だけ表示されたのち、表示画面 7 a から消え、その後、「A モード」というメッセージ画像がテロップ T P 1（例えば図 6 1（D）を参照。）として表示画面 7 a の上辺に沿って表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で、装飾図柄停止位置不定演出 B が行われている期間、繰り返し移動表示される。

30

【 0 4 4 8 】

「A モード」というメッセージ画像であるテロップ T P 1 は、「A モード突入」というメッセージ画像 M S G と同一の色（金色（ゴールド色））となっている。テロップ T P 1 が移動表示される領域は、表示画面 7 a の上辺から所定距離寸法を有する帯状の領域であり、サブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 4 倍の大きさ有している。テロップ T P 1 が移動表示される領域は、サブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S と重なっているものの、サブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S が上述したように最も手前側となるように配置されているため、テロップ T P 1 がサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S の後方に配置されテロップ T P 1 によりサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S が遮られることがない。つまり、サブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S に表示される内容がテロップ T P 1 により視認性が阻害されないようになっている。

40

【 0 4 4 9 】

50

テロップ T P 1 が移動表示される領域は、上述したように、表示画面 7 a の上辺から所定距離寸法を有する帯状の領域であり、この領域は、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r における上側の領域と重なっているし、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r における上側の領域と重なっているし、右装飾図柄 8 R の変動領域となっている右変動表示領域 8 R r における上側の領域と重なっている。本実施形態では、テロップ T P 1 が移動表示される領域が左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r の後方に配置されているようになっている。このため、テロップ T P 1 が移動表示される領域により左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が遮られることがない。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、テロップ T P 1 が移動表示される領域により視認性が阻害されないようにな

10

【 0 4 5 0 】

テロップ T P 1 は、表示画面 7 a の上辺に沿って表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で突然消えたりしないし、粒子化されて徐々に消えたりしない。テロップ T P 1 は、一定速度であるテロップ T P 1 用速度で移動表示されている。

【 0 4 5 1 】

装飾図柄停止位置不定演出 B が行われ、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）として所定回数（ 1 0 回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、この変動演出（変動表示）が終了する直前において、図 6 1（ D ）に示すように、表示画面 7 a の下側中央に「残り 1 0 5」というカウンタ画像 C N T が表示される。カウンタ画像 C N T は半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像の手前側に配置されるようになっており、この半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像の縦距離寸法は、サブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 3 倍の大きさを有し、この半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像の横距離寸法は、サブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の横距離寸法と比べて約 6 倍の大きさを有している。

20

【 0 4 5 2 】

この半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像は、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r と重なっているものの、カウンタ画像用背景画像が最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄 8 C がカウンタ画像用背景画像の後方に配置され中装飾図柄 8 C によりカウンタ画像用背景画像の手前に配置されるカウンタ画像 C N T が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がカウンタ画像用背景画像の後方に配置され他の演出画像によりカウンタ画像用背景画像の手前に配置されるカウンタ画像 C N T が遮られることがない。つまり、カウンタ画像用背景画像の手前に配置されるカウンタ画像 C N T が中装飾図柄 8 C や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、カウンタ画像用背景画像が半透明となっているため、カウンタ画像用背景画像のうちカウンタ画像 C N T が配置されない領域（つまりカウンタ画像用背景画像のうちカウンタ画像 C N T と対応しない領域）は、半透明なカウンタ画像用背景画像を通して中装飾図柄 8 C や他の演出画像（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の背景画像）を視認可能となっている。

30

40

【 0 4 5 3 】

また、表示画面 7 a の下側中央に「残り 1 0 5」というカウンタ画像 C N T が表示されると、これに伴い（カウンタ画像 C N T の表示開始から少し遅れて）左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が再び出現して停止表示される。このとき、再び出現した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の大きさは、消えるまえにおける大きさ、つまり図 6 1（ A ）、（ B ）に示した遊技モード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 の大きさと異なる大きさとなり、再び出現した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の向きは、図 6 1（ A ）、（ B ）に示した遊技モード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 の向きと異なる向きとなるものが

50

あり、再び出現した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示および停止表示された位置が図 6 1 (A) , (B) に示した遊技モード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 が仮停止表示および停止表示された位置と異なっている。

【 0 4 5 4 】

具体的には、図 6 1 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 B において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の大きさは、図 6 1 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の通常サイズと比べて大きくなっている。また、図 6 1 (B) の遊技モードにおいて左装飾図柄 8 L が仮停止表示および停止表示される位置は、左装飾図柄 8 L の変動領域である左変動表示領域 8 L r の中央であるのに対して、図 6 1 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 B において左装飾図柄 8 L の仮停止表示および停止表示される位置は、左装飾図柄 8 L の変動領域である左変動表示領域 8 L r の中央ではなく、左変動表示領域 8 L r の右上側となっており、左装飾図柄 8 L の上側一部が左変動表示領域 8 L r の上辺から飛び出して視認困難となっている。また、図 6 1 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L が傾いていない（左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている）のに対して、図 6 1 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 B において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、左装飾図柄 8 L が左方向へ少し傾いた状態となっている。このとき、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の左装飾図柄が数字「 1 」で停止表示されると、左装飾図柄 8 L が数字「 1 」で停止表示される。

10

20

【 0 4 5 5 】

図 6 1 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 B において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の大きさは、図 6 1 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の通常サイズと比べて少し大きくなっているものの左装飾図柄 8 L の大きさと比べて小さくなっている。また、図 6 1 (B) の遊技モードにおいて右装飾図柄 8 R の仮停止表示および停止表示される位置は、右装飾図柄 8 R の変動領域である右変動表示領域 8 R r の中央であるのに対して、図 6 1 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 B において右装飾図柄 8 R の仮停止表示および停止表示される位置は、右装飾図柄 8 R の変動領域である右変動表示領域 8 R r の中央ではなく、右変動表示領域 8 R r の左上側となっており、右装飾図柄 8 R の上側一部が右変動表示領域 8 R r の上辺から飛び出して視認困難となっている。右変動表示領域 8 R r の上側にサブ変動領域 K S Z が設けられているものの、サブ変動領域 K S Z が最も手前側に配置されているため、数字「 2 」の右装飾図柄 8 R の一部がサブ変動領域 K S Z により覆われた状態となる。また、図 6 1 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R が傾いていない（右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている）のに対して、図 6 1 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 B において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が右方向へ少し傾いた状態となっている。このとき、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の右装飾図柄が数字「 2 」で停止表示されると、右装飾図柄 8 R が数字「 2 」で停止表示される。

30

40

【 0 4 5 6 】

図 6 1 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 B において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の大きさは、図 6 1 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の通常サイズと比べてかなり大きくなっており、左装飾図柄 8 L の大きさと比べて大きくなっている。また、図 6 1 (B) の遊技モードにおいて中装飾図柄 8 C の仮停止表示および停止表示される位置は、中装飾図柄 8 C の変動領域である中変動表示領域 8 C r の中央であるのに対して、図 6 1 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 B に

50

において中装飾図柄 8 C の仮停止表示および停止表示される位置は、中装飾図柄 8 C の変動領域である中変動表示領域 8 C r の中央ではなく、中変動表示領域 8 C r の下側となっている。また、図 6 1 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R が傾いていない（右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている）と同様に、図 6 1 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 B において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっており、中装飾図柄 8 C が傾いていない状態となっている。このとき、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の中装飾図柄が数字「3」で停止表示されると、中装飾図柄 8 C が数字「3」で停止表示される。中変動表示領域 8 C r の下側にカウンタ画像 C N T が設けられているものの、カウンタ画像 C N T が最も手前側に配置されているため、数字「3」の中装飾図柄 8 C の一部がカウンタ画像 C N T により覆われた状態となる。

10

【0457】

なお、本実施形態では、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）として所定回数（10 回目）の変動演出（変動表示）が行われ、この変動演出（変動表示）が終了する直前において、表示画面 7 a の下側中央に「残り 105」というカウンタ画像 C N T が表示されるとともに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が再び出現して停止表示されるようになっていたが、装飾図柄停止位置不定演出 B が開始され所定時間（例えば、10 秒）だけ経過すると、カウンタ画像 C N T が表示され、さらに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示する時期が到来する直前に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が再び出現するようにしてもよい。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が再び出現するときには、第 2 サブ変動領域 C S Z が表示画面 7 a から消え、中型の装飾図柄も表示画面 7 a から消える。

20

【0458】

所定回数（10 回）の変動演出（変動表示）が終了し、続いて、所定回数（10 回）+ 1 回目（つまり 11 回目）の変動演出（変動表示）が開始され、中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄が同一のタイミングでコインが回転するように変動演出（変動表示）が開始されると、図 6 1 (E) に示すように、第 2 サブ変動領域 C S Z が表示画面 7 a から消え、中型の装飾図柄も表示画面 7 a から消えるとともに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方へリールが回転するように変動演出（変動表示）され、カウンタ画像 C N T が「残り 104」に更新されて表示される。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄が同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始される。なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで停止表示される。

30

【0459】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 B において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）は、図 6 1 (A)、(B) に示した遊技モード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 の変動演出（変動表示）と異なる表示態様となっている。図 6 1 (A)、(B) に示した遊技モードにおける各装飾図柄の変動演出（変動表示）では、いずれも、上述したように、数字「1」→数字「2」→数字「3」→数字「4」→数字「5」→数字「6」→数字「7」→数字「8」→数字「9」→数字「1」→数字「2」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されているのに対して、装飾図柄停止位置不定演出 B では、停止表示された各装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、各装飾図柄が発光したのち、各装飾図柄の変動表示領域の下側へ向かって変動され、または、各装飾図柄が発光しながら各装飾図柄の変動表示領域の下方へ向かって変動され、その後、停止表示された各装飾図柄の 1 つ後

40

50

続の数字が表れず、ランダムな数字が各装飾図柄の１つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。これは、第２サブ変動領域ＣＳＺが表示画面７aから消え、中型の装飾図柄も表示画面７aから消えることにより生ずるものであり、これにより、まるでランダムな数字が各装飾図柄の１つ後続の数字として不透明なまま突然現れて停止表示されるという表示態様を実現することができる。

【０４６０】

具体的には、図６１（Ｄ）において停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄８Ｌが発光して、図６１（Ｄ）において停止表示された左装飾図柄８Ｌの数字「１」に後続する数字「２」が不透明となって表れて図６１（Ｅ）において左装飾図柄８Ｌとして停止表示されず、ランダムな数字「４」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図６１（Ｅ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄８Ｌの大きさは、図６１（Ｄ）において停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌの大きさと比べて大きくなっている。さらに、図６１（Ｄ）において停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌの位置は、左変動表示領域８Ｌrの右上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図６１（Ｅ）において停止表示された数字「４」の左装飾図柄８Ｌの位置が左変動表示領域８Ｌrの右上側ではなく左変動表示領域８Ｌrの下側となっている。さらに、図６１（Ｄ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄８Ｌの傾きは、左装飾図柄８Ｌの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、左装飾図柄８Ｌが左方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図６１（Ｅ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄８Ｌの傾きは、左装飾図柄８Ｌの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている。

10

20

【０４６１】

図６１（Ｄ）において停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）が開始されると、右装飾図柄８Ｒが発光して、図６１（Ｄ）において停止表示された右装飾図柄８Ｒの数字「２」に後続する数字「３」が不透明となって表れて図６１（Ｅ）において右装飾図柄８Ｒとして停止表示されず、ランダムな数字「５」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図６１（Ｅ）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄８Ｒの大きさは、図６１（Ｄ）において停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒの大きさと比べてかなり大きくなっており、左装飾図柄８Ｌの大きさと比べて大きくなっている。さらに、図６１（Ｄ）において停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒの位置は、右変動表示領域８Ｒrの左上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図６１（Ｅ）において停止表示された数字「５」の右装飾図柄８Ｒの位置が右変動表示領域８Ｒrの左上側ではなく右変動表示領域８Ｒrの中央上側寄りとなっており、右装飾図柄８Ｒの上側一部と右側一部とが右変動表示領域８Ｒrの上辺と右辺とからそれぞれ飛び出して視認困難となっている。さらに、図６１（Ｄ）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄８Ｒの傾きは、右装飾図柄８Ｒの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄８Ｒが右方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図６１（Ｅ）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄８Ｒの傾きは、右装飾図柄８Ｒの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄８Ｒが左方向へ大きく傾いた状態となっている。

30

40

【０４６２】

図６１（Ｄ）において停止表示された数字「３」の中装飾図柄８Ｃの動演出（変動表示）が開始されると、中装飾図柄８Ｃが発光して、図６１（Ｄ）において停止表示された中装飾図柄８Ｃの数字「３」に後続する数字「４」が不透明となって表れて図６１（Ｅ）において中装飾図柄８Ｃとして停止表示されず、ランダムな数字「１」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図６１（Ｅ）において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄８Ｃの大きさは、図６１（Ｄ）において仮停止表示および停止表示された数字「３」

50

の中装飾図柄 8 C の大きさと比べてかなり小さくなっており、通常サイズと比べてもかなり小さくなっている。さらに、図 6 1 (D) において停止表示された数字「 3 」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の下側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 6 1 (E) において停止表示された数字「 1 」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の下側ではなく中変動表示領域 8 C r の中央やや左側となっている。さらに、図 6 1 (D) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっていたのに対して、図 6 1 (E) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、中装飾図柄 8 C が左方向へ少し傾いた状態となっている。

10

【 0 4 6 3 】

第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出 (変動表示) として所定回数 (1 0 回) + 1 回目 (つまり 1 1 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、「まだまだ続く・・・」というメッセージ画像であるテロップ T P 2 が表示画面 7 a の上辺と平行となるように表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で複数 (ここでは 3 つのテロップ T P 2) 移動表示される。テロップ T P 2 は、白色となっており、他の色 (例えば、青色、赤色、レインボー色) となると当たりの期待度が白色と比べて高くなっている (例えば、当たり期待度は、白色が最も小さく、青色、赤色、そしてレインボー色という順番で大きくなる)。テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z (または保留数表示領域 H S) の縦距離寸法と比べて約 2 倍の大きさ有している。テロップ T P 2 が移動表示される領域は、テロップ T P 1 が移動表示される領域の下辺と、カウンタ画像用背景画像の上辺と、の間となっており、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r、右装飾図柄 8 R の変動領域となっている右変動表示領域 8 R r をそれぞれ跨ぐこととなる。テロップ T P 2 が最も手前側となるように配置されることで、テロップ T P 2 が右変動表示領域 8 R r、中変動表示領域 8 C r、そして左変動表示領域 8 L r を跨ぐ場合であっても、テロップ T P 2 が右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L の前方に配置され右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L によりテロップ T P 2 が遮られることがない。この点で、上述したテロップ T P 1 がサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S の後方に配置されテロップ T P 1 がサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S に遮られるという点で相違する。

20

30

【 0 4 6 4 】

なお、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の左辺へ到達すると、表示画面 7 a の右辺から再び出現するものでないという点で上述したテロップ T P 1 が繰り返し移動表示されるという点で相違している。複数のテロップ T P 2 は、移動速度がそれぞれ異なるように設定されていてもよいし、同一の速度に設定されていよく、複数のテロップ T P 2 が表示画面 7 a の右辺から出現するタイミングが異なることで、当該変動において表示画面 7 a の左辺に到達して消えるものもあれば、次の変動を跨いで表示画面 7 a の左辺に到達して消えるものもあるし、さらに次の変動 (複数の変動) を跨いで表示画面 7 a の左辺に到達して消えるものもある。

40

【 0 4 6 5 】

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現して表示画面の 7 a の左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で突然消えたりする場合があるし、粒子化されて徐々に消えたりする場合があるし、画像情報が欠落した表示態様 (例えば画像が小ブロックに分割されて正規に並ばずイレギュラな並びとなり不明瞭な画像へ変化した表示態様) となって読み難い表示態様とする場合があるという点で上述したテロップ T P 1 が表示画面 7 a の上辺に沿って表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときにおいて途中で突然消えたりしないし、粒子化されて徐々に消えたりしないし、画像情報が欠落した表示態様とならないという点で相違している。

50

【 0 4 6 6 】

また、テロップ T P 2 は、テロップ T P 1 の一定速度（テロップ T P 1 用速度）と同一の一定速度で移動表示される場合があるし、テロップ T P 1 の一定速度（テロップ T P 1 用速度）と比べて速い一定速度で移動表示される場合があるし、テロップ T P 1 の一定速度（テロップ T P 1 用速度）と比べて遅い一定速度で移動表示される場合がある。また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときに速度が加速される場合があるし、表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときに速度が減速される場合があるし、表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときに速度が加速されたり減速されたりする場合がある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

10

【 0 4 6 7 】

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現して表示画面の 7 a の左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で突然停止する場合があるし、減速して停止する場合がある。テロップ T P 2 が停止すると、爆発して表示画面 7 a から単に消える場合があるし、表示画面 7 a が後述するブラックアウト（真っ暗な画面）となり、その後、当落結果が表示される場合がある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

【 0 4 6 8 】

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現して表示画面の 7 a の左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で書体が変化したり（例えば、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字のフォントが変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字を太字に変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字を細字に変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字を斜体に変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字のサイズが大きく変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字のサイズが小さく変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字に下線が付与されたり）する場合があるし、内容が他の内容へ変化したりする場合がある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

20

【 0 4 6 9 】

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現するとき、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 2 倍の大きさ有しているが、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 2 倍を超える大きさとなって移動表示される場合があるし、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 2 倍未満の大きさとなって移動表示される場合がある。また、テロップ T P 2 は、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 2 倍を超える大きさとなって移動表示されるときには、赤色、レインボー色となる場合もある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

30

【 0 4 7 0 】

テロップ T P 2 の内容は、複数存在し、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作して選択設定することができるようになっている。テロップ T P 2 の内容としては、例えば、遊技機の世界観を表す複数のキャラクタのうちいずれかのキャラクタを選択設定し、この選択設定したキャラクタによるコメントの内容であったり、装飾図柄停止位置不定演出 B において流れる音楽の歌詞の一部が含まれた内容であったり、装飾図柄停止位置不定演出 B の背景画像の世界観を表現する複数人によるコメントの内容であったりする。もちろん、テロップ T P 2 の表示と非表示とを選択設定することもできるようになっている。このような選択設定は、遊技者が遊技中における設定モードで行うことができるようにしてもよいし、客待ち状態（遊技者待ちの状態）における設定モードで行うことができるようにしてもよい。

40

【 0 4 7 1 】

50

装飾図柄停止位置不定演出 B では、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 から消えるため、当該変動アイコン 9 C の表示態様を変化させて当該変動に対する当たりの期待度を報知することができないし、先読み演出により保留アイコン 9 A の表示態様を変化させて当たりの期待度を示唆することができない。そこで、装飾図柄停止位置不定演出 B では、テロップ T P 2 の表示態様をさまざまに変化させることで当たりの期待度を示唆することができるようになっている。テロップ T P 1 は、「A モード」であるという旨を報知するものであり、他の情報を遊技者へ伝えるものではない。このため、遊技者に当たりの期待度を示唆することができるテロップ T P 2 を左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の手前側に配置するのに対して、「A モード」であるという情報のほかに他の情報を遊技者へ伝えないテロップ T P 1 を左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の後方側に配置している。なお、装飾図柄停止位置不定演出 B において背景画像として A モード専用背景画像が表示されるようになっている。そこで、A モード専用背景画像が複数種類用意されている場合には、当たりの期待度と対応する A モード専用背景画像を表示するようにしてもよい。

10

【0472】

このように、テロップ T P 2 は、テロップ T P 1 と異なり演出のバリエーションが豊富であり、装飾図柄の変動演出（変動表示）という装飾図柄停止位置不定演出 B に対する遊技者の遊技意欲の低下を抑制することに寄与することができるようになっている。

【0473】

所定回数（10 回）+ 1 回目（つまり 11 回目）の変動演出（変動表示）が終了し、続いて、所定回数（10 回）+ 2 回目（つまり 12 回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、図 61（F）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方ヘリールが回転するように変動演出（変動表示）され、カウンタ画像 C N T が「残り 103」に更新されて表示される。

20

【0474】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 B において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

30

【0475】

具体的には、図 61（E）において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図 61（E）において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「4」に後続する数字「5」が不透明となって表れて図 61（F）において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「6」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 61（F）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の大きさは、図 61（E）において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の大きさと比べて少し小さくなっているものの通常サイズと比べて大きくなっている。さらに、図 61（E）において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の下側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 61（F）において停止表示された数字「6」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の下側ではなく左変動表示領域 8 L r の中央となっている。さらに、図 61（E）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっていたのに対して、図 61（F）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、左装飾図柄 8 L が左方向へ大きく傾いた状態となっている。

40

【0476】

50

図 6 1 (E) において停止表示された数字「 5 」の右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図 6 1 (E) において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「 5 」に後続する数字「 6 」が不透明となって表れて図 6 1 (F) において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「 8 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 1 (F) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の大きさは、図 6 1 (E) において停止表示された数字「 5 」の右装飾図柄 8 R の大きさと比べてかなり小さくなっており、通常サイズと比べても小さくなっている。さらに、図 6 1 (E) において停止表示された数字「 5 」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の中央上側寄りであるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 6 1 (F) において停止表示された数字「 8 」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の中央上側寄りではなく右変動表示領域 8 R r の中央やや左上側となっている。さらに、図 6 1 (E) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が左方向へ大きく傾いた状態となっていたのに対して、図 6 1 (F) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている。

10

【 0 4 7 7 】

図 6 1 (E) において停止表示された数字「 1 」の中装飾図柄 8 C の動演出 (変動表示) が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 6 1 (E) において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「 1 」に後続する数字「 2 」が不透明となって表れて図 6 1 (F) において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「 8 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 1 (F) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の大きさは、図 6 1 (E) において仮停止表示および停止表示された数字「 1 」の中装飾図柄 8 C の大きさと比べてかなり大きくなっており、左装飾図柄 8 L の大きさと比べて大きくなっている。さらに、図 6 1 (E) において停止表示された数字「 1 」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の中央やや左側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 6 1 (F) において停止表示された数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の中央やや左側ではなく中変動表示領域 8 C r の右上側となっており、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の上側一部が中変動表示領域 8 C r の上辺から飛び出して視認困難となっているとともに、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の右側が中変動表示領域 8 C r の右辺を飛び越えて右変動表示領域 8 R r を跨いでいる。このため、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C と数字「 8 」の右装飾図柄 8 R との一部が重なる。言い換えると、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C が数字「 8 」の右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) される方向 (右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の下側へ向かって変動する方向 (進行方向)) に表示される (数字「 8 」の右装飾図柄 8 R が数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の変動演出 (変動表示) される方向 (中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の下側へ向かって変動する方向 (進行方向)) に表示される)。ここでは、中装飾図柄 8 C の大きさが右装飾図柄 8 R の大きさと比べて大きくなっているため、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C と数字「 8 」の右装飾図柄 8 R との前後関係として、大きさが大きい数字「 8 」の中装飾図柄 8 C が数字「 8 」の右装飾図柄 8 R の前方へ配置されるようになっており、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C が数字「 8 」の右装飾図柄 8 R の一部を覆う表示態様となっている。さらに、図 6 1 (E) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、中装飾図柄 8 R が左方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図 6 1 (F) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに少し傾いた角度となり、中装飾図柄 8 C が右方向へ少し傾いた状態となっている。

20

30

40

【 0 4 7 8 】

50

所定回数（１０回）＋２回目（つまり１２回目）の変動演出（変動表示）が終了し、続いて、所定回数（１０回）＋３回目（つまり１３回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、図６１（Ｇ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがそれぞれ発光して対応する左変動表示領域８Ｌｒ、中変動表示領域８Ｃｒ、右変動表示領域８Ｒｒにおいて下方ヘリールが回転するように変動演出（変動表示）され、カウンタ画像ＣＮＴが「残り１０２」に更新されて表示される。

【０４７９】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出Ｂにおいて左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の１つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【０４８０】

具体的には、図６１（Ｆ）において停止表示された数字「６」の左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄８Ｌが発光して、図６１（Ｆ）において停止表示された左装飾図柄８Ｌの数字「６」に後続する数字「７」が不透明となって表れて図６１（Ｇ）において左装飾図柄８Ｌとして停止表示されず、ランダムな数字「１」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図６１（Ｇ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄８Ｌの大きさは、図６１（Ｆ）において停止表示された数字「６」の左装飾図柄８Ｌの大きさと比べて少し小さくなっているものの通常サイズと比べて大きくなっている。さらに、図６１（Ｆ）において停止表示された数字「６」の左装飾図柄８Ｌの位置は、左変動表示領域８Ｌｒの中央であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図６１（Ｇ）において停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌの位置が左変動表示領域８Ｌｒの中央ではなく左変動表示領域８Ｌｒの左上側となっており、左装飾図柄８Ｌの上側一部が左変動表示領域８Ｌｒの上辺から飛び出して視認困難となっている。左変動表示領域８Ｌｒの左上側に保留数表示領域ＨＳが設けられているものの、左変動表示領域８Ｌｒが最も手前側に配置されているため、数字「１」の左装飾図柄８Ｌの一部が保留数表示領域ＨＳにより覆われた状態となる。さらに、図６１（Ｆ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄８Ｌの傾きは、左装飾図柄８Ｌの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、左装飾図柄８Ｌが左方向へ大きく傾いた状態となっていたのに対して、図６１（Ｇ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄８Ｌの傾きは、左装飾図柄８Ｌの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに大きく傾いた角度となり、左装飾図柄８Ｌが右方向へ大きく傾いた状態となっている。

【０４８１】

図６１（Ｆ）において停止表示された数字「８」の右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）が開始されると、右装飾図柄８Ｒが発光して、図６１（Ｆ）において停止表示された右装飾図柄８Ｒの数字「８」に後続する数字「９」が不透明となって表れて図６１（Ｇ）において右装飾図柄８Ｒとして停止表示されず、ランダムな数字「２」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図６１（Ｇ）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄８Ｒの大きさは、図６１（Ｆ）において停止表示された数字「８」の右装飾図柄８Ｒの大きさと比べて大きくなっており、通常サイズと比べて少し大きくなっている。さらに、図６１（Ｆ）において停止表示された数字「８」の右装飾図柄８Ｒの位置は、右変動表示領域８Ｒｒの中央やや左上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図６１（Ｇ）において停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒの位置が右変動表示領域８Ｒｒの中央やや左上側ではなく右変動表示領域８Ｒｒの右下側となっており、右装飾図柄８Ｒの下側一部が右変動表示領域８Ｒｒの下辺から飛び出して視認困難となっている。さらに、図６１（Ｆ）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄８Ｒの傾きは、右装飾図柄８Ｒの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する

上下方向と平行な状態となっていたのに対して、図 6 1 (G) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が左方向へ少し傾いた状態となっている。

【 0 4 8 2 】

図 6 1 (F) において停止表示された数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の動演出 (変動表示) が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 6 1 (F) において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「 8 」に後続する数字「 9 」が不透明となって表れて図 6 1 (G) において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「 7 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 1 (G) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の大きさは、図 6 1 (F) において仮停止表示および停止表示された数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の大きさと比べて少し大きくなっており、左装飾図柄 8 L の大きさと比べて大きくなっている。さらに、図 6 1 (F) において停止表示された数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の右上側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 6 1 (G) において停止表示された数字「 7 」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の右上側ではなく中変動表示領域 8 C r の中央右側となっており、数字「 7 」の中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r を飛び越えて右変動表示領域 8 R r を跨いでいる。さらに、図 6 1 (F) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が右方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図 6 1 (G) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が右方向へ大きく傾いた状態となっている。

【 0 4 8 3 】

所定回数 (1 0 回) + 3 回目 (つまり 1 3 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、今度は「これからこれから・・・」というメッセージ画像であるテロップ T P 2 が表示画面 7 a の上辺と平行となるように表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で移動表示される。テロップ T P 2 は、白色となっている。

【 0 4 8 4 】

所定回数 (1 0 回) + 3 回目 (つまり 1 3 回目) の変動演出 (変動表示) が終了し、続いて、所定回数 (1 0 回) + 4 回目 (つまり 1 4 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、図 6 1 (H) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方へリールが回転するように変動演出 (変動表示) され、カウンタ画像 C N T が「残り 1 0 1」に更新されて表示される。

【 0 4 8 5 】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 B において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで変動演出 (変動表示) が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【 0 4 8 6 】

具体的には、図 6 1 (G) において停止表示された数字「 1 」の左装飾図柄 8 L の変動演出 (変動表示) が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図 6 1 (G) において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「 1 」に後続する数字「 2 」が不透明となって表れて図 6 1 (H) において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「 9 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 1 (H) において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の大きさは、図 6 1 (G) において停止表示された数字「 1 」の左装飾図柄 8 L の大きさと比べてかなり小さくなっており、通常サイズと比べても小さく

なっている。さらに、図 6 1 (G) において停止表示された数字「 1 」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の左上側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 6 1 (H) において停止表示された数字「 9 」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の左上側ではなく左変動表示領域 8 L r の右下側となっている。さらに、図 6 1 (G) において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに大きく傾いた角度となり、左装飾図柄 8 L が右方向へ大きく傾いた状態となっていたのに対して、図 6 1 (H) において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りにさらに大きく傾いた角度となり、つまり左装飾図柄 8 L が図 6 1 (G) において傾いた状態からより右方向へ大きく傾いた状態となっている。

10

【 0 4 8 7 】

図 6 1 (G) において停止表示された数字「 2 」の右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図 6 1 (G) において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「 2 」に後続する数字「 3 」が不透明となって表れて図 6 1 (H) において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「 4 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 1 (H) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の大きさは、図 6 1 (G) において停止表示された数字「 2 」の右装飾図柄 8 R の大きさと比べてかなり大きくなっており、通常サイズと比べてもかなり大きくなっている。さらに、図 6 1 (G) において停止表示された数字「 2 」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の右下側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 6 1 (H) において停止表示された数字「 4 」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の右下側ではなく右変動表示領域 8 R r の左上側寄りとなっており、数字「 4 」の右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r を飛び越えて中変動表示領域 8 C r を跨いでいる。さらに、図 6 1 (G) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が左方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図 6 1 (H) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が左方向へ大きく傾いた状態となっている。

20

30

【 0 4 8 8 】

図 6 1 (G) において停止表示された数字「 7 」の中装飾図柄 8 C の動演出 (変動表示) が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 6 1 (G) において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「 7 」に後続する数字「 8 」が不透明となって表れて図 6 1 (H) において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「 3 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 1 (H) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の大きさは、図 6 1 (G) において仮停止表示および停止表示された数字「 7 」の中装飾図柄 8 C の大きさと比べて小さくなっているものの通常サイズと比べて大きくなっており、左装飾図柄 8 L の大きさと比べて大きくなっている。さらに、図 6 1 (G) において停止表示された数字「 7 」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の中央右側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 6 1 (H) において停止表示された数字「 3 」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の中央右側ではなく中変動表示領域 8 C r の右上側となっている。このため、数字「 3 」の中装飾図柄 8 C と数字「 4 」の右装飾図柄 8 R との一部が重なる。言い換えると、数字「 3 」の中装飾図柄 8 C が数字「 4 」の右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) される方向 (右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の下側へ向かって変動する方向 (進行方向)) に表示される (数字「 4 」の右装飾図柄 8 R が数字「 3 」の中装飾図柄 8 C の変動演出 (変動表示) される方向 (中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の下側へ向かって変動する方向 (進行

40

50

方向))に表示される)。ここでは、右装飾図柄 8 R の大きさが中装飾図柄 8 C の大きさと比べて大きくなっているため、数字「3」の中装飾図柄 8 C と数字「4」の右装飾図柄 8 R との前後関係として、大きさが大きい数字「4」の右装飾図柄 8 R が数字「3」の中装飾図柄 8 C の前方へ配置されるようになっており、数字「4」の右装飾図柄 8 R が数字「3」の中装飾図柄 8 C の一部を覆う表示態様となっている。さらに、図 6 1 (G) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が右方向へ大きく傾いた状態となっていたのに対して、図 6 1 (H) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている。

【0489】

変動演出(変動表示)がすすみ、所定回数(10回)+54回目(つまり64回目)の変動演出(変動表示)が終了し、続いて、所定回数(10回)+55回目(つまり65回目)の変動演出(変動表示)が開始されると、図 6 1 (I) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方へリールが回転するように変動演出(変動表示)され、カウンタ画像 CNT が「残り 5 0」に更新されて表示される。

【0490】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 B において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出(変動表示)は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで変動演出(変動表示)が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【0491】

具体的には、図示しない 6 4 回目において停止表示された数字「2」の左装飾図柄 8 L の変動演出(変動表示)が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図示しない 6 4 回目において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「2」に後続する数字「3」が不透明となって表れて図 6 1 (I) において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「4」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 1 (I) において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の大きさは、図示しない 6 4 回目において停止表示された数字「2」の左装飾図柄 8 L の大きさと比べてかなり小さくなっているものの通常サイズと比べて大きくなっている。さらに、図示しない 6 4 回目において停止表示された数字「2」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の中央であるのに対して、変動演出(変動表示)が開始されて、図 6 1 (I) において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の中央ではなく左変動表示領域 8 L r の中央やや右下側となっている。さらに、図示しない 6 4 回目において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっていたのに対して、図 6 1 (I) において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、左装飾図柄 8 L が左方向へ少し傾いた状態となっている。

【0492】

図示しない 6 4 回目において停止表示された数字「3」の右装飾図柄 8 R の変動演出(変動表示)が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図示しない 6 4 回目において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「3」に後続する数字「4」が不透明となって表れて図 6 1 (I) において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「1」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 1 (I) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の大きさは、図示しない 6 4 回目において停止表示された数字「

3」の右装飾図柄8 Rの大きさと比べてかなり小さくなっており、通常サイズと比べてもかなり小さくなっている。さらに、図示しない64回目において停止表示された数字「3」の右装飾図柄8 Rの位置は、右変動表示領域8 R rの中央左側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図61（I）において停止表示された数字「1」の右装飾図柄8 Rの位置が右変動表示領域8 R rの中央左側ではなく右変動表示領域8 R rの右上側となっている。右変動表示領域8 R rの上側にサブ変動領域K S Zが設けられているものの、サブ変動領域K S Zが最も手前側に配置されているため、数字「1」の右装飾図柄8 Rの一部がサブ変動領域K S Zにより覆われた状態となる。さらに、図示しない64回目において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄8 Rの傾きは、右装飾図柄8 Rの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄8 Rが右方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図61（I）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄8 Rの傾きは、右装飾図柄8 Rの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄8 Rが左方向へ大きく傾いた状態となっている。

【0493】

図示しない64回目において停止表示された数字「6」の中装飾図柄8 Cの動演出（変動表示）が開始されると、中装飾図柄8 Cが発光して、図示しない64回目において停止表示された中装飾図柄8 Cの数字「6」に後続する数字「7」が不透明となって表れて図61（I）において中装飾図柄8 Cとして停止表示されず、ランダムな数字「5」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図61（I）において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄8 Cの大きさは、図示しない64回目において仮停止表示および停止表示された数字「6」の中装飾図柄8 Cの大きさと比べてかなり大きくなっており、左装飾図柄8 Lと比べてもかなり大きくなっている。さらに、図示しない64回目において停止表示された数字「6」の中装飾図柄8 Cの位置は、中変動表示領域8 C rの左上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図61（I）において停止表示された数字「5」の中装飾図柄8 Cの位置が中変動表示領域8 C rの左上側ではなく中変動表示領域8 C rの中央左側寄りとなっており、数字「5」の中装飾図柄8 Cが中変動表示領域8 C rを飛び越えて左変動表示領域8 L rを跨いでいる。このため、数字「5」の中装飾図柄8 Cと数字「4」の左装飾図柄8 Lとの一部が重なる。言い換えると、数字「5」の中装飾図柄8 Cが数字「4」の左装飾図柄8 Lの変動演出（変動表示）される方向（左装飾図柄8 Lが左変動表示領域8 L rの下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される（数字「4」の左装飾図柄8 Lが数字「5」の中装飾図柄8 Cの変動演出（変動表示）される方向（中装飾図柄8 Cが中変動表示領域8 C rの下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される）。ここでは、中装飾図柄8 Cの大きさが右装飾図柄8 Rの大きさと比べて大きくなっているため、数字「5」の中装飾図柄8 Cと数字「4」の左装飾図柄8 Lとの前後関係として、大きさが大きい数字「5」の中装飾図柄8 Cが数字「4」の右装飾図柄8 Rの前方へ配置されるようになっており、数字「5」の中装飾図柄8 Cが数字「4」の右装飾図柄8 Rの一部を覆う表示態様となっている。さらに、図示しない64回目において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄8 Cの傾きは、中装飾図柄8 Cの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄8 Rが右方向へ大きく傾いた状態となっていたのに対して、図61（I）において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄8 Cの傾きは、中装飾図柄8 Cの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄8 Rが右方向へ大きく傾いた状態となっている。

【0494】

所定回数（10回）+55回目（つまり65回目）の変動演出（変動表示）が終了し、続いて、所定回数（10回）+56回目（つまり66回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、図61（J）に示すように、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8

R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方ヘリールが回転するように変動演出（変動表示）され、カウンタ画像 C N T が「残り 4 9」に更新されて表示される。

【 0 4 9 5 】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 B において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【 0 4 9 6 】

具体的には、図 6 1（ I ）において停止表示された数字「 4 」の左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図 6 1（ I ）において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「 4 」に後続する数字「 5 」が不透明となって表れて図 6 1（ J ）において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「 2 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 1（ J ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の大きさは、図 6 1（ J ）において停止表示された数字「 4 」の左装飾図柄 8 L の大きさと比べてかなり大きくなっている。さらに、図 6 1（ I ）において停止表示された数字「 4 」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の中央やや右下側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 1（ J ）において停止表示された数字「 2 」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の中央やや右下側ではなく左変動表示領域 8 L r の右上側寄りとなっており、数字「 2 」の左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r を飛び越えて中変動表示領域 8 C r を跨いでいる。さらに、図 6 1（ I ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、左装飾図柄 8 L が左方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図 6 1（ J ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りにほんの少し傾いた角度となり、左装飾図柄 8 L が左方向へほんの少し傾いた状態となっている。

【 0 4 9 7 】

図 6 1（ I ）において停止表示された数字「 1 」の右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図 6 1（ I ）において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「 1 」に後続する数字「 2 」が不透明となって表れて図 6 1（ J ）において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「 7 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 1（ J ）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の大きさは、図 6 1（ I ）において停止表示された数字「 1 」の右装飾図柄 8 R の大きさと比べてかなり大きくなっているものの左装飾図柄 8 L と比べて小さくなっている。さらに、図 6 1（ I ）において停止表示された数字「 1 」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の右上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 1（ J ）において停止表示された数字「 7 」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の右上側ではなく右変動表示領域 8 R r の下側中央となっている。さらに、図 6 1（ I ）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が左方向へ大きく傾いた状態となっていたのに対して、図 6 1（ J ）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が左方向へ少し傾いた状態となり、図 6 1（ I ）における右装飾図柄 8 R と比べて、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行よりとなっている。

10

20

30

40

50

【 0 4 9 8 】

図 6 1 (I) において停止表示された数字「 5 」の中装飾図柄 8 C の動演出 (変動表示) が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 6 1 (I) において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「 5 」に後続する数字「 6 」が不透明となって表れて図 6 1 (J) において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「 8 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 1 (J) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の大きさは、図 6 1 (I) において仮停止表示および停止表示された数字「 5 」の中装飾図柄 8 C の大きさと比べてかなり小さくなっており、通常サイズと比べても小さくなっている。さらに、図 6 1 (I) において停止表示された数字「 5 」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の中央左側寄りであるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 6 1 (J) において停止表示された数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の中央左側寄りではなく中変動表示領域 8 C r の左上側となっている。このため、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C と数字「 2 」の左装飾図柄 8 L との一部が重なる。言い換えると、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C が数字「 2 」の左装飾図柄 8 L の変動演出 (変動表示) される方向 (左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r の下側へ向かって変動する方向 (進行方向)) に表示される (数字「 2 」の左装飾図柄 8 L が数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の変動演出 (変動表示) される方向 (中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の下側へ向かって変動する方向 (進行方向)) に表示される)。ここでは、左装飾図柄 8 L の大きさが中装飾図柄 8 C の大きさと比べて大きくなっているため、数字「 8 」の中装飾図柄 8 C と数字「 2 」の左装飾図柄 8 L との前後関係として、大きさが大きい数字「 2 」の左装飾図柄 8 L が数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の前方へ配置されるようになっており、数字「 2 」の左装飾図柄 8 L が数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の一部を覆う表示態様となっている。さらに、図 6 1 (I) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が右方向へ大きく傾いた状態となっていたのに対して、図 6 1 (J) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている。

【 0 4 9 9 】

所定回数 (1 0 回) + 5 6 回目 (つまり 6 6 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、今度は「もうじき発生する?」というメッセージ画像、「ああ~、果てしない・・・」というメッセージ画像、「ああ~、まだかな~」というメッセージ画像であるテロップ TP 2 が表示画面 7 a の上辺と平行となるように表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で移動表示される。「もうじき発生する?」というメッセージ画像であるテロップ TP 2 は、青色となっており、「ああ~、果てしない・・・」というメッセージ画像、「ああ~、まだかな~」というメッセージ画像であるテロップ TP 2 は、白色となっている。

【 0 5 0 0 】

その後、変動演出 (変動表示) がすすみ、所定回数 (1 0 回) + 1 0 5 回目 (つまり 1 1 5 回目) の変動演出 (変動表示) が終了すると、A モードが終了することにより、装飾図柄停止位置不定演出 B も終了し、通常遊技状態における遊技モードへ再び戻り、図 6 1 (A) , (B) に示したように、左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R による変動演出 (変動表示) が行われることとなる。

【 0 5 0 1 】

なお、装飾図柄停止位置不定演出 B では、図 6 1 (C) ~ 図 6 1 (J) までに亘って「リーチ無しハズレ」である場合の演出を示したが、「リーチ有りハズレ」である場合には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の水平線上に並んで仮停止されることなく、表示画面 7 a がブラックアウトし (真っ黒な画面となり) 、表示画面 7 a の中央へ向かって白く輝く光線が収束してやがて光線が消えるという、まるでアナログテレビのブラウン管の電源が切れたような表示態様となる。このとき、保留数表示領域 H S 、サブ変動領域 K

S Z の内容は表示された状態が維持される。つまり、サブ変動領域 K S Z において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が継続されている。この状態が、当落結果（はずれ）を報知する時期が到来するまで維持される。そして、当落結果（はずれ）を報知する時期が当落すると、図 6 1（C）～図 6 1（J）に示したように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて同一のタイミングで停止表示される。

【0502】

一方、当たりである場合においても、はずれと同様に、まず表示画面 7 a がブラックアウトし（真っ黒な画面となり）、表示画面 7 a の中央へ向かって白く輝く光線が収束してやがて光線が消えるという、まるでアナログテレビのブラウン管の電源が切れたような表示態様となる。このとき、保留数表示領域 H S、サブ変動領域 K S Z の内容は表示された状態が維持される。つまり、サブ変動領域 K S Z において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が継続されている。その後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r の中央に例えば数字「7」となって現れ同一の水平線上に並んで仮停止したのち停止表示され、当落結果として当たりとなる確定表示となり、その後、当たり遊技が開始されることとなる。当落結果として当たりが報知されるときには、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示（確定表示）されると同時に、サブ変動領域 K S Z において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄も、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と同一の数字（数字の図柄、ここでは数字「7」）で停止表示（確定表示）される。

【0503】

装飾図柄停止位置不定演出 B では、表示画面 7 a がブラックアウトした期間（真っ黒な画面となった期間）が長くなればなるほど当たりへの期待度が高くなるようになっているため、表示画面 7 a がブラックアウト（真っ黒な画面）という単調な画面となっているものの、遊技者の期待感を高めて煽ることができる。

【0504】

このように、装飾図柄停止位置不定演出 B では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置がランダム（不規則）に変化することができるようになっている。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、1 つの装飾図柄と他の 1 つの装飾図柄とが重なって表示されるときには、例えば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との位置関係において、図 6 1（F）における中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが重なって表示されるときには、大きさが大きい中装飾図柄 8 C が右装飾図柄 8 R の手前側に配置されることで、大きさが大きい中装飾図柄 8 C が右装飾図柄 8 R の一部を覆う表示態様となっているのに対して、図 6 1（H）における中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが重なって表示されるときには、大きさが大きい右装飾図柄 8 R が中装飾図柄 8 C の手前側に配置されることで、大きさが大きい右装飾図柄 8 R が中装飾図柄 8 C の一部を覆う表示態様となっている。また、例えば左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C との位置関係において、図 6 1（I）における左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C とが重なって表示されるときには、大きさが大きい中装飾図柄 8 C が左装飾図柄 8 L の手前側に配置されることで、大きさが大きい中装飾図柄 8 C が左装飾図柄 8 L の一部を覆う表示態様となっているのに対して、図 6 1（J）における左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C とが重なって表示されるときには、大きさが大きい左装飾図柄 8 L が中装飾図柄 8 C の手前側に配置されることで、大きさが大きい左装飾図柄 8 L が中装飾図柄 8 C の一部を覆う表示態様となっている。このため、装飾図柄停止位置不定演出 B では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置がランダム（不規則）に変化するほかに、中

装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との位置関係（前後関係）、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C との位置関係（前後関係）に対しても、大きさが大きい装飾図柄が手前側となるようにランダム（不規則）に変化するようになっているため、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）のバリエーションを増やすことができるようになっている。これにより、装飾図柄停止位置不定演出 B に対する遊技者の遊技意欲の低下を抑制することに寄与することができる。

【 0 5 0 5 】

さらに、装飾図柄停止位置不定演出 B では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の大きさもランダム（不規則）に変化することができるようになっている。このため、装飾図柄停止位置不定演出 B では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）に対するバリエーションが豊富であり、装飾図柄停止位置不定演出 B に対する遊技者の遊技意欲の低下をさらに抑制することに寄与することができる。

10

【 0 5 0 6 】

さらにまた、装飾図柄停止位置不定演出 B では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の傾きもランダム（不規則）に変化することができるようになっている。このため、装飾図柄停止位置不定演出 B では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）に対するバリエーションがさらに豊富であり、装飾図柄停止位置不定演出 B に対する遊技者の遊技意欲の低下をさらにまた抑制することに寄与することができる。

20

【 0 5 0 7 】

[装飾図柄停止位置不定演出 C]

次に、装飾図柄停止位置不定演出 C について図 6 2 を参照して説明する。図 6 2 は、装飾図柄停止位置不定演出 C を説明するための図である。装飾図柄停止位置不定演出 C は、特殊遊技モードへ移行されると、行われるものであり、ここでは、通常遊技状態における遊技モードから通常遊技状態における特殊遊技モードへ移行したときについて以下に説明する。

【 0 5 0 8 】

まず、図 6 2 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、3 つの装飾図柄の変動表示領域（「装飾図柄の変動領域」ともいう。）として縦長の矩形状領域が 3 つ（つまり表示画面 7 a を列状に 3 つ等分された領域）が設けられている。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 が各変動表示領域の上側から表示画面 7 a の下側へ向かってリールが回転される表示態様により装飾図柄（数字の図柄（数字「1」～数字「9」）と各種キャラクタの図柄とにより構成されている）の変動演出（変動表示）が開始される。具体的には、左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r の上側から左変動表示領域 8 L r の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の変動演出（変動表示）が開始され、中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の上側から中変動表示領域 8 C r の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の変動演出（変動表示）が開始され、右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の上側から右変動表示領域 8 R r の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の変動演出（変動表示）が開始される。左変動表示領域 8 L r の縦距離寸法、中変動表示領域 8 C r の縦距離寸法、右変動表示領域 8 R r の縦距離寸法が同一の縦距離寸法であり、さらに、左変動表示領域 8 L r の横距離寸法、中変動表示領域 8 C r の横距離寸法、右変動表示領域 8 R r の横距離寸法が同一の横距離寸法となっている。

30

40

【 0 5 0 9 】

立体画像の各装飾図柄は、それぞれ、数字の図柄（数字「1」～数字「9」）に複数の色（フルカラー）を有す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。なお、数字の図柄に付されるキ

50

キャラクタの図柄は、すべて異なるキャラクタの図柄となっている。

【0510】

具体的には、例えば、左装飾図柄8Lが明るい青色を有する数字「6」の図柄8Laにキャラクタの図柄8Lbが付されて構成され（図62（B）を参照）、中装飾図柄8Cが明るい赤色を有する数字「3」の図柄8Caにキャラクタの図柄8Cbが付されて構成され（図62（B）を参照）、右装飾図柄8Rが明るい青色を有する数字「4」の図柄8Raにキャラクタの図柄8Rbが付されて構成されている（図62（B）を参照）。

【0511】

各装飾図柄の変動演出（変動表示）では、いずれも、数字「1」→数字「2」→数字「3」→数字「4」→数字「5」→数字「6」→数字「7」→数字「8」→数字「9」→数字「1」→数字「2」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

10

【0512】

数字の図柄（以下、単に数字「X」と記載する場合がある。なお、Xは数字を示す。）には、色が付されている。具体的には、数字「1」～数字「9」のうち、数字「7」を除く奇数の図柄である数字「1」、数字「3」、数字「5」、数字「9」が明るい赤色を有し、偶数の図柄である数字「2」、数字「4」、数字「6」、数字「8」が明るい青色を有し、数字「7」が黄色（ゴールド色）を有している。また数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成される装飾図柄の大きさは、それぞれ縦距離寸法が左変動表示領域8Lr（中変動表示領域8Cr、右変動表示領域8Rr）の縦距離寸法の約3分の1の距離寸法を有し、それぞれ横距離寸法が左変動表示領域8Lr（中変動表示領域8Cr、右変動表示領域8Rr）の横距離寸法の約2分の1の距離寸法を有した通常サイズとなっている。このとき、通常サイズを有する装飾図柄を構成する数字の図柄の大きさは、数字図柄通常サイズとなっている。なお、数字「1」～数字「9」は、楷書体、ゴシック体、明朝体など既存の書体（一般に流通している書体）と異なる演出用としてあらたに作成された特別書体（独自作成された特別書体）により形成されている。

20

【0513】

通常遊技状態における遊技モードでは、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

【0514】

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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される横長矩形形状を有するサブ変動領域KSZが設けられている。サブ変動領域KSZの背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域KSZは、表示画面7aの右上側に配置されているため、右装飾図柄8Rの変動領域となっている右変動表示領域8Rrと重なっているものの、サブ変動領域KSZが最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄8Rがサブ変動領域KSZの後方に配置され右装飾図柄8Rによりサブ変動領域KSZが遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域KSZの後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域KSZが遮られることがない。つまり、サブ変動領域KSZに表示される内容が右装飾図柄8Rや他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。

40

【0515】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R

50

の書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域 K S Z の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域 K S Z の背景画像の手前側に配置され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 7 a から消えることがない。

【 0 5 1 6 】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

10

【 0 5 1 7 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域 K S Z において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

【 0 5 1 8 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R 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 8 L と右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、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。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

20

【 0 5 1 9 】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

30

【 0 5 2 0 】

これに対して、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当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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。

40

【 0 5 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（台座画像）の上）に表示（載置）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（台座画像）の上）に保留アイコン 9 A がそれぞれ表示可能（載置可能）とされ、最大で 4 つの保留アイコン 9 A 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

50

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 5 2 2 】

当該変動表示位置 9 C d が表示画面 7 a の下側中央に配置され、第 1 保留表示位置 9 A d が当該変動表示位置 9 C d の左側に配置されているため、当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d とは、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r と重なっているものの、中装飾図柄 8 C が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置され中装飾図柄 8 C により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

10

【 0 5 2 3 】

第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a の左下側に配置されているため、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d は、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r と重なっているものの、左装飾図柄 8 L が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置され左装飾図柄 8 L により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

20

【 0 5 2 4 】

このように、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d のうち、第 1 保留表示位置 9 A d が中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r と重なり、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r と重なるようになっているため、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d からなる第 1 特図保留としての保留表示エリアが中変動表示領域 8 C r と左変動表示領域 8 L r とに跨って配置されている。

30

【 0 5 2 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、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 9 A が表示されている。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 4 つ存在する状態となっている。なお、以下の説明では、装飾図柄の変動演出（変動表示）中において、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球して保留アイコンが 3 つまたは 4 つ存在する状態（つまり、保留数 3 または保留数 4）となるのに対して第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。また、保留数が大きくなると、変動演出（変動表示）が開始されてから終了するまでに亘る時間（変動時間）が短くなる。例えば本実施形態では、保留数 3 や保留数 4 である場合にはリーチ無しハズレにおいて変動時間が 5 0 0 0 ミリ秒（0 . 5 秒）となっている。

40

【 0 5 2 6 】

また、表示画面 7 a の左上側には、上述したサブ変動領域 K S Z と対向して（同一の水平線上に並んで）、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、がそれぞれ保留数（数字）として表示される横長矩形形状を有する保留数表示領域 H S が設けられている。保留数表示領域 H S の縦距離寸法とサブ変動領域 K S Z の縦距離寸法とは、同一の縦距離寸法を有し、保留数表

50

示領域 H S の横距離寸法とサブ変動領域 K S Z の横距離寸法とは、同一の横距離寸法を有している。つまり、保留数表示領域 H S の形状とサブ変動領域 K S Z の形状とが同一の形状となっている。

【 0 5 2 7 】

保留数表示領域 H S の背景画像は、サブ変動領域 K S Z の背景画像と異なり、無色透明に固定されており、不透明となったり、他の色へ変化したりすることがない。保留数表示領域 H S は、表示画面 7 a の左上側に配置されているため、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r と重なっているものの、保留数表示領域 H S が最も手前側となるように配置されることで、左装飾図柄 8 L が保留数表示領域 H S の後方に配置され左装飾図柄 8 L により保留数表示領域 H S が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が保留数表示領域 H S の後方に配置され他の演出画像により保留数表示領域 H S が遮られることがない。

10

【 0 5 2 8 】

第 1 特図保留の数（保留数（数字））と第 2 特図保留の数（保留数（数字））とは、小型の装飾図柄の書体と異なる書体（例えば、ゴシック体）となっており、保留数表示領域 H S の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色にそれぞれ設定されており、他の色へ変化することがない。第 1 特図保留の数（保留数（数字））と第 2 特図保留の数（保留数（数字））とは、保留数表示領域 H S の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、表示画面 7 a から消えることがない。具体的には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で保留数表示領域 H S の左側、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保留数表示領域 H S の右側に互いに離間した状態で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。つまり、保留数表示領域 H S に表示される内容が他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、第 1 特図保留の数を示す青色は、偶数の図柄である数字「 2 」、数字「 4 」、数字「 6 」、数字「 8 」が有する明るい青色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。第 2 特図保留の数を赤色は、数字「 7 」を除く奇数の図柄である数字「 1 」、数字「 3 」、数字「 5 」、数字「 9 」が有する明るい赤色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。

20

30

【 0 5 2 9 】

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（当たり濃厚））という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

40

【 0 5 3 0 】

通常遊技状態における遊技モードでは、図 6 2（A）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、左変動表示領域 8 L r を上側から下側へ向かって変動表示する左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r の中央で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。その後、右変動表示領域 8 R r を上側から下側へ向かって変動表示する右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の中央で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。その後、中変動表示領域 8 C r を上側から下側へ向かって変動表示する中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の中央で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【 0 5 3 1 】

50

なお、通常遊技状態における遊技モードでは、背景画像として複数種類の通常遊技用背景画像が用意されており、適宜、背景画像が切り替わるようになっている。

【0532】

その後、図62(B)に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれの変動表示領域の中央ですべて停止表示(確定表示)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が同一水平線上に並んで停止表示(確定表示)される。これに伴い当該変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

【0533】

続いて、第1保留表示位置9Adに載置される保留アイコン9Aを消化するために、当該変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、図62(C)に示すように、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、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、すべての保留アイコン9Aが表示画面7aから消えると、後述する第2サブ変動領域CSZにおいて中型の装飾図柄による変動演出(変動表示)が開始され、その後、背景画像が通常遊技用背景画像からAモード専用背景画像に切り換わり、表示画面7aの中央に大きく、後述する「Aモード突入」というメッセージ画像MSGが表示される。このAモードは、特殊遊技モードである。Aモードでは、上述した図62(A)、(B)の通常遊技状態における遊技モードでの装飾図柄の変動演出(変動表示)と異なる表示態様となる装飾図柄停止位置不定演出Cが開始される。

【0534】

Aモード専用背景画像は、通常遊技状態における遊技モードにおいて背景画像として使用される通常遊技用背景画像と異なる背景画像であって、Aモードにおいてのみ専用で使用される背景画像となっている。Aモード専用背景画像は、1つのみ用意されてもよいし、複数種類用意されていてもよい。

【0535】

本実施形態では、装飾図柄停止位置不定演出Cが発生する条件としては、例えば、当たりが発生することなく変動演出(変動表示)を行った回数が通常確率状態(非高確率状態、低確率状態、通常状態)の2.5倍~3倍に到達したときに発生するようになっている。また、装飾図柄停止位置不定演出Cでは、予め定めた回数の変動演出(変動表示)が行われるようになっている。この「予め定めた回数」は、例えば、通常確率状態(非高確率状態、低確率状態、通常状態)の3.8倍までの回数となっており、ここでは115回となっている。

【0536】

装飾図柄停止位置不定演出Cが開始されると、表示画面7aの左下側に、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中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄が変動演出(変動表示)される横長矩形形状を有する第2サブ変動領域CSZが設けられている。第2サブ変動領域CSZの縦距離寸法は、サブ変動領域KSZの縦距離寸法と比べて、約5倍程度大きい縦距離寸法を有し、第2サブ変動領域CSZの横距離寸法は、サブ変動領域KSZの横距離寸法と比べて、約5倍程度大きい横距離寸法となっており、相似する形状となっている。

【0537】

第2サブ変動領域CSZにおいて変動演出(変動表示)される中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄の大きさは、サブ変動領域KSZにおいて変動演出(変動表示)される小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄の大きさと比べて大きい(約5倍程度大きい)ものの、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの大きさと比べて小さい。また、中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄は、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄と異なり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを小さくした形状を有し相似した形状であり、同一の色となっている。つまり、中型の左装飾図柄は、左装飾図柄8Lの外形を小さくしたものであって左装飾図柄8Lと同一の色を有し、中型の中装飾図柄は、中装飾図柄8Cの外

形を小さくしたものであって中装飾図柄 8 C と同一の色を有し、中型の右装飾図柄は、右装飾図柄 8 R の外形を小さくしたものであって右装飾図柄 8 R と同一の色を有している。

【 0 5 3 8 】

第 2 サブ変動領域 C S Z の背景画像は、サブ変動領域 K S Z の背景画像と異なり、無色透明に固定されており、不透明となったり、他の色へ変化したりすることがない。第 2 サブ変動領域 C S Z は、表示画面 7 a の左下側に配置されているため、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域 8 L r と重なっているものの、本実施形態では、第 2 サブ変動領域 C S Z が表示画面 7 a に表示されている期間において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消えた状態となっているため、左装飾図柄 8 L によりサブ変動領域 K S Z が遮られることがない。また、第 2 サブ変動領域 C S Z が最も手前側となるように配置されることで、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が第 2 サブ変動領域 C S Z の後方に配置され他の演出画像により第 2 サブ変動領域 C S Z が遮られることがない。つまり、第 2 サブ変動領域 C S Z に表示される内容が左装飾図柄 8 L や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。

10

【 0 5 3 9 】

中型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、同一の表示位置において、例えば、中型の装飾図柄の左端から手前を通して中型の装飾図柄の右端へ向かって、まるでコインが回転するように、変動演出（変動表示）が行われるようになっている。そして、中型の装飾図柄、つまり中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄は、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

20

【 0 5 4 0 】

本実施形態において最大 1 1 5 回の変動演出（変動表示）が行われる装飾図柄停止位置不定演出 C が開始されると、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、所定回数（本実施形態では、1 0 回）だけ行われる。第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）が所定回数（1 0 回）だけ行われている期間においては、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消えた状態となっている。第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、2 回目の変動演出（変動表示）が行われているときに、金色（ゴールド色）を有する「A モード突入」というメッセージ画像 M S G が表示される。このメッセージ画像 M S G は、所定時間（本実施形態では、5 秒間）だけ表示されたのち、表示画面 7 a から消え、その後、「A モード」というメッセージ画像がテロップ T P 1（例えば図 6 1（D）を参照。）として表示画面 7 a の上辺に沿って表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で、装飾図柄停止位置不定演出 C が行われている期間、繰り返し移動表示される。

30

【 0 5 4 1 】

「A モード」というメッセージ画像であるテロップ T P 1 は、「A モード突入」というメッセージ画像 M S G と同一の色（金色（ゴールド色））となっている。テロップ T P 1 が移動表示される領域は、表示画面 7 a の上辺から所定距離寸法を有する帯状の領域であり、サブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 4 倍の大きさ有している。テロップ T P 1 が移動表示される領域は、サブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S と重なっているものの、サブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S が上述したように最も手前側となるように配置されているため、テロップ T P 1 がサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S の後方に配置されテロップ T P 1 によりサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S が遮られることがない。つまり、サブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S に表示される内容がテロップ T P 1 により視認性が阻害されないようになっている。

40

【 0 5 4 2 】

テロップ T P 1 が移動表示される領域は、上述したように、表示画面 7 a の上辺から所定距離寸法を有する帯状の領域であり、この領域は、左装飾図柄 8 L の変動領域となってい

50

る左変動表示領域 8 L r における上側の領域と重なっているし、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r における上側の領域と重なっているし、右装飾図柄 8 R の変動領域となっている右変動表示領域 8 R r における上側の領域と重なっている。本実施形態では、テロップ T P 1 が移動表示される領域が左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r の後方に配置されているようになっている。このため、テロップ T P 1 が移動表示される領域により左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が遮られることがない。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、テロップ T P 1 が移動表示される領域により視認性が阻害されないようになっている。

【 0 5 4 3 】

10

テロップ T P 1 は、表示画面 7 a の上辺に沿って表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で突然消えたりしないし、粒子化されて徐々に消えたりしない。テロップ T P 1 は、一定速度であるテロップ T P 1 用速度で移動表示されている。

【 0 5 4 4 】

装飾図柄停止位置不定演出 C が行われ、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）として所定回数（ 1 0 回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、この変動演出（変動表示）が終了する直前において、図 6 2（ D ）に示すように、表示画面 7 a の下側中央に「残り 1 0 5」というカウンタ画像 C N T が表示される。カウンタ画像 C N T は半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像の手前側に配置されるようになっており、この半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像の縦距離寸法は、サブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 3 倍の大きさを有し、この半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像の横距離寸法は、サブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の横距離寸法と比べて約 6 倍の大きさを有している。

20

【 0 5 4 5 】

この半透明な横長矩形形状を有するカウンタ画像用背景画像は、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域 8 C r と重なっているものの、カウンタ画像用背景画像が最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄 8 C がカウンタ画像用背景画像の後方に配置され中装飾図柄 8 C によりカウンタ画像用背景画像の手前に配置されるカウンタ画像 C N T が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がカウンタ画像用背景画像の後方に配置され他の演出画像によりカウンタ画像用背景画像の手前に配置されるカウンタ画像 C N T が遮られることがない。つまり、カウンタ画像用背景画像の手前に配置されるカウンタ画像 C N T が中装飾図柄 8 C や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、カウンタ画像用背景画像が半透明となっているため、カウンタ画像用背景画像のうちカウンタ画像 C N T が配置されない領域（つまりカウンタ画像用背景画像のうちカウンタ画像 C N T と対応しない領域）は、半透明なカウンタ画像用背景画像を通して中装飾図柄 8 C や他の演出画像（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の背景画像）を視認可能となっている。

30

【 0 5 4 6 】

40

また、表示画面 7 a の下側中央に「残り 1 0 5」というカウンタ画像 C N T が表示されると、これに伴い（カウンタ画像 C N T の表示開始から少し遅れて）左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が再び出現して停止表示される。このとき、左装飾図柄 8 L を構成するキャラクタの図柄 8 L b、中装飾図柄 8 C を構成するキャラクタの図柄 8 C b、右装飾図柄 8 R を構成するキャラクタの図柄 8 R b が再び表示されることなく、左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a、中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 C a、右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 C a のみ再び表示される。さらに、再び出現した左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a、中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 C a、右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 R a の大きさは、消えるまえにおける大きさ、つまり図 6 2（ A ）,（ B ）に示した遊技モードにおける左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8

50

C、右装飾図柄 8 R の大きさと異なる大きさとなり、再び出現した左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a、中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 C a、右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 R a の向きは、図 6 2 (A)、(B) に示した遊技モード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 の向きと異なる向きとなるものがあり、再び出現した左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a、中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 C a、右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 R a が仮停止表示および停止表示された位置が図 6 2 (A)、(B) に示した遊技モード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 が仮停止表示および停止表示された位置と異なっている。

【 0 5 4 7 】

具体的には、図 6 2 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 C において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a の大きさは、図 6 2 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a の数字図柄通常サイズと比べて大きくなっている。また、図 6 2 (B) の遊技モードにおいて左装飾図柄 8 L が仮停止表示および停止表示される位置は、左装飾図柄 8 L の変動領域である左変動表示領域 8 L r の中央であるのに対して、図 6 2 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 C において左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a の仮停止表示および停止表示される位置は、左装飾図柄 8 L の変動領域である左変動表示領域 8 L r の中央ではなく、左変動表示領域 8 L r の右上側となっており、左装飾図柄 8 L の上側一部が左変動表示領域 8 L r の上辺から飛び出して視認困難となっている。また、図 6 2 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L が傾いていない（左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている）のに対して、図 6 2 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 C において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a の傾きは、数字の図柄 8 L a の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a が左方向へ少し傾いた状態となっている。このとき、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の左装飾図柄が数字「 1 」で停止表示されると、左装飾図柄 8 L が数字「 1 」で停止表示される。

【 0 5 4 8 】

図 6 2 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 C において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 R a の大きさは、図 6 2 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 R a の数字図柄通常サイズと比べて少し大きくなっているものの左装飾図柄 8 L の大きさと比べて小さくなっている。また、図 6 2 (B) の遊技モードにおいて右装飾図柄 8 R の仮停止表示および停止表示される位置は、右装飾図柄 8 R の変動領域である右変動表示領域 8 R r の中央であるのに対して、図 6 2 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 C において右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 R a の仮停止表示および停止表示される位置は、右装飾図柄 8 R の変動領域である右変動表示領域 8 R r の中央ではなく、右変動表示領域 8 R r の左上側となっており、右装飾図柄 8 R の上側一部が右変動表示領域 8 R r の上辺から飛び出して視認困難となっている。右変動表示領域 8 R r の上側にサブ変動領域 K S Z が設けられているものの、サブ変動領域 K S Z が最も手前側に配置されているため、数字「 2 」の右装飾図柄 8 R の一部がサブ変動領域 K S Z により覆われた状態となる。また、図 6 2 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R が傾いていない（右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている）のに対して、図 6 2 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 C において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 R a の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 R a が右方向へ少し傾いた状態となっている。このとき、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の右装飾図柄が数字「 2 」で停止表示されると、右装飾図柄 8 R が数字

「 2 」で停止表示される。

【 0 5 4 9 】

図 6 2 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 C において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 C a の大きさは、図 6 2 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 C a の数字図柄通常サイズと比べてかなり大きくなっており、左装飾図柄 8 L の大きさと比べて大きくなっている。また、図 6 2 (B) の遊技モードにおいて中装飾図柄 8 C の仮停止表示および停止表示される位置は、中装飾図柄 8 C の変動領域である中変動表示領域 8 C r の中央であるのに対して、図 6 2 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 C において中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 L a の仮停止表示および停止表示される位置は、中装飾図柄 8 C の変動領域である中変動表示領域 8 C r の中央ではなく、中変動表示領域 8 C r の下側となっている。また、図 6 2 (B) の遊技モードにおいて仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R が傾いていない（右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている）と同様に、図 6 1 (D) の装飾図柄停止位置不定演出 C において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 C a の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な関係となっており、中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 L a が傾いていない状態となっている。このとき、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の中装飾図柄が数字「 3 」で停止表示されると、中装飾図柄 8 C が数字「 3 」で停止表示される。中変動表示領域 8 C r の下側にカウンタ画像 C N T が設けられているものの、カウンタ画像 C N T が最も手前側に配置されているため、数字「 3 」の中装飾図柄 8 C の一部がカウンタ画像 C N T により覆われた状態となる。

【 0 5 5 0 】

なお、本実施形態では、第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）として所定回数（ 1 0 回目）の変動演出（変動表示）が行われ、この変動演出（変動表示）が終了する直前において、表示画面 7 a の下側中央に「残り 1 0 5」というカウンタ画像 C N T が表示されるとともに、左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a、中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 C a、右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 R a のみ再び出現して停止表示されるようになっていたが、装飾図柄停止位置不定演出 C が開始され所定時間（例えば、 1 0 秒）だけ経過すると、カウンタ画像 C N T が表示され、さらに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示する時期が到来する直前に左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a、中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 C a、右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 R a のみ再び出現するようにしてもよい。左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a、中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 C a、右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 R a が再び出現するときには、第 2 サブ変動領域 C S Z が表示画面 7 a から消え、中型の装飾図柄も表示画面 7 a から消える。

【 0 5 5 1 】

これ以後、説明の都合上、「左装飾図柄 8 L を構成する数字の図柄 8 L a」を単に「左装飾図柄 8 L」と記載し、「中装飾図柄 8 C を構成する数字の図柄 8 C a」を単に「中装飾図柄 8 C」と記載し、「右装飾図柄 8 R を構成する数字の図柄 8 C a」を単に「右装飾図柄 8 R」と記載する場合がある。

【 0 5 5 2 】

所定回数（ 1 0 回）の変動演出（変動表示）が終了し、続いて、所定回数（ 1 0 回） + 1 回目（つまり 1 1 回目）の変動演出（変動表示）が開始され、中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄が同一のタイミングでコインが回転するように変動演出（変動表示）が開始されると、図 6 2 (E) に示すように、第 2 サブ変動領域 C S Z が表示画面 7 a から消え、中型の装飾図柄も表示画面 7 a から消えるとともに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方ヘリールが回転するように変

動演出（変動表示）され、カウンタ画像 CNT が「残り 104」に更新されて表示される。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、中型の左装飾図柄、中型の中装飾図柄、中型の右装飾図柄が同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始される。なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで停止表示される。

【0553】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 C において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）は、図 62（A）、（B）に示した遊技モード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 の変動演出（変動表示）と異なる表示態様となっている。図 62（A）、（B）に示した遊技モードにおける各装飾図柄の変動演出（変動表示）では、いずれも、上述したように、数字「1」→数字「2」→数字「3」→数字「4」→数字「5」→数字「6」→数字「7」→数字「8」→数字「9」→数字「1」→数字「2」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されているのに対して、装飾図柄停止位置不定演出 C では、停止表示された各装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、各装飾図柄が発光したのち、各装飾図柄の変動表示領域の下側へ向かって変動され、または、各装飾図柄が発光しながら各装飾図柄の変動表示領域の下方へ向かって変動され、その後、停止表示された各装飾図柄の 1 つ後続の数字が表れず、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。これは、第 2 サブ変動領域 CSZ が表示画面 7 a から消え、中型の装飾図柄も表示画面 7 a から消えることにより生ずるものであり、これにより、まるでランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま突然現れて停止表示されるという表示態様を実現することができる。

10

20

【0554】

具体的には、図 62（D）において停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図 62（D）において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「1」に後続する数字「2」が不透明となって表れて図 62（E）において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「4」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 62（E）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の大きさは、図 62（D）において停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L の大きさと比べて大きくなっている。さらに、図 62（D）において停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の右上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 62（E）において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の右上側ではなく左変動表示領域 8 L r の下側となっている。さらに、図 62（D）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、左装飾図柄 8 L が左方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図 62（E）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている。

30

40

【0555】

図 62（D）において停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図 62（D）において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「2」に後続する数字「3」が不透明となって表れて図 62（E）において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「5」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 62（E）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の大きさは、図 62（D）において停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R の大きさと比べてかなり大きくなっており、左装飾図柄 8 L の大きさと比べて大きくなっている。さらに、図 62（D）において停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の左上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始

50

されて、図 6 2 (E) において停止表示された数字「 5 」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の左上側ではなく右変動表示領域 8 R r の中央上側寄りとなっており、右装飾図柄 8 R の上側一部と右側一部とが右変動表示領域 8 R r の上辺と右辺とからそれぞれ飛び出して視認困難となっている。さらに、図 6 2 (D) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が右方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図 6 2 (E) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が左方向へ大きく傾いた状態となっている。

10

【 0 5 5 6 】

図 6 2 (D) において停止表示された数字「 3 」の中装飾図柄 8 C の動演出（変動表示）が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 6 2 (D) において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「 3 」に後続する数字「 4 」が不透明となって表れて図 6 2 (E) において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「 1 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 2 (E) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の大きさは、図 6 2 (D) において仮停止表示および停止表示された数字「 3 」の中装飾図柄 8 C の大きさと比べてかなり小さくなっており、数字図柄通常サイズと比べてもかなり小さくなっている。さらに、図 6 2 (D) において停止表示された数字「 3 」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の下側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 2 (E) において停止表示された数字「 1 」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の下側ではなく中変動表示領域 8 C r の中央やや左側となっている。さらに、図 6 2 (D) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっていたのに対して、図 6 2 (E) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、中装飾図柄 8 C が左方向へ少し傾いた状態となっている。

20

【 0 5 5 7 】

第 2 サブ変動領域 C S Z において中型の装飾図柄による変動演出（変動表示）として所定回数（ 1 0 回 ） + 1 回目（つまり 1 1 回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、「まだまだ続く・・・」というメッセージ画像であるテロップ T P 2 が表示画面 7 a の上辺と平行となるように表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で複数（ここでは 3 つのテロップ T P 2 ）移動表示される。テロップ T P 2 は、白色となっており、他の色（例えば、青色、赤色、レインボー色）となると当たりの期待度が白色と比べて高くなっている（例えば、当たり期待度は、白色が最も小さく、青色、赤色、そしてレインボー色という順番で大きくなる）。テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 2 倍の大きさ有している。テロップ T P 2 が移動表示される領域は、テロップ T P 1 が移動表示される領域の下辺と、カウンタ画像用背景画像の上辺と、の間となっており、左装飾図柄 8 L の変動領域となっており、左変動表示領域 8 L r、中装飾図柄 8 C の変動領域となっており、中変動表示領域 8 C r、右装飾図柄 8 R の変動領域となっており、右変動表示領域 8 R r をそれぞれ跨ぐこととなる。テロップ T P 2 が最も手前側となるように配置されることで、テロップ T P 2 が右変動表示領域 8 R r、中変動表示領域 8 C r、そして左変動表示領域 8 L r を跨ぐ場合であっても、テロップ T P 2 が右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L の前方に配置され右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L によりテロップ T P 2 が遮られることがない。この点で、上述したテロップ T P 1 がサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S の後方に配置されテロップ T P 1 がサブ変動領域 K S Z、保留数表示領域 H S に遮られるという点で相違する。

30

40

【 0 5 5 8 】

50

なお、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の左辺へ到達すると、表示画面 7 a の右辺から再び出現するものでないという点で上述したテロップ T P 1 が繰り返し移動表示されるという点で相違している。複数のテロップ T P 2 は、移動速度がそれぞれ異なるように設定されていてもよいし、同一の速度に設定されてよく、複数のテロップ T P 2 が表示画面 7 a の右辺から出現するタイミングが異なることで、当該変動において表示画面 7 a の左辺に到達して消えるものもあれば、次の変動を跨いで表示画面 7 a の左辺に到達して消えるものもあるし、さらに次の変動（複数の変動）を跨いで表示画面 7 a の左辺に到達して消えるものもある。

【 0 5 5 9 】

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現して表示画面の 7 a の左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で突然消えたりする場合があるし、粒子化されて徐々に消えたりする場合があるし、画像情報が欠落した表示態様（例えば画像が小ブロックに分割されて正規に並ばずイレギュラな並びとなり不明瞭な画像へ変化した表示態様）となって読み難い表示態様とする場合があるという点で上述したテロップ T P 1 が表示画面 7 a の上辺に沿って表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときにおいて途中で突然消えたりしないし、粒子化されて徐々に消えたりしないし、画像情報が欠落した表示態様とならないという点で相違している。

10

【 0 5 6 0 】

また、テロップ T P 2 は、テロップ T P 1 の一定速度（テロップ T P 1 用速度）と同一の一定速度で移動表示される場合があるし、テロップ T P 1 の一定速度（テロップ T P 1 用速度）と比べて速い一定速度で移動表示される場合があるし、テロップ T P 1 の一定速度（テロップ T P 1 用速度）と比べて遅い一定速度で移動表示される場合がある。また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときに速度が加速される場合があるし、表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときに速度が減速される場合があるし、表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって移動表示されているときに速度が加速されたり減速されたりする場合がある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

20

【 0 5 6 1 】

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現して表示画面の 7 a の左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で突然停止する場合があるし、減速して停止する場合がある。テロップ T P 2 が停止すると、爆発して表示画面 7 a から単に消える場合があるし、表示画面 7 a が後述するブラックアウト（真っ暗な画面）となり、その後、当落結果が表示される場合がある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

30

【 0 5 6 2 】

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現して表示画面の 7 a の左辺へ向かって移動表示されているときにおいて、途中で書体が変化したり（例えば、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字のフォントが変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字を太字に変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字を細字に変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字を斜体に変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字のサイズが大きく変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字のサイズが小さく変化したり、テロップ T P 2 のすべての文字または一部の文字に下線が付与されたり）する場合があるし、内容が他の内容へ変化したりする場合がある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

40

【 0 5 6 3 】

また、テロップ T P 2 は、表示画面 7 a の右辺から出現するとき、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 2 倍の大きさ有しているが、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z（または保留数表示領域 H S）の縦距離寸法と比べて約 2 倍を超える大きさとなって

50

移動表示される場合があるし、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z (または保留数表示領域 H S) の縦距離寸法と比べて約 2 倍未満の大きさとなって移動表示される場合がある。また、テロップ T P 2 は、テロップ T P 2 の縦距離寸法の大きさがサブ変動領域 K S Z (または保留数表示領域 H S) の縦距離寸法と比べて約 2 倍を超える大きさとなって移動表示されるときには、赤色、レインボー色となる場合もある。このような点も、上述したテロップ T P 1 と異なっている。

【 0 5 6 4 】

テロップ T P 2 の内容は、複数存在し、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作して選択設定することができるようになってい

10

【 0 5 6 5 】

装飾図柄停止位置不定演出 C では、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 から消えるため、当該変動アイコン 9 C の表示態様を変化させて当該変動に対する大当たりの期待度を報知することができないし、先読み演出により保留アイコン 9 A の表示態様を変化させて当たりの期待度を示唆することができない。そこで、装飾図柄停止位置不定演出 C では、テロップ T P 2 の表示態様をさまざまに変化させることで当たりの期待度を示唆することができるようになってい

20

【 0 5 6 6 】

このように、テロップ T P 2 は、テロップ T P 1 と異なり演出のバリエーションが豊富であり、装飾図柄の変動演出 (変動表示) という装飾図柄停止位置不定演出 C に対する遊技者の遊技意欲の低下を抑制することに寄与することができるようになってい

【 0 5 6 7 】

所定回数 (1 0 回) + 1 回目 (つまり 1 1 回目) の変動演出 (変動表示) が終了し、続いて、所定回数 (1 0 回) + 2 回目 (つまり 1 2 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、図 6 2 (F) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方ヘリールが回転するように変動演出 (変動表示) され、カウンタ画像 C N T が「残り 1 0 3」に更新されて表示される。

40

【 0 5 6 8 】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 C において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで変動演出 (変動表示) が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【 0 5 6 9 】

具体的には、図 6 2 (E) において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の変動演

50

出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図 6 2（E）において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「4」に後続する数字「5」が不透明となって表れて図 6 2（F）において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「6」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 2（F）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の大きさは、図 6 2（E）において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の大きさと比べて少し小さくなっているものの数字図柄通常サイズと比べて大きくなっている。さらに、図 6 2（E）において停止表示された数字「4」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の下側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 2（F）において停止表示された数字「6」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の下側ではなく左変動表示領域 8 L r の中央となっている。さらに、図 6 2（E）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっていたのに対して、図 6 2（F）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、左装飾図柄 8 L が左方向へ大きく傾いた状態となっている。

10

【0570】

図 6 2（E）において停止表示された数字「5」の右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図 6 2（E）において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「5」に後続する数字「6」が不透明となって表れて図 6 2（F）において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「8」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 2（F）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の大きさは、図 6 2（E）において停止表示された数字「5」の右装飾図柄 8 R の大きさと比べてかなり小さくあり、数字図柄通常サイズと比べて少し小さくなっている。さらに、図 6 2（E）において停止表示された数字「5」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の中央上側寄りであるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 2（F）において停止表示された数字「8」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の中央上側寄りではなく右変動表示領域 8 R r の中央やや左上側となっている。さらに、図 6 2（E）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が左方向へ大きく傾いた状態となっていたのに対して、図 6 2（F）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている。

20

30

【0571】

図 6 2（E）において停止表示された数字「1」の中装飾図柄 8 C の動演出（変動表示）が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 6 2（E）において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「1」に後続する数字「2」が不透明となって表れて図 6 2（F）において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「8」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 2（F）において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の大きさは、図 6 2（E）において仮停止表示および停止表示された数字「1」の中装飾図柄 8 C の大きさと比べてかなり大きくなっており、左装飾図柄 8 L の大きさと比べて大きくなっている。さらに、図 6 2（E）において停止表示された数字「1」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の中央やや左側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 2（F）において停止表示された数字「8」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の中央やや左側ではなく中変動表示領域 8 C r の右上側となっており、数字「8」の中装飾図柄 8 C の上側一部が中変動表示領域 8 C r の上辺から飛び出して視認困難となっているとともに、数字「8」の中装飾図柄 8 C の右側が中変動表示領域 8 C r の右辺を飛び越えて右変動表示領域 8 R r を跨いでいる。このため、数字「8」の中装飾図柄 8 C と数字「8」の右装飾図柄 8 R との一部が重なる。言い

40

50

換えると、数字「８」の中装飾図柄８Ｃが数字「８」の右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）される方向（右装飾図柄８Ｒが右変動表示領域８Ｒｒの下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される（数字「８」の右装飾図柄８Ｒが数字「８」の中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）される方向（中装飾図柄８Ｃが中変動表示領域８Ｃｒの下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される）。ここでは、中装飾図柄８Ｃの大きさが右装飾図柄８Ｒの大きさと比べて大きくなっているため、数字「８」の中装飾図柄８Ｃと数字「８」の右装飾図柄８Ｒとの前後関係として、大きさが大きい数字「８」の中装飾図柄８Ｃが数字「８」の右装飾図柄８Ｒの前方へ配置されるようになっており、数字「８」の中装飾図柄８Ｃが数字「８」の右装飾図柄８Ｒの一部を覆う表示態様となっている。さらに、図６２（Ｅ）において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄８Ｃの傾きは、中装飾図柄８Ｃの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、中装飾図柄８Ｒが左方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図６２（Ｆ）において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄８Ｃの傾きは、中装飾図柄８Ｃの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに少し傾いた角度となり、中装飾図柄８Ｃが右方向へ少し傾いた状態となっている。

【０５７２】

所定回数（１０回）＋２回目（つまり１２回目）の変動演出（変動表示）が終了し、続いて、所定回数（１０回）＋３回目（つまり１３回目）の変動演出（変動表示）が開始されると、図６２（Ｇ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがそれぞれ発光して対応する左変動表示領域８Ｌｒ、中変動表示領域８Ｃｒ、右変動表示領域８Ｒｒにおいて下方へリールが回転するように変動演出（変動表示）され、カウンタ画像ＣＮＴが「残り１０２」に更新されて表示される。

【０５７３】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出Ｃにおいて左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の１つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【０５７４】

具体的には、図６２（Ｆ）において停止表示された数字「６」の左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄８Ｌが発光して、図６２（Ｆ）において停止表示された左装飾図柄８Ｌの数字「６」に後続する数字「７」が不透明となって表れて図６２（Ｇ）において左装飾図柄８Ｌとして停止表示されず、ランダムな数字「１」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図６２（Ｇ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄８Ｌの大きさは、図６１（Ｆ）において停止表示された数字「６」の左装飾図柄８Ｌの大きさと比べて少し小さくなっているものの数字図柄通常サイズと比べて大きくなっている。さらに、図６２（Ｆ）において停止表示された数字「６」の左装飾図柄８Ｌの位置は、左変動表示領域８Ｌｒの中央であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図６２（Ｇ）において停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌの位置が左変動表示領域８Ｌｒの中央ではなく左変動表示領域８Ｌｒの左上側となっており、左装飾図柄８Ｌの上側一部が左変動表示領域８Ｌｒの上辺から飛び出して視認困難となっている。左変動表示領域８Ｌｒの左上側に保留数表示領域ＨＳが設けられているものの、左変動表示領域８Ｌｒが最も手前側に配置されているため、数字「１」の左装飾図柄８Ｌの一部が保留数表示領域ＨＳにより覆われた状態となる。さらに、図６２（Ｆ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄８Ｌの傾きは、左装飾図柄８Ｌの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、左装飾図柄８Ｌが左方向へ大きく傾いた状態となっていたのに対して、図６２（Ｇ）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄８Ｌの傾きは、左装飾図柄８Ｌの上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方

向に対して、時計回りに大きく傾いた角度となり、左装飾図柄 8 L が右方向へ大きく傾いた状態となっている。

【 0 5 7 5 】

図 6 2 (F) において停止表示された数字「 8 」の右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図 6 2 (F) において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「 8 」に後続する数字「 9 」が不透明となって表れて図 6 2 (G) において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「 2 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 2 (G) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の大きさは、図 6 2 (F) において停止表示された数字「 8 」の右装飾図柄 8 R の大きさと比べて大きくなっており、数字図柄通常サイズと比べて少し大きくなっている。さらに、図 6 2 (F) において停止表示された数字「 8 」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の中央やや左上側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 6 2 (G) において停止表示された数字「 2 」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の中央やや左上側ではなく右変動表示領域 8 R r の右下側となっており、右装飾図柄 8 R の下側一部が右変動表示領域 8 R r の下辺から飛び出して視認困難となっている。さらに、図 6 2 (F) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっていたのに対して、図 6 2 (G) において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が左方向へ少し傾いた状態となっている。

【 0 5 7 6 】

図 6 2 (F) において停止表示された数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の動演出 (変動表示) が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 6 2 (F) において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「 8 」に後続する数字「 9 」が不透明となって表れて図 6 2 (G) において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「 7 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 2 (G) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の大きさは、図 6 2 (F) において仮停止表示および停止表示された数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の大きさと比べて少し大きくなっており、左装飾図柄 8 L の大きさと比べて大きくなっている。さらに、図 6 2 (F) において停止表示された数字「 8 」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の右上側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 6 2 (G) において停止表示された数字「 7 」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の右上側ではなく中変動表示領域 8 C r の中央右側となっており、数字「 7 」の中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r を飛び越えて右変動表示領域 8 R r を跨いでいる。さらに、図 6 2 (F) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が右方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図 6 2 (G) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が右方向へ大きく傾いた状態となっている。

【 0 5 7 7 】

所定回数 (1 0 回) + 3 回目 (つまり 1 3 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、今度は「これからこれから・・・」というメッセージ画像であるテロップ T P 2 が表示画面 7 a の上辺と平行となるように表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で移動表示される。テロップ T P 2 は、白色となっている。

【 0 5 7 8 】

所定回数 (1 0 回) + 3 回目 (つまり 1 3 回目) の変動演出 (変動表示) が終了し、続いて、所定回数 (1 0 回) + 4 回目 (つまり 1 4 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、図 6 2 (H) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が

それぞれ発光して対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r において下方ヘリールが回転するように変動演出（変動表示）され、カウンタ画像 CNT が「残り 101」に更新されて表示される。

【0579】

このとき、装飾図柄停止位置不定演出 C において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで変動演出（変動表示）が開始されると、同一のタイミングで停止表示される。

【0580】

具体的には、図 6 2（G）において停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L の変動演出（変動表示）が開始されると、左装飾図柄 8 L が発光して、図 6 2（G）において停止表示された左装飾図柄 8 L の数字「1」に後続する数字「2」が不透明となって表れて図 6 2（H）において左装飾図柄 8 L として停止表示されず、ランダムな数字「9」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 2（H）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の大きさは、図 6 2（G）において停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L の大きさと比べてかなり小さくなっており、数字図柄通常サイズと比べても小さくなっている。さらに、図 6 2（G）において停止表示された数字「1」の左装飾図柄 8 L の位置は、左変動表示領域 8 L r の左上側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 2（H）において停止表示された数字「9」の左装飾図柄 8 L の位置が左変動表示領域 8 L r の左上側ではなく左変動表示領域 8 L r の右下側となっている。さらに、図 6 2（G）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに大きく傾いた角度となり、左装飾図柄 8 L が右方向へ大きく傾いた状態となっていたのに対して、図 6 2（H）において仮停止表示および停止表示された左装飾図柄 8 L の傾きは、左装飾図柄 8 L の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りにさらに大きく傾いた角度となり、つまり左装飾図柄 8 L が図 6 2（G）において傾いた状態からより右方向へ大きく傾いた状態となっている。

【0581】

図 6 2（G）において停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が開始されると、右装飾図柄 8 R が発光して、図 6 2（G）において停止表示された右装飾図柄 8 R の数字「2」に後続する数字「3」が不透明となって表れて図 6 2（H）において右装飾図柄 8 R として停止表示されず、ランダムな数字「4」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 2（H）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の大きさは、図 6 2（G）において停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R の大きさと比べてかなり大きくなっており、数字図柄通常サイズと比べてもかなり大きくなっている。さらに、図 6 2（G）において停止表示された数字「2」の右装飾図柄 8 R の位置は、右変動表示領域 8 R r の右下側であるのに対して、変動演出（変動表示）が開始されて、図 6 2（H）において停止表示された数字「4」の右装飾図柄 8 R の位置が右変動表示領域 8 R r の右下側ではなく右変動表示領域 8 R r の左上側寄りとなっており、数字「4」の右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r を飛び越えて中変動表示領域 8 C r を跨いでいる。さらに、図 6 1（G）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに少し傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が左方向へ少し傾いた状態となっていたのに対して、図 6 1（H）において仮停止表示および停止表示された右装飾図柄 8 R の傾きは、右装飾図柄 8 R の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、反時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が左方向へ大きく傾いた状態となっている。

【0582】

図 6 2 (G) において停止表示された数字「 7 」の中装飾図柄 8 C の動演出 (変動表示) が開始されると、中装飾図柄 8 C が発光して、図 6 2 (G) において停止表示された中装飾図柄 8 C の数字「 7 」に後続する数字「 8 」が不透明となって表れて図 6 2 (H) において中装飾図柄 8 C として停止表示されず、ランダムな数字「 3 」が不透明なまま現れて停止表示される。さらに、図 6 2 (H) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の大きさは、図 6 2 (G) において仮停止表示および停止表示された数字「 7 」の中装飾図柄 8 C の大きさと比べて小さくなっているものの数字図柄通常サイズと比べて大きくなっており、左装飾図柄 8 L の大きさと比べて大きくなっている。さらに、図 6 2 (G) において停止表示された数字「 7 」の中装飾図柄 8 C の位置は、中変動表示領域 8 C r の中央右側であるのに対して、変動演出 (変動表示) が開始されて、図 6 2 (H) において停止表示された数字「 3 」の中装飾図柄 8 C の位置が中変動表示領域 8 C r の中央右側ではなく中変動表示領域 8 C r の右上側となっている。このため、数字「 3 」の中装飾図柄 8 C と数字「 4 」の右装飾図柄 8 R との一部が重なる。言い換えると、数字「 3 」の中装飾図柄 8 C が数字「 4 」の右装飾図柄 8 R の変動演出 (変動表示) される方向 (右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の下側へ向かって変動する方向 (進行方向)) に表示される (数字「 4 」の右装飾図柄 8 R が数字「 3 」の中装飾図柄 8 C の変動演出 (変動表示) される方向 (中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の下側へ向かって変動する方向 (進行方向)) に表示される)。ここでは、右装飾図柄 8 R の大きさが中装飾図柄 8 C の大きさと比べて大きくなっているため、数字「 3 」の中装飾図柄 8 C と数字「 4 」の右装飾図柄 8 R との前後関係として、大きさが大きい数字「 4 」の右装飾図柄 8 R が数字「 3 」の中装飾図柄 8 C の前方へ配置されるようになっており、数字「 4 」の右装飾図柄 8 R が数字「 3 」の中装飾図柄 8 C の一部を覆う表示態様となっている。さらに、図 6 2 (G) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向に対して、時計回りに大きく傾いた角度となり、右装飾図柄 8 R が右方向へ大きく傾いた状態となっていたのに対して、図 6 2 (H) において仮停止表示および停止表示された中装飾図柄 8 C の傾きは、中装飾図柄 8 C の上辺と下辺との中点をそれぞれ通る垂直線が、リールが回転する上下方向と平行な状態となっている。

【 0 5 8 3 】

所定回数 (1 0 回) + 5 4 回目 (つまり 6 4 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、今度は「まもなく・・・」というメッセージ画像であるテロップ T P 2 が表示画面 7 a の上辺と平行となるように表示画面の 7 a の右辺から左辺へ向かってテロップの表示態様で複数 (ここでは 6 つのテロップ T P 2) 移動表示される。テロップ T P 2 は、レインボー色となっており、当たりの期待度が高くなっている旨を示唆している。

【 0 5 8 4 】

変動演出 (変動表示) がすすみ、所定回数 (1 0 回) + 5 4 回目 (つまり 6 4 回目) の変動演出 (変動表示) が終了し、続いて、所定回数 (1 0 回) + 5 5 回目 (つまり 6 5 回目) の変動演出 (変動表示) が開始されると、図 6 2 (I) に示すように、表示画面 7 a がブラックアウトし (真っ黒な画面となり)、表示画面 7 a の中央へ向かって白く輝く光線が収束してやがて光線が消えるという、まるでアナログテレビのブラウン管の電源が切れたような表示態様となる。このとき、保留数表示領域 H S、サブ変動領域 K S Z の内容は表示された状態が維持される。つまり、サブ変動領域 K S Z において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出 (変動表示) が継続されている。

【 0 5 8 5 】

その後、図 6 2 (J) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ対応する左変動表示領域 8 L r、中変動表示領域 8 C r、右変動表示領域 8 R r の中央に数字「 7 」となって現れ同一の水平線上に並んで仮停止したのち停止表示されることにより当落結果として当たりとなる確定表示となり、当たり遊技が開始されることとなる。なお、当落結果として当たりが報知されるときには、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示 (確定表示) されると同時に、サブ変動領域 K S Z に

において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄も、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と同一の数字（数字の図柄）である数字「7」で停止表示（確定表示）される。

【0586】

その後、当たり遊技が終了すると、この時点においてすでに A モードが強制的に終了され、装飾図柄停止位置不定演出 C も終了されており、通常遊技状態における遊技モードへ再び戻る場合には、図 6 2（A）、（B）に示したように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が行われることとなる。

【0587】

なお、装飾図柄停止位置不定演出 C では、図 6 2（C）～図 6 2（H）までに亘って「リーチ無しハズレ」である場合の演出を示したが、「リーチ有りハズレ」である場合には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の水平線上に並んで仮停止されることなく、表示画面 7 a がブラックアウトし（真っ黒な画面となり）、表示画面 7 a の中央へ向かって白く輝く光線が収束してやがて光線が消えるという、まるでアナログテレビのブラウン管の電源が切れたような表示態様となる。このとき、保留数表示領域 H S、サブ変動領域 K S Z の内容は表示された状態が維持される。つまり、サブ変動領域 K S Z において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が継続されている。この状態が、当落結果（はずれ）を報知する時期が到来するまで維持される。そして、当落結果（はずれ）を報知する時期が当落すると、図 6 2（C）～図 6 2（H）に示したように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）は、上述したように、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて同一のタイミングで停止表示される。

【0588】

装飾図柄停止位置不定演出 C では、表示画面 7 a がブラックアウトした期間（真っ黒な画面となった期間）が長くなればなるほど当たりへの期待度が高くなるようになっているため、表示画面 7 a がブラックアウト（真っ黒な画面）という単調な画面となっているものの、遊技者の期待感を高めて煽ることができる。

【0589】

このように、装飾図柄停止位置不定演出 C では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置がランダム（不規則）に変化することができるようになっている。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、1 つの装飾図柄と他の 1 つの装飾図柄とが重なって表示されるときには、例えば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との位置関係において、図 6 2（F）における中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが重なって表示されるときには、大きさが大きい中装飾図柄 8 C が右装飾図柄 8 R の手前側に配置されることで、大きさが大きい中装飾図柄 8 C が右装飾図柄 8 R の一部を覆う表示態様となっているのに対して、図 6 2（H）における中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが重なって表示されるときには、大きさが大きい右装飾図柄 8 R が中装飾図柄 8 C の手前側に配置されることで、大きさが大きい右装飾図柄 8 R が中装飾図柄 8 C の一部を覆う表示態様となっている。このため、装飾図柄停止位置不定演出 C では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置がランダム（不規則）に変化するほかに、例えば中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との位置関係（前後関係）に対しても、大きさが大きい装飾図柄が手前側となるようにランダム（不規則）に変化するようになっているため、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）のバリエーションを増やすことができるようになっている。これにより、装飾図柄停止位置不定演出 C に対する遊技者の遊技意欲の低下を抑制することに寄与することができる。

【0590】

さらに、装飾図柄停止位置不定演出 C では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装

飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の大きさもランダム（不規則）に変化することができるようになっている。このため、装飾図柄停止位置不定演出 C では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）に対するバリエーションが豊富であり、装飾図柄停止位置不定演出 C に対する遊技者の遊技意欲の低下をさらに抑制することに寄与することができる。

【 0 5 9 1 】

さらにまた、装飾図柄停止位置不定演出 C では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の傾きもランダム（不規則）に変化することができるようになっている。このため、装飾図柄停止位置不定演出 C では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）に対するバリエーションがさらに豊富であり、装飾図柄停止位置不定演出 C に対する遊技者の遊技意欲の低下をさらにまた抑制することに寄与することができる。

10

【 0 5 9 2 】

[効果例]

以下に、装飾図柄停止位置不定演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の図柄）を変動演出（変動表示）可能な画像表示装置 7（表示手段）を備え、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止（図柄の確定停止）ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（各図柄）の停止位置がランダム（不規則）に変化可能な第 1 の演出（装飾図柄停止位置不定演出 A では図 6 0（C）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 B では図 6 1（C）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 C では図 6 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、第 1 の演出において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置がランダム（不規則）に変化することができるため、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R 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。

20

30

また、上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C における第 1 の演出（装飾図柄停止位置不定演出 B では図 6 1（D）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 C では図 6 2（D）～（H））は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（図柄）の確定停止ごとに各図柄の大きさもランダム（不規則）に変化可能となっている。この構成によれば、前回確定停止した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の大きさと、今回確定停止した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の大きさと、がそれぞれランダム（不規則）に変化するようになっているため、大きく表示された装飾図柄（図柄）を強調されて目立つような表示態様とすることで、これまでに大きく表示された装飾図柄（図柄）の経緯から遊技者がこれから始まる演出に対する何かの示唆ではないだろうかという気持ちを遊技者に付与し演出の法則性を自ら発想することに寄与することができる。

40

また、上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C における第 1 の演出（装飾図柄停止位置不定演出 B では図 6 1（D）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 C では図 6 2（D）～（H））は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（図柄）の確定停止ごとに各図柄の傾きも不規則に変化可能となっている。この構成によれば、前回確定停止した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の傾きと、今回確定停止した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の傾きと、がそれぞれランダム（不規則）に変化するようになっているため、例えば左装飾図柄 8 L（図柄）の傾きの経緯から遊技者がこれから始まる演出に対する何かの示唆ではないだろうかという気持ちを遊技者に付与し

50

演出の法則性を自ら発想することに寄与することができる。

このように、第 1 の演出は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止（図柄の確定停止）ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（各図柄）の停止位置、大きさ、傾きが不規則に変化可能となっている。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【 0 5 9 3 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C における第 1 の演出（装飾図柄停止位置不定演出 A では図 6 0（F）、（H）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 B では図 6 1（F）、（H）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 C では図 6 2（F）、（H））は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（図柄）の確定停止時に 1 つの図柄を他の 1 つの図柄と重なって表示する演出を含んでいる。この構成によれば、例えば、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが重なるように確定表示されるようになっているため、従来のような確定表示される図柄を視認し易くするという着想は全く存在せず、これまでにない斬新な装飾図柄（図柄）の確定表示とすることができ、装飾図柄（図柄）の変動演出（変動表示）が繰り返し行われ確定表示として（当落結果として）はずれが続いたとしても、遊技者に単調さを感じ難くすることに寄与することができる。

10

【 0 5 9 4 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C における第 1 の演出（装飾図柄停止位置不定演出 A では図 6 0（F）、（H）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 B では図 6 1（F）、（H）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 C では図 6 2（F）、（H））は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（図柄）の確定停止時に 1 つの図柄を他の 1 つの図柄の進行方向に表示する演出を含んでいる。具体的には、例えば、図 6 0（F）の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1（F）の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2（F）の装飾図柄停止位置不定演出 C において、中装飾図柄 8 C（1 つの図柄）を右装飾図柄 8 R（他の 1 つの図柄）の進行方向（右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の下側へ向かって変動する方向）に表示する。この構成によれば、1 つの図柄の一部と他の 1 つの図柄の一部とが上下方向において重なった表示態様とすることができる。また、1 つの図柄と他の 1 つの図柄とが同一の水平線上に並ばないような配置とすることもできる。

20

30

【 0 5 9 5 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C における第 1 の演出（装飾図柄停止位置不定演出 A では図 6 0（D）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 B では図 6 1（D）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 C では図 6 2（D）～（H））は、左装飾図柄 8 L の左変動表示領域 8 L r、中装飾図柄 8 C の中変動表示領域 8 C r、及び右装飾図柄 8 R の右変動表示領域 8 R r（当否を報知する一組の図柄において各図柄の変動領域）に表示される図柄が変動ごとに表示態様が変わる演出を含んでいる。具体的には、例えば、図 6 0（D）～（J）の装飾図柄停止位置不定演出 A では、左装飾図柄 8 L（当否を報知する一組の図柄）が左変動表示領域 8 L r において変動ごとに停止位置が変化し表示態様が変わり、中装飾図柄 8 C（当否を報知する一組の図柄）が中変動表示領域 8 C r において変動ごとに停止位置が変化し表示態様が変わり、右装飾図柄 8 R（当否を報知する一組の図柄）が右変動表示領域 8 R r において変動ごとに停止位置が変化し表示態様が変わっている。図 6 1（D）～（J）の装飾図柄停止位置不定演出 B では、左装飾図柄 8 L（当否を報知する一組の図柄）が左変動表示領域 8 L r において変動ごとに停止

40

50

位置、大きさ、傾きが変化し表示態様が変わり、中装飾図柄 8 C (当否を報知する一組の図柄) が中変動表示領域 8 C r において変動ごとに停止位置、大きさ、傾きが変化し表示態様が変わり、右装飾図柄 8 R (当否を報知する一組の図柄) が右変動表示領域 8 R r において変動ごとに停止位置、大きさ、傾きが変化し表示態様が変わっている。図 6 2 (D) ~ (H) の装飾図柄停止位置不定演出 C では、左装飾図柄 8 L (当否を報知する一組の図柄) が左変動表示領域 8 L r において変動ごとに停止位置、大きさ、傾きが変化し表示態様が変わり、中装飾図柄 8 C (当否を報知する一組の図柄) が中変動表示領域 8 C r において変動ごとに停止位置、大きさ、傾きが変化し表示態様が変わり、右装飾図柄 8 R (当否を報知する一組の図柄) が右変動表示領域 8 R r において変動ごとに停止位置、大きさ、傾きが変化し表示態様が変わっている。この構成によれば、変動演出 (変動表示) が繰り返し行われ各図柄の変動領域における図柄が頻繁に確定停止される場合であっても、この確定停止される図柄の位置、大きさ、及び傾きが各図柄の変動領域においてランダム (不規則) にそれぞれ変化するようにになっているため、確定停止される図柄による演出の単調さを軽減することに寄与することができる。

また、上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C における第 1 の演出 (装飾図柄停止位置不定演出 A では図 6 0 (D) , (E) , (G) , (I) 、装飾図柄停止位置不定演出 B では図 6 1 (D) , (E) , (G) , (I) 、装飾図柄停止位置不定演出 C では図 6 2 (D) , (E) , (G)) は、同一の図柄が変動ごとに表示態様が変わる演出を含んでいる。具体的には、例えば、図 6 0 (D) , (E) , (G) , (I) の装飾図柄停止位置不定演出 A では、同一の図柄である数字「 1 」の位置がランダム (不規則) に変化する表示態様となっている。この構成によれば、変動演出 (変動表示) が繰り返し行われ同一の図柄が頻繁に確定停止される場合であっても、この確定停止される同一の図柄の位置がランダム (不規則) に変化するようにになっているため、確定停止される同一の図柄による演出の単調さを軽減することに寄与することができる。また、例えば、図 6 1 (D) , (E) , (G) , (I) の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 (D) , (E) , (G) の装飾図柄停止位置不定演出 C では、同一の図柄である数字「 1 」の位置、大きさ、及び傾きがランダム (不規則) に変化する表示態様となっている。この構成によれば、変動演出 (変動表示) が繰り返し行われ同一の図柄が頻繁に確定停止される場合であっても、この確定停止される同一の図柄の位置、大きさ、及び傾きがランダム (不規則) にそれぞれ変化するようにになっているため、確定停止される同一の図柄による演出の単調さを軽減することに寄与することができる。

【 0 5 9 6 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C において、画像表示装置 7 (表示手段) は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (複数の図柄) のほかにメッセージ画像 M S G、テロップ T P 1、テロップ T P 2 (複数種類の画像) を表示することができ、第 1 の演出 (装飾図柄停止位置不定演出 A では図 6 0 (C) ~ (J) 、装飾図柄停止位置不定演出 B では図 6 1 (C) ~ (J) 、装飾図柄停止位置不定演出 C では図 6 2 (C) ~ (H)) による、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動中および確定停止時 (図柄の変動中および図柄の確定停止時) において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (図柄) の前方にテロップ T P 2 (第 1 の画像) を移動表示し、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R (図柄) の後方にテロップ T P 1 (第 2 の画像) を移動表示する第 2 の演出 (装飾図柄停止位置不定演出 A では図 6 0 (E) , (G) , (J) 、装飾図柄停止位置不定演出 B では図 6 1 (E) , (G) , (J) 、装飾図柄停止位置不定演出 C では図 6 2 (E) , (G) , (H)) を実行可能である。この構成によれば、テロップ T P 2 (第 1 の画像) が表示されていることを遊技者に認識させやすくし、テロップ T P 2 (第 1 の画像) による示唆を遊技者にわかり易く強調することができる。

【 0 5 9 7 】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C における第 1 の演出（装飾図柄停止位置不定演出 A では図 6 0（D）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 B では図 6 1（D）～（J）、装飾図柄停止位置不定演出 C では図 6 2（D）～（H））は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の図柄）を同一のタイミングで仮停止したのち確定停止するようになっている。この構成によれば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が行われるごとに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R が同時に仮停止したのち確定停止することができるようになっているため、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）が行われて確定表示されるときに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R が画像であるものの、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の重量感を遊技者に付与でき、この重量感により、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R が仮停止した表示態様で「ドーン」というインパクトを遊技者に付与し、リズムカルな左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）を繰り返し行うことができることで単調さの軽減に寄与することができる。

10

【 0 5 9 8 】

[変形例]

以下に、装飾図柄停止位置不定演出の変形例を示す。

20

[変形例 1]

図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【 0 5 9 9 】

[変形例 2]

図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C では、通常遊技状態における遊技モードから通常遊技状態における特殊遊技モード（A モード）へ移行したときに行われていたが、通常遊技状態ではなく、通常遊技状態から上述した b 時短（遊タイム）へ移行したときに特殊遊技モード（A モード）が行われるようにしてもよい。

30

【 0 6 0 0 】

[変形例 3]

図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、いずれか 1 つの装飾図柄が他の 1 つの装飾図柄と対応する変動表示領域へ跨いでいたが、この他の 1 つの装飾図柄も 1 つの装飾図柄と対応する変動表示領域へ跨ぐ表示態様としてもよい。具体的には、例えば、図 6 0（F）の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1（F）の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2（F）の装飾図柄停止位置不定演出 C において、数字「8」の中装飾図柄 8 C は、中変動表示領域 8 C r の右辺を飛び越えて右変動表示領域 8 R r を跨いでいるが、さらに、数字「8」の右装飾図柄 8 R も、右変動表示領域 8 R r の左辺を飛び越えて中変動表示領域 8 C r を跨ぐようにしてもよい。こうすれば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）のバリエーションを増やすことに寄与することができる。なお、「8」の中装飾図柄 8 C が数字「8」の右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）される方向（右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される（「8」

40

50

の右装飾図柄 8 R が数字「8」の中装飾図柄 8 C の変動演出（変動表示）される方向（中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の下側へ向かって変動する方向（進行方向））に表示される）。

【0601】

[変形例 4]

図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C では、前回停止表示された各装飾図柄の 1 つ後続の数字が表示されず、ランダムな数字が各装飾図柄の 1 つ後続の数字として不透明なまま現れて停止表示されていたが、ランダムである故に、今回停止表示された装飾図柄がたまたま前回停止表示された装飾図柄と同一の装飾図柄となる場合があるし、今回停止表示された装飾図柄がたまたま前回停止表示された装飾図柄の 1 つ後続となる装飾図柄となる場合もある。

【0602】

[変形例 5]

図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C では、特殊遊技モードである A モードが開始されると、これを契機として開始されるようになっており、言い換えると、突然開始されるようになっていた。そこで、A モードの開始時期が近づいている旨を示唆する演出を行うようにしてもよい。例えば、表示画面 7 a の上側中央に、A モードの開始時期となる残りの変動演出（変動表示）回数を数値として表示するようにしてもよい。具体的には、まず A モードの開始時期となる残りの変動演出（変動表示）回数が 100 回となったときには、「あと 100 回」という白色のメッセージ画像を表示画面 7 a の上側中央に表示したのち非表示とし、A モードの開始時期となる残りの変動演出（変動表示）回数が 50 回となったときには、「あと 50 回」という青色のメッセージ画像を表示画面 7 a の上側中央に表示したのち非表示とし、A モードの開始時期となる残りの変動演出（変動表示）回数が 25 回となったときには、「あと 25 回」という黄色のメッセージ画像を表示画面 7 a の上側中央に表示したのち非表示とし、A モードの開始時期となる残りの変動演出（変動表示）回数が 10 回となったときには、「あと 10 回」という赤色のメッセージ画像を表示画面 7 a の上側中央に表示し、A モードが開始されるまで変動ごとにカウントダウンされて赤色のメッセージ画像を表示画面 7 a の上側中央に表示し続ける。そして「残り 0（ゼロ）」という赤色のメッセージ画像を表示画面 7 a の上側中央に表示したのちに、黄色（ゴールド色）を有する「A モード突入」というメッセージ画像 M S G が表示される直前で「残り 0（ゼロ）」という赤色のメッセージ画像を非表示とする。A モードの開始時期となる残りの変動演出（変動表示）回数を示すメッセージ画像の色が A モードの開始時期へ近づくにつれて白色→青色→黄色→赤色という順番で変化するようにしているため、A モードに対する遊技者への期待感を煽ることができる。

【0603】

[変形例 6]

図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置がランダム（不規則）に変化し、さらに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置の傾きと、がランダム（不規則）に変化していた。しかし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置と、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の大きさと、をランダム（不規則）に変化するようにしてもよい。こうすれば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R 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。

【0604】

[変形例 7]

図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C では、左装

飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置がランダム（不規則）に変化し、さらに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置の傾きと、がランダム（不規則）に変化していた。しかし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置と、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の傾きと、をランダム（不規則）に変化するようにしてもよい。こうすれば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（変動表示）に対する単調さをなくすことに寄与することができる。

【 0 6 0 5 】

10

[変形例 8]

図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C では、先読み演出により保留アイコン 9 A の表示態様を変化させて大当たりの期待度を示唆することができないため、テロップ TP 2 の表示態様をさまざまに変化させることで大当たりの期待度を示唆することができるようになっていた。保留アイコン 9 A は、例えば、笑顔球体のアイコンには、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た。そこで、先読み演出によりテロップ TP 2 の色として、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るようにしてもよい。

20

【 0 6 0 6 】

[変形例 9]

図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に 3 つの装飾図柄の変動表示領域（装飾図柄の変動領域）として縦長の矩形状領域が 3 つ（つまり表示画面 7 a を列状に 3 つ等分された領域）が設けられており、左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r の上側から左変動表示領域 8 L r の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の変動演出（変動表示）が開始され、中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の上側から中変動表示領域 8 C r の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の変動演出（変動表示）が開始され、右装飾図柄 8 R が右変動表示領域 8 R r の上側から右変動表示領域 8 R r の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の変動演出（変動表示）が開始されていた。しかし、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に 3 つの装飾図柄の変動表示領域（装飾図柄の変動領域）として横長の矩形状領域が 3 つ（つまり表示画面 7 a を行状に 3 つ等分された領域）が設けられるようにしてもよい。

30

【 0 6 0 7 】

この場合、左装飾図柄 8 L が上装飾図柄として上変動表示領域の右側から上変動表示領域の左側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され上変動表示領域の中央において仮停止したのち停止表示され、中装飾図柄 8 C が中装飾図柄として中変動表示領域の右側から中変動表示領域の左側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され中変動表示領域の中央において仮停止したのち停止表示され、右装飾図柄 8 R が下装飾図柄として下変動表示領域の右側から下変動表示領域の左側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され下変動表示領域の中央において仮停止したのち停止表示されることとなる。また、例えば、上装飾図柄は、その一部が上変動表示領域から中変動表示領域へ飛び出して上変動表示領域と中変動表示領域とを跨って停止表示される場合があるし、中装飾図柄は、その一部が中変動表示領域から上変動表示領域へ飛び出して中変動表示領域と上変動表示領域とを跨って停止表示される場合があるし、または、中変動表示領域から下変動表示領域へ飛び出して中変動表示領域と下変動表示領域とを跨って停止表示される場合があるし、下装飾図柄は、その一部が下変動表示領域から中変動表示領域へ飛び出して下変動表示領域と中変動表示領域とを跨って停止表示される場合がある。もちろん

40

50

、上装飾図柄は、その一部が上変動表示領域の右辺、上辺、左辺から飛び出して視認困難となる場合があるし、中装飾図柄は、その一部が中変動表示領域の右辺、左辺から飛び出して視認困難となる場合があるし、下装飾図柄は、その一部が下変動表示領域の右辺、下辺、左辺から飛び出して視認困難となる場合がある。

【 0 6 0 8 】

[変形例 1 0]

図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C における第 1 の演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置がランダム（不規則）に変化することができるようになっていた。このとき、各種エフェクト音（各種効果音）や演出音が、突然、消音状態（ミュート状態）となり、複数の変動を跨いで第 1 の演出が進行するようにしてもよい。こうすれば、消音状態（ミュート状態）による違和感演出とすることができ、この状態が長く継続されることにより（長ければ長いほど）当たりの期待度が高くなっているという法則を遊技者自身で見出し、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の変動演出（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。

10

【 0 6 0 9 】

[変形例 1 1]

図 6 0 の装飾図柄停止位置不定演出 A、図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C における第 1 の演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の確定停止ごとに左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R の停止位置がランダム（不規則）に変化することができるようになっていた。しかし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、2 つの装飾図柄が同一の水平線上に並んで停止表示され、この同一の水平線上に残りの 1 つの装飾図柄が停止表示されないようにした演出としてもよいし、このような演出を含めるようにしてもよい。例えば、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C とが同一の水平線上に並んで停止表示される場合には、この同一の水平線上に右装飾図柄 8 R が停止表示されない。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の水平線上に並んで停止表示される場合には、この同一の水平線上に中装飾図柄 8 C が停止表示されない。中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが同一の水平線上に並んで停止表示される場合には、この同一の水平線上に左装飾図柄 8 L が停止表示されない。なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、2 つの装飾図柄が同一の水平線上に並んで停止表示される場合には、同一の水平線上であれば 2 つの装飾図柄が変動表示される各変動表示領域において、同一の水平線上における各変動表示領域の左側、中央、または右側に配置されてもよい。例えば、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C とが同一の水平線上として表示画面 7 a の上側に並んで停止表示される場合には、左装飾図柄 8 L が左変動表示領域 8 L r の右上側に配置され停止表示され、中装飾図柄 8 C が中変動表示領域 8 C r の左上側に配置され停止表示されることとなる。

20

30

【 0 6 1 0 】

[変形例 1 2]

図 6 1 の装飾図柄停止位置不定演出 B、図 6 2 の装飾図柄停止位置不定演出 C における第 1 の演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（図柄）の確定停止ごとに各図柄の傾きも不規則に変化することができるようになっていた。しかし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R のうち、2 つの装飾図柄が同一の傾きで停止表示され、この同一の傾きと異なる傾きで残りの 1 つの装飾図柄が停止表示されるようにした演出としてもよいし、このような演出を含めるようにしてもよい。例えば、回転方向が全く異なる例としては、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C とが反時計回りに少し回転して傾いた角度となり左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C とが左方向へ少し傾いた状態で停止表示され、この同一の傾きと異なる傾きとして時計回りに少し回転して傾いた角度で右装飾図柄 8 R が右方向へ少し傾いた状態で停止表示されることとなる。また例えば、回転方向が同一であるものの、傾きが異なる例としては、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8

40

50

Rとが時計回りに大きく回転して傾いた角度となり、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが右方向へ大きく傾いた状態で停止表示され、この同一の傾きと異なる傾きとして時計回りに少し回転して傾いた角度で中装飾図柄8Cが右方向へ少し傾いた状態で表示されることとなる。

【0611】

[変形例13]

図60の装飾図柄停止位置不定演出A、図61の装飾図柄停止位置不定演出B、図62の装飾図柄停止位置不定演出Cでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうち、自身の変動表示領域（左変動表示領域8Lr、中変動表示領域8Cr、右変動表示領域8Rr）から飛び越えて他の変動表示領域へ跨いだ状態で仮停止表示（停止表示）されるときに、他の変動表示領域で仮停止表示（停止表示）される装飾図柄の一部と前後方向において重なるときには、位置関係（前後関係）に対してランダム（不規則）に変化するようにになっていた。しかし、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうち、自身の変動表示領域（左変動表示領域8Lr、中変動表示領域8Cr、右変動表示領域8Rr）から飛び越えて他の変動表示領域へ跨いだ状態で仮停止表示（停止表示）されるときに、自身の変動表示領域と他の変動表示領域とを跨いて仮停止表示（停止表示）されている装飾図柄を、他の変動表示領域で仮停止表示（停止表示）される装飾図柄の前方へ配置するようにしてもよい。言い換えると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうち、自身の変動表示領域（左変動表示領域8Lr、中変動表示領域8Cr、右変動表示領域8Rr）から飛び越えて他の変動表示領域へ跨いだ状態で仮停止表示（停止表示）されるときに、自身の変動表示領域と他の変動表示領域とを跨いて仮停止表示（停止表示）されている装飾図柄が、他の変動表示領域で仮停止表示（停止表示）される装飾図柄の一部を覆う表示態様としてもよい。

【0612】

[変形例14]

図61の装飾図柄停止位置不定演出B、図62の装飾図柄停止位置不定演出Cでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうち、自身の変動表示領域（左変動表示領域8Lr、中変動表示領域8Cr、右変動表示領域8Rr）から飛び越えて他の変動表示領域へ跨いだ状態で仮停止表示（停止表示）されるときに、他の変動表示領域で仮停止表示（停止表示）される装飾図柄の一部と前後方向において重なるときには、位置関係（前後関係）に対して、装飾図柄の大きさが大きい方が前方へ配置される表示態様となっていた。しかし、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうち、自身の変動表示領域（左変動表示領域8Lr、中変動表示領域8Cr、右変動表示領域8Rr）から飛び越えて他の変動表示領域へ跨いだ状態で仮停止表示（停止表示）されるときに、自身の変動表示領域と他の変動表示領域とを跨いて仮停止表示（停止表示）されている装飾図柄の大きさと、他の変動表示領域で仮停止表示（停止表示）される装飾図柄の大きさと、を比べて装飾図柄の大きさが小さい方を、前方へ配置する表示態様としてもよい。言い換えると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうち、自身の変動表示領域（左変動表示領域8Lr、中変動表示領域8Cr、右変動表示領域8Rr）から飛び越えて他の変動表示領域へ跨いだ状態で仮停止表示（停止表示）されるときに、自身の変動表示領域と他の変動表示領域とを跨いて仮停止表示（停止表示）されている装飾図柄と、他の変動表示領域で仮停止表示（停止表示）される装飾図柄と、が重なるときに、装飾図柄の大きさが小さい方が、装飾図柄の大きさが大きい方の前方へ配置され、大きさが大きい方の装飾図柄の一部を覆う表示態様としてもよい。

【0613】

[変形例15]

図60の装飾図柄停止位置不定演出A、図61の装飾図柄停止位置不定演出B、図62の装飾図柄停止位置不定演出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。

【0614】

10

20

30

40

50

〔 態 様 例 〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔 態 様 A 4 - 1 〕

複数の図柄を変動表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
図柄の確定停止ごとに各図柄の停止位置、大きさ、傾きが不規則に変化可能な第 1 の演出
を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 1 5 】

〔 態 様 A 4 - 2 〕

態様 A 4 - 1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出は、図柄の確定停止時に 1 つの図柄を他の 1 つの図柄と重なって表示する
演出を含む、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 1 6 】

〔 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 の演出は、図柄の確定停止時に 1 つの図柄を他の 1 つの図柄の進行方向に表示す
る演出を含む、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 1 7 】

〔 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 の演出は、当否を報知する一組の図柄において各図柄の変動領域に表示される図
柄が変動ごとに表示態様が変わる演出を含む、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 1 8 】

〔 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、
前記表示手段は、前記複数の図柄のほかに複数種類の画像を表示可能であり、
前記第 1 の演出による図柄の変動中および図柄の確定停止時において、図柄の前方に第 1
の画像を移動表示し、図柄の後方に第 2 の画像を移動表示する第 2 の演出を実行可能であ
る、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 1 9 】

〔 態 様 A 4 - 6 〕

態様 A 4 - 1 から態様 A 4 - 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 の演出は、前記複数の図柄を同一のタイミングで仮停止したのち確定停止する、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 0 】

以下に図 6 3 ~ 図 6 5 を用いて装飾図柄突然確定停止演出 A ~ C について説明する。この
装飾図柄突然確定停止演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像
制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、装飾図柄突然
確定停止演出を実行する指示が含まれていると、R O M 1 0 3 から対応する画像データを
読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 (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。また、
R O M 1 0 3 から対応する駆動データを読み出して第 1 可動役物 1 4 を駆動させる。

【 0 6 2 1 】

〔 装 飾 図 柄 突 然 確 定 停 止 演 出 A 〕

図 6 3 は、装飾図柄突然確定停止演出 A を説明するための図である。装飾図柄突然確定停
止演出は、一組の装飾図柄がリーチ態様で表示されることなく当たりの態様で停止表示 (

10

20

30

40

50

確定停止)される演出である。装飾図柄突然確定停止演出 A では、まず、図 6 3 (A) に示すように、表示画面 7 a に、停止表示 (確定停止) した装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C の表示は省略されている。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 は表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

【 0 6 2 2 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の略中央に表示される左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、「 2 3 4 」で停止表示されている。ここでは、遊技状態が通常状態 (低確低ベース状態) において、特図 1 保留消化が開始され、これから特図 1 変動が実行されるものとする。また、ここでは、この特図 1 の抽選結果が大当たりであり、大当たりに対応する変動パターンが選択されているものとする。

10

【 0 6 2 3 】

図 6 3 (B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、現在の特図変動 (当該変動) に対応して変動表示される。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動態様は、左、中、右の各図柄がそれぞれ上方から下方に向かって移動するように変動表示される。ここでは、各図柄が高速に移動しているため図柄が視認できない状態となっている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動態様は、任意の変動態様であってもよい。例えば、左、中、右の各図柄がそれぞれ上下方向を回転軸にして横回転するように変動表示されてもよい。

20

【 0 6 2 4 】

図 6 3 (C) (D) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が開始されてから所定時間経過すると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示している状態で、装飾図柄 8 l、8 c、8 r とは異なる一組の装飾図柄 8 l、8 c、8 r がフレームインする演出が実行される。装飾図柄 8 l、8 c、8 r は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と同じ図柄形状、大きさの図柄であり、左装飾図柄 8 l、中装飾図柄 8 c、および、右装飾図柄 8 r がそれぞれ異なる方向から装飾図柄 8 L、8 C、8 R に向かって移動する。左装飾図柄 8 l、中装飾図柄 8 c、および、右装飾図柄 8 r は同じ図柄であり、ここでは「 7 」となっている。装飾図柄 8 l、8 c、8 r の図柄形状、大きさは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄形状、大きさと同じものとなっているが、異なってもよい。

30

【 0 6 2 5 】

左装飾図柄 8 l は、表示画面 7 a の左端から右方向に向かってフレームインし、変動表示されている左装飾図柄 8 L に重なり、左装飾図柄 8 L の前面側に表示される。中装飾図柄 8 c は、表示画面 7 a の下端から上方向に向かってフレームインし、変動表示されている中装飾図柄 8 C に重なり、中装飾図柄 8 C の前面側に表示される。右装飾図柄 8 r は、表示画面 7 a の右端から左方向に向かってフレームインし、変動表示されている右装飾図柄 8 R に重なり、右装飾図柄 8 R の前面側に表示される。

【 0 6 2 6 】

図 6 3 (E) 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 が横一列に並んで停止するとほぼ同時に、変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が消える。これにより、装飾図柄 8 l、8 c、8 r が「 7 7 7 」で停止表示 (確定停止) した状態となり、その後、大当たり演出が実行される。このように、装飾図柄突然確定停止演出 A では、特図変動開始後、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されてからリーチ態様で表示されることなく、一組の装飾図柄 8 l、8 c、8 r が大当たりの態様で停止表示するため、遊技者の意表を突くことができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【 0 6 2 7 】

図 6 3 (F) ~ 図 6 3 (J) は、図 6 3 (A) ~ 図 6 3 (E) で説明した装飾図柄突然確定停止演出 A のその他の例である。図 6 3 (F) ~ 図 6 3 (J) では、装飾図柄 8 L、8

50

C、8 Rの停止表示が表示されている状態で、装飾図柄8 L、8 C、8 Rとは異なる装飾図柄8 l、8 c、8 rがフレームインする演出が実行される。

【0628】

図63(F)は、図63(A)と同じ状態である。すなわち、表示画面7aに、「234」で停止表示(確定停止)した装飾図柄8 L、8 C、8 Rが表示されている。

【0629】

図63(G)では、特図1保留まの消化によって、特図変動が開始されている状態にも関わらず、装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、現在の特図変動(当該変動)に対応せずに停止表示が維持される。すなわち、前回の特図変動に対応して停止表示された装飾図柄8 L、8 C、8 Rの表示が当該変動中に維持されたままの状態となっている。

10

【0630】

図63(H)(I)に示すように、現在の特図変動(当該変動)が開始されてから所定時間経過すると、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの停止表示が表示されている状態で、装飾図柄8 L、8 C、8 Rとは異なる一組の装飾図柄8 l、8 c、8 rがフレームインする演出が実行される。装飾図柄8 l、8 c、8 rは、装飾図柄8 L、8 C、8 Rと同じ図柄形状、大きさの図柄であり、左装飾図柄8 l、中装飾図柄8 c、および、右装飾図柄8 rがそれぞれ異なる方向から装飾図柄8 L、8 C、8 Rに向かって移動する。左装飾図柄8 l、中装飾図柄8 c、および、右装飾図柄8 rは同じ図柄であり、ここでは「7」となっている。装飾図柄8 l、8 c、8 rの図柄形状、大きさは、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの図柄形状、大きさと同じものとなっているが、異なってもよい。

20

【0631】

左装飾図柄8 lは、表示画面7aの左端から右方向に向かってフレームインし、変動表示されている左装飾図柄8 Lに重なり、左装飾図柄8 Lの前面側に表示される。中装飾図柄8 cは、表示画面7aの下端から上方向に向かってフレームインし、変動表示されている中装飾図柄8 Cに重なり、中装飾図柄8 Cの前面側に表示される。右装飾図柄8 rは、表示画面7aの右端から左方向に向かってフレームインし、変動表示されている右装飾図柄8 Rに重なり、右装飾図柄8 Rの前面側に表示される。

【0632】

図63(J)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が横一列に並んで停止するとほぼ同時に、「234」で停止表示されていた装飾図柄8 L、8 C、8 Rの表示が消える。これにより、装飾図柄8 l、8 c、8 rが「777」で停止表示(確定停止)した状態となり、その後、大当たり演出が実行される。このように、装飾図柄突然確定停止演出Aでは、特図変動開始後、前の特図変動後に停止表示された一組の装飾図柄8 L、8 C、8 Rの表示が維持された後、リーチ態様で表示されることなく、一組の装飾図柄8 l、8 c、8 rが大当たりの態様で停止表示がするため、遊技者の意表を突くことができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0633】

[装飾図柄突然確定停止演出B]

図64は、装飾図柄突然確定停止演出Bを説明するための図である。装飾図柄突然確定停止演出は、一組の装飾図柄がリーチ態様で表示されることなく当たりの態様で停止表示(確定停止)される演出である。装飾図柄突然確定停止演出Bは、装飾図柄突然確定停止演出Aと比較すると、複数の一組の装飾図柄が表示されず、装飾図柄8 L、8 C、8 Rだけの演出となっている点が主に異なる。装飾図柄突然確定停止演出Bでは、まず、図64(A)に示すように、表示画面7aに、停止表示(確定停止)した装飾図柄8 L、8 C、8 Rが表示される。ここでは、保留アイコン9 Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9 Cの表示は省略されている。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は表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

40

【0634】

装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、表示画面7aの略中央に表示される左装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、右装飾図柄8 Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によつ

50

て特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。装飾図柄8L、8C、8Rは、「234」で停止表示されている。ここでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）において、特図1保留消化が開始され、これから特図1変動が実行されるものとする。また、ここでは、この特図1の抽選結果が大当たりであり、大当たりに対応する変動パターンが選択されているものとする。

【0635】

特図1保留の消化によって、特図変動が開始されると、装飾図柄突然確定停止演出Bでは、図64（B）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが、現在の特図変動（当該変動）に対応して変動表示されるのではなく表示が消える。

10

【0636】

図64（C）に示すように、現在の特図変動（当該変動）が開始されてから所定時間経過すると、装飾図柄8L、8C、8Rが消えた状態で、「大当たり」と表された文字画像が表示され、当該特図抽選結果が大当たりであることがいきなり報知される。

【0637】

その後、図64（D）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rがフレームインする演出が実行される。装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および、右装飾図柄8Rがそれぞれ異なる方向から表示画面7aの中央に向かって移動する。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および、右装飾図柄8Rは同じ図柄であり、ここでは「7」となっている。

20

【0638】

左装飾図柄8Lは、表示画面7aの左端から右方向に向かってフレームインし、表示画面7aの中央に向かって移動し、表示画面7aの略中央左付近で停止する。中装飾図柄8Cは、表示画面7aの下端から上方向に向かってフレームインし、表示画面7aの中央に向かって移動し、表示画面7aの略中央付近で停止する。右装飾図柄8Rは、表示画面7aの右端から左方向に向かってフレームインし、表示画面7aの中央に向かって移動し、表示画面7aの略中央右付近で停止する。

【0639】

図64（E）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が横一列に並んで停止する。これにより、装飾図柄8L、8C、8Rが「777」で停止表示（確定停止）した状態となり、その後、大当たり演出が実行される。このように、装飾図柄突然確定停止演出Bでは、特図変動開始後、一組の装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示およびリーチ態様が表示されることなく、大当たりの態様で停止表示するため、遊技者の意表を突くことができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0640】

図64（F）～図64（J）は、図64（A）～図64（E）で説明した装飾図柄突然確定停止演出Bのその他の例である。図64（F）～図64（J）では、停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rの各図柄がバラバラに移動しながら表示画面7aからフェードアウトした後、大当たりが報知される演出が実行される。

【0641】

図64（F）は、図64（A）と同じ状態である。すなわち、表示画面7aに、「234」で停止表示（確定停止）した装飾図柄8L、8C、8Rが表示されている。

40

【0642】

図64（G）では、特図1保留の消化によって、特図変動が開始されている状態にも関わらず、装飾図柄8L、8C、8Rは、現在の特図変動（当該変動）に対応せずに停止表示を維持される。その後、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および、右装飾図柄8Rがそれぞれ異なる方向に向かって移動し、表示画面7aからフェードアウトする。左装飾図柄8Lは、表示画面7aの左下方向に向かってフレームアウトし、中装飾図柄8Cは、表示画面7aの下方向に向かってフレームアウトし、右装飾図柄8Rは、表示画面7aの右下方向に向かってフレームアウトする。

50

【 0 6 4 3 】

図 6 4 (H) は、図 6 4 (C) と同じ状態である。すなわち、現在の特図変動 (当該変動) が開始されてから所定時間経過し、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がフェードアウトして消えた状態で、「大当たり」と表された文字画像が表示され、当該特図抽選結果が大当たりであることがいきなり報知される。

【 0 6 4 4 】

その後、図 6 4 (I) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がフレームインする演出が実行される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R 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 が揃った状態で表示画面 7 a の上方から下方に向かって移動する。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R は同じ図柄であり、ここでは「7」 10

【 0 6 4 5 】

図 6 4 (J) 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 が横一列に並んで表示画面 7 a の中央付近で停止する。これにより、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「777」で停止表示 (確定停止) した状態となり、その後、大当たり演出が実行される。このように、装飾図柄突然確定停止演出 B では、特図変動開始後、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示およびリーチ態様が表示されることなく、大当たりの態様で停止表示するため、遊技者の意表を突くことができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 6 4 6 】

[装飾図柄突然確定停止演出 C]

図 6 5 は、装飾図柄突然確定停止演出 C を説明するための図である。装飾図柄突然確定停止演出は、一組の装飾図柄がリーチ態様で表示されることなく当たりの態様で停止表示 (確定停止) される演出である。装飾図柄突然確定停止演出 C は、装飾図柄突然確定停止演出 A と比較すると、複数の一組の装飾図柄が表示されず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R だけの演出となっている点と、第 1 可動役物 1 4 の動作が含まれている点が主に異なる。装飾図柄突然確定停止演出 C では、まず、図 6 5 (A) に示すように、表示画面 7 a に、停止表示 (確定停止) した装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C の表示は省略されている。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 は表示されていてもよいし表示されてい 30

【 0 6 4 7 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の略中央に表示される左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、「234」で停止表示されている。ここでは、遊技状態が通常状態 (低確低ベース状態) において、特図 1 保留の消化が開始され、これから特図 1 変動が実行されるものとする。また、ここでは、この特図 1 の抽選結果が大当たりで 40

【 0 6 4 8 】

特図 1 保留の消化によって、特図変動が開始されると、図 6 5 (B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、現在の特図変動 (当該変動) に対応せずに停止表示が維持される。この状態で、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a の左端から右端に向かって、表示画面 7 a の前方 (前面) を右方向に移動する。この第 1 可動役物 1 4 の移動にあわせて、表示画面 7 a の表示内容が切り替わる演出が実行される。具体的には、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示された第 1 画面から、「大当たり」の文字画像が表された第 2 画面に切り替わる。ここでは、第 1 画面は移動せず、第 1 画面の前面に第 2 画面が移動して第 1 画面を覆うことで、表示内容が切り替わる演出がおこなわれる。 50

【 0 6 4 9 】

第 1 可動役物 1 4 が右端の進出位置まで移動すると、進出位置で静止する。このとき、図 6 5 (C) に示すように、表示画面 7 a は、「大当たり」の文字画像が表された第 2 画面だけの状態になる。これにより、当該特図抽選結果が大当たりであることがいきなり報知される。

【 0 6 5 0 】

その後、図 6 5 (D) に示すように、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a の右端から左端に向かって、表示画面 7 a の前方 (前面) を左方向に移動する。この第 1 可動役物 1 4 の移動にあわせて、表示画面 7 a の表示内容が切り替わる演出が実行される。具体的には、「大当たり」の文字画像が表された第 2 画面から、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「 7 7 7 」で停止表示された第 1 画面に切り替わる。ここでは、第 2 画面は移動せず、第 2 画面の前面に第 1 画面が移動して第 2 画面を覆うことで、表示内容が切り替わる演出がおこなわれる。

10

【 0 6 5 1 】

第 1 可動役物 1 4 が左端の退避位置まで移動すると、退避位置で静止する。このとき、図 6 5 (E) に示すように、表示画面 7 a は、「 7 7 7 」で停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表された第 1 画面だけの状態になる。その後、大当たり演出が実行される。このように、装飾図柄突然確定停止演出 C では、特図変動開始後、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示およびリーチ態様が表示されることなく、大当たりの態様で停止表示するため、遊技者の意表を突くことができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【 0 6 5 2 】

図 6 5 (F) ~ 図 6 5 (J) は、図 6 5 (A) ~ 図 6 5 (E) で説明した装飾図柄突然確定停止演出 C のその他の例である。図 6 5 (F) ~ 図 6 5 (J) では、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示された第 1 画面から、「大当たり」の文字画像が表された第 2 画面に切り替わる態様が図 6 5 (A) ~ 図 6 5 (E) と異なる。

【 0 6 5 3 】

図 6 5 (F) は、図 6 5 (A) と同じ状態である。すなわち、表示画面 7 a に、「 2 3 4 」で停止表示 (確定停止) した装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されている。また、表示画面 7 a の左側の退避位置において、第 1 可動役物 1 4 が静止している。

【 0 6 5 4 】

図 6 5 (G) では、図 6 5 (B) と同様に、第 1 可動役物 1 4 の右方向への移動とともに、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示された第 1 画面から、「大当たり」の文字画像が表された第 2 画面に切り替わる。ここでは、第 1 画面と第 2 画面がともに右方向に移動することで、表示内容がスライドして切り替わる演出がおこなわれる。

30

【 0 6 5 5 】

図 6 5 (H) は、図 6 5 (C) と同じ状態である。すなわち、第 1 可動役物 1 4 が右端の進出位置まで移動すると、進出位置で静止する。また、表示画面 7 a は、「大当たり」の文字画像が表された第 2 画面だけの状態になる。これにより、当該特図抽選結果が大当たりであることがいきなり報知される。

【 0 6 5 6 】

図 6 5 (I) では、図 6 5 (D) と同様に、第 1 可動役物 1 4 の左方向への移動とともに、「大当たり」の文字画像が表された第 2 画面から、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「 7 7 7 」で停止表示された第 1 画面に切り替わる。ここでは、第 1 画面と第 2 画面がともに左方向に移動することで、表示内容がスライドして切り替わる演出がおこなわれる。

40

【 0 6 5 7 】

図 6 5 (J) は、図 6 5 (E) と同じ状態である。すなわち、第 1 可動役物 1 4 が左端の退避位置まで移動すると、退避位置で静止する。また、表示画面 7 a は、「 7 7 7 」で停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表された第 1 画面だけの状態になる。その後、大当たり演出が実行される。このように、装飾図柄突然確定停止演出 C では、特図変動開始後、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示およびリーチ態様が表示されることな

50

く、大当たりの態様で停止表示するため、遊技者の意表を突くことができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 6 5 8 】

[効果例]

以下に、装飾図柄突然確定停止演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 3 に示すように、特図変動開始後、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ態様で表示されることなく装飾図柄 8 l、8 c、8 r が当たりの態様で停止表示される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。図 6 4、図 6 5 についても同様である。

10

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 3 (A) ~ (E) に示すように、この演出では、特図変動開始後、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示と、一組の装飾図柄 8 l、8 c、8 r の当たりの態様の停止表示とが表示される。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 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 3 (F) ~ (J) に示すように、この演出では、特図変動開始後、前の特図変動後に停止表示された一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が維持された後、今回の特図変動に対応する一組の装飾図柄 8 l、8 c、8 r の変動表示が表示されることなく、当たりの態様の停止表示が表示される。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。図 6 5 についても同様である。

20

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 3 に示すように、この演出では、当たりの態様で停止表示された装飾図柄 8 l、8 c、8 r がフレームインで表示される。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、興趣の向上を図ることができる。図 6 4、図 6 5 についても同様である。

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 4、図 6 5 に示すように、この演出では装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ態様で表示されることなく、「当たり」の文字画像が表示されることによって当たりが報知され、報知の後に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で停止表示される。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 6 3 の変形例についても同様である。

30

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 4 に示すように、この演出では、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が消えた後、「当たり」の文字画像が表示されることによって当たりが報知され、報知の後に、当たりの態様で停止表示された一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がフレームインで表示される。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、興趣の向上を図ることができる。図 6 5 の変形例についても同様である。

40

【 0 6 5 9 】

[変形例]

以下に、装飾図柄突然確定停止演出の変形例を示す。

[変形例 1]

装飾図柄突然確定停止演出 A において、図 6 3 (B) の後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が消えて、図 6 3 (C) において、表示画面 7 a に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されていない状態において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、

50

右装飾図柄 8 R が「 7 」となった状態でフレームインしてもよい。そして、図 6 3 (E) において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「 7 7 7 」で確定停止して大当たりが報知されてもよい。

【 0 6 6 0 】

[変形例 2]

装飾図柄突然確定停止演出 A の図 6 3 (B) において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されている状態で、「大当たり」の文字画像が出現して、大当たりが報知されてもよい。

【 0 6 6 1 】

[変形例 3]

装飾図柄突然確定停止演出 A において、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「 7 」でフレームインするものとした。しかし、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、「 7 」以外の数字であってもよいし、数字画像以外の画像であってもよい。また、左装飾図柄 8 l、中装飾図柄 8 c、および、右装飾図柄 8 r は、互いに異なる数字でフレームインし、ハズレ図柄で停止表示してもよい。

【 0 6 6 2 】

[変形例 4]

装飾図柄突然確定停止演出 B、C において、当たりの報知は、「大当たり」の文字画像以外の画像であってもよい。また、大当たりの報知は、画像の表示に限られず、役物の駆動や、音の発生であってもよい。

【 0 6 6 3 】

[変形例 5]

装飾図柄突然確定停止演出 C において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の「 2 3 4 」の停止図柄が消えた後、第 1 可動役物 1 4 が退避位置から進出位置に向かって右方向に移動してもよい。

【 0 6 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 A 5 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当否を報知可能な一組の装飾図柄であり、
特図変動開始後、前記一組の装飾図柄がリーチ態様で表示されることなく当たりの態様で停止表示される演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 2]

態様 A 5 - 1 に記載の遊技機であって、
前記演出では、特図変動開始後、前記一組の装飾図柄の変動表示と、当たりの態様の停止表示とが表示される、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 3]

態様 A 5 - 1 に記載の遊技機であって、
前記演出では、特図変動開始後、前の特図変動後に停止表示された前記一組の装飾図柄の表示が維持された後、今回の特図変動に対応する前記一組の装飾図柄の変動表示が表示されることなく、当たりの態様の停止表示が表示される、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 4]

態様 A 5 - 1 から態様 A 5 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出では、当たりの態様で停止表示された前記一組の装飾図柄がフレームインで表示される、
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

[態様 A 5 - 5]

態様 A 5 - 1 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、前記演出では、前記一組の装飾図柄がリーチ態様で表示されることなく、当たりが報知され、前記報知の後に、前記一組の装飾図柄が当たりの態様で停止表示される、ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 6]

態様 A 5 - 5 に記載の遊技機であって、前記演出では、前記一組の装飾図柄の表示が消えた後、前記当たりが報知され、前記報知の後に、当たりの態様で停止表示された前記一組の装飾図柄がフレームインで表示される、ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 6 6 5 】

本実施形態の遊技機 1 では、図 2 8 の遊技状態管理処理に示すように、低確率状態中（通常状態）において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき）には、遊タイム（低確時短状態）に移行する。この遊タイムは、特別図柄が 7 0 0 回変動するまで継続されるようになっている。

【 0 6 6 6 】

以下に図 6 6 ~ 図 6 8 を用いて役物連動演出 A ~ C について説明する。この役物連動演出は、遊技状態が、通常状態、時短状態（低確低ベース状態）、または、確変状態（高確高ベース状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、役物連動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a またはサブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

20

【 0 6 6 7 】

[役物連動演出 A]

図 6 6 は、役物連動演出 A を説明するための図である。図 6 6 の役物連動演出 A は、特別図柄の同一変動での演出である。役物連動演出 A では、図 6 6 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。また、装飾図柄変動演出では、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の左側に表示されている。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。さらに、表示画面 7 a では、所定の背景画像 H K が表示されている。

30

【 0 6 6 8 】

次に、図 6 6 (B) に示すように、役物展開演出がおこなわれる。この役物展開演出では、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a 左の退避位置から展開位置に向けて（表示画面 7 a の左から右方向に向けて）表示画面 7 a の手前を移動する。この場合、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と味方キャラクタ C R A は、第 1 可動役物 1 4 が退避位置から展開位置に移動するのに連動して、表示画面 7 a の右側に移動される。また、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが 7 図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ状態を形成している。また、表示画面 7 a において、第 1 可動役物 1 4 が通過した領域は、背景画像 H K に代えてエフェクト画像 E F （例えば、ブラック系のエフェクト画像）が表示される。

40

【 0 6 6 9 】

次に、図 6 6 (C) に示すように、役物移動演出 A がおこなわれる。この役物移動演出 A では、第 1 可動役物 1 4 が展開位置から退避位置（左方向に）に移動する。このとき、第 1 可動役物 1 4 の移動に伴って表示画面 7 a の右端から装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が出現する。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、装飾図柄 8 L が上に配置され、装飾図柄 8 C が中央に配置され、装飾図柄 8 R が下に配置され、それぞれ、7 図柄となり、大当たり図柄を形成している。なお、味方キャラクタ C R A も第 1 可動役物 1 4 の左方向の移動に伴い、左方向に連動して移動する。

50

【 0 6 7 0 】

次に、図 6 6 (D) に示すように、役物移動演出 B がおこなわれる。この役物移動演出 B では、第 1 可動役物 1 4 がさらに退避方向 (左方向) に向けて移動する。このとき、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R および味方キャラクタ C R A は、第 1 可動役物 1 4 と連動するように左方向に移動する。詳細には、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R および味方キャラクタ C R A は、第 1 可動役物 1 4 が退避方向 (左方向) に移動する速度と同じ速度で左方向に移動する。なお、この場合、第 1 可動役物 1 4 の退避位置 (左方向) への移動に伴って、エフェクト画像 E F の表示領域が小さくなり、背景画像 H K の表示領域が大きくなっていく。

【 0 6 7 1 】

次に、図 6 6 (E) に示すように、役物移動演出 C がおこなわれる。この役物移動演出 C では、この役物移動演出 C では、第 1 可動役物 1 4 が退避位置に移動し、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、表示画面 7 a の略中央に位置し、味方キャラクタ C R A は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の左側に位置する。なお、この場合、エフェクト画像 E F がなくなり、背景画像 H K が表示される。

【 0 6 7 2 】

次に、図 6 6 (F) に示すように、大当たり図柄報知演出がおこなわれる。この大当たり図柄報知演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央付近に停止され、7 図柄の大当たり図柄として報知される。このとき、味方キャラクタ C R A は、消去されている。

【 0 6 7 3 】

なお、上記役物移動演出 B、C において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R および味方キャラクタ C R A は、第 1 可動役物 1 4 と同じ速度で左方向に連動 (移動) するようにしているが、これに限られず、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R または味方キャラクタ C R A は、第 1 可動役物 1 4 よりも遅い速度で連動 (移動) するようにしてもよいし、第 1 可動役物 1 4 よりも速い速度で連動 (移動) するようにしてもよい。

【 0 6 7 4 】

[役物連動演出 B]

図 6 7 は、役物連動演出 B を説明するための図である。図 6 7 の役物連動演出 B は、特別図柄の同一変動での演出である。役物連動演出 B では、図 6 7 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。また、装飾図柄変動演出では、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の左側に表示されている。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。さらに、表示画面 7 a では、所定の背景画像 H K が表示されている。

【 0 6 7 5 】

次に、図 6 7 (B) に示すように、役物展開演出 A がおこなわれる。この役物展開演出 A では、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a 左の退避位置から展開位置に向けて (表示画面 7 a の左から右方向に向けて) 表示画面 7 a の手前を移動する。この場合、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と味方キャラクタ C R A は、第 1 可動役物 1 4 が退避位置から展開位置に移動するのに連動して、表示画面 7 a の右側に移動される。また、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが 6 図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ状態を形成している。また、表示画面 7 a において、第 1 可動役物 1 4 が通過した領域は、背景画像 H K に代えてエフェクト画像 E F (例えば、ブラック系のエフェクト画像) が表示される。

【 0 6 7 6 】

次に、図 6 7 (C) に示すように、役物移動演出 A がおこなわれる。この役物移動演出 A では、第 1 可動役物 1 4 が展開位置から退避位置 (左方向に) に移動する。このとき、第 1 可動役物 1 4 の移動に伴って表示画面 7 a の右端から装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が出現する。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、装飾図柄 8 L が上に配置され、装飾図柄 8 C が中央に配置され、装飾図柄 8 R が下に配置され、それぞれ、6 図柄となり、大当たり図柄を形

成している。なお、味方キャラクタ C R A も第 1 可動役物 1 4 の左方向の移動に伴い、左方向に連動して移動する。

【 0 6 7 7 】

次に、図 6 7 (D) に示すように、役物移動演出 B がおこなわれる。この役物移動演出 B では、第 1 可動役物 1 4 がさらに退避方向 (左方向) に向けて移動する。このとき、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R および味方キャラクタ C R A は、第 1 可動役物 1 4 と連動するように左方向に移動する。詳細には、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R および味方キャラクタ C R A は、第 1 可動役物 1 4 が退避方向 (左方向) に移動する速度と同じ速度で左方向に移動する。なお、この場合、第 1 可動役物 1 4 の退避位置 (左方向) への移動に伴って、エフェクト画像 E F の表示領域が小さくなり、背景画像 H K の表示領域が大きくなっていく。

10

【 0 6 7 8 】

次に、図 6 7 (E) に示すように、役物移動演出 C がおこなわれる。この役物移動演出 C では、この役物移動演出 C では、第 1 可動役物 1 4 が退避位置に移動し、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、表示画面 7 a の略中央に位置し、味方キャラクタ C R A は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の左側に位置する。なお、この場合、エフェクト画像 E F がなくなり、背景画像 H K が表示される。

【 0 6 7 9 】

次に、図 6 7 (F) に示すように、タイマボタン演出がおこなわれる。このタイマボタン演出では、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すボタン画像 X A 1 が表示される。このボタン画像 X A 1 には、演出ボタン 6 3 を遊技者が押下することを促す「 P U S H 」という

20

【 0 6 8 0 】

次に、図 6 7 (G) に示すように、役物展開演出 B がおこなわれる。この役物展開演出 B では、第 1 可動役物 1 4 が、再び、表示画面 7 a 左の退避位置から展開位置に向けて (表示画面 7 a の左から右方向に向けて) 表示画面 7 a の手前を移動する。この場合、表示画面 7 a において、第 1 可動役物 1 4 が通過した領域は、背景画像 H K に代えてエフェクト画像 E F (例えば、ブラック系のエフェクト画像) が表示され、ボタン画像 X A 1 は消去される。

【 0 6 8 1 】

次に、図 6 7 (H) に示すように、大当たり図柄昇格演出がおこなわれる。この大当たり図柄昇格演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央付近に停止表示され、6 図柄ではなく 7 図柄に変更して、大当たり図柄として報知される。すなわち、6 図柄よりも遊技者にとって比較的有利な 7 図柄に昇格している。このとき、昇格した 7 図柄となった装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、第 1 可動役物 1 4 と連動することなく表示される。

30

【 0 6 8 2 】

なお、上記役物移動演出 B、C において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R および味方キャラクタ C R A は、第 1 可動役物 1 4 と同じ速度で左方向に連動 (移動) するようにしているが、これに限られず、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R または味方キャラクタ C R A は、第 1 可動役物 1 4 よりも遅い速度で連動 (移動) するようにしてもよいし、第 1 可動役物 1 4 よりも速い速度で連動 (移動) するようにしてもよい。

40

【 0 6 8 3 】

[役物連動演出 C]

図 6 8 は、役物連動演出 C を説明するための図である。図 6 8 の役物連動演出 C は、特別図柄の同一変動での演出である。役物連動演出 C では、図 6 8 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。また、装飾図柄変動演出では、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の左側に表示されている。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。さらに、表示画面 7 a では、所定の背景画像 H K が表示されている。

50

【 0 6 8 4 】

次に、図 6 8 (B) に示すように、役物展開演出 A がおこなわれる。この役物展開演出 A では、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a 左の退避位置から展開位置に向けて（表示画面 7 a の左から右方向に向けて）表示画面 7 a の手前を移動する。この場合、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と味方キャラクター C R A は、第 1 可動役物 1 4 が退避位置から展開位置に移動するのに連動して、表示画面 7 a の右側に移動される。また、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが 6 図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ状態を形成している。また、表示画面 7 a において、第 1 可動役物 1 4 が通過した領域は、背景画像 H K に代えてエフェクト画像 E F （例えば、ブラック系のエフェクト画像）が表示される。

10

【 0 6 8 5 】

次に、図 6 8 (C) に示すように、役物移動演出 A がおこなわれる。この役物移動演出 A では、第 1 可動役物 1 4 が展開位置から退避位置（左方向に）に移動する。このとき、第 1 可動役物 1 4 の移動に伴って表示画面 7 a の右端から装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が出現する。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、装飾図柄 8 L が上に配置され、装飾図柄 8 C が中央に配置され、装飾図柄 8 R が下に配置され、それぞれ、6 図柄となり、大当たり図柄を形成している。なお、味方キャラクター C R A も第 1 可動役物 1 4 の左方向の移動に伴い、左方向に連動して移動する。

【 0 6 8 6 】

次に、図 6 8 (D) に示すように、役物移動演出 B がおこなわれる。この役物移動演出 B では、第 1 可動役物 1 4 がさらに退避方向（左方向）に向けて移動する。このとき、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R および味方キャラクター C R A は、第 1 可動役物 1 4 と連動するように左方向に移動する。詳細には、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R および味方キャラクター C R A は、第 1 可動役物 1 4 が退避方向（左方向）に移動する速度と同じ速度で左方向に移動する。なお、この場合、第 1 可動役物 1 4 の退避位置（左方向）への移動に伴って、エフェクト画像 E F の表示領域が小さくなり、背景画像 H K の表示領域が大きくなっていく。

20

【 0 6 8 7 】

次に、図 6 8 (E) に示すように、役物移動演出 C がおこなわれる。この役物移動演出 C では、この役物移動演出 C では、第 1 可動役物 1 4 が退避位置に移動し、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、表示画面 7 a の略中央に位置し、味方キャラクター C R A は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の左側に位置する。なお、この場合、エフェクト画像 E F がなくなり、背景画像 H K が表示される。

30

【 0 6 8 8 】

次に、図 6 8 (F) に示すように、大当たり図柄拡大演出がおこなわれる。この大当たり図柄拡大演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が拡大する。このとき、装飾図柄 8 L , 8 R が表示画面 7 a からみ出るように表示される。また、味方キャラクター C R A が消去されている。

【 0 6 8 9 】

次に、図 6 8 (G) に示すように、タイマボタン演出がおこなわれる。このタイマボタン演出では、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すボタン画像 X A 1 が表示される。このボタン画像 X A 1 には、演出ボタン 6 3 を遊技者が押下することを促す「P U S H」という文字と、タイマのカウントダウンを表す「あと、3 秒」という文字を含んでいる。

40

【 0 6 9 0 】

次に、図 6 8 (H) に示すように、役物展開演出 B がおこなわれる。この役物展開演出 B では、第 1 可動役物 1 4 が、再び、表示画面 7 a 左の退避位置から展開位置に向けて（表示画面 7 a の左から右方向に向けて）表示画面 7 a の手前を移動する。この場合、表示画面 7 a において、第 1 可動役物 1 4 が通過した領域は、背景画像 H K に代えてエフェクト画像 E F （例えば、ブラック系のエフェクト画像）が表示され、ボタン画像 X A 1 は消去される。

【 0 6 9 1 】

50

次に、図 6 8 (I) に示すように、大当たり図柄昇格演出がおこなわれる。この大当たり図柄昇格演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央付近に停止表示され、6 図柄ではなく 7 図柄に変更して、大当たり図柄として報知される。すなわち、6 図柄よりも遊技者にとって比較的有利な 7 図柄に昇格している。このとき、昇格した 7 図柄となった装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、第 1 可動役物 1 4 と連動することなく表示される。

【 0 6 9 2 】

なお、上記役物移動演出 B、C において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R および味方キャラクター C R A は、第 1 可動役物 1 4 と同じ速度で左方向に連動（移動）するようにしているが、これに限られず、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R または味方キャラクター C R A は、第 1 可動役物 1 4 よりも遅い速度で連動（移動）するようにしてもよいし、第 1 可動役物 1 4 よりも速い速度で連動（移動）するようにしてもよい。

10

【 0 6 9 3 】

[変形例]

上記役物連動演出 A ~ C では、第 1 可動役物 1 4 と連動するとき、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、表示画面 7 a の右端から出現する構成であったが、これに限られず、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、表示画面 7 a において停止表示された状態から第 1 可動役物 1 4 と連動するようにしてもよい。

上記役物連動演出 A ~ C では、第 1 可動役物 1 4 と連動する装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、大当たり図柄を形成した状態で、連動するようにしていたが、これに限られず、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、ハズレ図柄を形成した状態で第 1 可動役物 1 4 と連動するようにしてもよい。

20

【 0 6 9 4 】

[効果例]

上記役物連動演出 A ~ C では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出の後、役物移動演出 A ~ C に示すように、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の移動と、第 1 可動役物 1 4 の移動とは連動しておこなわれる。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の動きと第 1 可動役物 1 4 の動きを強調させることができ、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と第 1 可動役物 1 4 との動きを遊技者に注目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。

30

【 0 6 9 5 】

上記役物連動演出 A ~ C では、役物移動演出 A ~ C に示すように、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の移動と、第 1 可動役物 1 4 の移動とがおこなわれる場合、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の移動と、第 1 可動役物 1 4 の移動とは同じ方向に連動しておこなわれる。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の動きと第 1 可動役物 1 4 の動きをシンクロさせることができ、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と第 1 可動役物 1 4 との動きを遊技者により注目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。

【 0 6 9 6 】

上記役物連動演出 A ~ C では、役物移動演出 A ~ C に示すように、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の移動と、第 1 可動役物 1 4 の移動とがおこなわれる場合、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の移動と、第 1 可動役物 1 4 の移動とは同じ速度で連動しておこなわれる。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の動きと第 1 可動役物 1 4 の動きを完全にシンクロさせることができ、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と第 1 可動役物 1 4 との動きを遊技者により注目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。

40

【 0 6 9 7 】

上記役物連動演出 A ~ C では、役物移動演出 A ~ C に示すように、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の移動と、第 1 可動役物 1 4 の移動とが連動しておこなわれる場合、第 1 可動役物 1 4 は、展開位置から退避位置に向かって移動する。この構成によれば、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a から退出する方向に移動する際に、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の移動と、第 1 可動役物 1 4 の移動との連動演出がおこなわれるので、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と

50

第 1 可動役物 1 4 との動きを遊技者に強調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。

【 0 6 9 8 】

上記役物連動演出 A ～ C では、役物移動演出 A ～ C に示すように、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の移動と、第 1 可動役物 1 4 の移動とが連動しておこなわれる場合、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、表示画面 7 a に表示されていない状態から第 1 可動役物 1 4 の移動に伴って徐々に表示画面 7 a に表示され、その後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、表示画面 7 a において全体が表示される。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の動きと第 1 可動役物 1 4 の動きを徐々にシンクロさせることができ、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と第 1 可動役物 1 4 との動きを遊技者により注目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。

【 0 6 9 9 】

上記役物連動演出 A ～ C では、役物移動演出 A ～ C に示すように、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の移動と、第 1 可動役物 1 4 の移動とが連動しておこなわれる場合、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、大当たり図柄を形成している。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R による大当たりの報知を強調させることができ、遊技者による大当たりへの喜びを増幅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。

【 0 7 0 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 X A - 1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段と、可動可能な可動役物とを備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 1 の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、
前記第 1 の表示演出は、装飾図柄を移動させる演出であり、
前記第 2 の表示演出は、前記可動役物を移動させる演出であり、
前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出とがおこなわれ、前記第 1 の表示演出における前記装飾図柄の移動と、前記第 2 の表示演出における前記可動役物の移動とは、連動しておこなわれる、
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において、前記第 1 の表示演出における前記装飾図柄の移動と、前記第 2 の表示演出における前記可動役物の移動とは、同じ方向に連動しておこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

[態 様 X A - 3]

態様 X A - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 1 の表示演出における前記装飾図柄の移動と、前記第 2 の表示演出における前記可動役物の移動とは、同じ移動速度で連動しておこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

[態 様 X A - 4]

態様 X A - 3 に記載の遊技機であって、

前記可動役物は、退避位置から展開位置の間を移動可能であり、
前記組み合わせ演出において、前記第 1 の表示演出における前記装飾図柄の移動と、前記第 2 の表示演出における前記可動役物の移動とが、連動しておこなわれる場合、前記可動役物は、前記展開位置から退避位置に向かって移動する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X A - 5]

態様 X A - 4 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 1 の表示演出における前記装飾図柄の移動と、前記第 2 の表示演出における前記可動役物の移動とが、連動しておこなわれる場合、前記装飾図柄は、前記表示手段に表示されていない状態から前記可動役物の移動に伴って徐々に前記表示手段に表示され、その後、前記装飾図柄は、前記表示手段において全体が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X A - 6]

態様 X A - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示演出において移動させる前記装飾図柄は、大当たり図柄を形成する装飾図柄である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 0 1 】

本実施形態の遊技機 1 では、図 2 8 の遊技状態管理処理に示すように、低確率状態中（通常状態）において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき）には、遊タイム（低確時短状態）に移行する。この遊タイムは、特別図柄が 7 0 0 回変動するまで継続されるようになっている。

【 0 7 0 2 】

以下に図 6 9 ~ 図 7 1 を用いてスクロール演出 A ~ C について説明する。このスクロール演出は、遊技状態が、通常状態、時短状態（低確低ベース状態）、または、確変状態（高確高ベース状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、スクロール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 またはサブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

【 0 7 0 3 】

[スクロール演出 A]

図 6 9 は、スクロール演出 A を説明するための図である。図 6 9 のスクロール演出 A は、特別図柄の同一変動での演出である。スクロール演出 A では、図 6 9 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。また、装飾図柄変動演出では、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の左側に表示されている。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 0 7 0 4 】

次に、図 6 9 (B) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が仮停止する演出である。具体的には、装飾図柄 8 L は、7 図柄で仮停止し、装飾図柄 8 C は、5 図柄で仮停止し、装飾図柄 8 R は、3 図柄で仮停止する。また、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ、所定の三角形の頂点に対応する位置に仮停止している。また、この装飾図柄仮停止演出では、味方キャラクタ C R A が右上に配置されている。この装飾図柄仮停止演出において、表示画面 7 a に表示される、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と味方キャラクタ C R A とを含む画像を停止画像 X B 1 とも呼ぶ。

【 0 7 0 5 】

次に、図 6 9 (C) に示すように、下スクロール演出がおこなわれる。この下スクロール演出では、上下方向に連続して連なる停止画像 X B 1 が、表示画面 7 a を上方向から下方向にスクロール（移動）する演出である。このとき、連続する停止画像 X B 1 の間には、境界部 X B 2 が設けられる。この境界部 X B 2 は、図においてハッチングで示されている。図では、境界部 X B 2 が下方向にスクロール（移動）していることが矢印を用いて示さ

10

20

30

40

50

れている。

【 0 7 0 6 】

次に、図 6 9 (D) に示すように、下スクロール停止演出がおこなわれる。この下スクロール停止演出では、上下方向に連続して連なる 2 つの停止画像 X B 1 を、当該 2 つの停止画像 X B 1 の間に設けられる境界部 X B 2 が見えるように停止表示される。この場合、2 つの停止画像 X B 1 は、それぞれその一部が表示され、2 つを合わさると、1 つの停止画像 X B 1 となる。具体的には、図 6 9 (C) において、上側の停止画像 X B 1 を下側の停止画像 X B 1 の下に配置した場合に、1 つの完全な停止画像 X B 1 となる。すなわち、表示画面 7 a の全体で、1 つの停止画像 X B 1 が表示されている。

【 0 7 0 7 】

次に、図 6 9 (E) に示すように、リーチ差し替え演出がおこなわれる。このリーチ差し替え演出では、連続する 2 つの停止画像 X B 1 が下に移動し、かつ、境界部 X B 2 が表示画面 7 a の下端に移動して停止し、境界部 X B 2 が消え、その後、停止画像 X B 1 における装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は消え、かつ、新たな装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示されて、リーチ状態を形成する。このとき、新たな装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、演出図柄 8 L と装飾図柄 8 R とが 7 図柄となり、装飾図柄 8 C が高速変動している。また、このリーチ差し替え演出では、変身して、新しい味方キャラクタ C R A が表示され、ミステリアスな雰囲気に拍車を掛けている。

その後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がすべて停止して、はずれ、または、大当たりを示唆する図柄確定停止演出がおこなわれる。

なお、リーチ差し替え演出で表示画面 7 a に表示される画像は、停止画像 X B 1 とは異なる画像である。

【 0 7 0 8 】

[スクロール演出 B]

図 7 0 は、スクロール演出 B を説明するための図である。図 7 0 のスクロール演出 B は、特別図柄の同一変動での演出である。スクロール演出 B では、図 7 0 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。また、装飾図柄変動演出では、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の左側に表示されている。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 0 7 0 9 】

次に、図 7 0 (B) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が仮停止する演出である。具体的には、装飾図柄 8 L は、7 図柄で仮停止し、装飾図柄 8 C は、5 図柄で仮停止し、装飾図柄 8 R は、3 図柄で仮停止する。また、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ、所定の三角形の頂点に対応する位置に仮停止している。また、この装飾図柄仮停止演出では、味方キャラクタ C R A が右上に配置されている。この装飾図柄仮停止演出において、表示画面 7 a に表示される、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と味方キャラクタ C R A とを含む画像を停止画像 X B 1 とも呼ぶ。

【 0 7 1 0 】

次に、図 7 0 (C) に示すように、下スクロール演出がおこなわれる。この下スクロール演出では、上下方向に連続して連なる停止画像 X B 1 が、表示画面 7 a を上方向から下方向 (第 1 方向) にスクロール (移動) する演出である。このとき、連続する停止画像 X B 1 の間には、境界部 X B 2 が設けられる。この境界部 X B 2 は、図においてハッチングで示されている。図では、境界部 X B 2 が下方向にスクロール (移動) していることが矢印を用いて示されている。

【 0 7 1 1 】

次に、図 7 0 (D) に示すように、下スクロール停止演出がおこなわれる。この下スクロール停止演出では、上下方向に連続して連なる 2 つの停止画像 X B 1 を、当該 2 つの停止

10

20

30

40

50

画像 X B 1 の間に設けられる境界部 X B 2 が見えるように停止表示される。この場合、2つの停止画像 X B 1 は、それぞれその一部が表示され、2つを合わさると、1つの停止画像 X B 1 となる。具体的には、図 7 0 (C) において、上側の停止画像 X B 1 を下側の停止画像 X B 1 の下に配置した場合に、1つの完全な停止画像 X B 1 となる。すなわち、表示画面 7 a の全体で、1つの停止画像 X B 1 が表示されている。

【 0 7 1 2 】

次に、図 7 0 (E) に示すように、上スクロール演出がおこなわれる。この上スクロール演出では、下スクロール停止演出の状態から、連続して連なる停止画像 X B 1 が、下方向から上方向 (第 2 方向) にスクロール (移動) する演出である。図では、境界部 X B 2 も上方向にスクロール (移動) していることが矢印を用いて示されている。

10

【 0 7 1 3 】

次に、図 7 0 (F) に示すように、上スクロール停止演出がおこなわれる。この上スクロール停止演出では、この上スクロール停止演出では、上下方向に連続して連なる2つの停止画像 X B 1 を、当該2つの停止画像 X B 1 の間に設けられる境界部 X B 2 が見えるように停止表示される。この場合、2つの停止画像 X B 1 は、それぞれその一部が表示され、2つを合わさると、1つの停止画像 X B 1 となる。具体的には、図 7 0 (F) において、上側の停止画像 X B 1 を下側の停止画像 X B 1 の下に配置した場合に、1つの完全な停止画像 X B 1 となる。すなわち、表示画面 7 a の全体で、1つの停止画像 X B 1 が表示されている。

【 0 7 1 4 】

20

上記下スクロール停止演出における境界部 X B 2 の停止位置と、上記上スクロール停止演出における境界部 X B 2 の停止位置は、異なる。この構成によれば、互いに異なる方向におけるスクロールによって停止位置が異なるので、遊技者にミステリアスな雰囲気を提供することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

なお、これに限られず、上記下スクロール停止演出における境界部 X B 2 の停止位置と、上記上スクロール停止演出における境界部 X B 2 の停止位置は同じであってもよい。

【 0 7 1 5 】

次に、図 7 0 (G) に示すように、リーチ差し替え演出がおこなわれる。このリーチ差し替え演出では、連続する2つの停止画像 X B 1 が下に移動し、かつ、境界部 X B 2 が表示画面 7 a の下端に移動して停止し、境界部 X B 2 が消え、その後、停止画像 X B 1 における装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は消え、かつ、新たな装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示されて、リーチ状態を形成する。このとき、新たな装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、演出図柄 8 L と装飾図柄 8 R とが 7 図柄となり、装飾図柄 8 C が高速変動している。また、このリーチ差し替え演出では、変身して、新しい味方キャラクター C R A が表示され、ミステリアスな雰囲気に拍車を掛けている。

30

その後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がすべて停止して、はずれ、または、大当たりを示唆する図柄確定停止演出がおこなわれる。

なお、リーチ差し替え演出で表示画面 7 a に表示される画像は、停止画像 X B 1 とは異なる画像である。

【 0 7 1 6 】

40

[スクロール演出 C]

図 7 1 は、スクロール演出 C を説明するための図である。図 7 1 のスクロール演出 C は、特別図柄の同一変動での演出である。スクロール演出 C では、図 7 1 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。また、装飾図柄変動演出では、味方キャラクター C R A が表示画面 7 a の左側に表示されている。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 0 7 1 7 】

次に、図 7 1 (B) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮

50

停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が仮停止する演出である。具体的には、装飾図柄 8 L は、7 図柄で仮停止し、装飾図柄 8 C は、5 図柄で仮停止し、装飾図柄 8 R は、3 図柄で仮停止する。また、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ、所定の三角形の頂点に対応する位置に仮停止している。また、この装飾図柄仮停止演出では、味方キャラクタ C R A が右上に配置されている。この装飾図柄仮停止演出において、表示画面 7 a に表示される、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と味方キャラクタ C R A とを含む画像を停止画像 X B 1 と呼ぶ。

【 0 7 1 8 】

次に、図 7 1 (C) に示すように、下スクロール演出がおこなわれる。この下スクロール演出では、上下方向に連続して連なる停止画像 X B 1 が、表示画面 7 a を上方向から下方向 (第 1 方向) にスクロール (移動) する演出である。このとき、連続する停止画像 X B 1 の間には、境界部 X B 2 が設けられる。この境界部 X B 2 は、図においてハッチングで示されている。図では、境界部 X B 2 が下方向にスクロール (移動) していることが矢印を用いて示されている。

10

【 0 7 1 9 】

次に、図 7 1 (D) に示すように、下スクロール停止演出がおこなわれる。この下スクロール停止演出では、上下方向に連続して連なる 2 つの停止画像 X B 1 を、当該 2 つの停止画像 X B 1 の間に設けられる境界部 X B 2 が見えるように停止表示される。この場合、2 つの停止画像 X B 1 は、それぞれその一部が表示され、2 つを合わさると、1 つの停止画像 X B 1 となる。具体的には、図 7 1 (C) において、上側の停止画像 X B 1 を下側の停止画像 X B 1 の下に配置した場合に、1 つの完全な停止画像 X B 1 となる。すなわち、表示画面 7 a の全体で、1 つの停止画像 X B 1 が表示されている。

20

【 0 7 2 0 】

次に、図 7 1 (E) に示すように、上スクロール演出がおこなわれる。この上スクロール演出では、下スクロール停止演出の状態から、連続して連なる停止画像 X B 1 が、下方向から上方向 (第 2 方向) にスクロール (移動) する演出である。図では、境界部 X B 2 も上方向にスクロール (移動) していることが矢印を用いて示されている。

【 0 7 2 1 】

次に、図 7 1 (F) に示すように、上スクロール停止演出がおこなわれる。この上スクロール停止演出では、この上スクロール停止演出では、上下方向に連続して連なる 2 つの停止画像 X B 1 を、当該 2 つの停止画像 X B 1 の間に設けられる境界部 X B 2 が見えるように停止表示される。この場合、2 つの停止画像 X B 1 は、それぞれその一部が表示され、2 つを合わさると、1 つの停止画像 X B 1 となる。具体的には、図 7 1 (F) において、上側の停止画像 X B 1 を下側の停止画像 X B 1 の下に配置した場合に、1 つの完全な停止画像 X B 1 となる。すなわち、表示画面 7 a の全体で、1 つの停止画像 X B 1 が表示されている。

30

【 0 7 2 2 】

上記下スクロール停止演出における境界部 X B 2 の停止位置と、上記上スクロール停止演出における境界部 X B 2 の停止位置は、異なる。この構成によれば、互いに異なる方向におけるスクロールによって停止位置が異なるので、遊技者にミステリアスな雰囲気を提供することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

なお、これに限られず、上記下スクロール停止演出における境界部 X B 2 の停止位置と、上記上スクロール停止演出における境界部 X B 2 の停止位置は同じであってもよい。

【 0 7 2 3 】

次に、図 7 1 (G) に示すように、境界部演出 A がおこなわれる。この境界部演出 A では、境界部 X B 2 が上下方向に拡がって 3 体のキャラクタ X B 3 が境界部 X B 2 に出現する演出である。このキャラクタ X B 3 は、にこにこ顔を表すキャラクタ - である。

【 0 7 2 4 】

次に、図 7 1 (H) に示すように、境界部演出 B がおこなわれる。この境界部演出 B では、キャラクタ X B 3 が境界部 X B 2 から飛び出る (移動する) 演出である。この場合、キ

50

キャラクタ X B 3 は、境界部 X B 2 から完全に飛び出るキャラクタと、境界部 X B 2 から一部のみ飛び出るキャラクタとがある。この構成によれば、スクロール演出およびスクロール停止演出によりミステリアスな雰囲気成された後、境界部演出によって遊技者に驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 2 5 】

次に、図 7 1 (I) に示すように、リーチ差し替え演出がおこなわれる。このリーチ差し替え演出では、連続する 2 つの停止画像 X B 1 が下に移動し、かつ、境界部 X B 2 が表示画面 7 a の下端に移動して停止し、境界部 X B 2 が消え、その後、停止画像 X B 1 における装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は消え、かつ、新たな装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示されて、リーチ状態を形成する。このとき、新たな装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、演出図柄 8 L と装飾図柄 8 R とが 7 図柄となり、装飾図柄 8 C が高速変動している。また、このリーチ差し替え演出では、変身して、新しい味方キャラクタ C R A が表示され、ミステリアスな雰囲気に拍車を掛けている。

その後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がすべて停止して、はずれ、または、大当たりを示唆する図柄確定停止演出がおこなわれる。

なお、リーチ差し替え演出で表示画面 7 a に表示される画像は、停止画像 X B 1 とは異なる画像である。

【 0 7 2 6 】

[変形例]

上記境界部 X B 2 において、所定の画像（例えば、エフェクト画像、キャラクタ画像）を表示するようにしてもよい。

上記スクロール演出 A ~ C において、連続する停止画像 X B 1 がスクロール場合において、第 2 可動役物 1 5 をスクロール方向に移動させるようにしてもよい。すなわち、停止画像 X B 1 のスクロールと第 2 可動役物 1 5 の移動とを連動させるようにしてもよい。

【 0 7 2 7 】

[効果例]

上記スクロール演出 A ~ C では、装飾図柄仮停止演出で、仮停止した装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と味方キャラクタ C R A とを含む停止画像 X B 1 が表示され、その後、複数の連続する停止画像 X B 1 が表示画面 7 a において第 1 の方向（下方向）にスクロールされ、その後、表示画面 7 a において、連続する 2 つの停止画像 X B 1 を、当該 2 つの停止画像 X B 1 の境界部 X B 2 が見えるように停止表示させる。この構成によれば、複数の連続する停止画像 X B 1 が表示画面 7 a において第 1 の方向（下方向）にスクロールされ、その後、連続する 2 つの停止画像 X B 1 を、当該 2 つの停止画像 X B 1 の境界部 X B 2 が見えるように停止表示されるので、遊技者に、ミステリアスな雰囲気を提供することができ、遊技者に対して、その後の展開（再度スクロールされるのか、はたまた、スクロールとは異なる演出（例えば、擬似連演出、先読み演出、チャンスアップ演出）がおこなわれるのか）に注目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。

【 0 7 2 8 】

上記スクロール演出 A ~ C では、複数の連続する停止画像 X B 1 が表示画面 7 a において第 1 の方向（下方向）にスクロールされ、その後、表示画面 7 a において、連続する 2 つの停止画像 X B 1 を、当該 2 つの停止画像 X B 1 の境界部 X B 2 が見えるように停止表示させ、その後、複数の連続する停止画像 X B 1 が表示画面 7 a において第 2 の方向（上方向）にスクロールされる。この構成によれば、遊技者にさらにミステリアスな雰囲気を提供することができ、遊技者に対して、その後の展開（再度スクロールされるのか、はたまた、スクロールとは異なる演出（例えば、擬似連演出、先読み演出、チャンスアップ演出）がおこなわれるのか）に注目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。

【 0 7 2 9 】

上記スクロール演出 A ~ C では、複数の連続する停止画像 X B 1 が表示画面 7 a において第 1 の方向（下方向）にスクロールされ、その後、表示画面 7 a において、連続する 2 つ

10

20

30

40

50

の停止画像 X B 1 を、当該 2 つの停止画像 X B 1 の境界部 X B 2 が見えるように停止表示させ、その後、複数の連続する停止画像 X B 1 が表示画面 7 a において第 2 の方向（上方向）にスクロールされ、その後、再度、当該 2 つの停止画像 X B 1 の境界部 X B 2 が見えるように停止表示させる。この構成によれば、遊技者に対して、ミステリアスな雰囲気をもたせ、その後の展開（再度スクロールされるのか、はたまた、スクロールとは異なる演出（例えば、疑似連演出、先読み演出、チャンスアップ演出）がおこなわれるのか）に注目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。

【 0 7 3 0 】

上記スクロール演出 B ～ C では、下スクロール停止演出時における境界部 X B 2 の位置と、上スクロール停止演出における境界部 X B 2 の位置とは異なる。この構成によれば、第 1 の方向にスクロールする下スクロール演出と、第 2 の方向にスクロールする上スクロール演出との演出の違いを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。

10

【 0 7 3 1 】

上記スクロール演出 A ～ C は、特別図柄の同一変動中におこなわれる。この構成によれば、特別図柄の同一変動において、上記スクロール演出 A ～ C がそれぞれおこなわれるので、遊技者に対して、短期間の間にミステリアスな雰囲気を提供することができ、その後の展開（再度スクロールされるのか、はたまた、スクロールとは異なる演出（例えば、疑似連演出、先読み演出、チャンスアップ演出）がおこなわれるのか）に注目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

【 0 7 3 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と、可動可能な可動役物とを備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 1 の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、
前記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、

30

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、複数の連続する前記第 1 の画像を前記表示手段で第 1 の方向にスクロール表示する演出であり、

前記第 3 の表示演出は、前記表示手段において連続する 2 つの前記第 1 の画像を、当該連続する 2 つの第 1 の画像の境界部が見えるように停止表示させる演出であり、

前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 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、前記第 1 の表示演出がおこなわれた後、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出がおこなわれた後、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

40

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 の表示演出では、前記複数の連続する第 1 の画像を前記表示手段で前記第 1 の方向とは反対の第 2 の方向にスクロール表示する演出であり、

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 の表示演出の後、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。

50

〔 態 様 X B - 3 〕

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 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 で は 、 前 記 表 示 手 段 に お い て 、 前 記 連 続 す る 2 つ の 第 1 の 画 像 の 境 界
部 が 見 え る よ う に 停 止 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 4 の 表 示 演 出 の 後 、 前 記 第 5 の 表 示 演 出 が お こ な わ れ る
、
こ と を 特 徴 と す る 遊 技 機 。

10

〔 態 様 X B - 4 〕

態 様 X B - 3 に 記 載 の 遊 技 機 で あ っ て 、
前 記 第 3 の 表 示 演 出 に お け る 前 記 境 界 部 と 、 前 記 第 5 の 表 示 演 出 に お け る 前 記 境 界 部 と の
位 置 は 異 な 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 、
特 別 図 柄 を 変 動 表 示 す る 変 動 表 示 手 段 を 備 え 、
前 記 組 み 合 わ せ 演 出 は 、 前 記 変 動 表 示 手 段 に お け る 前 記 特 別 図 柄 の 同 一 変 動 中 に お こ な わ
れ る 、
こ と を 特 徴 と す る 遊 技 機 。

20

【 0 7 3 3 】

本 実 施 形 態 の 遊 技 機 1 で は 、 図 2 8 の 遊 技 状 態 管 理 処 理 に 示 す よ う に 、 低 確 率 状 態 中 (通
常 状 態) に お い て 、 特 別 図 柄 の 変 動 回 数 が 5 0 0 回 と な っ た と き (天 井 カ ウ ン タ が 0 と な
っ た と き) に は 、 遊 タイム (低 確 時 短 状 態) に 移 行 す る 。 こ の 遊 タイム は 、 特 別 図 柄 が 7
0 0 回 変 動 す る ま で 継 続 さ れ る よ う に な っ て い る 。

【 0 7 3 4 】

以 下 に 図 7 2 ~ 図 7 4 を 用 い て 装 飾 図 柄 特 殊 変 動 演 出 A ~ C に つ い て 説 明 す る 。 こ の 装 飾
図 柄 特 殊 変 動 演 出 は 、 遊 技 状 態 が 、 通 常 状 態 、 時 短 状 態 (低 確 低 ベ ー ス 状 態) 、 ま た は 、
確 変 状 態 (高 確 高 ベ ー ス 状 態) に お け る 装 飾 図 柄 の 変 動 演 出 中 な ど に 実 行 さ れ る 。 す な わ
ち 、 画 像 制 御 用 マ イ コ ン 1 0 1 が サ ブ 制 御 基 板 9 0 か ら 受 信 し た コ マ ン ド を 解 析 し 、 装 飾
図 柄 特 殊 変 動 演 出 を 実 行 す る 指 示 が 含 ま れ て い る と 、 R O M 1 0 3 か ら 対 応 す る 画 像 デ ー
タ を 読 み 出 し て 画 像 表 示 装 置 7 の 表 示 画 面 7 a ま た は サ ブ 表 示 画 面 6 4 に 画 像 を 表 示 さ せ
る 。

30

【 0 7 3 5 】

〔 装 飾 図 柄 特 殊 変 動 演 出 A 〕

図 7 2 は 、 装 飾 図 柄 特 殊 変 動 演 出 A を 説 明 す る た め の 図 で あ る 。 図 7 2 の 装 飾 図 柄 特 殊 変
動 演 出 A は 、 特 別 図 柄 の 同 一 変 動 で の 演 出 で あ る 。 装 飾 図 柄 特 殊 変 動 演 出 A で は 、 図 7 2
(A) に 示 す よ う に 、 ま ず 、 装 飾 図 柄 変 動 演 出 が お こ な わ れ る 。 こ の 装 飾 図 柄 変 動 演 出 で
は 、 表 示 画 面 7 a に お い て 、 装 飾 図 柄 8 L , 8 C , 8 R が 表 示 画 面 7 a の 略 中 央 に お い て
上 下 方 向 に 変 動 す る 。 ま た 、 装 飾 図 柄 変 動 演 出 で は 、 右 打 ち 示 唆 表 示 X C 1 が 表 示 画 面 7
a の 左 上 に 表 示 さ れ て い る 。 こ の 右 打 ち 示 唆 表 示 X C 1 は 、 遊 技 者 に 右 打 ち す る よ う に 促
す 表 示 で あ る 。 表 示 画 面 7 a に お い て 、 保 留 アイコン 9 A や 変 動 アイコン 9 C が 表 示 さ れ
て い る が 、 図 で は 省 略 さ れ て い る 。

40

【 0 7 3 6 】

次 に 、 図 7 2 (B) に 示 す よ う に 、 移 動 体 移 動 開 始 前 演 出 が お こ な わ れ る 。 こ の 移 動 体 移
動 開 始 前 演 出 で は 、 装 飾 図 柄 8 L , 8 C , 8 R の 表 示 が 消 去 さ れ る 。 こ の と き 、 右 打 ち 示
唆 表 示 X C 1 は 継 続 し て 表 示 さ れ る 。

【 0 7 3 7 】

次 に 、 図 7 2 (C) に 示 す よ う に 、 移 動 体 移 動 演 出 A が お こ な わ れ る 。 こ の 移 動 体 移 動 演
出 A で は 、 移 動 体 X C 2 が 表 示 画 面 7 a の 上 か ら 出 現 す る 演 出 で あ る 。 移 動 体 X C 2 は 、

50

第 2 可動役物 1 5 を模した画像であり、具体的には、四角形状の画像と棒状の画像とから構成される。また、移動体 X C 2 の四角形状の部分には、種々の文字やキャラクタなどが表示される。この移動体移動演出 A では、移動体 X C 2 が上から出現したときに、移動体 X C 2 の移動に応じて装飾図柄 8 L が表示される。演出図柄 8 L は、7 図柄となっている。移動体 X C 2 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 3 8 】

次に、図 7 2 (D) に示すように、移動体移動演出 B がおこなわれる。この移動体移動演出 B では、移動体 X C 2 が上方向に移動する演出である。そして、この移動体移動演出 B では、移動体 X C 2 の移動に応じて装飾図柄 8 C が表示される。移動体 X C 2 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

10

【 0 7 3 9 】

次に、図 7 2 (E) に示すように、移動体移動演出 C がおこなわれる。この移動体移動演出 C では、移動体 X C 2 が下方向に移動する演出である。そして、この移動体移動演出 C では、移動体 X C 2 の移動に応じて装飾図柄 8 R とキャラクタ X C 4 とが表示される。このキャラクタ X C 4 は、にこにこ顔のキャラクタである。移動体 X C 2 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

その後、移動体 X C 2 の移動に関わらずに、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が確定停止して、ハズレまたは大当たり図柄を形成する。

【 0 7 4 0 】

[装飾図柄特殊変動演出 B]

20

図 7 3 は、装飾図柄特殊変動演出 B を説明するための図である。図 7 3 の装飾図柄特殊変動演出 B は、特別図柄の同一変動での演出である。装飾図柄特殊変動演出 B では、図 7 3 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。また、装飾図柄変動演出では、右打ち示唆表示 X C 1 が表示画面 7 a の左上に表示されている。この右打ち示唆表示 X C 1 は、遊技者に右打ちするように促す表示である。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 0 7 4 1 】

次に、図 7 3 (B) に示すように、アイコン表示演出がおこなわれる。このアイコン表示演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の表示が消去され、複数のアイコン画像 X C 3 が表示される。このアイコン画像 X C 3 は、所定のエンブレムを表しており、表示画面 7 a に全体に散りばめられて表示される。このとき、右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

30

【 0 7 4 2 】

次に、図 7 3 (C) に示すように、移動体移動演出 A がおこなわれる。この移動体移動演出 A では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a の左側から出現する演出である。移動体 X C 5 は、表示画面 7 a において左方向から右方向に移動する。移動体 X C 5 は、第 1 可動役物 1 4 を模した画像であり、具体的には、棒状の画像である。この移動体移動演出 A では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 A では、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、移動体 X C 5 の移動に応じて装飾図柄 8 L が徐々に表示される。移動後領域 X C 6 は、表示画面 7 a において移動体 X C 5 の移動後の領域である。装飾図柄 8 L は、7 図柄となっている。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

40

【 0 7 4 3 】

次に、図 7 3 (D) に示すように、移動体移動演出 B がおこなわれる。この移動体移動演出 B では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a においてさらに右方向に移動する演出である。この移動体移動演出 B では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 B では

50

、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、装飾図柄 8 L が完全に表示される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 4 4 】

次に、図 7 3 (E) に示すように、移動体移動演出 C がおこなわれる。この移動体移動演出 C では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a においてさらに右方向に移動する演出である。この移動体移動演出 C では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 C では、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、移動体 X C 5 の移動に応じて装飾図柄 8 C が徐々に表示される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

10

【 0 7 4 5 】

次に、図 7 3 (F) に示すように、移動体移動演出 D がおこなわれる。この移動体移動演出 D では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a においてさらに右方向に移動する演出である。この移動体移動演出 D では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 D では、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、装飾図柄 8 C が完全に表示される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 4 6 】

20

次に、図 7 3 (G) に示すように、移動体移動演出 E がおこなわれる。この移動体移動演出 E では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a においてさらに右方向に移動する演出である。この移動体移動演出 E では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 E では、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、移動体 X C 5 の移動に応じて装飾図柄 8 R とキャラクタ X C 4 とが徐々に表示される。このキャラクタ X C 4 は、にこにこ顔のキャラクタである。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 4 7 】

次に、図 7 3 (H) に示すように、移動体移動演出 F がおこなわれる。この移動体移動演出 F では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a においてさらに右方向に移動する演出である。この移動体移動演出 F では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 F では、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、装飾図柄 8 C とキャラクタ X C 4 とが完全に表示される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

30

【 0 7 4 8 】

次に、図 7 3 (I) に示すように、装飾図柄拡大演出がおこなわれる。この装飾図柄拡大演出では、移動体 X C 5 の移動が停止状態で、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が拡大する演出である。このとき、キャラクタ X C 4 は、拡大しない。キャラクタ X C 4 を拡大するようにしてもよい。移動体 X C 5 によって消去されなかったアイコン画像 X C 3 は、継続して表示される。右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

40

【 0 7 4 9 】

次に、図 7 3 (J) に示すように、装飾図柄フェードアウト演出がおこなわれる。この装飾図柄フェードアウト演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R とキャラクタ X C 4 とが徐々に消えていく演出である。移動体 X C 5 によって消去されなかったアイコン画像 X C 3 は、継続して表示される。右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

その後、移動体 X C 5 の移動に関わらずに、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が確定停止して、ハズレまたは大当たり図柄を形成する。

【 0 7 5 0 】

50

〔装飾図柄特殊変動演出 C〕

図 7 4 は、装飾図柄特殊変動演出 C を説明するための図である。図 7 4 の装飾図柄特殊変動演出 C は、特別図柄の同一変動での演出である。装飾図柄特殊変動演出 C では、図 7 4 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。また、装飾図柄変動演出では、右打ち示唆表示 X C 1 が表示画面 7 a の左上に表示されている。この右打ち示唆表示 X C 1 は、遊技者に右打ちするように促す表示である。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 0 7 5 1 】

10

次に、図 7 4 (B) に示すように、アイコン表示演出がおこなわれる。このアイコン表示演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の表示が消去され、複数のアイコン画像 X C 3 が表示される。このアイコン画像 X C 3 は、所定のエンブレムを表しており、表示画面 7 a に全体に散りばめられて表示される。このとき、右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 5 2 】

次に、図 7 4 (C) に示すように、移動体移動演出 A がおこなわれる。この移動体移動演出 A では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a の左側から出現する演出である。移動体 X C 5 は、表示画面 7 a において左方向から右方向に移動する。移動体 X C 5 は、第 1 可動役物 1 4 を模した画像であり、具体的には、棒状の画像である。この移動体移動演出 A では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 A では、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、移動体 X C 5 の移動に応じて装飾図柄 8 L が徐々に表示される。移動後領域 X C 6 は、表示画面 7 a において移動体 X C 5 の移動後の領域である。装飾図柄 8 L は、7 図柄となっている。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

20

【 0 7 5 3 】

次に、図 7 4 (D) に示すように、移動体移動演出 B がおこなわれる。この移動体移動演出 B では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a においてさらに右方向に移動する演出である。この移動体移動演出 B では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 B では、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、装飾図柄 8 L が完全に表示される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

30

【 0 7 5 4 】

次に、図 7 4 (E) に示すように、移動体移動演出 C がおこなわれる。この移動体移動演出 C では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a においてさらに右方向に移動する演出である。この移動体移動演出 C では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 C では、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、移動体 X C 5 の移動に応じて装飾図柄 8 C が徐々に表示される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

40

【 0 7 5 5 】

次に、図 7 4 (F) に示すように、移動体移動演出 D がおこなわれる。この移動体移動演出 D では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a においてさらに右方向に移動する演出である。この移動体移動演出 D では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 D では、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、装飾図柄 8 C が完全に表示される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

50

【 0 7 5 6 】

次に、図 7 4 (G) に示すように、移動体移動演出 E がおこなわれる。この移動体移動演出 E では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a においてさらに右方向に移動する演出である。この移動体移動演出 E では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 E では、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、移動体 X C 5 の移動に応じて装飾図柄 8 R とキャラクタ X C 4 とが徐々に表示される。このキャラクタ X C 4 は、にこにこ顔のキャラクタである。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 5 7 】

次に、図 7 4 (H) に示すように、移動体移動演出 F がおこなわれる。この移動体移動演出 F では、移動体 X C 5 が表示画面 7 a においてさらに右方向に移動する演出である。この移動体移動演出 F では、移動体 X C 5 がアイコン画像 X C 3 を通過するとき、アイコン画像 X C 3 は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。また、移動体移動演出 F では、移動体 X C 5 が左方向から右方向に移動するにつれ拡大する移動後領域 X C 6 において、装飾図柄 8 C とキャラクタ X C 4 とが完全に表示される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 5 8 】

次に、図 7 4 (I) に示すように、移動体移動演出 G がおこなわれる。この移動体移動演出 G では、表示画面 7 a において、移動体 X C 5 が反転して右方向から左方向に移動する演出である。この移動体移動演出 G では、装飾図柄 8 R とキャラクタ X C 4 とは、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。すなわち、装飾図柄 8 R とキャラクタ X C 4 とは、移動体 X C 5 の移動に伴い徐々に消去される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 5 9 】

次に、図 7 4 (J) に示すように、移動体移動演出 H がおこなわれる。この移動体移動演出 H では、表示画面 7 a において、移動体 X C 5 がさらに左方向に移動する演出である。この移動体移動演出 H では、装飾図柄 8 R とキャラクタ X C 4 とが完全に消去される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 6 0 】

次に、図 7 4 (K) に示すように、移動体移動演出 I がおこなわれる。この移動体移動演出 I では、表示画面 7 a において、移動体 X C 5 がさらに左方向に移動する演出である。この移動体移動演出 I では、装飾図柄 8 C は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。すなわち、装飾図柄 8 C は、移動体 X C 5 の移動に伴い徐々に消去される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 6 1 】

次に、図 7 4 (L) に示すように、移動体移動演出 J がおこなわれる。この移動体移動演出 J では、表示画面 7 a において、移動体 X C 5 がさらに左方向に移動する演出である。この移動体移動演出 J では、装飾図柄 8 C が完全に消去される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 6 2 】

次に、図 7 4 (M) に示すように、移動体移動演出 K がおこなわれる。この移動体移動演出 K では、表示画面 7 a において、移動体 X C 5 がさらに左方向に移動する演出である。この移動体移動演出 K では、装飾図柄 8 L は、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される。すなわち、装飾図柄 8 L は、移動体 X C 5 の移動に伴い徐々に消去される。移動体 X C 5 の移動に関わらずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

【 0 7 6 3 】

次に、図 7 4 (N) に示すように、移動体移動演出 L がおこなわれる。この移動体移動演出 L では、表示画面 7 a において、移動体 X C 5 がさらに左方向に移動する演出である。この移動体移動演出 L では、装飾図柄 8 L が完全に消去される。移動体 X C 5 の移動に関

10

20

30

40

50

わずに右打ち示唆表示 X C 1 は継続して表示される。

その後、移動体 X C 5 の移動に関わらずに、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が確定停止して、ハズレまたは大当たり図柄を形成する。

【 0 7 6 4 】

[変形例]

上記装飾図柄特殊変動演出 C では、移動体移動演出 G ~ L において、装飾図柄またはキャラクタが、移動体 X C 5 に触れた部分から消去される構成であったが、これに限られず、装飾図柄またはキャラクタは、移動体 X C 5 と重畳された部分から消去される構成としてもよい。

上記装飾図柄特殊変動演出 B と上記装飾図柄特殊変動演出 C とは異なる変動において実行可能であり、例えば、同じ遊技状態（時短状態、確変状態）中に実行するようにしてもよい。

【 0 7 6 5 】

[効果例]

上記装飾図柄特殊変動演出 A ~ C では、移動体移動演出で、移動体の移動に伴って、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が徐々に表示される。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の表示演出を移動体との対比により表現することができ、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の表示演出に興味あるものすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 6 6 】

上記装飾図柄特殊変動演出 B ~ C では、移動体移動演出において、移動体 X C 5 が移動した後の領域である移動後領域 X C 6 に装飾図柄の一部を表示していき、移動体 X C 5 の移動に伴って拡大される移動後領域 X C 6 において装飾図柄の表示面積を徐々に大きくするように表示する。この構成によれば、移動体 X C 5 の移動と、装飾図柄が表示されていく様子とが連動するので、遊技者に、新しい装飾図柄の変動演出を提供できると共に、装飾図柄の変動演出をミステリアスで興味深いものに昇華することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 6 7 】

上記装飾図柄特殊変動演出 A ~ C では、装飾図柄が徐々に表示される移動体移動演出の前では、装飾図柄は表示されない構成となっている。この構成によれば、移動体移動演出における装飾図柄の表示をよりミステリアスで興味深いものに昇華することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 6 8 】

上記装飾図柄特殊変動演出 B では、移動体移動演出において装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示された後、装飾図柄フェードアウト演出において、移動体の移動に関わらずに装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が消去される。この構成によれば、移動体移動演出における装飾図柄の表示をよりミステリアスで興味深いものに昇華することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 6 9 】

上記装飾図柄特殊変動演出 B では、移動体移動演出の後、装飾図柄拡大演出において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は拡大しつつ、装飾図柄フェードアウト演出において、徐々に薄くなって消去される。この構成によれば、移動体移動演出における装飾図柄の表示をよりミステリアスで興味深いものに昇華することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 7 0 】

上記装飾図柄特殊変動演出 A ~ C は、同一変動であって、低ベース状態（通常状態）と比較して遊技者に比較的に有利な高ベース状態（確変遊技状態または時短状態）のときにおこなわれる。遊技者は、低ベース状態よりも高ベース状態時に大当たりへの期待を膨らませている。この構成によれば、高ベース状態における所定の変動において、移動体移動演出がおこなうことによって、移動体移動演出をよりミステリアスにさせると共に、移動体移

動演出への期待感を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 7 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 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、
前記第 1 の表示演出は、移動する移動体を表示する演出であり、
前記第 2 の表示演出は、装飾図柄を表示する演出であり、
前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、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場合には、前記第 1 の表示演出における前記移動体の移動に伴って、前記第 2 の表示演出において前記装飾図柄が徐々に表示される、
ことを特徴とする遊技機。

10

[態 様 X C - 2]

態様 X C - 1 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 2 の表示演出は、前記移動体が移動した後の領域である移動後領域に前記装飾図柄の一部を表示し、前記移動体の移動に伴って拡大される前記移動後領域において前記装飾図柄の表示面積を徐々に大きくするように表示する、
ことを特徴とする遊技機。

20

[態 様 X C - 3]

態様 X C - 2 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 の表示演出がおこなわれる前には、前記装飾図柄は表示されていない、
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 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、前記装飾図柄が消去される演出であり、
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において、前記第 3 の表示演出は、前記第 2 の表示演出の後におこなわれ、前記第 2 の表示演出において、前記移動後領域に前記装飾図柄が表示された後、前記第 3 の表示演出では、前記移動体の移動に関わらずに前記装飾図柄が消去される、
ことを特徴とする遊技機。

30

[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において、前記第 3 の表示演出では、前記装飾図柄が消去される場合には、拡大しながら、徐々に薄くなって消去される、
ことを特徴とする遊技機。

40

[態 様 X C - 6]

態様 X C - 5 に記載の遊技機であって、
前記遊技機の遊技状態は、遊技者に比較的不利な第 1 の遊技状態と、遊技者に比較的有利な第 2 の遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちの必ず一つの遊技状態となっており、
前記組み合わせ演出において、前記第 1 の表示演出、前記第 2 の表示演出、および、前記第 3 の表示演出は、同一変動であって前記第 2 の遊技状態中におこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

50

【 0 7 7 2 】

本実施形態の遊技機 1 では、図 2 8 の遊技状態管理処理に示すように、低確率状態中（通常状態）において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき）には、遊タイム（低確時短状態）に移行する。この遊タイムは、特別図柄が 7 0 0 回変動するまで継続されるようになっている。

【 0 7 7 3 】

以下に図 7 5 ～ 図 7 7 を用いて装飾図柄欠損演出 A ～ C について説明する。この装飾図柄欠損演出は、遊技状態が、通常状態、時短状態（低確低ベース状態）、または、確変状態（高確高ベース状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、装飾図柄欠損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 またはサブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

【 0 7 7 4 】

〔装飾図柄欠損演出 A〕

図 7 5 は、装飾図柄欠損演出 A を説明するための図である。図 7 5 の装飾図柄欠損演出 A は、特別図柄の同一変動での演出である。装飾図柄欠損演出 A では、図 7 5（A）に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L，8 C，8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 0 7 7 5 】

次に、図 7 5（B）に示すように、リーチ状態表示演出がおこなわれる。このリーチ状態表示演出では、装飾図柄 8 L、8 R が 7 図柄で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が 4 図柄で仮停止表示されてリーチ状態を形成している。また、リーチ状態表示演出では、アイコン画像 X D 1 が表示される。このアイコン画像 X D 1 は、所定のエンブレムを表す。このアイコン画像 X D 1 は、図の矢印の方向（装飾図柄 8 C に向かう方向）に移動する。

【 0 7 7 6 】

次に、図 7 5（C）に示すように、移動体衝突演出 A がおこなわれる。この移動体衝突演出 A では、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の上部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 A において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C（4 図柄）に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部が欠損して欠損部 X D 2 が生じる。

【 0 7 7 7 】

次に、図 7 5（D）に示すように、移動体衝突演出 B がおこなわれる。この移動体衝突演出 B では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の中部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 B において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C（4 図柄）に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 B では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

【 0 7 7 8 】

次に、図 7 5（D）に示すように、移動体衝突演出 C がおこなわれる。この移動体衝突演出 C では、装飾図柄 8 C がさらに拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の下部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 C において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C（4 図柄）に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 C では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

【 0 7 7 9 】

次に、図 7 5（F）に示すように、移動体衝突演出 D がおこなわれる。この移動体衝突演出 D では、複数の欠損部 X D 2（拡大した欠損部 X D 2）を有する 4 図柄の装飾図柄 8 C が消去されて、新たに 5 図柄を表す装飾図柄 8 C が仮停止表示されてリーチ状態を形成している。また、アイコン画像 X D 1 が位置を変えて表示される。このアイコン画像 X D 1

10

20

30

40

50

は、図の矢印の方向（装飾図柄 8 C に向かう方向）に移動する。

【 0 7 8 0 】

次に、図 7 5（G）に示すように、移動体衝突演出 E がおこなわれる。この移動体衝突演出 E では、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の上部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 E において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C（5 図柄）に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部が欠損して欠損部 X D 2 が生じる。

【 0 7 8 1 】

次に、図 7 5（H）に示すように、移動体衝突演出 F がおこなわれる。この移動体衝突演出 F では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の中部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 F において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C（5 図柄）に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 F では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

【 0 7 8 2 】

次に、図 7 5（I）に示すように、移動体衝突演出 G がおこなわれる。この移動体衝突演出 G では、装飾図柄 8 C がさらに拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の下部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 G において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C（5 図柄）に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 G では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

【 0 7 8 3 】

次に、図 7 5（J）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は、装飾図柄 8 L、8 R が 7 図柄で仮停止表示しつつ、装飾図柄 8 C が高速変動することによりリーチ状態を形成し、味方キャラクタ C R A とアイコン画像 X D 1 とが表示され、アイコン画像 X D 1 が味方キャラクタ C R A に攻撃を仕掛ける演出である。その後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を用いて、ハズレ図柄、または、大当たり図柄が表示される。

【 0 7 8 4 】

[装飾図柄欠損演出 B]

図 7 6 は、装飾図柄欠損演出 B を説明するための図である。図 7 6 の装飾図柄欠損演出 B は、特別図柄の同一変動での演出である。装飾図柄欠損演出 B では、図 7 6（A）に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 0 7 8 5 】

次に、図 7 6（B）に示すように、リーチ状態表示演出がおこなわれる。このリーチ状態表示演出では、装飾図柄 8 L、8 R が 7 図柄で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が 4 図柄で仮停止表示されてリーチ状態を形成している。また、リーチ状態表示演出では、アイコン画像 X D 1 が表示される。このアイコン画像 X D 1 は、所定のエンブレムを表す。このアイコン画像 X D 1 は、図の矢印の方向（装飾図柄 8 C に向かう方向）に移動する。

【 0 7 8 6 】

次に、図 7 6（C）に示すように、移動体衝突演出 A がおこなわれる。この移動体衝突演出 A では、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の上部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 A において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C（4 図柄）に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部が欠損して欠損部 X D 2 が生じる。

【 0 7 8 7 】

次に、図 7 6（D）に示すように、移動体衝突演出 B がおこなわれる。この移動体衝突演出 B では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の中部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 B において、アイコン画像 X D 1

が装飾図柄 8 C (4 図柄) に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 B では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

【 0 7 8 8 】

次に、図 7 6 (D) に示すように、移動体衝突演出 C がおこなわれる。この移動体衝突演出 C では、装飾図柄 8 C がさらに拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の下部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 C において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C (4 図柄) に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 C では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

10

【 0 7 8 9 】

次に、図 7 6 (F) に示すように、移動体衝突演出 D がおこなわれる。この移動体衝突演出 D では、複数の欠損部 X D 2 (拡大した欠損部 X D 2) を有する 4 図柄の装飾図柄 8 C が消去されて、新たに 5 図柄を表す装飾図柄 8 C が仮停止表示されてリーチ状態を形成している。また、アイコン画像 X D 1 が位置を変えて表示される。このアイコン画像 X D 1 は、図の矢印の方向 (装飾図柄 8 C に向かう方向) に移動する。

【 0 7 9 0 】

次に、図 7 6 (G) に示すように、移動体衝突演出 E がおこなわれる。この移動体衝突演出 E では、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の上部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 E において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C (5 図柄) に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部が欠損して欠損部 X D 2 が生じる。

20

【 0 7 9 1 】

次に、図 7 6 (H) に示すように、移動体衝突演出 F がおこなわれる。この移動体衝突演出 F では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の中部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 F において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C (5 図柄) に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 F では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

【 0 7 9 2 】

次に、図 7 6 (I) に示すように、移動体衝突演出 G がおこなわれる。この移動体衝突演出 G では、装飾図柄 8 C がさらに拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の下部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 G において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C (5 図柄) に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 G では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

30

【 0 7 9 3 】

次に、図 7 6 (J) に示すように、装飾図柄修復演出 A がおこなわれる。この装飾図柄修復演出 A では、アイコン画像 X D 1 から放出される光により、装飾図柄 8 C (5 図柄) の一部修復がおこなわれて、欠損部 X D 2 の領域が縮小する。具体的には、装飾図柄修復演出 A では、装飾図柄 8 C の中部と下部の欠損部 X D 2 が修復されてアイコン画像 X D 1 と衝突前の状態に戻る。

40

【 0 7 9 4 】

次に、図 7 6 (K) に示すように、装飾図柄修復演出 B がおこなわれる。この装飾図柄修復演出 B では、アイコン画像 X D 1 から放出される光により、装飾図柄 8 C (5 図柄) が完全に修復されて、欠損部 X D 2 が消滅する。具体的には、装飾図柄修復演出 B では、装飾図柄 8 C の上部がさらに修復されて、装飾図柄 8 C は、アイコン画像 X D 1 と衝突前の状態に完全に戻る。

【 0 7 9 5 】

次に、図 7 6 (L) 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は、装飾図柄 8 L、8 R が 7 図柄で仮停止表示しつつ、装飾図柄 8 C が高速変動

50

することによりリーチ状態を形成し、味方キャラクタ C R A とアイコン画像 X D 1 とが表示され、アイコン画像 X D 1 が味方キャラクタ C R A に攻撃を仕掛ける演出である。その後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いて、ハズレ図柄、または、大当たり図柄が表示される。

【 0 7 9 6 】

[装飾図柄欠損演出 C]

図 7 7 は、装飾図柄欠損演出 C を説明するための図である。図 7 7 の装飾図柄欠損演出 C は、特別図柄の同一変動での演出である。装飾図柄欠損演出 C では、図 7 7 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

10

【 0 7 9 7 】

次に、図 7 7 (B) に示すように、リーチ状態表示演出がおこなわれる。このリーチ状態表示演出では、装飾図柄 8 L 、 8 R が 7 図柄で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が 4 図柄で仮停止表示されてリーチ状態を形成している。また、リーチ状態表示演出では、アイコン画像 X D 1 が表示される。このアイコン画像 X D 1 は、所定のエンブレムを表す。このアイコン画像 X D 1 は、図の矢印の方向 (装飾図柄 8 C に向かう方向) に移動する。

【 0 7 9 8 】

次に、図 7 7 (C) に示すように、移動体衝突演出 A がおこなわれる。この移動体衝突演出 A では、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の上部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 A において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C (4 図柄) に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部が欠損して欠損部 X D 2 が生じる。

20

【 0 7 9 9 】

次に、図 7 7 (D) に示すように、移動体衝突演出 B がおこなわれる。この移動体衝突演出 B では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の中部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 B において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C (4 図柄) に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 B では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

30

【 0 8 0 0 】

次に、図 7 7 (D) に示すように、移動体衝突演出 C がおこなわれる。この移動体衝突演出 C では、装飾図柄 8 C がさらに拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の下部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 C において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C (4 図柄) に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 C では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

【 0 8 0 1 】

次に、図 7 7 (F) に示すように、移動体衝突演出 D がおこなわれる。この移動体衝突演出 D では、複数の欠損部 X D 2 (拡大した欠損部 X D 2) を有する 4 図柄の装飾図柄 8 C が消去されて、新たに 5 図柄を表す装飾図柄 8 C が仮停止表示されてリーチ状態を形成している。また、アイコン画像 X D 1 が位置を変えて表示される。このアイコン画像 X D 1 は、図の矢印の方向 (装飾図柄 8 C に向かう方向) に移動する。

40

【 0 8 0 2 】

次に、図 7 7 (G) に示すように、移動体衝突演出 E がおこなわれる。この移動体衝突演出 E では、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の上部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 E において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C (5 図柄) に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部が欠損して欠損部 X D 2 が生じる。

【 0 8 0 3 】

次に、図 7 7 (H) に示すように、移動体衝突演出 F がおこなわれる。この移動体衝突演出

50

出 F では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の中部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 F において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C (5 図柄) に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 F では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

【 0 8 0 4 】

次に、図 7 7 (I) に示すように、移動体衝突演出 G がおこなわれる。この移動体衝突演出 G では、装飾図柄 8 C がさらに拡大しつつ変形しながら、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C の下部付近に衝突する演出である。この移動体衝突演出 G において、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C (5 図柄) に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部がさらに欠損して、新たな欠損部 X D 2 が生じる。すなわち、この移動体衝突演出 G では、装飾図柄 8 C が拡大しつつ変形しながら、欠損部 X D 2 が拡大する演出である。

10

【 0 8 0 5 】

次に、図 7 7 (J) に示すように、カットイン演出がおこなわれる。このカットイン演出では、欠損部 X D 2 を有する装飾図柄 8 C、または、装飾図柄 8 L、8 R を隠すようにカットイン画像 X D 3 が表示される。このカットイン画像 X D 3 は、チャンスアップとしてのアイコン画像 X D 1 と、チャンスアップとしての「激アツよ!」という文字と、チャンスアップとしての味方キャラクタ C R A とを含んでいる。

【 0 8 0 6 】

次に、図 7 7 (K) に示すように、装飾図柄修復演出 A がおこなわれる。この装飾図柄修復演出 A では、アイコン画像 X D 1 から放出される光により、装飾図柄 8 C (5 図柄) の一部修復がおこなわれて、欠損部 X D 2 の領域が縮小する。具体的には、装飾図柄修復演出 A では、装飾図柄 8 C の中部と下部の欠損部 X D 2 が修復されてアイコン画像 X D 1 と衝突前の状態に戻る。

20

【 0 8 0 7 】

次に、図 7 7 (L) に示すように、装飾図柄修復演出 B がおこなわれる。この装飾図柄修復演出 B では、アイコン画像 X D 1 から放出される光により、装飾図柄 8 C (5 図柄) が完全に修復されて、欠損部 X D 2 が消滅する。具体的には、装飾図柄修復演出 B では、装飾図柄 8 C の上部がさらに修復されて、装飾図柄 8 C は、アイコン画像 X D 1 と衝突前の状態に完全に戻る。

30

【 0 8 0 8 】

次に、図 7 7 (M) 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は、装飾図柄 8 L、8 R が 7 図柄で仮停止表示しつつ、装飾図柄 8 C が高速変動することによりリーチ状態を形成し、味方キャラクタ C R A とアイコン画像 X D 1 とが表示され、アイコン画像 X D 1 が味方キャラクタ C R A に攻撃を仕掛ける演出である。

その後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を用いて、ハズレ図柄、または、大当たり図柄が表示される。

【 0 8 0 9 】

[変形例]

上記装飾図柄欠損演出 A ~ C では、装飾図柄に衝突する移動体としてアイコン画像 X D 1 を用いたがこれに限られず、動くものならなんでもよく、所定のキャラクタ、文字、エフェクトなどを移動体としてもよい。

40

上記装飾図柄欠損演出 A ~ C では、リーチ状態の装飾図柄を対象に、移動体衝突演出をおこなうようにしているが、これに限られず、変動中の装飾図柄を対象に、移動体衝突演出をおこなうようにしてもよい。この場合、変動中の装飾図柄としては、通常変動よりも低速な低速変動中の装飾図柄であってもよい。

上記装飾図柄欠損演出 C において、カットイン演出は、移動体衝突演出 G の後におこなうようにしているが、これに限られず、カットイン演出を、いずれかの移動体衝突演出中、または、いずれかの装飾図柄修復演出中におこなうようにしてもよい。

【 0 8 1 0 】

50

〔効果例〕

上記装飾図柄欠損演出 A～C では、移動体としてのアイコン画像 X D 1 と、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R とを表示し、その後、アイコン画像 X D 1 が装飾図柄 8 C に衝突することにより、装飾図柄 8 C における衝突部が欠損して欠損部 X D 2 が生じる演出がおこなわれる。この構成によれば、移動体としてのアイコン画像 X D 1 の作用により、装飾図柄の変動演出をミステリアスなものにすることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0811】

上記装飾図柄欠損演出 A～C では、移動体衝突演出において、装飾図柄 8 C に欠損部 X D 2 が生じるとき、欠損部 X D 2 が拡大するにつれて装飾図柄 8 C が大きくなる。この構成によれば、アイコン画像 X D 1 によって欠損部 X D 2 が拡大するときに、装飾図柄が大きくなるので、アイコン画像 X D 1 による欠損部 X D 2 の拡大を強調することができ、装飾図柄の変動演出をよりミステリアスなものにすることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0812】

上記装飾図柄欠損演出 A～C では、移動体衝突演出において、装飾図柄 8 C に欠損部 X D 2 が生じるとき、欠損部 X D 2 が拡大するにつれて装飾図柄 8 C が変形する。この構成によれば、アイコン画像 X D 1 によって欠損部 X D 2 が拡大するときに、装飾図柄が変形するので、アイコン画像 X D 1 による欠損部 X D 2 の拡大を強調することができ、装飾図柄の変動演出をよりミステリアスなものにすることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0813】

上記装飾図柄欠損演出 A～C では、移動体衝突演出 A～C において、4 図柄である装飾図柄 8 C に欠損部 X D 2 が生じて拡大していき、この 4 図柄は消滅し、その後、移動体衝突演出 D～G において、5 図柄である装飾図柄 8 C に欠損部 X D 2 が生じて拡大していく演出がおこなわれる。この構成によれば、装飾図柄 8 C において、異なる図柄を順番に欠損させて拡大するので、装飾図柄の変動演出をよりミステリアスなものにすることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0814】

上記装飾図柄欠損演出 A～C では、移動体衝突演出 A～C において、4 図柄である装飾図柄 8 C に欠損部 X D 2 が生じて拡大していき、この 4 図柄は消滅し、その後、移動体衝突演出 D～G において、5 図柄である装飾図柄 8 C に欠損部 X D 2 が生じて拡大していく演出がおこなわれ、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、装飾図柄 8 C において、異なる図柄を順番に欠損させて拡大し、さらには、その後、スーパーリーチ演出に発展するので、装飾図柄の変動演出をよりミステリアスなものにすることができ、さらには、その後のスーパーリーチ演出を遊技者に注目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。

30

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 X D - 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、所定の移動体を表示する演出であり、
前記第 2 の表示演出は、第 1 の装飾図柄を表示する演出であり、
前記第 3 の表示演出は、前記所定の移動体が前記第 1 の装飾図柄に衝突することにより、前記第 1 の装飾図柄における衝突部分が欠損する演出であり、
前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

40

50

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、ことを特徴とする遊技機。

[態様 X D - 2]

態様 X D - 1 に記載の遊技機であって、前記組み合わせ演出の前記第 3 の表示演出において、前記第 1 の装飾図柄は、欠損した欠損部が拡大するにつれて大きくなる、ことを特徴とする遊技機。

[態様 X D - 3]

態様 X D - 2 に記載の遊技機であって、前記組み合わせ演出の前記第 3 の表示演出において、前記第 1 の装飾図柄は、欠損した欠損部が拡大するにつれて変形する、ことを特徴とする遊技機。

[態様 X D - 4]

態様 X D - 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 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 の装飾図柄とは異なる第 2 の装飾図柄を表示し、前記移動体が前記第 2 の装飾図柄に衝突することにより、前記第 2 の装飾図柄における衝突部分が欠損する演出であり、

前記組み合わせ演出は、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 の表示演出において、前記第 1 の装飾図柄の欠損部が拡大後、前記第 1 の装飾図柄が消滅し、その後、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 D - 5]

態様 X D - 4 に記載の遊技機であって、前記組み合わせ演出の前記第 4 の表示演出において、前記第 2 の装飾図柄は、欠損した欠損部が拡大し、その後、前記第 2 の装飾図柄は消滅し、その後、スーパーリーチ演出がおこなわれる、ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 1 5 】

以下に図 7 8 ~ 図 8 0 を用いて天井到達予定示唆演出 A ~ C について説明する。この天井到達予定示唆演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、天井到達予定示唆演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。

【 0 8 1 6 】

[天井到達予定示唆演出 A]

図 7 8 は、天井到達予定示唆演出 A を説明するための図である。天井到達予定示唆演出は、通常状態時 (通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態) に b 時短 (遊タイム) に達するまでの残り変動回数に関連する情報 (到達予定情報) を表示させて、遊技者に遊タイム到達までの変動回数 (ゲーム数) を示唆する演出である。主制御基板 8 0 は、通常状態 (通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態) において変動回数が 6 0 0 回に達すると、遊技状態を時短状態 (通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態) に切り替える。ここでは、遊タイムに達する変動回数を天井ともよび、その変動回数に達することを天井に達するとも呼ぶ。

【 0 8 1 7 】

天井到達予定示唆演出 A では、まず、図 7 8 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示と、大当たり遊技終了後からのゲーム数 (変動回数) を表すゲーム数表示 G S が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、通常状態

10

20

30

40

50

の特図 1 変動に対応する変動表示である。保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C の表示は省略されている。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 は表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

【0818】

ゲーム数表示 G S は、表示画面 7 a の右下端に表示され、大当たり遊技終了後からのゲーム数（変動回数）を表す数値を含んでいる。ここでは、大当たり遊技終了後からの変動回数（ゲーム数）が 400 回であり、「ゲーム数 400」の文字画像が表示されている。ゲーム数表示 G S に表示されるゲーム数は、遊技機 1 の電源 ON / OFF によってクリアされない。なお、ゲーム数表示 G S に表示されるゲーム数は、電源 ON / OFF によってクリアされてもよい。

10

【0819】

また、図 78（A）では、天井到達までの残り変動回数が 200 回であり、天井演出カウンタの値 T C は 201（ $T C = 201$ ）となっている。遊技機 1 のサブ R A M には、天井演出カウンタ用の閾値として、第 1 閾値 $T H 1 = 201$ 、第 2 閾値 $T H 2 = 51$ 、第 3 閾値 $T H 3 = 11$ 、第 4 閾値 $T H 4 = 1$ が設定（記憶）されている。なお、これらの閾値の値は例示であって、任意の数値に設定できる。

【0820】

サブ制御基板 90 は、変動ごとに、天井演出カウンタの値 T C が第 1 閾値 $T H 1$ と等しいか否かを判定する。そして、天井演出カウンタの値 T C が第 1 閾値 $T H 1$ と等しくなったとき（ $T C = T H 1 = 201$ ）、図 78（B）に示すように、サブ制御基板 90 は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されてから所定時間経過した後に、表示画面 7 a に 1 回目の到達予定情報 T J を表示させる。到達予定情報 T J は、表示画面 7 a の左端中央の第 1 の位置に表示され、モード画像 M G と、残り回数情報 C D とを含んでいる。

20

【0821】

モード画像 M G は、通常状態において変動回数が 600 回に達した後（天井に達した後）に実行される演出モードを表している。本実施形態の遊技機 1 は、天井に達した後に「遊タイムモード」演出が開始されるため、「遊タイムモード」の文字が表された画像が表示される。残り回数情報 C D は、「まで 200 回」の文字画像であり、上方に表示されたモード画像 M G とあわせて、「遊タイムモードまで 200 回」と読むことができるように構成されている。「200 回」の部分は、天井到達までの残り変動回数を数値で示しており、天井演出カウンタの値 T C から 1 減算した値と対応している。この到達予定情報 T J が表示されると、遊技者は、b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数を知ることができる。

30

【0822】

到達予定情報 T J は、当該変動（ $T C = T H 1 = 201$ の変動）が終了（停止表示）する前に、表示が消える。すなわち、到達予定情報 T J は、天井演出カウンタの値 T C が第 1 閾値 $T H 1$ と等しくなったときの装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示された後に、表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が停止表示に切り替わる前に、表示が消える。到達予定情報 T J の表示が消えた後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示が表示される。

40

【0823】

図 78（B）から複数回特図 1 変動を繰り返した後、サブ制御基板 90 は、変動ごとに、天井演出カウンタの値 T C が第 2 閾値 $T H 2$ と等しいか否かを判定する。そして、天井演出カウンタの値 T C が第 2 閾値 $T H 2$ と等しくなったとき（ $T C = T H 2 = 51$ ）、図 78（C）（D）に示すように、サブ制御基板 90 は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されてから所定時間経過した後に、表示画面 7 a に 2 回目の到達予定情報 T J を表示させる。到達予定情報 T J は、表示画面 7 a の右端中央の第 2 の位置に表示され、前回（1 回目）の表示と同様、モード画像 M G と、残り回数情報 C D とを含んでいる。

【0824】

モード画像 M G は、前回と同様の「遊タイムモード」の文字画像である。残り回数情報 C

50

Dは、「まで90%達成」の文字画像であり、上方に表示されたモード画像MGとあわせて、「遊タイムモードまで90%達成」と読むことができるように構成されている。「90%」の部分は、天井到達までの必要変動回数（例えば600）に対する、現在までに実行された変動回数（必要回数から残り回数を引いた回数）の割合（%）を数値で示している。この到達予定情報TJの表示は、2回目であり、前回、図78（B）において1回目の到達予定情報TJの表示・消去がなされた後、150回変動が経過しているため、遊技者は、一度、残り変動回数を知った後またわからない状態となってドキドキしている。この2回目の到達予定情報TJの表示によって、ドキドキ後に安心感を付与させることができる。

【0825】

10

2回目の到達予定情報TJは、当該変動（TC = TH2 = 51の変動）が終了する前に、表示が消える。すなわち、2回目の到達予定情報TJは、天井演出カウンタの値TCが第2閾値TH2と等しくなったときの、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示された後に、表示され、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が停止表示に切り替わる前に、表示が消える。到達予定情報TJの表示が消えた後、装飾図柄8L、8C、8Rの停止表示が表示される。

【0826】

図78（D）から複数回特図1変動を繰り返した後、サブ制御基板90は、変動ごとに、天井演出カウンタの値TCが第3閾値TH3と等しいか否かを判定する。そして、天井演出カウンタの値TCが第3閾値TH3と等しくなったとき（TC = TH3 = 11）、図78（E）に示すように、サブ制御基板90は、表示画面7aに3回目の到達予定情報TJを表示させる。到達予定情報TJは、表示画面7aの左端中央の第1の位置に表示され、1回目（前々回）および2回目（前回）の表示と同様、モード画像MGと、残り回数情報CDとを含んでいる。

20

【0827】

表示画面7aに3回目の到達予定情報TJが表示された後、図78（F）に示すように、到達予定情報TJは、表示画面7aの左下端に向かって下方向に移動する。表示画面7aの左下端の第3の位置に到達すると、図78（G）に示すように、到達予定情報TJは、表示画面7aの右下端の第4の位置に向かって右方向に移動する。

【0828】

30

到達予定情報TJは、表示画面7aの右下端の第4の位置に到達すると、表示画面7aの右下端に表示されているゲーム数表示GSと上下に並んで互いに隣接して表示される。ここでは、矩形の枠画像が新たに表示され、枠画像の内側に「まであと10回」の残り回数情報CDと、「ゲーム数590」のゲーム数表示GSが上下に並んで表示される。

【0829】

その後、図78（H）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示した後も、この3回目の到達予定情報TJは表示が維持される。3回目の到達予定情報TJは、天井に到達するまで（通常状態における変動回数が天井到達回数に達するまで）表示画面7aの右下端の第4の位置において表示が維持される。

【0830】

40

図78（H）からさらに複数回特図1変動を繰り返し、天井演出カウンタの値TCが第4閾値TH4と等しくなると（TC = TH4 = 1）、図78（I）（J）に示すように、到達予定情報TJの残り回数情報CDは、「まで0回」となり、ゲーム数表示GSは、「ゲーム数600」となる。

【0831】

装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示し、次の変動が開始されると、天井演出カウンタの値TCが0（ゼロ）になり、主制御基板80は、遊技状態を通常状態（通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態）から時短状態（通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態）に切り替える。これにより、b時短（遊タイム）に突入する。ここでは、特図1保留が残っているため、突入後に時短状態の特図1抽選が実行される。

50

【 0 8 3 2 】

図 7 8 (K) に示すように、表示画面 7 a から到達予定情報 T J の表示は消え、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示される。その後、図 7 8 (L) に示すように、「遊タイムモード」のモード画像 M G と、「突入」の開始画像 T N が表示される。これにより、天井に達して「遊タイムモード」演出が開始されたことが報知される。

【 0 8 3 3 】

[天井到達予定示唆演出 B]

図 7 9 は、天井到達予定示唆演出 B を説明するための図である。天井到達予定示唆演出は、通常時（通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態）に b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数に関連する情報（到達予定情報）を表示させて、遊技者に遊タイム到達までの変動回数（ゲーム数）を示唆する演出である。主制御基板 8 0 は、通常状態（通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態）において変動回数が 6 0 0 回に達すると、遊技状態を時短状態（通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態）に切り替える。ここでは、遊タイムに達する変動回数を天井ともよび、その変動回数に達することを天井に達するとも呼ぶ。

【 0 8 3 4 】

図 7 9 (A) では、天井到達までの残り変動回数が 2 0 0 回であり、天井演出カウンタの値 T C は 2 0 1 ($T C = 2 0 1$) となっている。遊技機 1 のサブ R A M には、天井演出カウンタ用の閾値として、第 1 閾値 T H 1 = 2 0 1、第 2 閾値 T H 2 = 5 1、第 3 閾値 T H 3 = 1 1、第 4 閾値 T H 4 = 1 が設定（記憶）されている。なお、これらの閾値の値は例示であって、任意の数値に設定できる。

【 0 8 3 5 】

サブ制御基板 9 0 は、変動ごとに、天井演出カウンタの値 T C が第 1 閾値 T H 1 と等しいか否かを判定する。そして、天井演出カウンタの値 T C が第 1 閾値 T H 1 と等しくなったとき ($T C = T H 1 = 2 0 1$)、図 7 9 (A) に示すように、サブ制御基板 9 0 は、表示画面 7 a に 1 回目の到達予定情報 T J を表示させる。到達予定情報 T J は、表示画面 7 a の中央付近の第 1 の位置に大きく表示され、モード画像 M G と、残り回数情報 C D とを含んでいる。

【 0 8 3 6 】

モード画像 M G は、通常状態において変動回数が 6 0 0 回に達した後（天井に達した後）に実行される演出モードを表している。本実施形態の遊技機 1 は、天井に達した後に「遊タイムモード」演出が開始されるため、「遊タイムモード」の文字が表された画像が表示される。残り回数情報 C D は、「まで 2 0 0 回」の文字画像と、矩形形状のメータ画像と、「4 0 %」と表された割合画像と、を含んでいる。

「まで 2 0 0 回」の文字画像は、上方に表示されたモード画像 M G とあわせて、「遊タイムモードまで 2 0 0 回」と読むことができるように構成されている。「2 0 0 回」の部分は、天井到達までの残り変動回数を数値で示しており、天井演出カウンタの値 T C から 1 減算した値と対応している。「4 0 %」と表された割合画像は、天井到達までの必要変動回数（例えば 6 0 0）に対する、天井までの残り回数の割合（%）を数値で示している。メータ画像は、割合画像の数値を特定の色の領域の面積に対応させ、割合画像の数値の減少とともに特定の色の領域面積が減少する。この到達予定情報 T J が表示されると、遊技者は、b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数の程度を知ることができる。

【 0 8 3 7 】

図 7 9 (A) に示すように、表示画面 7 a には他に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示と、大当たり遊技終了後からのゲーム数（変動回数）を表すゲーム数表示 G S が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、特図 1 変動に対応する変動表示である。保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C の表示は省略されている。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 は表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

【 0 8 3 8 】

10

20

30

40

50

ゲーム数表示 G S は、表示画面 7 a の右下端に表示され、大当たり遊技終了後からのゲーム数（変動回数）を表す数値を含んでいる。ここでは、大当たり遊技終了後からの変動回数（ゲーム数）が 400 回であり、「ゲーム数 400」の文字画像が表示されている。ゲーム数表示 G S に表示されるゲーム数は、遊技機 1 の電源 O N / O F F によってクリアされない。なお、ゲーム数表示 G S に表示されるゲーム数は、電源 O N / O F F によってクリアされてもよい。

【0839】

到達予定情報 T J は、当該変動（T C = T H 1 = 201 の変動）が終了する前に、表示が消える。すなわち、到達予定情報 T J は、天井演出カウンタの値 T C が第 1 閾値 T H 1 と等しくなったときの、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示された後に、表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が停止表示に切り替わる前に、表示が消える。到達予定情報 T J の表示が消えた後、図 7 9（B）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の「567」の停止表示が表示される。

10

【0840】

図 7 9（B）から複数回特図 1 変動を繰り返した後、サブ制御基板 90 は、変動ごとに、天井演出カウンタの値 T C が第 2 閾値 T H 2 と等しいか否かを判定する。そして、天井演出カウンタの値 T C が第 2 閾値 T H 2 と等しくなったとき（T C = T H 2 = 51）、図 7 9（C）に示すように、サブ制御基板 90 は、表示画面 7 a に 2 回目の到達予定情報 T J を表示させる。2 回目の到達予定情報 T J は、1 回目の到達予定情報 T J と同じ第 1 の位置に表示される。すなわち、表示画面 7 a の中央付近に表示される。2 回目の到達予定情報 T J は、前回表示されたときと同様、モード画像 M G と、残り回数情報 C D とを含んでいる。到達予定情報 T J が表示されるとき、変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示領域が縮小される。

20

【0841】

モード画像 M G は、前回と同様の「遊タイムモード」の文字画像である。残り回数情報 C D は、「あと 50 回」の文字画像と、矩形形状のメータ画像と、「10%」と表された割合画像と、を含んでいる。「あと 50 回」の文字画像は、上方に表示されたモード画像 M G とあわせて、「遊タイムモードまで 50 回」と読むことができるように構成されている。「10%」と表された割合画像は、天井到達までの必要変動回数（例えば 600）に対する、天井までの残り回数の割合（%）を数値で示している。メータ画像は、割合画像の数値を特定の色の領域の面積に対応させ、割合画像の数値の減少とともに特定の色の領域面積が減少する。この到達予定情報 T J の表示は、2 回目であり、前回、図 7 9（A）において 1 回目の到達予定情報 T J の表示・消去された後、150 回変動が経過しているため、遊技者は、一度、残り変動回数を知った後またわからない状態となってドキドキしている。この 2 回目の到達予定情報 T J の表示によって、ドキドキ後に安心感を付与させることができる。

30

【0842】

2 回目の到達予定情報 T J が表示された後、図 7 9（D）に示すように、到達予定情報 T J は、縮小表示されながら、表示画面 7 a の右下端に向かって移動する。表示画面 7 a の右下端の第 2 の位置に到達すると、表示画面 7 a の右下端に表示されているゲーム数表示 G S と上下に並んで互いに隣接して表示される。2 回目の到達予定情報 T J は、天井に到達するまで（通常状態における変動回数が天井到達回数に達するまで）表示画面 7 a の右下端の第 2 の位置において表示が維持される。到達予定情報 T J が縮小移動するのに伴って、変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示領域が拡大される。

40

【0843】

その後、図 7 9（E）に示すように、到達予定情報 T J が表示されている状態で、さらに、偽到達予定情報 t j が大きく表示される。偽到達予定情報 t j は、変動パターンごとに抽選によって表示するか否かがランダムに決定されるものであり、ここでは、抽選によって表示が決定されたものとする。また、ここでは、偽到達予定情報 t j は、到達予定情報 T J と同じ変動時に表示されているが、到達予定情報 T J が表示された変動の後の変動時

50

に表示されてもよい。また、偽到達予定情報 t_j が表示された変動の後に、到達予定情報 T_j が表示されてもよい。偽到達予定情報 t_j は、到達予定情報 T_j と同様に、モード画像 m_g と、偽残り回数情報 c_d とを含んでいる。

【0844】

モード画像 m_g は、モード画像 M_G と同様に「遊タイムモード」の文字画像である。偽残り回数情報 c_d は、「まで10回」の文字画像と、矩形形状のメータ画像と、「2%」と表された割合画像と、を含んでいる。「まで10回」の文字画像は、上方に表示されたモード画像 M_G とあわせて、「遊タイムモードまで10回」と読むことができるように構成されている。「10回」の部分は、天井到達までの残り変動回数とは異なる数値であり、偽の残り変動回数が表示されている。偽の残り変動回数は、実際の残り変動回数よりも多い場合と少ない場合とがあり、ランダムに決定される。「10回」の部分は、その後、変動毎に1つつディクリメントされる。「2%」と表された割合画像は、天井到達までの必要変動回数（例えば600）に対する、天井までの偽の残り回数の割合（%）を数値で示している。メータ画像は、割合画像の数値を特定の色の領域の面積に対応させ、割合画像の数値の減少とともに特定の色の領域面積が減少する。この偽到達予定情報 t_j が表示されると、遊技者は、 b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数と誤認する。

10

【0845】

偽到達予定情報 t_j が表示された後、図79（F）に示すように、偽到達予定情報 t_j は、縮小表示されながら、表示画面7aの左下端に向かって移動する。表示画面7aの左下端に到達すると、表示画面7aの右下端に表示されている到達予定情報 T_j と左右に並んで互いに隣接して表示される。遊技者は、到達予定情報 T_j と偽到達予定情報 t_j のどちらが正しい情報なのかわからなく混乱する。これにより遊技者をドキドキさせることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0846】

図79（F）から複数回特図1変動を繰り返した後、図79（G）に示すように、偽到達予定情報 t_j の偽残り回数情報 c_d に含まれる文字画像が「あと0回」となると、あわせて、「ウソ」の文字画像が表示され、この偽到達予定情報 t_j が偽物であることが報知される。その後、図79（H）に示すように、偽到達予定情報 t_j の表示が消える。到達予定情報 T_j は継続して表示される。

【0847】

図79（H）からさらに複数回特図1変動を繰り返し、天井演出カウンタの値 TC が第4閾値 TH_4 と等しくなると（ $TC = TH_4 = 1$ ）、図79（I）（J）に示すように、到達予定情報 T_j の残り回数情報 CD は、「まで0回」となり、ゲーム数表示 GS は、「ゲーム数600」となる。

30

【0848】

装飾図柄8L、8C、8Rが「789」で停止表示し、次の変動が開始されると、天井演出カウンタの値 TC が0（ゼロ）になり、主制御基板80は、遊技状態を通常状態（通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態）から時短状態（通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態）に切り替える。これにより、 b 時短（遊タイム）に突入する。ここでは、特図1保留が残っているため、突入後に時短状態の特図1抽選が実行される。

40

【0849】

図79（K）に示すように、表示画面7aから到達予定情報 T_j の表示は消え、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示される。その後、図79（L）に示すように、「遊タイムモード」のモード画像 M_G と、「突入」の開始画像 T_N が表示される。これにより、天井に達して「遊タイムモード」演出が開始されたことが報知される。

【0850】

[天井到達予定示唆演出C]

図80は、天井到達予定示唆演出Cを説明するための図である。天井到達予定示唆演出は、通常時（通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態）に b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数に関連する情報（到達予定情報）を表示させて、遊技者に遊タイム

50

到達までの変動回数（ゲーム数）を示唆する演出である。主制御基板 80 は、通常状態（通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態）において変動回数が 600 回に達すると、遊技状態を時短状態（通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態）に切り替える。ここでは、遊タイムに達する変動回数を天井ともよび、その変動回数に達することを天井に達するとも呼ぶ。

【0851】

図 80（A）では、天井到達までの残り変動回数が 200 回であり、天井演出カウンタの値 TC は 201（TC = 201）となっている。遊技機 1 のサブ RAM には、天井演出カウンタ用の閾値として、第 1 閾値 TH1 = 201、第 2 閾値 TH2 = 51、第 3 閾値 TH3 = 11、第 4 閾値 TH4 = 1 が設定（記憶）されている。なお、これらの閾値の値は例

10

【0852】

サブ制御基板 90 は、変動ごとに、天井演出カウンタの値 TC が第 1 閾値 TH1 と等しいか否かを判定する。そして、天井演出カウンタの値 TC が第 1 閾値 TH1 と等しくなったとき（TC = TH1 = 201）、図 80（A）に示すように、サブ制御基板 90 は、表示画面 7a に 1 回目の到達予定情報 T を表示させる。到達予定情報 T は、表示画面 7a の中央付近の第 1 の位置に大きく表示され、モード画像 MG と、残り回数情報 CD とを含んでいる。

【0853】

モード画像 MG は、通常状態において変動回数が 600 回に達した後（天井に達した後）に実行される演出モードを表している。本実施形態の遊技機 1 は、天井に達した後にスマイル顔画像で表されるモード演出が開始されるため、スマイル顔画像と「モード」の文字が表示される。残り回数情報 CD は、「までもうすぐ」の文字画像であり、上方に表示されたモード画像 MG とあわせて、「スマイル顔画像モードまでもうすぐ」と読むことができるように構成されている。「もうすぐ」の部分は、天井到達までの残り変動回数を定性的に示しており、天井演出カウンタの値 TC と対応している。このように、残り回数情報 CD は数値以外の定性的な内容であってもよい。ここでは、天井到達までの残り変動回数に応じて、「まだまだ」「いい調子」「もうすぐ」「あと少し」「ほぼ達成」「達成」と順番に表示される。この到達予定情報 T が表示されると、遊技者は、b 時短（遊タイム）に達するまでの残り変動回数の程度をおおむね知ることができる。

20

30

【0854】

図 80（A）に示すように、表示画面 7a には他に、装飾図柄 8L、8C、8R の変動表示と、大当たり遊技終了後からのゲーム数（変動回数）を表すゲーム数表示 GS が表示される。装飾図柄 8L、8C、8R の変動表示は、特図 1 変動に対応する変動表示である。保留アイコン 9A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9C の表示は省略されている。保留アイコン 9A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9C は表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

【0855】

ゲーム数表示 GS は、表示画面 7a の右下端に表示され、大当たり遊技終了後からのゲーム数（変動回数）を表す数値を含んでいる。ここでは、大当たり遊技終了後からの変動回数（ゲーム数）が 400 回であり、「ゲーム数 400」の文字画像が表示されている。ゲーム数表示 GS に表示されるゲーム数は、遊技機 1 の電源 ON / OFF によってクリアされない。なお、ゲーム数表示 GS に表示されるゲーム数は、電源 ON / OFF によってクリアされてもよい。

40

【0856】

到達予定情報 T は、当該変動（TC = TH1 = 201 の変動）が終了する前に、表示が消える。すなわち、到達予定情報 T は、天井演出カウンタの値 TC が第 1 閾値 TH1 と等しくなったときの、装飾図柄 8L、8C、8R の変動表示が表示された後に、表示され、装飾図柄 8L、8C、8R の変動表示が停止表示に切り替わる前に、表示が消える。到達予定情報 T の表示が消えた後、図 80（B）に示すように、装飾図柄 8L、8C、8

50

Rの「567」の停止表示が表示される。

【0857】

図80(B)から複数回特図1変動を繰り返した後、サブ制御基板90は、変動ごとに、天井演出カウンタの値TCが第2閾値TH2と等しいか否かを判定する。そして、天井演出カウンタの値TCが第2閾値TH2と等しくなったとき($TC = TH2 = 51$)、図80(C)に示すように、サブ制御基板90は、表示画面7aに2回目の到達予定情報TJを表示させる。2回目の到達予定情報TJは、1回目の到達予定情報TJと同じ第1の位置に表示される。すなわち、表示画面7aの中央付近に表示される。2回目の到達予定情報TJは、前回表示されたときと同様、モード画像MGと、残り回数情報CDとを含んでいる。到達予定情報TJが表示されるとき、変動表示されていた装飾図柄8L、8C、8Rの表示領域が縮小される。

【0858】

モード画像MGは、前回と同様の「遊タイムモード」の文字画像である。残り回数情報CDは、「あと少し」の文字画像であり、上方に表示されたモード画像MGとあわせて、「スマイル顔画像モードまであと少し」と読むことができるように構成されている。この到達予定情報TJの表示は、2回目であり、前回、図80(A)において1回目の到達予定情報TJの表示・消去された後、150回変動が経過しているため、遊技者は、一度、残り変動回数の程度を知った後またわからない状態となってドキドキしている。この2回目の表示によって、ドキドキ後に安心感を付与させることができる。

【0859】

2回目の到達予定情報TJが表示された後、図80(D)に示すように、到達予定情報TJは、縮小表示されながら、表示画面7aの右下端に向かって移動する。表示画面7aの右下端の第2の位置に到達すると、表示画面7aの右下端に表示されているゲーム数表示GSと上下に並んで互いに隣接して表示される。2回目の到達予定情報TJは、天井に到達するまで(通常状態における変動回数が天井到達回数に達するまで)表示画面7aの右下端の第2の位置において表示が維持される。到達予定情報TJが縮小移動するのに伴って、変動表示されていた装飾図柄8L、8C、8Rの表示領域が拡大される。

【0860】

その後、図80(E)に示すように、変動表示されていた装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示した後も、到達予定情報TJの表示は継続される。図80(F)に示すように、次の変動が開始されると、停止表示されていた装飾図柄8L、8C、8Rが再度、変動表示される。一方、到達予定情報TJは、前回の変動から内容が変更されず同じ内容が継続して表示される。また、図80(G)に示すように、さらに変動表示されていた装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示した後も、到達予定情報TJの表示は継続される。到達予定情報TJは、前回の変動から内容が変更されず同じ内容が継続して表示される。すなわち、残り回数情報CDは「あと少し」の文字画像であり、変動回数ごとに変化せず、ある程度の変動回数が経過すると文字内容が変化する。

【0861】

図80(G)から複数回特図1変動を繰り返した後、サブ制御基板90は、変動ごとに、天井演出カウンタの値TCが第3閾値TH3と等しいか否かを判定する。そして、天井演出カウンタの値TCが第3閾値TH3と等しくなったとき($TC = TH3 = 11$)、図80(H)に示すように、サブ制御基板90は、到達予定情報TJの残り回数情報CDの内容を変更する。具体的には、「あと少し」の文字画像を「ほぼ達成」に変更する。

【0862】

図80(H)からさらに複数回特図1変動を繰り返し、天井演出カウンタの値TCが第4閾値TH4と等しくなると($TC = TH4 = 1$)、図80(I)(J)に示すように、到達予定情報TJの残り回数情報CDの内容をさらに変更する。具体的には、「ほぼ達成」の文字画像を「達成」に変更する。ゲーム数表示GSは、「ゲーム数600」となる。

【0863】

装飾図柄8L、8C、8Rが「678」で停止表示し、次の変動が開始されると、天井演

出カウンタの値TCが0（ゼロ）になり、主制御基板80は、遊技状態を通常状態（通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態）から時短状態（通常確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態）に切り替える。これにより、b時短（遊タイム）に突入する。ここでは、特図1保留が残っているため、突入後に時短状態の特図1抽選が実行される。

【0864】

図80（K）に示すように、表示画面7aから到達予定情報TJの表示は消え、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示される。その後、図80（L）に示すように、「スマイル顔画像モード」のモード画像MGと、「突入」の開始画像TNが表示される。これにより、天井に達して「スマイル顔画像モード」演出が開始されたことが報知される。

【0865】

〔効果例〕

以下に、天井到達予定示唆演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図78（A）～（E）に示すように、通常状態において、天井達成回数に達するまでの残り変動回数に関連する情報である到達予定情報TJが表示される第1の演出と、第1の演出の後、通常状態において、到達予定情報TJの表示が消える第2の演出と、第2の演出の後、通常状態において、到達予定情報TJを再び表示される第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。図79、図80についても同様である。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図78（E）～（J）に示すように、第3の演出では、通常状態における変動回数が天井到達回数に達するまで到達予定情報TJの表示が継続される。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79、図80についても同様である。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図78に示すように、到達予定情報TJには、通常状態における変動回数が天井到達回数に達した後に実行される演出モード（遊タイムモード）を表すモード画像を含んでいる、この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図79、図80についても同様である。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図78（L）に示すように、に示すように、天井に達した後に実行される演出モードの開始時に、演出モードを表わすモード画像が表示される。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。図79、図80についても同様である。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図79に示すように、第1の演出では、到達予定情報TJは、表示画面7aの第1の位置に表示され、第3の演出では、到達予定情報TJは、第1の位置に表示された後、縮小されつつ表示画面7aの第2の位置に移動し、前記第2の位置において継続して表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図80についても同様である。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図78に示すように、到達予定情報TJには、天井到達回数に達するまでの残り変動回数を表す数値画像が含まれており、第3の演出では、第2の位置において到達予定情報TJに隣接してゲーム回数を表す数値画像が表示される。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。図79についても同様である。

【0866】

10

20

30

40

50

〔変形例〕

以下に、天井到達予定示唆演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

天井到達予定示唆演出 A、B では、残り回数情報 C D は、天井演出カウンタの値 T C から 1 減算した値と対応しているものとした。しかし、残り回数情報 C D は、天井演出カウンタの値 T C と対応していてもよい。例えば、上記実施形態では、天井に達する 1 つ前の変動時に、残り回数情報 C D が 0 となって表示されるものとしたが、天井に達する 1 つ前の変動時に、残り回数情報 C D が 1 となり、残り回数情報 C D が 0 となる状態が表示されずに、遊タイムモードが開始されてもよい。

【0867】

10

〔変形例 2〕

天井到達予定示唆演出 B において、偽到達予定情報 t j が表示されるタイミングはランダムに決定される。すなわち、到達予定情報 T J が表示されるより前に偽到達予定情報 t j が先に表示されていてもよい。また、到達予定情報 T J の残り回数情報 C D と、偽到達予定情報 t j の偽残り回数情報 c d はどちらが先に 0 になってもよい。例えば、偽到達予定情報 t j の偽残り回数情報 c d が 0 になっていない状態で、到達予定情報 T J の残り回数情報 C D が先に 0 になり、残り回数情報 C D 遊タイムモードに突入してもよい。

【0868】

〔変形例 3〕

天井到達予定示唆演出 B において、残り回数情報 C D は、「まで 200 回」の文字画像と、矩形形状のメータ画像と、「40%」と表された割合画像と、を含んでいるものとした。しかし、残り回数情報 C D は、これらのうちの少なくとも 1 つであってもよい。

【0869】

20

〔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 10 - 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

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

前記第 1 遊技状態において、前記特定回数に達するまでの残り変動回数に関連する情報である到達予定情報が表示される第 1 の演出と、

30

前記第 1 の演出の後、前記第 1 遊技状態において、前記到達予定情報の表示が消える第 2 の演出と、

前記第 2 の演出の後、前記第 1 遊技状態において、前記到達予定情報を再び表示される第 3 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 10 - 2〕

態様 A 10 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出では、第 1 遊技状態における変動回数が前記特定回数に達するまで前記到達予定情報の表示が継続される、

40

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 10 - 3〕

態様 A 10 - 1 または態様 A 10 - 2 に記載の遊技機であって、

前記到達予定情報には、第 1 遊技状態における変動回数が前記特定回数に達した後に実行される演出モードを表すモード画像を含んでいる、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 10 - 4〕

態様 A 10 - 3 に記載の遊技機であって、

前記演出モードの開始時に、前記モード画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

50

[態様 A 1 0 - 5]

態様 A 1 0 - 1 から態様 A 1 0 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記第 1 の演出では、前記到達予定情報は、前記表示手段の第 1 の位置に表示され、前記第 3 の演出では、前記到達予定情報は、前記第 1 の位置に表示された後、縮小されつつ前記表示手段の第 2 の位置に移動し、前記第 2 の位置において継続して表示される、ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 0 - 6]

態様 A 1 0 - 5 に記載の遊技機であって、前記到達予定情報には、前記特定回数に達するまでの残り変動回数を表す数値画像が含まれており、前記第 3 の演出では、前記第 2 の位置において前記到達予定情報に隣接してゲーム回数を表す数値画像が表示される、ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 8 7 0 】

本実施形態の遊技機 1 では、図 2 8 の遊技状態管理処理に示すように、低確率状態中（通常状態）において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき、すなわち、天井に到達したとき）には、遊タイム（低確時短状態）に移行する。この遊タイムは、特別図柄が 7 0 0 回変動するまで継続されるようになっている。本実施形態では、通常状態中の表示モードを通常モードとも呼び、低確時短（遊タイム）時の表示モードを「爆走時短モード」とも呼ぶ。以下では、低確率状態中（通常状態）において、「特別図柄の変動回数が 5 0 0 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき）」を、単に「天井に到達したとき」とも呼ぶ。

20

【 0 8 7 1 】

以下に図 8 1 ~ 図 8 3 を用いてモード示唆画像表示演出 A ~ C について説明する。このモード示唆画像表示演出は、遊技状態が、通常状態（低確率状態）、または、時短状態（低確低ベース状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、モード示唆画像表示演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a またはサブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

30

【 0 8 7 2 】

[モード示唆画像表示演出 A]

図 8 1 は、モード示唆画像表示演出 A を説明するための図である。このモード示唆画像表示演出 A は、低確率状態中（通常状態）において特別図柄の変動回数が天井（天井カウンタが 0）に到達する前の数変動と、天井到達時と、天井到達後の数変動における各表示演出を表す。具体的には、モード示唆画像表示演出 A において、天井前演出 A は、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り 3 変動のときの表示演出であり、天井前演出 B は、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り 2 変動のときの表示演出であり、天井前演出 C は、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り 1 変動のときの表示演出であり、天井到達演出 A ~ C は、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り 0 変動（天井到達）のときの表示演出であり、天井到達演出 D は、特別図柄の変動回数が天井到達後 1 変動したとき、言い換えれば、爆走時短モード（遊タイム）に突入後 1 変動したときの表示演出であり、天井到達演出 E は、特別図柄の変動回数が天井到達後所定変動（例えば 1 0 変動）したとき、言い換えれば、爆走時短モード（遊タイム）に突入後所定変動（例えば、1 0 変動）したときの表示演出である。図 8 1 におけるモード示唆画像表示演出では、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

40

【 0 8 7 3 】

このモード示唆画像表示演出 A において、図 8 1（A）に示す天井前演出 A では、装飾図柄 8 L，8 C，8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて第 1 のモード示唆画像 X E 1 と残り変動回数表示 X E 2 とが表示される。装

50

飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、7 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、8 図柄が停止表示されている。また、第 1 のモード示唆画像 X E 1 は、爆走時短モードを示唆する画像であり、長方形状となっている。すなわち、この天井前演出 A では、遊技状態が通常状態であり、表示モードが通常モードであるにも関わらずに、第 1 のモード示唆画像 X E 1 が表示される。また、残り変動回数表示 X E 2 は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 と対応付けられて表示され、天井到達までの残り変動回数を表す。天井前演出 A では、特別図柄の変動回数が天井到達まで残り 3 変動であるので、残り変動回数表示 X E 2 は、「残り 3 回数」と表されている。

【 0 8 7 4 】

10

次に、図 8 1 (B) に示すように、天井前演出 B では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて第 1 のモード示唆画像 X E 1 と残り変動回数表示 X E 2 とが継続して表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、8 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、4 図柄が停止表示されている。この天井前演出 B では、遊技状態が通常状態であり、表示モードが通常モードであるにも関わらずに、第 1 のモード示唆画像 X E 1 が表示される。また、残り変動回数表示 X E 2 は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 と対応付けられて表示される。天井前演出 B では、特別図柄の変動回数が天井到達まで残り 2 変動であるので、残り変動回数表示 X E 2 は、「残り 2 回数」と表されている。

20

【 0 8 7 5 】

次に、図 8 1 (C) に示すように、天井前演出 C では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて第 1 のモード示唆画像 X E 1 と残り変動回数表示 X E 2 とが継続して表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、5 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、7 図柄が停止表示されている。この天井前演出 C では、遊技状態が通常状態であり、表示モードが通常モードであるにも関わらずに、第 1 のモード示唆画像 X E 1 が表示される。また、残り変動回数表示 X E 2 は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 と対応付けられて表示される。天井前演出 C では、特別図柄の変動回数が天井到達まで残り 1 変動であるので、残り変動回数表示 X E 2 は、「残り 1 回数」と表されている。

30

【 0 8 7 6 】

次に、図 8 1 (D) に示すように、天井到達演出 A では、表示画面 7 a において、下側に残り変動回数表示 X E 2 が継続して表示され、右打ち表示 X E 3 が右上に表示され、爆走時短モード突入示唆画像 X E 4 が略中央に表示される。右打ち表示 X E 3 は、遊技者に遊技球の打ち出し方向を示唆する表示であり、具体的には、遊技者に右打ちを示唆する表示である。爆走時短モード突入示唆画像 X E 4 は、遊技者に爆走時短モードに突入したことを示唆する画像であり、「おめでとう！」と表記されている。天井到達演出 A では、特別図柄の変動回数が天井したので、残り変動回数表示 X E 2 は、「残り 0 回数」と表されている。

40

【 0 8 7 7 】

次に、図 8 1 (E) に示すように、天井到達演出 B では、表示画面 7 a において、右打ち表示 X E 3 が右上に継続して表示され、第 2 のモード示唆画像 X E 5 が左下に表示される。第 2 のモード示唆画像 X E 5 は、爆走時短モードを示唆する画像である。第 2 のモード示唆画像 X E 5 は、台形状となっており、第 1 のモード示唆画像 X E 1 の形状とは異なる。

【 0 8 7 8 】

次に、図 8 1 (F) に示すように、天井到達演出 C では、表示画面 7 a において、右打ち表示 X E 3 が右上に継続して表示され、モード説明画像 X E 6 が略中央に表示される。このモード説明画像 X E 6 は、爆走時短モードの説明を表す画像であり、具体的には、「可

50

動役物が可動すれば大当たり」と表示され、すなわち、爆走時短モードは、可動役物（例えば、第1可動役物14や第2可動役物15）が退避位置から展開位置に可動（移動）すれば大当たりとなることを示している。

【0879】

次に、図81（G）に示すように、天井到達演出Dでは、表示画面7aにおいて、右打ち表示XE3が右上に継続して表示され、第2のモード示唆画像XE5が左下に表示され、装飾図柄8L、8C、8Rが略中央から右側にかけて表示される。装飾図柄8L、8C、8Rは、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄8Lは、9図柄が停止表示され、装飾図柄8Cは、4図柄が停止表示され、装飾図柄8Rは、8図柄が停止表示されている。天井到達演出Dにおける装飾図柄8L、8C、8Rは、天井前演出A～Cにおける装飾図柄8L、8C、8Rと同じ大きさとなっている。

10

【0880】

次に、天井到達演出Dから所定変動後（例えば、10変動後）、図81（H）に示すように、天井到達演出Eでは、表示画面7aにおいて、右打ち表示XE3が右上に継続して表示され、第2のモード示唆画像XE5が左下から消去され、装飾図柄8L、8C、8Rが略中央から右側にかけて継続して表示される。装飾図柄8L、8C、8Rは、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄8Lは、9図柄が停止表示され、装飾図柄8Cは、5図柄が停止表示され、装飾図柄8Rは、7図柄が停止表示されている。天井到達演出Eにおける装飾図柄8L、8C、8Rは、天井前演出A～Cにおける装飾図柄8L、8C、8Rと同じ大きさとなっている。

20

その後、爆走時短モード中、天井到達演出Eと同様な演出がおこなわれる。

【0881】

[モード示唆画像表示演出B]

図82は、モード示唆画像表示演出Bを説明するための図である。このモード示唆画像表示演出Bは、低確率状態中（通常状態）において特別図柄の変動回数が天井（天井カウントが0）に到達する前の数変動と、天井到達時と、天井到達後の数変動における各表示演出を表す。具体的には、モード示唆画像表示演出Bにおいて、天井前演出Aは、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り3変動のときの表示演出であり、天井前演出Bは、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り2変動のときの表示演出であり、天井前演出Cは、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り1変動のときの表示演出であり、天井到達演出A～Cは、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り0変動（天井到達）のときの表示演出であり、天井到達演出Dは、特別図柄の変動回数が天井到達後1変動したのとき、言い換えれば、爆走時短モード（遊タイム）に突入後1変動したときの表示演出であり、天井到達演出Eは、特別図柄の変動回数が天井到達後所定変動（例えば10変動）したとき、言い換えれば、爆走時短モード（遊タイム）に突入後所定変動（例えば、10変動）したときの表示演出である。図82におけるモード示唆画像表示演出では、表示画面7aにおいて、保留アイコン9Aや変動アイコン9Cが表示されているが、図では省略されている。

30

【0882】

このモード示唆画像表示演出Bにおいて、図82（A）に示す天井前演出Aでは、装飾図柄8L、8C、8Rが表示画面7aの略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて第1のモード示唆画像XE1と残り変動回数表示XE2とが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rは、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄8Lは、7図柄が停止表示され、装飾図柄8Cは、4図柄が停止表示され、装飾図柄8Rは、8図柄が停止表示されている。また、第1のモード示唆画像XE1は、爆走時短モードを示唆する画像であり、長形状となっている。すなわち、この天井前演出Aでは、遊技状態が通常状態であり、表示モードが通常モードであるにも関わらずに、第1のモード示唆画像XE1が表示される。また、残り変動回数表示XE2は、第1のモード示唆画像XE1と対応付けられて表示され、天井到達までの残り変動回数を表す。天井前演出Aでは、特別図柄の変動回数が天井到達まで残り3変動であるので、残り変動回数表示XE2は、「残り

40

50

3 回数」と表されている。

【 0 8 8 3 】

次に、図 8 2 (B) に示すように、天井前演出 B では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて第 1 のモード示唆画像 X E 1 と残り変動回数表示 X E 2 とが継続して表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、8 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、4 図柄が停止表示されている。この天井前演出 B では、遊技状態が通常状態であり、表示モードが通常モードであるにも関わらず、第 1 のモード示唆画像 X E 1 が表示される。また、残り変動回数表示 X E 2 は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 と対応付けられて表示される。天井前演出 B では、特別図柄の変動回数が天井到達まで残り 2 変動であるので、残り変動回数表示 X E 2 は、「残り 2 回数」と表されている。

10

【 0 8 8 4 】

次に、図 8 2 (C) に示すように、天井前演出 C では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて第 1 のモード示唆画像 X E 1 と残り変動回数表示 X E 2 とが継続して表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、5 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、7 図柄が停止表示されている。この天井前演出 C では、遊技状態が通常状態であり、表示モードが通常モードであるにも関わらず、第 1 のモード示唆画像 X E 1 が表示される。また、残り変動回数表示 X E 2 は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 と対応付けられて表示される。天井前演出 C では、特別図柄の変動回数が天井到達まで残り 1 変動であるので、残り変動回数表示 X E 2 は、「残り 1 回数」と表されている。

20

【 0 8 8 5 】

次に、図 8 2 (D) に示すように、天井到達演出 A では、表示画面 7 a において、下側に残り変動回数表示 X E 2 が継続して表示され、右打ち表示 X E 3 が右上に表示され、爆走時短モード突入示唆画像 X E 4 が略中央に表示される。右打ち表示 X E 3 は、遊技者に遊技球の打ち出し方向を示唆する表示であり、具体的には、遊技者に右打ちを示唆する表示である。爆走時短モード突入示唆画像 X E 4 は、遊技者に爆走時短モードに突入したことを示唆する画像であり、「おめでとう！」と表記されている。天井到達演出 A では、特別図柄の変動回数が天井したので、残り変動回数表示 X E 2 は、「残り 0 回数」と表されている。

30

【 0 8 8 6 】

次に、図 8 2 (E) に示すように、天井到達演出 B では、表示画面 7 a において、右打ち表示 X E 3 が右上に継続して表示され、第 2 のモード示唆画像 X E 5 が略中央の下から右下にかけて表示される。第 2 のモード示唆画像 X E 5 は、爆走時短モードを示唆する画像である。第 2 のモード示唆画像 X E 5 は、長方形状となっており、第 1 のモード示唆画像 X E 1 の形状と同じである。しかし、第 2 のモード示唆画像 X E 5 は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 よりも大きく形成されている。第 2 のモード示唆画像 X E 5 の表示位置は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 の表示位置と同じである。しかしこれに限られず、第 2 のモード示唆画像 X E 5 の表示位置は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 の表示位置とは異なってもよい。

40

【 0 8 8 7 】

次に、図 8 2 (F) に示すように、天井到達演出 C では、表示画面 7 a において、右打ち表示 X E 3 が右上に継続して表示され、モード説明画像 X E 6 が略中央に表示される。このモード説明画像 X E 6 は、爆走時短モードの説明を表す画像であり、具体的には、「可動役物が可動すれば大当たり」と表示され、すなわち、爆走時短モードは、可動役物（例えば、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 ）が退避位置から展開位置に可動（移動）すれば大当たりとなることを示している。

【 0 8 8 8 】

50

次に、図 8 2 (G) に示すように、天井到達演出 D では、表示画面 7 a において、右打ち表示 X E 3 が右上に継続して表示され、第 2 のモード示唆画像 X E 5 が略中央の下から右下にかけて表示され、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が略中央から右側にかけて表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、8 図柄が停止表示されている。天井到達演出 D における装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、天井前演出 A ~ C における装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と同じ大きさとなっている。

【 0 8 8 9 】

次に、天井到達演出 D から所定変動後（例えば、10 変動後）、図 8 2 (H) に示すように、天井到達演出 E では、表示画面 7 a において、右打ち表示 X E 3 が右上に継続して表示され、第 2 のモード示唆画像 X E 5 が左下から消去され、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が略中央から右側にかけて継続して表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、5 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、7 図柄が停止表示されている。天井到達演出 E における装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、天井前演出 A ~ C における装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R と同じ大きさとなっている。

その後、爆走時短モード中、天井到達演出 E と同様な演出がおこなわれる。

【 0 8 9 0 】

[モード示唆画像表示演出 C]

図 8 3 は、モード示唆画像表示演出 C を説明するための図である。このモード示唆画像表示演出 C は、低確率状態中（通常状態）において特別図柄の変動回数が天井（天井カウントが 0 ）に到達する前の数変動と、天井到達時と、天井到達後の数変動における各表示演出を表す。具体的には、モード示唆画像表示演出 C において、天井前演出 A は、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り 3 変動のときの表示演出であり、天井前演出 B は、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り 2 変動のときの表示演出であり、天井前演出 C は、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り 1 変動のときの表示演出であり、天井到達演出 A ~ C は、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り 0 変動（天井到達）のときの表示演出であり、天井到達演出 D は、特別図柄の変動回数が天井到達後 1 変動したのとき、言い換えれば、爆走時短モード（遊タイム）に突入後 1 変動したときの表示演出であり、天井到達演出 E は、特別図柄の変動回数が天井到達後所定変動（例えば 10 変動）したとき、言い換えれば、爆走時短モード（遊タイム）に突入後所定変動（例えば、10 変動）したときの表示演出である。図 8 3 におけるモード示唆画像表示演出では、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 0 8 9 1 】

このモード示唆画像表示演出 C において、図 8 3 (A) に示す天井前演出 A では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて第 1 のモード示唆画像 X E 1 と残り変動回数表示 X E 2 とが表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、7 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、8 図柄が停止表示されている。また、第 1 のモード示唆画像 X E 1 は、爆走時短モードを示唆する画像であり、長方形状となっている。すなわち、この天井前演出 A では、遊技状態が通常状態であり、表示モードが通常モードであるにも関わらずに、第 1 のモード示唆画像 X E 1 が表示される。また、残り変動回数表示 X E 2 は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 と対応付けられて表示され、天井到達までの残り変動回数を表す。天井前演出 A では、特別図柄の変動回数が天井到達まで残り 3 変動であるので、残り変動回数表示 X E 2 は、「残り 3 回数」と表されている。

【 0 8 9 2 】

次に、図 8 3 (B) に示すように、天井前演出 B では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて第 1 のモード

示唆画像 X E 1 と残り変動回数表示 X E 2 とが継続して表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、8 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、4 図柄が停止表示されている。この天井前演出 B では、遊技状態が通常状態であり、表示モードが通常モードであるにも関わらずに、第 1 のモード示唆画像 X E 1 が表示される。また、残り変動回数表示 X E 2 は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 と対応付けられて表示される。天井前演出 B では、特別図柄の変動回数が天井到達まで残り 2 変動であるので、残り変動回数表示 X E 2 は、「残り 2 回数」と表されている。

【 0 8 9 3 】

次に、図 8 3 (C) に示すように、天井前演出 C では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて第 1 のモード示唆画像 X E 1 と残り変動回数表示 X E 2 とが継続して表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、5 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、7 図柄が停止表示されている。この天井前演出 C では、遊技状態が通常状態であり、表示モードが通常モードであるにも関わらずに、第 1 のモード示唆画像 X E 1 が表示される。また、残り変動回数表示 X E 2 は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 と対応付けられて表示される。天井前演出 C では、特別図柄の変動回数が天井到達まで残り 1 変動であるので、残り変動回数表示 X E 2 は、「残り 1 回数」と表されている。

【 0 8 9 4 】

次に、図 8 3 (D) に示すように、天井到達演出 A では、表示画面 7 a において、下側に残り変動回数表示 X E 2 が継続して表示され、右打ち表示 X E 3 が右上に表示され、爆走時短モード突入示唆画像 X E 4 が略中央に表示される。右打ち表示 X E 3 は、遊技者に遊技球の打ち出し方向を示唆する表示であり、具体的には、遊技者に右打ちを示唆する表示である。爆走時短モード突入示唆画像 X E 4 は、遊技者に爆走時短モードに突入したことを示唆する画像であり、「おめでとう！」と表記されている。天井到達演出 A では、特別図柄の変動回数が天井したので、残り変動回数表示 X E 2 は、「残り 0 回数」と表されている。

【 0 8 9 5 】

次に、図 8 3 (E) に示すように、天井到達演出 B では、表示画面 7 a において、右打ち表示 X E 3 が右上に継続して表示され、第 2 のモード示唆画像 X E 5 が略中央の下から右下にかけて表示される。第 2 のモード示唆画像 X E 5 は、爆走時短モードを示唆する画像である。第 2 のモード示唆画像 X E 5 は、長方形状となっており、第 1 のモード示唆画像 X E 1 の形状と同じである。しかし、第 2 のモード示唆画像 X E 5 は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 よりも大きく形成されている。第 2 のモード示唆画像 X E 5 の表示位置は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 の表示位置と同じである。しかしこれに限られず、第 2 のモード示唆画像 X E 5 の表示位置は、第 1 のモード示唆画像 X E 1 の表示位置とは異なってもよい。

【 0 8 9 6 】

次に、図 8 3 (F) に示すように、天井到達演出 C では、表示画面 7 a において、右打ち表示 X E 3 が右上に継続して表示され、モード説明画像 X E 6 が略中央に表示される。このモード説明画像 X E 6 は、爆走時短モードの説明を表す画像であり、具体的には、「可動役物が可動すれば大当たり」と表示され、すなわち、爆走時短モードは、可動役物（例えば、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 ）が退避位置から展開位置に可動（移動）すれば大当たりとなることを示している。

【 0 8 9 7 】

次に、図 8 3 (G) に示すように、天井到達演出 D では、表示画面 7 a において、右打ち表示 X E 3 が右上に継続して表示され、第 2 のモード示唆画像 X E 5 が略中央の下から右下にかけて表示され、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が略中央から右側にかけて表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、

9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、8 図柄が停止表示されている。天井到達演出 D における装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、天井前演出 A ~ C における装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R よりも小さく表示される。

【 0 8 9 8 】

次に、天井到達演出 D から所定変動後（例えば、10 変動後）、図 8 3（H）に示すように、天井到達演出 E では、表示画面 7 a において、右打ち表示 X E 3 が右上に継続して表示され、第 2 のモード示唆画像 X E 5 が左下から消去され、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が略中央から右側にかけて継続して表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、5 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、7 図柄が停止表示されている。天井到達演出 E における装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、天井前演出 A ~ C における装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R よりも小さく表示される。

10

その後、爆走時短モード中、天井到達演出 E と同様な演出がおこなわれる。

【 0 8 9 9 】

[変形例]

上記モード示唆画像表示演出 A では、第 1 のモード示唆画像 X E 1 と第 2 のモード示唆画像 X E 5 の形が異なっているが、第 1 のモード示唆画像 X E 1 内と第 2 のモード示唆画像 X E 5 内に表記される文字「爆走時短モード」は同じである。しかしながら、これに限られず、第 1 のモード示唆画像 X E 1 内と第 2 のモード示唆画像 X E 5 内に表記される文字が異なるようにしてもよい。

20

【 0 9 0 0 】

[効果例]

上記モード示唆画像表示演出 A ~ C では、通常状態であって、特別図柄の変動回数が天井に到達する前において、通常状態で通常モードであるにも関わらずに、爆走時短モード（遊タイム）を示唆する第 1 のモード示唆画像 X E 1 を表示し、その後、特別図柄の変動回数が天井に到達することによって通常状態から低確時短状態に変更されて表示モードが通常モードから爆走時短モードに移行する場合において、爆走時短モードを示唆する第 2 のモード示唆画像 X E 5 を表示する。この構成によれば、天井到達前から爆走時短モードへの期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 0 1 】

上記モード示唆画像表示演出 A ~ C では、第 1 のモード示唆画像 X E 1 は、残り変動回数表示 X E 2 と対応づけて表示される。この構成によれば、天井到達前から爆走時短モードへのより高い期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 9 0 2 】

上記モード示唆画像表示演出 A ~ C では、第 2 のモード示唆画像 X E 5 は、特別図柄の変動回数が天井（規定回数 500 回）に到達してから所定変動後、消去される。この構成によれば、表示モードが爆走時短モードに入ってから第 2 のモード示唆画像 X E 5 は消去されるので、遊技者に対して爆走時短モードの表示演出を注目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。

40

【 0 9 0 3 】

上記モード示唆画像表示演出 A ~ C では、天井到達時（第 2 のモード示唆画像 X E 5 が消去される前）、爆走時短モードの説明を表す画像であるモード説明画像 X E 6 が表示される。この構成によれば、遊技者に爆走時短モードの期待感を付与しつつ、爆走時短モードの詳細を伝達することができるので、さらに、爆走時短モードの期待感を飛躍的に高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 0 4 】

上記モード示唆画像表示演出 A ~ C では、天井到達時において、第 2 のモード示唆画像 X E 5 が表示される以前に、右打ち表示 X E 3 が表示される。この構成によれば、遊技者に爆走時短モード突入時に遊技球を打ち出すことを促すことができ、遊技者が不利益を被る

50

ことを抑制することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 0 5 】

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、

前記遊技機は、第 1 の遊技状態と前記第 1 の遊技状態とは異なる第 2 の遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちの 1 つ遊技状態で遊技がおこなわれ、前記第 1 の遊技状態で、特別図柄の変動回数が所定回数となると、前記第 2 の遊技状態に変更され、前記第 2 の遊技状態のときには、前記表示手段における表示モードが特定のモードに移行し、

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、 10

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、遊技状態が前記第 1 の遊技状態であって、前記特別図柄の変動回数が前記所定回数に到達する前において、前記第 1 の遊技状態であるにもかかわらず、前記第 2 の遊技状態のときの前記特定のモードを示唆する第 1 のモード示唆画像を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記特別図柄の変動回数が所定回数に到達することによって前記遊技状態が前記第 1 の遊技状態から前記第 2 の遊技状態に変更されて前記表示モードが前記特定のモードに移行する場合において、前記特定のモードを示唆する第 2 のモード示唆画像を表示する演出であり、

前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、 20

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る、

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、

前記組み合わせ演出の前記第 1 の表示演出において、前記第 1 のモード示唆画像には、前記所定回数までの残りの回数に対応付けられて表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X E - 3]

30

態様 X E - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出の前記第 2 の表示演出において、前記第 2 のモード示唆画像は、前記特別図柄の変動回数が前記所定回数に到達してから特定の回数となった後、消去される、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、前記特定のモードの説明を表すモード説明表示がおこなわれる演出であり、

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、 40

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において、前記第 2 のモード示唆画像が消去される前に、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 E - 5]

態様 X E - 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、遊技球の打ち出し方向を示唆する方向示唆表示がおこなわれる演出であり、

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 2 の表示演出における前記第 2 のモード示唆画像が表示 50

される以前に、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。

【0906】

本実施形態の遊技機 1 では、図 28 の遊技状態管理処理に示すように、低確率状態中（通常状態）において、特別図柄の変動回数が 500 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき、すなわち、天井に到達したとき）には、遊タイム（低確時短状態）に移行する。この遊タイムは、特別図柄が 700 回変動するまで継続されるようになっている。本実施形態では、通常状態中の表示モードを通常モードとも呼び、低確時短（遊タイム）時の表示モードを「爆走時短モード」とも呼ぶ。以下では、低確率状態中（通常状態）において、「特別図柄の変動回数が 500 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき）」を、単に「天井に到達したとき」とも呼ぶ。 10

【0907】

また、本実施形態の遊技機 1 は、大当たり遊技終了時において、図 32 の遊技状態設定処理で、V フラグ OFF のとき（ステップ 2301：NO）（すなわち、低確時短遊技状態に移行するとき）には、時短カウンタに 100 をセット（ステップ S2303）している（すなわち、大当たり後に低確時短遊技状態を特別図柄の変動回数が 100 回となるまでおこなう）が、これに限られず、大当たり後低確時短遊技状態に移行するときは、特別図柄の変動回数が 499 回となるまで低確時短状態を継続する場合があってもよい。また、図 32 の遊技状態設定処理で、V フラグ ON のとき（ステップ 2301：YES）（すなわち、高確時短遊技状態に移行するとき）には、時短カウンタに 100 をセット（ステップ S2308）して、大当たり後に高確時短状態が特別図柄の変動回数が 100 回となるまでおこなうが、この場合に、特別図柄の変動回数が 100 回となった後に、さらに、特別図柄の変動回数が 499 回となるまで低確時短状態を継続する場合があってもよい。以下のモード示唆画像継続演出 A～C は、このように、大当たり後に特別図柄の変動回数が 499 回となるまで低確時短状態が継続する場合、または、高確時短状態の後に特別図柄の変動回数が 499 回となるまで低確時短状態が継続する場合に生じ得る演出である。なお、大当たり後に特別図柄の変動回数が 499 回となったとき、または、高確時短状態の後に特別図柄の変動回数が 499 回となったときを、「天井到達前変動となったとき」と呼ぶ。 20

【0908】

以下に図 84～図 86 を用いてモード示唆画像継続演出 A～C について説明する。このモード示唆画像継続演出は、遊技状態が、通常状態（低確率状態）、または、時短状態（低確低ベース状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、モード示唆画像継続演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a またはサブ表示画面 64 に画像を表示させる。 30

【0909】

[モード示唆画像継続演出 A]

図 84 は、モード示唆画像継続演出 A を説明するための図である。このモード示唆画像継続演出 A は、低確率状態中（通常状態）において特別図柄の変動回数が天井到達前変動に到達する前の数変動と、天井到達前変動と、天井到達時の変動における各表示演出を表す。具体的には、モード示唆画像継続演出 A において、天井前演出 A は、特別図柄の変動回数が、天井到達前変動まで残り 3 変動のときの表示演出であり、天井前演出 B は、特別図柄の変動回数が、天井到達前変動まで残り 2 変動のときの表示演出であり、天井前演出 C は、特別図柄の変動回数が、天井到達前変動まで残り 1 変動のときの表示演出であり、天井到達前変動演出 A～B は、天井到達前変動のときの表示演出であり、天井到達演出は、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り 0 変動（天井到達）のとき、すなわち、爆走時短モード（遊タイム）に突入したときの表示演出である。このモード示唆画像継続演出 A では、表示画面 7a において、保留アイコン 9A や変動アイコン 9C が表示されているが、図では省略されている。 40

【 0 9 1 0 】

このモード示唆画像継続演出 A において、図 8 4 (A) に示す天井前演出 A では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて爆走時短モード示唆画像 X F 1 と残り変動回数表示 X F 2 とが表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、7 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、8 図柄が停止表示されている。また、爆走時短モード示唆画像 X F 1 は、遊技状態が低確時短状態であることを示唆する画像であり、すなわち、爆走時短モードを示唆する画像であり、台形状となっている。爆走時短モード示唆画像 X F 1 は、「暴走時短モード」という文字と種々のエフェクトなどを含んでいる。また、残り変動回数表示 X F 2 は、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と対応付けられて表示され、遊技状態が低確時短状態から通常状態に移行するまでの残り回数、言い換えれば、天井到達前変動までの残り回数を表す。天井前演出 A では、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り 3 変動であるので、残り変動回数表示 X F 2 は、「残り 3 回数」と表されている。

10

【 0 9 1 1 】

次に、図 8 4 (B) に示すように、天井前演出 B では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて爆走時短モード示唆画像 X F 1 と残り変動回数表示 X F 2 とが継続して表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、8 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、4 図柄が停止表示されている。また、残り変動回数表示 X F 2 は、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と対応付けられて表示される。天井前演出 B では、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り 2 変動であるので、残り変動回数表示 X F 2 は、「残り 2 回数」と表されている。

20

【 0 9 1 2 】

次に、図 8 4 (C) に示すように、天井前演出 C では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて爆走時短モード示唆画像 X F 1 と残り変動回数表示 X F 2 とが継続して表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、5 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、7 図柄が停止表示されている。また、残り変動回数表示 X F 2 は、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と対応付けられて表示される。天井前演出 C では、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り 1 変動であるので、残り変動回数表示 X F 2 は、「残り 1 回数」と表されている。

30

【 0 9 1 3 】

次に、図 8 4 (D) に示すように、天井到達前変動演出 A では、表示画面 7 a において、略中央に拡大された爆走時短モード示唆画像 X F 1 が表示される。

そして、次に、図 8 4 (E) に示すように、天井到達前変動演出 B では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて爆走時短モード示唆画像 X F 1 と残り変動回数表示 X F 2 とが表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、8 図柄が停止表示されている。また、残り変動回数表示 X F 2 は、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と対応付けられて表示される。天井到達前変動演出 B では、天井到達前変動での演出であり、すなわち、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り 0 変動であるので、残り変動回数表示 X F 2 は、「残り 0 回数」と表されている。すなわち、この天井到達前変動演出 B では、遊技状態が低確時短状態から通常状態に変更されたにも関わらずに、爆走時短モード示唆画像 X F 1 が表示される。

40

【 0 9 1 4 】

次に、図 8 4 (F) に示すように、天井到達演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、略中央の下から右下にかけて爆走時短モード示唆画像 X F 1 が表示され、右上に右打ち表示 X F 4 が表示される。装飾図柄 8 L , 8

50

C, 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、5 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、7 図柄が停止表示されている。右打ち表示 X F 4 は、遊技者に遊技球の打ち出し方向を示唆する表示であり、具体的には、遊技者に右打ちを示唆する表示である。

その後、大当たりしない場合には、爆走時短モードが継続され、天井到達演出のごとく演出が低確時短状態で継続される。なお、天井到達後、特別図柄の変動回数が 700 回に到達すると、遊技状態が低確時短状態から通常状態に変更され、爆走時短モードは終了し、爆走時短モード示唆画像 X F 1 の表示も終了する。

【0915】

[モード示唆画像継続演出 B]

図 8 5 は、モード示唆画像継続演出 B を説明するための図である。このモード示唆画像継続演出 B は、低確率状態中（通常状態）において特別図柄の変動回数が天井到達前変動に到達する前の数変動と、天井到達前変動と、天井到達時の変動における各表示演出を表す。具体的には、モード示唆画像継続演出 B において、天井前演出 A は、特別図柄の変動回数が、天井到達前変動まで残り 3 変動のときの表示演出であり、天井前演出 B は、特別図柄の変動回数が、天井到達前変動まで残り 2 変動のときの表示演出であり、天井前演出 C は、特別図柄の変動回数が、天井到達前変動まで残り 1 変動のときの表示演出であり、天井到達前変動演出 A ~ B は、天井到達前変動のときの表示演出であり、天井到達演出は、特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り 0 変動（天井到達）のとき、すなわち、爆走時短モード（遊タイム）に突入したときの表示演出である。このモード示唆画像継続演出 B では、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【0916】

このモード示唆画像継続演出 B において、図 8 5 (A) に示す天井前演出 A では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、下側に爆走時短モード示唆画像 X F 1 と残り変動回数表示 X F 2 とが表示される。装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、7 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、8 図柄が停止表示されている。また、爆走時短モード示唆画像 X F 1 は、遊技状態が低確時短状態であることを示唆する画像であり、すなわち、爆走時短モードを示唆する画像であり、台形状となっている。爆走時短モード示唆画像 X F 1 は、「暴走時短モード」という文字と種々のエフェクトなどを含んでいる。また、残り変動回数表示 X F 2 は、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と対応付けられて表示され、遊技状態が低確時短状態から通常状態に移行するまでの残り回数、言い換えれば、天井到達前変動までの残り回数を表す。天井前演出 A では、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り 3 変動であるので、残り変動回数表示 X F 2 は、「残り 3 回数」と表されている。また、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と変動回数表示 X F 2 とは、表示画面 7 a において、右方向から左方向に移動し、左端に到達したら、再度、右端から出現し、再び左方向に移動する。

【0917】

次に、図 8 5 (B) に示すように、天井前演出 B では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、下側に爆走時短モード示唆画像 X F 1 と残り変動回数表示 X F 2 とが継続して表示される。装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、8 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、4 図柄が停止表示されている。また、残り変動回数表示 X F 2 は、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と対応付けられて表示される。天井前演出 B では、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り 2 変動であるので、残り変動回数表示 X F 2 は、「残り 2 回数」と表されている。また、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と変動回数表示 X F 2 とは、表示画面 7 a において、右方向から左方向に移動し、左端に到達したら、再度、右端から出現し、再び左方向に移動する。

【0918】

次に、図 8 5 (C) に示すように、天井前演出 C では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、下側に爆走時短モード示唆画像 X F 1 と残り変動回数表示 X F 2 とが継続して表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、5 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、7 図柄が停止表示されている。また、残り変動回数表示 X F 2 は、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と対応付けられて表示される。天井前演出 C では、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り 1 変動であるので、残り変動回数表示 X F 2 は、「残り 1 回数」と表されている。また、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と変動回数表示 X F 2 とは、表示画面 7 a において、右方向から左方向に移動し、左端に到達したら、再度、右端から出現し、再び左方向に移動する。

10

【 0 9 1 9 】

次に、図 8 5 (D) に示すように、天井到達前変動演出 A では、表示画面 7 a において、略中央に拡大された爆走時短モード示唆画像 X F 1 が表示される。

そして、次に、図 8 5 (E) に示すように、天井到達前変動演出 B では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、下側に爆走時短モード示唆画像 X F 1 と残り変動回数表示 X F 2 とが表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、8 図柄が停止表示されている。また、残り変動回数表示 X F 2 は、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と対応付けられて表示される。天井到達前変動演出 B では、天井到達前変動での演出であり、すなわち、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り 0 変動であるので、残り変動回数表示 X F 2 は、「残り 0 回数」と表されている。すなわち、この天井到達前変動演出 B では、遊技状態が低確時短状態から通常状態に変更されたにも関わらずに、爆走時短モード示唆画像 X F 1 が表示される。また、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と変動回数表示 X F 2 とは、表示画面 7 a において、右方向から左方向に移動し、左端に到達したら、再度、右端から出現し、再び左方向に移動する。

20

【 0 9 2 0 】

次に、図 8 5 (F) に示すように、天井到達演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央から左側にかけて表示され、下側に爆走時短モード示唆画像 X F 1 が表示され、右上に右打ち表示 X F 4 が表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、5 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、7 図柄が停止表示されている。右打ち表示 X F 4 は、遊技者に遊技球の打ち出し方向を示唆する表示であり、具体的には、遊技者に右打ちを示唆する表示である。また、爆走時短モード示唆画像 X F 1 は、表示画面 7 a において、右方向から左方向に移動し、左端に到達したら、再度、右端から出現し、再び左方向に移動する。

30

その後、大当たりしない場合には、爆走時短モードが継続され、天井到達演出のごとく演出が低確時短状態で継続される。なお、天井到達後、特別図柄の変動回数が 7 0 0 回に到達すると、遊技状態が低確時短状態から通常状態に変更され、爆走時短モードは終了し、爆走時短モード示唆画像 X F 1 の表示も終了する。

40

【 0 9 2 1 】

[モード示唆画像継続演出 C]

図 8 6 は、モード示唆画像継続演出 C を説明するための図である。このモード示唆画像継続演出 C は、低確率状態中 (通常状態) において特別図柄の変動回数が天井到達前変動に到達する前の数変動と、天井到達前変動と、天井到達時の変動における各表示演出を表す。具体的には、モード示唆画像継続演出 C において、天井前演出 A は、特別図柄の変動回数が、天井到達前変動まで残り 3 変動のときの表示演出であり、天井前演出 B は、特別図柄の変動回数が、天井到達前変動まで残り 2 変動のときの表示演出であり、天井前演出 C は、特別図柄の変動回数が、天井到達前変動まで残り 1 変動のときの表示演出であり、天井到達前変動演出 A ~ B は、天井到達前変動のときの表示演出であり、天井到達演出は、

50

特別図柄の変動回数が、天井到達まで残り0変動（天井到達）のとき、すなわち、爆走時短モード（遊タイム）に突入したときの表示演出である。このモード示唆画像継続演出Cでは、表示画面7aにおいて、保留アイコン9Aや変動アイコン9Cが表示されているが、図では省略されている。

【0922】

このモード示唆画像継続演出Cにおいて、図86(A)に示す天井前演出Aでは、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの左下に表示され、下側に爆走時短モード示唆画像XF1と残り変動回数表示XF2とが表示される。装飾図柄8L, 8C, 8Rは、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄8Lは、7図柄が停止表示され、装飾図柄8Cは、4図柄が停止表示され、装飾図柄8Rは、8図柄が停止表示されている。また、爆走時短モード示唆画像XF1は、遊技状態が低確時短状態であることを示唆する画像であり、すなわち、爆走時短モードを示唆する画像であり、表示画面7aの右下から左下かけて帯状に形成される。爆走時短モード示唆画像XF1は、「暴走時短モード」という文字と種々のエフェクトなどを含んでいる。また、残り変動回数表示XF2は、爆走時短モード示唆画像XF1と対応付けられて表示され、遊技状態が低確時短状態から通常状態に移行するまでの残り回数、言い換えれば、天井到達前変動までの残り回数を表す。天井前演出Aでは、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り3変動であるので、残り変動回数表示XF2は、「残り3回数」と表されている。また、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、爆走時短モード示唆画像XF1（文字やエフェクトなど）よりも手前側に表示される。言い換えれば、爆走時短モード示唆画像XF1は、装飾図柄8L, 8C, 8Rの後ろ側に表示される。また、爆走時短モード示唆画像XF1において、「暴走時短モード」を表す文字は、表示画面7aにおいて、右方向から左方向に移動し、左端に到達したら、再度、右端から出現し、再び左方向に移動する。

10

20

【0923】

次に、図86(B)に示すように、天井前演出Bでは、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの左下に表示され、下側に爆走時短モード示唆画像XF1と残り変動回数表示XF2とが継続して表示される。装飾図柄8L, 8C, 8Rは、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄8Lは、9図柄が停止表示され、装飾図柄8Cは、8図柄が停止表示され、装飾図柄8Rは、4図柄が停止表示されている。また、残り変動回数表示XF2は、爆走時短モード示唆画像XF1と対応付けられて表示される。天井前演出Bでは、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り2変動であるので、残り変動回数表示XF2は、「残り2回数」と表されている。また、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、爆走時短モード示唆画像XF1（文字やエフェクトなど）よりも手前側に表示される。言い換えれば、爆走時短モード示唆画像XF1は、装飾図柄8L, 8C, 8Rの後ろ側に表示される。また、爆走時短モード示唆画像XF1において、「暴走時短モード」を表す文字は、表示画面7aにおいて、右方向から左方向に移動し、左端に到達したら、再度、右端から出現し、再び左方向に移動する。

30

【0924】

次に、図86(C)に示すように、天井前演出Cでは、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの左下に表示され、下側に爆走時短モード示唆画像XF1と残り変動回数表示XF2とが継続して表示される。装飾図柄8L, 8C, 8Rは、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄8Lは、5図柄が停止表示され、装飾図柄8Cは、4図柄が停止表示され、装飾図柄8Rは、7図柄が停止表示されている。また、残り変動回数表示XF2は、爆走時短モード示唆画像XF1と対応付けられて表示される。天井前演出Cでは、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り1変動であるので、残り変動回数表示XF2は、「残り1回数」と表されている。また、爆走時短モード示唆画像XF1と変動回数表示XF2とは、表示画面7aにおいて、右方向から左方向に移動し、左端に到達したら、再度、右端から出現し、再び左方向に移動する。また、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、爆走時短モード示唆画像XF1（文字やエフェクトなど）よりも手前側に表示される。言い換えれば、爆走時短モード示唆画像XF1は、装飾図柄8L, 8C, 8Rの後ろ側に表示

40

50

される。また、爆走時短モード示唆画像 X F 1 において、「暴走時短モード」を表す文字は、表示画面 7 a において、右方向から左方向に移動し、左端に到達したら、再度、右端から出現し、再び左方向に移動する。

【 0 9 2 5 】

次に、図 8 6 (D) に示すように、天井到達前変動演出 A では、表示画面 7 a において、略中央に拡大された爆走時短モード示唆画像 X F 1 が表示される。

そして、次に、図 8 6 (E) に示すように、天井到達前変動演出 B では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が左下に表示され、下側に爆走時短モード示唆画像 X F 1 と残り変動回数表示 X F 2 とが表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、4 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、8 図柄が停止表示されている。また、残り変動回数表示 X F 2 は、爆走時短モード示唆画像 X F 1 と対応付けられて表示される。天井到達前変動演出 B では、天井到達前変動での演出であり、すなわち、特別図柄の変動回数が天井到達前変動まで残り 0 変動であるので、残り変動回数表示 X F 2 は、「残り 0 回数」と表されている。すなわち、この天井到達前変動演出 B では、遊技状態が低確時短状態から通常状態に変更されたにも関わらずに、爆走時短モード示唆画像 X F 1 が表示される。また、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、爆走時短モード示唆画像 X F 1 (文字やエフェクトなど) よりも手前側に表示される。言い換えれば、爆走時短モード示唆画像 X F 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の後ろ側に表示される。また、爆走時短モード示唆画像 X F 1 において、「暴走時短モード」を表す文字は、表示画面 7 a において、右方向から左方向に移動し、左端に到達したら、再度、右端から出現し、再び左方向に移動する。

【 0 9 2 6 】

次に、図 8 6 (F) に示すように、天井到達演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の左下に表示され、下側に爆走時短モード示唆画像 X F 1 が表示され、右上に右打ち表示 X F 4 が表示される。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、はずれ図柄となっており、具体的には、装飾図柄 8 L は、9 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 C は、5 図柄が停止表示され、装飾図柄 8 R は、7 図柄が停止表示されている。右打ち表示 X F 4 は、遊技者に遊技球の打ち出し方向を示唆する表示であり、具体的には、遊技者に右打ちを示唆する表示である。また、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、爆走時短モード示唆画像 X F 1 (文字やエフェクトなど) よりも手前側に表示される。言い換えれば、爆走時短モード示唆画像 X F 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の後ろ側に表示される。また、爆走時短モード示唆画像 X F 1 において、「暴走時短モード」を表す文字は、表示画面 7 a において、右方向から左方向に移動し、左端に到達したら、再度、右端から出現し、再び左方向に移動する。その後、大当たりしない場合には、爆走時短モードが継続され、天井到達演出のごとく演出が低確時短状態で継続される。なお、天井到達後、特別図柄の変動回数が 7 0 0 回に到達すると、遊技状態が低確時短状態から通常状態に変更され、爆走時短モードは終了し、爆走時短モード示唆画像 X F 1 の表示も終了する。

【 0 9 2 7 】

[変形例]

上記モード示唆画像継続演出 C では、爆走時短モード示唆画像 X F 1 において、爆走時短モード示唆画像 X F 1 に含まれる文字やエフェクトが所定の方向に動く構成であったが、これに限られず、爆走時短モード示唆画像 X F 1 が動きつつ、内部の文字やエフェクトが動くようにしてもよい。

【 0 9 2 8 】

上記モード示唆画像継続演出 A ~ C では、天井前演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 と、天井到達前変動演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 とが同じであったが、天井前演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 と、天井到達前変動演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 とが異なる形状であってもよいし、異なる文字を含んでいてもよいし、異なるエフェクトを含んでいてもよいし、異なる画像を含んでいてもよい。また、天井前演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 と、天井到達演出における爆走時

短モード示唆画像 X F 1 とが同じであったが、天井前演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 と、天井到達演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 とが異なる形状であってもよいし、異なる文字を含んでいてもよいし、異なるエフェクトを含んでいてもよいし、異なる画像を含んでいてもよい。さらに、天井到達前変動演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 と、天井到達演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 とが同じであったが、天井到達前変動における爆走時短モード示唆画像 X F 1 と、天井到達演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 とが異なる形状であってもよいし、異なる文字を含んでいてもよいし、異なるエフェクトを含んでいてもよいし、異なる画像を含んでいてもよい。

【 0 9 2 9 】

[効果例]

上記モード示唆画像継続演出 A ~ C では、低確率状態中（通常状態）において特別図柄の変動回数が天井到達前変動に到達する前の数変動の天井前演出において、爆走時短モード示唆画像 X F 1 が表示され、その後、特別図柄の変動回数が天井前の 4 9 9 回（第 2 の規定回数に相当）に到達した天井到達前変動演出において、遊技状態が低確時短状態から通常状態に変更されたにも関わらずに、低確時短状態を示す爆走時短モード示唆画像 X F 1 の表示がおこなわれ、その後、天井に到達した場合に天井到達演出において、爆走時短モード示唆画像 X F 1 が継続して表示される。この構成によれば、天井到達前に低確時短状態から一旦通常状態に戻り、すぐに天井到達により低確時短に復帰する場合であって、一旦通常状態に戻ったときにおいて、通常状態に戻ったことを報知せずに遊技者に有利な爆走時短モードが報知されるので、通常状態に戻ったことによる遊技者の気分の落ち込みを抑制することができ、遊技者が爆走時短モードを気分よく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。

【 0 9 3 0 】

上記モード示唆画像継続演出 A ~ C では、天井前演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 と、天井到達前変動演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 とが同じ構成である。この構成によれば、天井到達前に低確時短状態から一旦通常状態に戻り、すぐに天井到達により低確時短に復帰する場合であって、一旦通常状態に戻ったときにおいて、通常状態に戻ったことによる遊技者の気分の落ち込みを抑制することができ、遊技者が爆走時短モードを気分よく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。

【 0 9 3 1 】

上記モード示唆画像継続演出 A ~ C では、天井前演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 と、天井到達演出における爆走時短モード示唆画像 X F 1 とが同じ構成である。この構成によれば、天井到達前に低確時短状態から一旦通常状態に戻り、すぐに天井到達により低確時短に復帰する場合であって、一旦通常状態に戻ったときにおいて、通常状態に戻ったことによる遊技者の気分の落ち込みを抑制することができ、遊技者が爆走時短モードを気分よく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。

【 0 9 3 2 】

上記モード示唆画像継続演出 C では、爆走時短モード示唆画像 X F 1 は、内部の文字やエフェクトが動く構成となっている。この構成によれば、爆走時短モード示唆画像 X F 1 を遊技者に強調することができ、遊技者が爆走時短モードを気分よく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。

【 0 9 3 3 】

上記モード示唆画像継続演出 A ~ C では、天井前演出 A ~ C において、残り変動回数表示 X F 2 をおこなう構成となっている。この構成によれば、低確時短状態から一旦通常状態に戻るまでのカウントダウン表示をおこなうことができ、通常状態に戻るまでの間に遊技者に緊迫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。

【 0 9 3 4 】

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 F - 1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備え、遊技者に比較的不利な第 1 の遊技状態と遊技者に比較的利益な第 2 の遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちの 1 つ遊技状態で遊技がおこなわれ、前記遊技状態が前記第 1 の遊技状態で特別図柄の変動回数が第 1 の規定回数となると、前記第 2 の遊技状態に変更される遊技機であって、

前記遊技機は、前記第 2 の遊技状態のときに、前記特別図柄の変動回数が、前記第 1 の規定回数よりも少ない回数である第 2 の規定回数になると、前記遊技状態が前記第 2 の遊技状態から前記第 1 の遊技状態に変更される場合があり、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 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、前記第 2 の遊技状態である場合に、前記表示手段において遊技者に有利なモードであることを示唆する有利モード示唆画像を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の表示演出の後であって、前記特別図柄の変動回数が前記第 2 の規定回数に到達した場合におこなわれ、前記特別図柄の変動回数が前記第 2 の規定回数に到達して前記遊技状態が前記第 1 の遊技状態に変更されたにも関わらずに、前記有利モード示唆画像の表示をおこなう演出であり、

前記第 3 の表示演出は、前記第 2 の表示演出の後であって、前記特別図柄の変動回数が前記第 1 の規定回数に到達した場合におこなわれ、前記有利モード示唆画像の表示をおこなう演出である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X F - 2]

態様 X F - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示演出における前記有利モード示唆画像と、前記第 2 の表示演出の前記有利モード示唆画像は、同じである、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X F - 3]

態様 X F - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示演出における前記有利モード示唆画像と、前記第 3 の表示演出の前記有利モード示唆画像は、同じである、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X F - 4]

態様 X F - 3 に記載の遊技機であって、

前記有利モード示唆画像は、動く画像を含む、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X F - 5]

態様 X F - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示演出において、前記特別図柄の変動回数が前記第 2 の規定回数となるまでの残りの回数を表す残り変動回数表示をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 3 5 】

本実施形態の遊技機 1 では、図 2 8 の遊技状態管理処理に示すように、低確率状態中（通常状態）において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき）には、遊タイム（低確時短状態）に移行する。この遊タイムは、特別図柄が 7 0 0 回変動するまで継続されるようになっている。

【 0 9 3 6 】

以下に図 8 7 ~ 図 8 9 を用いて複数区画表示演出 A ~ C について説明する。この複数区画表示演出は、遊技状態が、通常状態、時短状態（低確低ベース状態）、または、確変状態（高確高ベース状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、複数区画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

10

20

30

40

50

て画像表示装置 7 の表示画面 7 a またはサブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

【 0 9 3 7 】

[複数区画表示演出 A]

図 8 7 は、複数区画表示演出 A を説明するための図である。図 8 7 の複数区画表示演出 A は、特別図柄の同一変動での演出である。複数区画表示演出 A では、図 8 7 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 0 9 3 8 】

次に、図 8 7 (B) に示すように、ボタン表示演出がおこなわれる。このボタン表示演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とが停止表示され、変動中の装飾図柄 8 C 上にボタン画像 X G が表示される。このボタン画像 X G は、演出ボタン 6 3 の操作を遊技者に促すための画像であり、画像内に「 P U S H 」と表示されている。装飾図柄 8 L は、2 図柄で停止表示され、装飾図柄 8 R は、3 図柄で停止表示されている。

【 0 9 3 9 】

次に、図 8 7 (C) に示すように、画面分割演出がおこなわれる。この画面分割演出では、表示画面 7 a において、ボタン画像 X G が継続して表示され、所定の領域が 9 つの区画 G 1 1、G 1 2、G 1 3、G 2 1、G 2 2、G 2 3、G 3 1、G 3 2、G 3 3 に分割されて分割領域 G が形成される。ボタン画像 X G は、区画 G 2 2 に表示されている。言い換えれば、この画面分割演出では、ボタン画像 X G が区画 G 2 2 に位置するように分割領域 G を形成する。この分割領域 G の各区画は、マトリックス状（格子状、碁盤目状）に形成される。

【 0 9 4 0 】

次に、図 8 7 (D) に示すように、区画画像表示演出がおこなわれる。区画画像表示演出では、分割領域 G において、区画 G 1 1 に第 2 キャラクタ群 C R B が表示され、次に、区画 G 2 1 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 3 1 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 3 2 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 3 3 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 2 3 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 1 3 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 1 2 に第 2 キャラクタ群 C R B が表示される。すなわち、区画画像表示演出では、分割領域 G において、区画 G 1 1 に第 2 キャラクタ群 C R B が表示されてから、ボタン画像 X G を起点として時計回りに、各区画に第 1 キャラクタ群 C R A または第 2 キャラクタ群 C R B が順番に表示される。第 1 キャラクタ群 C R A は、味方キャラクタと敵キャラクタとが闘う様子を表す画像である。第 2 キャラクタ群 C R B は、にこにこ顔のキャラクタと、円と三角形とから成るエンブレムとを表す画像である。

【 0 9 4 1 】

次に、図 8 7 (E) に示すように、区画画像消去演出がおこなわれる。この区画画像消去演出では、分割領域 G の各区画に表示された第 1 キャラクタ群 C R A、第 2 キャラクタ群 C R B、または、ボタン画像 X G を一斉に消去し、ブラックアウトする演出である。図 8 7 (E) の例では、ブラックアウト状態をハッチングで表している。なお、ブラックアウトに代えて、その他の画像、例えば、砂嵐画像を表示するようにしてもよい。

【 0 9 4 2 】

次に、図 8 7 (F) に示すように、区画全体画像表示演出がおこなわれる。この区画全体画像表示演出では、第 1 キャラクタ群 C R A および第 2 キャラクタ群 C R B とは異なるキャラクタ画像 C R C が分割領域 G の全体（各区画）に表示される。このキャラクタ画像 C R C は、闘う戦士のキャラクタを表す。

【 0 9 4 3 】

次に、図 8 7 (G) に示すように、スーパーリーチ演出 A がおこなわれる。このスーパーリーチ演出 A では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によってリーチ状態が形成され、詳しくは

10

20

30

40

50

、装飾図柄 8 L、8 R が 7 図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C が高速変動している。

【 0 9 4 4 】

次に、図 8 7 (H) に示すように、スーパーリーチ演出 B がおこなわれる。このスーパーリーチ演出 B では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R によってリーチ状態が継続されつつ、区画画像表示演出の分割領域 G の複数の区画に表示されていた第 1 キャラクタ群 C R A が表示されて、所定のアクションを展開する。

【 0 9 4 5 】

次に、図 8 7 (I) に示すように、スーパーリーチ演出 C がおこなわれる。このスーパーリーチ演出 C では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R によってリーチ状態が継続されつつ、キャラクタ画像 C R C と第 2 キャラクタ群 C R B とが表示され、これらが対決するアクションを展開する。

10

その後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R によってはずれ図柄または大当たり図柄が表示されて、はずれ、または、大当たりが報知される。

【 0 9 4 6 】

[複数区画表示演出 B]

図 8 8 は、複数区画表示演出 B を説明するための図である。図 8 8 の複数区画表示演出 B は、特別図柄の同一変動での演出である。複数区画表示演出 B では、図 8 8 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

20

【 0 9 4 7 】

次に、図 8 8 (B) に示すように、ボタン表示演出がおこなわれる。このボタン表示演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とが停止表示され、変動中の装飾図柄 8 C 上にボタン画像 X G が表示される。このボタン画像 X G は、演出ボタン 6 3 の操作を遊技者に促すための画像であり、画像内に「 P U S H 」と表示されている。装飾図柄 8 L は、2 図柄で停止表示され、装飾図柄 8 R は、3 図柄で停止表示されている。

【 0 9 4 8 】

次に、図 8 8 (C) に示すように、画面分割演出がおこなわれる。この画面分割演出では、表示画面 7 a において、ボタン画像 X G が継続して表示され、所定の領域が 9 つの区画 G 1 1、G 1 2、G 1 3、G 2 1、G 2 2、G 2 3、G 3 1、G 3 2、G 3 3 に分割されて分割領域 G が形成される。ボタン画像 X G は、区画 G 2 2 に表示されている。言い換えれば、この画面分割演出では、ボタン画像 X G が区画 G 2 2 に位置するように分割領域 G を形成する。この分割領域 G の各区画は、マトリックス状（格子状、碁盤目状）に形成される。

30

【 0 9 4 9 】

次に、図 8 8 (D) に示すように、区画画像表示演出がおこなわれる。区画画像表示演出では、分割領域 G において、区画 G 1 1 に第 2 キャラクタ群 C R B が表示され、次に、区画 G 2 1 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 3 1 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 3 2 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 3 3 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 2 3 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 1 3 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 1 2 に第 2 キャラクタ群 C R B が表示される。すなわち、区画画像表示演出では、分割領域 G において、区画 G 1 1 に第 2 キャラクタ群 C R B が表示されてから、ボタン画像 X G を起点として時計回りに、各区画に第 1 キャラクタ群 C R A または第 2 キャラクタ群 C R B が順番に表示される。第 1 キャラクタ群 C R A は、味方キャラクタと敵キャラクタとが闘う様子を表す画像である。第 2 キャラクタ群 C R B は、にこにこ顔のキャラクタと、円と三角形とから成るエンブレムとを表す画像である。

40

【 0 9 5 0 】

また、分割領域 G において、各区画の枠部が所定色のエフェクト風になっており、各区画

50

において、表示される画像によって、枠部のエフェクト部分の色が異なっている。具体的には、第1キャラクタ群C R Aが表示された区画G 2 1、G 3 1、G 3 2、G 3 3、G 2 3、G 1 3は、枠部のエフェクト部分の色が赤色になっており、第2キャラクタ群C R Bが表示された区画G 1 2、G 1 1は、枠部のエフェクト部分の色が青色になっており、ボタン画像X Gが表示された区画G 2 2は、枠部のエフェクト部分の色が緑色になっている。

【0951】

次に、図88(E)に示すように、区画画像消去演出がおこなわれる。この区画画像消去演出では、分割領域Gの各区画に表示された第1キャラクタ群C R A、第2キャラクタ群C R B、または、ボタン画像X Gを一斉に消去し、ブラックアウトする演出である。図88(E)の例では、ブラックアウト状態をハッチングで表している。なお、ブラックアウトに代えて、その他の画像、例えば、砂嵐画像を表示するようにしてもよい。

10

【0952】

次に、図88(F)に示すように、区画全体画像表示演出がおこなわれる。この区画全体画像表示演出では、区画画像表示演出において各区画に表示された第1キャラクタ群C R Aおよび第2キャラクタ群C R Bが分割領域Gの全体(各区画)に表示される。

【0953】

次に、図88(G)に示すように、スーパーリーチ演出Aがおこなわれる。このスーパーリーチ演出Aでは、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによってリーチ状態が形成され、詳しくは、装飾図柄8 L、8 Rが7図柄で停止表示され、装飾図柄8 Cが高速変動している。

20

【0954】

次に、図88(H)に示すように、スーパーリーチ演出Bがおこなわれる。このスーパーリーチ演出Bでは、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによってリーチ状態が継続されつつ、区画画像表示演出の分割領域Gの複数の区画に表示されていた第1キャラクタ群C R Aが表示されて、所定のアクションを展開する。

【0955】

次に、図88(I)に示すように、スーパーリーチ演出Cがおこなわれる。このスーパーリーチ演出Cでは、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによってリーチ状態が継続されつつ、キャラクタ画像C R Cと第2キャラクタ群C R Bとが表示され、これらが対決するアクションを展開する。なお、このキャラクタ画像C R Cは、闘う戦士のキャラクタを表す。その後、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによってはずれ図柄または大当たり図柄が表示されて、はずれ、または、大当たりが報知される。

30

【0956】

[複数区画表示演出C]

図89は、複数区画表示演出Cを説明するための図である。図89の複数区画表示演出Cは、特別図柄の同一変動での演出である。複数区画表示演出Cでは、図89(A)に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面7 aにおいて、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rが表示画面7 aの略中央において上下方向に変動する。表示画面7 aにおいて、保留アイコン9 Aや変動アイコン9 Cが表示されているが、図では省略されている。

40

【0957】

次に、図89(B)に示すように、ボタン表示演出がおこなわれる。このボタン表示演出では、装飾図柄8 Lと装飾図柄8 Rとが停止表示され、変動中の装飾図柄8 C上にボタン画像X Gが表示される。このボタン画像X Gは、演出ボタン6 3の操作を遊技者に促すための画像であり、画像内に「P U S H」と表示されている。装飾図柄8 Lは、2図柄で停止表示され、装飾図柄8 Rは、3図柄で停止表示されている。

【0958】

次に、図89(C)に示すように、画面分割演出がおこなわれる。この画面分割演出では、表示画面7 aにおいて、ボタン画像X Gが継続して表示され、所定の領域が9つの区画G 1 1、G 1 2、G 1 3、G 2 1、G 2 2、G 2 3、G 3 1、G 3 2、G 3 3に分割され

50

て分割領域 G が形成される。ボタン画像 X G は、区画 G 2 2 に表示されている。言い換えれば、この画面分割演出では、ボタン画像 X G が区画 G 2 2 に位置するように分割領域 G を形成する。この分割領域 G の各区画は、四角形であり、略マトリックス状（格子状、碁盤目状）に形成される。分割領域 G の各区画の形、大きさは、異なっている。

また、分割領域 G の隣り合う区画は、基本的に所定の距離離れている。しかし、分割領域 G の隣り合う区画は、接触する部分がある場合もある。以下の区画画像表示演出、区画画像消去演出、および、区画全体画像表示演出においても、隣り合う区画における距離は画面分割演出時のときの距離と変わらない。

【 0 9 5 9 】

次に、図 8 9（D）に示すように、区画画像表示演出がおこなわれる。区画画像表示演出では、分割領域 G において、区画 G 1 1 に第 2 キャラクタ群 C R B が表示され、次に、区画 G 2 1 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 3 1 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 3 2 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 3 3 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 2 3 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 1 3 に第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、次に、区画 G 1 2 に第 2 キャラクタ群 C R B が表示される。すなわち、区画画像表示演出では、分割領域 G において、区画 G 1 1 に第 2 キャラクタ群 C R B が表示されてから、ボタン画像 X G を起点として時計回りに、各区画に第 1 キャラクタ群 C R A または第 2 キャラクタ群 C R B が順番に表示される。第 1 キャラクタ群 C R A は、味方キャラクタと敵キャラクタとが闘う様子を表す画像である。第 2 キャラクタ群 C R B は、にこにこ顔のキャラクタと、円と三角形とから成るエンブレムとを表す画像である。

【 0 9 6 0 】

また、分割領域 G において、各区画の枠部が所定色のエフェクト風になっており、各区画において、表示される画像によって、枠部のエフェクト部分の色が異なっている。具体的には、第 1 キャラクタ群 C R A が表示された区画 G 2 1、G 3 1、G 3 2、G 3 3、G 2 3、G 1 3 は、枠部のエフェクト部分の色が赤色になっており、第 2 キャラクタ群 C R B が表示された区画 G 1 2、G 1 1 は、枠部のエフェクト部分の色が青色になっており、ボタン画像 X G が表示された区画 G 2 2 は、枠部のエフェクト部分の色が緑色になっている。

【 0 9 6 1 】

次に、図 8 9（E）に示すように、区画画像消去演出がおこなわれる。この区画画像消去演出では、分割領域 G の各区画に表示された第 1 キャラクタ群 C R A、第 2 キャラクタ群 C R B、または、ボタン画像 X G を一斉に消去し、ブラックアウトする演出である。図 8 9（E）の例では、ブラックアウト状態をハッチングで表している。なお、ブラックアウトに代えて、その他の画像、例えば、砂嵐画像を表示するようにしてもよい。

【 0 9 6 2 】

次に、図 8 9（F）に示すように、区画全体画像表示演出がおこなわれる。この区画全体画像表示演出では、区画画像表示演出において各区画に表示された第 1 キャラクタ群 C R A および第 2 キャラクタ群 C R B が分割領域 G の全体（各区画）に表示される。

【 0 9 6 3 】

次に、図 8 9（G）に示すように、スーパーリーチ演出 A がおこなわれる。このスーパーリーチ演出 A では、装飾図柄 8 L，8 C，8 R によってリーチ状態が形成され、詳しくは、装飾図柄 8 L、8 R が 7 図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C が高速変動している。

【 0 9 6 4 】

次に、図 8 9（H）に示すように、スーパーリーチ演出 B がおこなわれる。このスーパーリーチ演出 B では、装飾図柄 8 L，8 C，8 R によってリーチ状態が継続されつつ、区画画像表示演出の分割領域 G の複数の区画に表示されていた第 1 キャラクタ群 C R A が表示されて、所定のアクションを展開する。

【 0 9 6 5 】

次に、図 8 9（I）に示すように、スーパーリーチ演出 C がおこなわれる。このスーパー

リーチ演出 C では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によってリーチ状態が継続されつつ、キャラクタ画像 C R C と第 2 キャラクタ群 C R B とが表示され、これらが対決するアクションを展開する。

その後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によってはずれ図柄または大当たり図柄が表示されて、はずれ、または、大当たりが報知される。

【 0 9 6 6 】

[変形例]

上記複数区画表示演出 B、C では、区画全体画像演出において、区画画像表示演出で第 1 キャラクタ群 C R A と第 2 キャラクタ群 C R B のうち、表示された区画数が多い第 1 キャラクタ群 C R A を分割領域 G の全体に表示するようにしていたが、これに限られず、区画画像表示演出で、第 1 キャラクタ群 C R A と第 2 キャラクタ群 C R B のうち、表示された区画数が少ない第 2 キャラクタ群 C R B を表示するようにしてもよい。

上記複数区画表示演出 A ~ C では、ボタン画像 X G は、ボタン表示演出、画面分割演出、および、区画画像表示演出において、同じ形状、大きさのものをを用いているが、これに限られず、ボタン表示演出、画面分割演出、および、区画画像表示演出において、異なる形状、および/または、異なる大きさのものをを用いるようにしてもよい。

【 0 9 6 7 】

[効果例]

上記複数区画表示演出 A ~ C では、画面分割演出において表示画面 7 a の所定領域を分割する分割領域 G が表示され、区画画像表示演出において、分割領域 G の 9 つの区画のうちの 6 つの区画で第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、分割領域 G の 9 つの区画のうちの 2 つの区画で第 2 キャラクタ群 C R B が表示され、その後、区画画像消去演出において、遊技者によって演出ボタン 6 3 が押下されることにより、6 つの区画に表示された第 1 キャラクタ群 C R A と、2 つの区画に表示された第 2 キャラクタ群 C R B とが消える演出がおこなわれる。この構成によれば、複数の区画に表示された異なる画像群が消えるので、遊技者に瞬間的に壮観さを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 6 8 】

上記複数区画表示演出 A ~ C では、画面分割演出において、分割領域 G の 9 つの区画のうちの 6 つの区画で第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、分割領域 G の 9 つの区画のうちの 2 つの区画で第 2 キャラクタ群 C R B が表示されているときに、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 X G が表示される。この構成によれば、複数の区画に表示される第 1 キャラクタ群 C R A と第 2 キャラクタ群 C R B に混じってボタン画像 X G が表示されるので、遊技者に壮観さと共に、ミステリアス感を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 6 9 】

上記複数区画表示演出 A では、区画画像表示演出において、分割領域 G の 9 つの区画のうちの 6 つの区画で第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、分割領域 G の 9 つの区画のうちの 2 つの区画で第 2 キャラクタ群 C R B が表示され、その後、区画画像消去演出において、遊技者によって演出ボタン 6 3 が押下されることにより、6 つの区画に表示された第 1 キャラクタ群 C R A と、2 つの区画に表示された第 2 キャラクタ群 C R B とが消えて、その後、区画全体画像演出において、分割領域 G に第 1 キャラクタ群 C R A、第 2 キャラクタ群 C R B とは異なる画像 (キャラクタ画像 C R C) の一部が表示される。この構成によれば、分割領域 G に、第 1 キャラクタ群 C R A と第 2 キャラクタ群 C R B とボタン画像 X G とを表示したことに對して、ミステリアス感を醸し出すことができ、区画画像表示演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 7 0 】

上記複数区画表示演出 A では、区画画像表示演出において、分割領域 G の 9 つの区画のうちの 6 つの区画で第 1 キャラクタ群 C R A が表示され、分割領域 G の 9 つの区画のうちの 2 つの区画で第 2 キャラクタ群 C R B が表示され、分割領域 G の 1 つの区画でボタン画像 X G が表示され、その後、区画画像消去演出において、遊技者によって演出ボタン 6 3 が押

10

20

30

40

50

下されることにより、6つの区画に表示された第1キャラクタ群C R Aと、2つの区画に表示された第2キャラクタ群C R Bと、ボタン画像X Gとが消えて、その後、区画全体画像演出において、分割領域Gに第1キャラクタ群C R A、第2キャラクタ群C R B、および、ボタン画像X Gとは異なる画像(キャラクタ画像C R C)が表示される。この構成によれば、分割領域Gに、第1キャラクタ群C R Aと第2キャラクタ群C R Bとボタン画像X Gとを表示したことに対して、よりミステリアス感を醸し出すことができ、区画画像表示演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0971】

上記複数区画表示演出A～Cでは、ボタン表示演出においてボタン画像X Gを表示した状態で、画面分割演出においてボタン画像X Gを1つに区画に含むように分割領域Gを形成するようにしている。この構成によれば、ボタン画像X Gを中心に分割領域Gを形成したように遊技者に認識させることができ、ボタン画像X Gに対応する演出ボタン63を用いた演出への期待感を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0972】

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]

複数の表示演出を実行可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段とを備える遊技機であって、

20

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、前記表示手段の表示領域が複数の区画に分割されて表示され、前記複数の区画のうちの第1の数の区画においてそれぞれ第1の画像が表示され、前記複数の区画のうちの第2の数の区画においてそれぞれ第2の画像が表示される演出であり、
前記第2の表示演出は、遊技者による前記操作手段の操作により、前記第1の数の区画に表示された前記第1の画像と、前記第2の数の区画に表示された前記第2の画像とが消える演出であり、

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

30

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る、
ことを特徴とする遊技機。

[X G - 2]

X G - 1に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第3の表示演出をおこなう場合があり、
前記第3の表示演出は、前記表示手段の前記複数の区画のうちの所定の区画に前記操作手段を表す操作手段画像が表示される演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第3の表示演出を含み、

前記組み合わせ演出では、前記第3の表示演出は、前記第1の表示演出がおこなわれているときにおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

40

[X G - 3]

X G - 2に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出における前記第2の表示演出では、前記第1の画像と前記第2の画像とが消えて、前記第1の画像および前記第2の画像とは異なる画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。

[X G - 4]

X G - 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4の表示演出をおこなう場合があり、

50

前記第 4 の表示演出は、前記表示手段の前記複数の区画において、前記第 1 の画像が表示された区画と、前記第 2 の画像が表示された区画と、前記操作手段画像が表示された区画とを用いて所定の画像が表現される演出であり、
 前記組み合わせ演出は、前記第 4 の表示演出を含み、
 前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出の後、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。

[X G - 5]

X G - 4 に記載の遊技機であって、
 前記組み合わせ演出の前記第 1 の表示演出と前記第 3 の表示演出とがおこなわれる場合において、前記表示手段の表示領域が複数の区画に分割されて表示される場合には、前記操作手段画像が表示された状態でおこなわれる、
 ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 7 3 】

本実施形態の遊技機 1 では、図 2 8 の遊技状態管理処理に示すように、低確率状態中（通常状態）において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき）には、遊タイム（低確時短状態）に移行する。この遊タイムは、特別図柄が 7 0 0 回変動するまで継続されるようになっている。

【 0 9 7 4 】

以下に図 9 0 ~ 図 9 2 を用いて機能別タイマ表示演出 A ~ C について説明する。この機能別タイマ表示演出は、遊技状態が、通常状態、時短状態（低確低ベース状態）、または、確変状態（高確高ベース状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、機能別タイマ表示演出を実行する指示が含まれていると、R O M 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a またはサブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

【 0 9 7 5 】

[機能別タイマ表示演出 A]

図 9 0 は、機能別タイマ表示演出 A を説明するための図である。図 9 0 の機能別タイマ表示演出 A は、特別図柄の同一変動での演出である。機能別タイマ表示演出 A では、図 9 0 （ A ）に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 0 9 7 6 】

次に、図 9 0 （ B ）に示すように、第 1 タイマ表示演出 A がおこなわれる。この第 1 タイマ表示演出 A では、表示画面 7 a において、上側に第 1 タイマ表示 X H 1 が表示され、その下方に味方キャラクタ C R A が表示される。第 1 タイマ表示 X H 1 は、カウントダウン方式のタイマであり、2 重の四角形状の枠の中にタイマ値が表示され、タイマ値は、2 桁秒数を表示可能であり、また、小数第 2 位までの秒数を表示可能となっている。図の例では、第 1 タイマ表示 X H 1 は、初期タイマ値として 1 0 秒ぴったりの値がセットされる。第 1 タイマ表示 X H 1 は、0 秒（ 0 0 : 0 0 ）が目標タイマ値である。

【 0 9 7 7 】

次に、図 9 0 （ C ）に示すように、第 1 タイマ表示演出 B がおこなわれる。この第 1 タイマ表示演出 B では、第 1 タイマ表示 X H 1 および味方キャラクタ C R A が継続して同じ位置に表示されており、第 1 タイマ表示 X H 1 のタイマ値が到達目標タイマ値である 0 秒となる演出である。

【 0 9 7 8 】

次に、図 9 0 （ D ）に示すように、可動役物作動演出がおこなわれる。この可動役物作動演出では、第 1 可動役物 1 4 が作動して、表示画面 7 a の左側の退避位置から展開位置ま

で移動する。このとき、表示画面 7 a において、第 1 可動役物 1 4 が通過した領域は、暗く表示されて、第 1 可動役物 1 4 が作動したことを強調する。図の例では、表示画面 7 a において第 1 可動役物 1 4 が通過して暗くなった領域は、ハッチングで示されている。

【0979】

次に、図 9 0 (E) に示すように、大当たり図柄演出 A がおこなわれる。この大当たり図柄演出 A では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いて大当たり図柄が形成される。このとき、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ 6 図柄で構成され、すなわち、6 図柄のゾロ目で大当たり図柄が形成される。この 6 図柄による大当たり図柄は、大当たり後の遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）に移行することを示唆しており、後述の 7 図柄による大当たり図柄よりも遊技者にとって価値が低い大当たり図柄である。

10

【0980】

次に、図 9 0 (F) に示すように、第 2 タイマ表示演出がおこなわれる。この第 2 タイマ表示演出では、表示画面 7 a において前述の第 1 タイマ表示 X H 1 が表示されていた位置と同じ位置に、第 2 タイマ表示 X H 2 が表示される。この第 2 タイマ表示 X H 2 は、カウントダウン方式のタイマであり、1 重の四角形状の枠の中にタイマ値が表示され、第 1 タイマ表示 X H 1 とは異なる態様である。また、第 2 タイマ表示 X H 2 において、タイマ値は、2 桁秒数を表示可能であるが小数点以下の秒数は省略されている。図の例では、第 2 タイマ表示 X H 2 は、初期タイマ値として 5 秒の値がセットされる。第 2 タイマ表示 X H 2 は、0 秒が到達目標タイマ値である。

【0981】

20

次に、図 9 0 (G) に示すように、ボタン画像表示演出がおこなわれる。このボタン画像表示演出では、表示画面 7 a において第 2 タイマ表示 X H 2 の下方にボタン画像 X H 3 が表示される。ボタン画像 X H 3 は、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すための画像であり、第 2 タイマ表示 X H 2 に対応付けられて表示される。ボタン画像 X H 3 は、第 2 タイマ表示 X H 2 のカウントダウンがはじまってから少し経過してから表示される。図では、第 2 タイマ表示 X H 2 のタイマ値が 3 秒のときに、ボタン画像 X H 3 が表示されている。

【0982】

次に、図 9 0 (H) に示すように、大当たり図柄演出 B がおこなわれる。この大当たり図柄演出 B では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いて大当たり図柄が形成される。このとき、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ 7 図柄で構成され、すなわち、7 図柄のゾロ目で大当たり図柄が形成される。この 7 図柄による大当たり図柄は、大当たり後の遊技状態が確変状態（高確時短状態）に移行することを示唆しており、前述の 6 図柄による大当たり図柄よりも遊技者にとって価値が高い大当たり図柄である。

30

その後、大当たり遊技がおこなわれ、大当たり遊技後、確変状態（高確高ベース状態）に移行する。

【0983】

[機能別タイマ表示演出 B]

図 9 1 は、機能別タイマ表示演出 B を説明するための図である。図 9 1 の機能別タイマ表示演出 B は、特別図柄の同一変動での演出である。機能別タイマ表示演出 B では、図 9 1 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

40

【0984】

次に、図 9 1 (B) に示すように、第 1 タイマ表示演出 A がおこなわれる。この第 1 タイマ表示演出 A では、表示画面 7 a において、上側に第 1 タイマ表示 X H 1 が表示され、その下方に味方キャラクタ C R A が表示される。第 1 タイマ表示 X H 1 は、カウントダウン方式のタイマであり、2 重の四角形状の枠の中にタイマ値が表示され、タイマ値は、2 桁秒数を表示可能であり、また、小数第 2 位までの秒数を表示可能となっている。図の例では、第 1 タイマ表示 X H 1 は、初期タイマ値として 1 0 秒ぴったりの値がセットされる。

50

第 1 タイマ表示 X H 1 は、0 秒 (0 0 : 0 0) が目標タイマ値である。

【 0 9 8 5 】

次に、図 9 1 (C) に示すように、第 1 タイマ表示演出 B がおこなわれる。この第 1 タイマ表示演出 B では、第 1 タイマ表示 X H 1 および味方キャラクター C R A が継続して同じ位置に表示されており、第 1 タイマ表示 X H 1 のタイマ値が到達目標タイマ値である 0 秒となる演出である。

【 0 9 8 6 】

次に、図 9 1 (D) に示すように、可動役物作動演出がおこなわれる。この可動役物作動演出では、第 1 可動役物 1 4 が作動して、表示画面 7 a の左側の退避位置から展開位置まで移動する。このとき、表示画面 7 a において、第 1 可動役物 1 4 が通過した領域は、暗く表示されて、第 1 可動役物 1 4 が作動したことを強調する。図の例では、表示画面 7 a において第 1 可動役物 1 4 が通過して暗くなった領域は、ハッチングで示されている。

【 0 9 8 7 】

次に、図 9 1 (E) に示すように、大当たり図柄演出 A がおこなわれる。この大当たり図柄演出 A では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いて大当たり図柄が形成される。このとき、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ 6 図柄で構成され、すなわち、6 図柄のゾロ目で大当たり図柄が形成される。この 6 図柄による大当たり図柄は、大当たり後の遊技状態が低確時短状態 (低確高ベース状態) に移行することを示唆しており、後述の 7 図柄による大当たり図柄よりも遊技者にとって価値が低い大当たり図柄である。

【 0 9 8 8 】

次に、図 9 1 (F) に示すように、第 2 タイマ表示演出がおこなわれる。この第 2 タイマ表示演出では、表示画面 7 a において後述の第 1 タイマ表示 X H 1 が表示されていた位置とは異なる位置に、第 2 タイマ表示 X H 2 が表示される。この第 2 タイマ表示 X H 2 は、カウントダウン方式のタイマであり、六角形状の枠の中にタイマ値が表示され、第 1 タイマ表示 X H 1 とは異なる形 (態様) である。また、第 2 タイマ表示 X H 2 において、タイマ値は、2 桁秒数を表示可能であるが小数点以下の秒数は省略されている。図の例では、第 2 タイマ表示 X H 2 は、初期タイマ値として 5 秒の値がセットされる。第 2 タイマ表示 X H 2 は、0 秒が到達目標タイマ値である。

【 0 9 8 9 】

次に、図 9 1 (G) に示すように、ボタン画像表示演出がおこなわれる。このボタン画像表示演出では、表示画面 7 a において第 2 タイマ表示 X H 2 の下方にボタン画像 X H 3 が表示される。ボタン画像 X H 3 は、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すための画像であり、第 2 タイマ表示 X H 2 に対応付けられて表示される。ボタン画像 X H 3 は、第 2 タイマ表示 X H 2 のカウントダウンがはじまってから少し経過してから表示される。図では、第 2 タイマ表示 X H 2 のタイマ値が 3 秒のときに、ボタン画像 X H 3 が表示されている。

【 0 9 9 0 】

次に、図 9 1 (H) に示すように、大当たり図柄演出 B がおこなわれる。この大当たり図柄演出 B では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いて大当たり図柄が形成される。このとき、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ 7 図柄で構成され、すなわち、7 図柄のゾロ目で大当たり図柄が形成される。この 7 図柄による大当たり図柄は、大当たり後の遊技状態が確変状態 (高確時短状態) に移行することを示唆しており、前述の 6 図柄による大当たり図柄よりも遊技者にとって価値が高い大当たり図柄である。

その後、大当たり遊技がおこなわれ、大当たり遊技後、確変状態 (高確高ベース状態) に移行する。

【 0 9 9 1 】

[機能別タイマ表示演出 C]

図 9 2 は、機能別タイマ表示演出 C を説明するための図である。図 9 2 の機能別タイマ表示演出 C は、特別図柄の同一変動での演出である。機能別タイマ表示演出 C では、図 9 2 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において

10

20

30

40

50

上下方向に変動する。表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【0992】

次に、図 9 2 (B) に示すように、第 1 タイマ表示演出 A がおこなわれる。この第 1 タイマ表示演出 A では、表示画面 7 a において、上側に第 1 タイマ表示 X H 1 が表示され、その下方に味方キャラクタ C R A が表示される。第 1 タイマ表示 X H 1 は、カウントダウン方式のタイマであり、2 重の四角形状の枠の中にタイマ値が表示され、タイマ値は、2 桁秒数を表示可能であり、また、小数第 2 位までの秒数を表示可能となっている。図の例では、第 1 タイマ表示 X H 1 は、初期タイマ値として 10 秒ぴったりの値がセットされる。第 1 タイマ表示 X H 1 は、0 秒 (00 : 00) が目標タイマ値である。

10

【0993】

次に、図 9 2 (C) に示すように、第 1 タイマ表示演出 B がおこなわれる。この第 1 タイマ表示演出 B では、第 1 タイマ表示 X H 1 および味方キャラクタ C R A が継続して同じ位置に表示されており、第 1 タイマ表示 X H 1 のタイマ値が到達目標タイマ値である 0 秒となる前の 5 秒となる演出である。

【0994】

次に、図 9 2 (D) に示すように、可動役物作動演出がおこなわれる。この可動役物作動演出では、第 1 可動役物 1 4 が作動して、表示画面 7 a の左側の退避位置から展開位置まで移動する。すなわち、この可動役物作動演出は、第 1 タイマ表示 X H 1 のタイマ値が到達目標タイマ値である 0 秒となる前に、第 1 可動役物 1 4 が作動する演出である。このとき、表示画面 7 a において、第 1 可動役物 1 4 が通過した領域は、暗く表示されて、第 1 可動役物 1 4 が作動したことを強調する。図の例では、表示画面 7 a において第 1 可動役物 1 4 が通過して暗くなった領域は、ハッチングで示されている。また、図では、第 1 タイマ表示 X H 1 において、タイマ値が到達目標タイマ値より前の 04 : 50 となっていることを表している。

20

【0995】

次に、図 9 2 (E) に示すように、大当たり図柄演出 A がおこなわれる。この大当たり図柄演出 A では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いて大当たり図柄が形成される。このとき、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ 6 図柄で構成され、すなわち、6 図柄のゾロ目で大当たり図柄が形成される。この 6 図柄による大当たり図柄は、大当たり後の遊技状態が低確時短状態 (低確高ベース状態) に移行することを示唆しており、後述の 7 図柄による大当たり図柄よりも遊技者にとって価値が低い大当たり図柄である。

30

【0996】

次に、図 9 2 (F) に示すように、第 2 タイマ表示演出がおこなわれる。この第 2 タイマ表示演出では、表示画面 7 a において後述の第 1 タイマ表示 X H 1 が表示されていた位置とは異なる位置に、第 2 タイマ表示 X H 2 が表示される。この第 2 タイマ表示 X H 2 は、カウントダウン方式のタイマであり、六角形状の枠の中にタイマ値が表示され、第 1 タイマ表示 X H 1 とは異なる形 (態様) である。また、第 2 タイマ表示 X H 2 において、タイマ値は、2 桁秒数を表示可能であるが小数点以下の秒数は省略されている。図の例では、第 2 タイマ表示 X H 2 は、初期タイマ値として 5 秒の値がセットされる。第 2 タイマ表示 X H 2 は、0 秒が到達目標タイマ値である。

40

【0997】

次に、図 9 2 (G) に示すように、ボタン画像表示演出がおこなわれる。このボタン画像表示演出では、表示画面 7 a において第 2 タイマ表示 X H 2 の下方にボタン画像 X H 3 が表示される。ボタン画像 X H 3 は、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すための画像であり、第 2 タイマ表示 X H 2 に対応付けられて表示される。ボタン画像 X H 3 は、第 2 タイマ表示 X H 2 のカウントダウンがはじまってから少し経過してから表示される。図では、第 2 タイマ表示 X H 2 のタイマ値が 3 秒のときに、ボタン画像 X H 3 が表示されている。

【0998】

次に、図 9 2 (H) に示すように、大当たり図柄演出 B がおこなわれる。この大当たり図

50

柄演出 B では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いて大当たり図柄が形成される。このとき、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ 7 図柄で構成され、すなわち、7 図柄のゾロ目で大当たり図柄が形成される。この 7 図柄による大当たり図柄は、大当たり後の遊技状態が確変状態（高確時短状態）に移行することを示唆しており、前述の 6 図柄による大当たり図柄よりも遊技者にとって価値が高い大当たり図柄である。

その後、大当たり遊技がおこなわれ、大当たり遊技後、確変状態（高確高ベース状態）に移行する。

【 0 9 9 9 】

〔変形例〕

上記実施形態の遊技機 1 では、同一変動において、機能別タイマ表示演出 A ~ C をおこなうようにしているが、これに限られず、複数変動に跨がって機能別タイマ表示演出 A ~ C をおこなうようにしてもよい。

上記機能別タイマ表示演出 A ~ C では、同一変動において、第 1 のタイマ表示演出に基づいて第 1 可動役物 1 4 が作動し、大当たり図柄演出がおこなわれ、その後、第 2 のタイマ表示演出に基づいて大当たり図柄演出がおこなわれているが、これに限られず、第 2 のタイマ表示演出に基づいて大当たり図柄演出がおこなわれ、その後、第 1 のタイマ表示演出に基づいて第 1 可動役物 1 4 が作動し、大当たり図柄演出がおこなわれるようにしてもよい。

上記機能別タイマ表示演出 A ~ C では、第 1 タイマ表示 X H 1 および第 2 タイマ表示 X H 2 は、カウントダウン方式のタイマであったが、これに限られず、2 つのタイマのうち、どちらか一方、または、両方が、カウントアップ方式のタイマであってもよい。

上記機能別タイマ表示演出 A ~ C では、第 1 タイマ表示 X H 1 と第 2 タイマ表示 X H 2 とは、同じタイミングで出現しない構成であったが、これに限られず、第 1 タイマ表示 X H 1 と第 2 タイマ表示 X H 2 とは、同じタイミングで出現するようにしてもよい。

上記機能別タイマ表示演出 A ~ C では、ボタン画像 X H 3 は、第 2 タイマ表示 X H 2 が表示されてから表示されているが、これに限られず、第 2 タイマ表示 X H 2 が表示される前、または、第 2 タイマ表示 X H 2 が表示されるタイミングで表示されてもよい。

上記機能別タイマ表示演出 A ~ C では、第 2 タイマ表示 X H 2 が出現してボタン画像 X H 3 が表示されたら、大当たり図柄演出 A のときよりも、遊技者に比較的価値が高い大当たり図柄（装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R による 7 図柄の大当たり図柄）が表示される構成であったが、第 2 タイマ表示 X H 2 が出現してもボタン画像 X H 3 が出現しなければ、大当たり図柄がグレードアップせず、大当たり図柄演出 A のときと同じ大当たり図柄が表示される構成でもよい。

【 1 0 0 0 】

〔効果例〕

上記機能別タイマ表示演出 A ~ C において、同一変動において、第 1 タイマ表示 X H 1 に基づいて第 1 可動役物 1 4 が作動（移動）し、その後、第 2 タイマ表示 X H 2 に基づいて大当たり図柄が表示される。この構成によれば、異なる 2 つのタイマ表示が同一変動でおこなわれ、それぞれ役割が異なり、一つのタイマ表示は、第 1 可動役物 1 4 を作動させ、もう一つのタイマ表示は、大当たり図柄を表示させるので、タイマ演出のマンネリ化を抑制し、タイマ演出に対する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。

【 1 0 0 1 】

上記機能別タイマ表示演出 A ~ C において、同一変動において、第 1 タイマ表示 X H 1 に基づいて第 1 可動役物 1 4 が作動（移動）し、遊技者にとって比較価値が低い大当たりを示唆する 6 図柄の大当たり図柄が表示され、その後、第 2 タイマ表示 X H 2 に基づいて遊技者にとって比較的価値が高い大当たりを示唆する 7 図柄の大当たり図柄が表示される。この構成によれば、異なる 2 つのタイマ表示が同一変動でおこなわれ、それぞれ役割が異なり、一つのタイマ表示は、第 1 可動役物 1 4 を作動させると共に、遊技者にとって比較価値が低い大当たりを示唆する 6 図柄の大当たり図柄を表示させ、もう一つのタイマ表示

は、遊技者にとって比較的価値が高い大当たりを示唆する 7 図柄の大当たり図柄を表示させるので、一つ一つのタイマ表示を遊技者は楽しむことができ、タイマ演出のマンネリ化を抑制し、タイマ演出に対する興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 0 2 】

上記機能別タイマ表示演出 C において、第 1 のタイマ表示演出では、第 1 タイマ表示 X H 1 の初期タイマ値をセットしてカウントダウンしていき、タイマ値が目標の 0 秒となる前に、第 1 可動役物 1 4 が作動する構成となっている。この構成によれば、遊技者を驚かせることができ、タイマ演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 0 0 3 】

上記機能別タイマ表示演出 B、C において、第 1 のタイマ表示演出における第 1 タイマ表示 X H 1 の表示位置と、第 2 のタイマ表示演出における第 2 タイマ表示 X H 2 の表示位置とが異なる構成となっている。この構成によれば、第 1 タイマ表示 X H 1 の表示位置と、第 2 タイマ表示 X H 2 の表示位置とが異なるので、二つのタイマ表示の違いを明確に遊技者に示すことができる。従って、遊技者は、2 つのタイマ表示を区別して楽しむことができ、タイマ演出のマンネリ化を抑制し、タイマ演出に対する興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 0 4 】

上記機能別タイマ表示演出 B、C において、第 1 のタイマ表示演出における第 1 タイマ表示 X H 1 と、第 2 のタイマ表示演出における第 2 タイマ表示 X H 2 とは大きさが異なる構成となっている。この構成によれば、第 1 タイマ表示 X H 1 と、第 2 タイマ表示 X H 2 とは大きさが異なるので、2 つのタイマ表示の違いを明確に遊技者に示すことができる。従って、遊技者は、2 つのタイマ表示を区別して楽しむことができ、タイマ演出のマンネリ化を抑制し、タイマ演出に対する興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 0 0 5 】

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 H - 1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段と可動部材とを備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 1 の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、
前記第 1 の表示演出は、第 1 の態様のタイマ表示に基づいて前記可動部材が作動する演出であり、
前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の態様のタイマ表示とは態様が異なる第 2 の態様のタイマ表示に基づいて第 1 の大当たり図柄を表示する演出であり、
前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、同一変動において、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。

30

40

[態様 X H - 2]

態様 X H - 1 に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出の前記第 1 の表示演出では、前記第 1 の態様のタイマ表示に基づいて前記可動部材が作動し、前記第 1 の大当たり図柄とは異なる第 2 の大当たり図柄が表示され、
前記第 1 の大当たり図柄は、前記第 2 の大当たり図柄よりも遊技者にとって価値が高い大当たり図柄である、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 X H - 3]

50

態様 X H - 2 に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出の前記第 1 の表示演出では、前記第 1 の態様のタイマ表示の初期タイマ値をセットしてカウントし、前記第 1 の態様のタイマ表示のタイマ値が目標値となる前に前記可動部材が作動する、
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 の表示演出における前記第 1 の態様のタイマ表示と前記第 2 の表示演出における前記第 2 の態様のタイマ表示とは前記表示手段における表示位置が異なる、
ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 X H - 5]

態様 X H - 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 1 の表示演出における前記第 1 の態様のタイマ表示と、前記第 2 の表示演出における前記第 2 の態様のタイマ表示とは、大きさが異なる、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 0 6 】

以下に図 9 3 ~ 図 9 5 を用いて特定画像遷移演出 A ~ C について説明する。この特定画像遷移演出は、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、特定画像遷移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。

20

【 1 0 0 7 】

[特定画像遷移演出 A]

図 9 3 は、特定画像遷移演出 A を説明するための図である。

まず、図 9 3 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

30

【 1 0 0 8 】

次に、図 9 3 (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、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が同一の数値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「 5 」で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C は、高速変動している。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 1 0 0 9 】

次に、図 9 3 (C) に示すように、バトル開始演出が実行される。バトル開始演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦うバトル演出の開始演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが向かい合った状態で表示画面 7 a の中央に表示される。なお、左演出図柄 8 L は、表示画面 7 a の左上コーナー部に表示され、右演出図柄 8 R は、表示画面 7 a の右上コーナー部に表示される。

40

【 1 0 1 0 】

次に、図 9 3 (D) ~ (F) に示すように、画像遷移演出が実行される。画像遷移演出では、「 F I G H T 」という 4 つの画像 G 1、G 2、G 3、G 4 が表示画面 7 a の周縁部に表示される。具体的に、画像 G 1 は表示画面 7 a の上部に表示され、画像 G 2 は表示画面 7 a の左部に表示され、画像 G 3 は表示画面 7 a の下部に表示され、画像 G 4 は表示画面 7 a の右部に表示される。

【 1 0 1 1 】

50

図 9 3 (D) では、「 F I G H T 」という 4 つの画像のうちの一つである画像 G 1 の輝度を、他の画像 G 2 ~ G 4 よりも高く設定している。これにより、画像 G 1 は、他の画像 G 2 ~ G 4 に比べて明るく見えることになる。

【 1 0 1 2 】

図 9 3 (E) では、「 F I G H T 」という 4 つの画像のうちの一つである画像 G 2 の輝度を、他の画像 G 1、G 3、G 4 よりも高く設定している。これにより、画像 G 2 は、他の画像 G 1、G 3、G 4 に比べて明るく見えることになる。

【 1 0 1 3 】

図 9 3 (F) では、「 F I G H T 」という 4 つの画像のうちの一つである画像 G 4 の輝度を、他の画像 G 1 ~ G 3 よりも高く設定している。これにより、画像 G 4 は、他の画像 G 1 ~ G 3 に比べて明るく見えることになる。

10

【 1 0 1 4 】

画像遷移演出では、画像 G 1 → 画像 G 2 → 画像 G 3 → 画像 G 4 → 画像 G 1 → . . . という順序で、他の画像に比べて輝度の高い画像を作出する。これにより、画像遷移演出では、明るく表示された「 F I G H T 」の画像が表示画面 7 a の周縁部を左回り（反時計回り）に回転するように表示される。

【 1 0 1 5 】

なお、画像遷移演出が実行されているときに、表示画面 7 a の中央部では、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とのバトル演出が繰り広げられる。また、画像遷移演出中、左演出図柄 8 L は、表示画面 7 a の左上コーナー部に表示され、右演出図柄 8 R は、表示画面 7 a の右上コーナー部に表示される。

20

【 1 0 1 6 】

次に、図 9 3 (G) に示すように、勝敗決定演出が実行される。勝敗決定演出は、バトル演出の結果を報知する演出である。ここでは、味方キャラクター C R A が表示画面 7 a の中央部に表示されている。これは、バトル演出に味方キャラクター C R A が勝利したことを示している。仮に、バトル演出に味方キャラクター C R A が敗北した場合、敵キャラクター C R B が表示画面の中央部に表示される。

【 1 0 1 7 】

次に、図 9 3 (H) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がゾロ目となって確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「 5 」で確定停止している様子を示した。

30

【 1 0 1 8 】

[特定画像遷移演出 B]

図 9 4 は、特定画像遷移演出 B を説明するための図である。

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

40

【 1 0 1 9 】

次に、図 9 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、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が同一の数値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「 5 」で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C は、高速変動している。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 1 0 2 0 】

次に、図 9 4 (C) に示すように、バトル開始演出が実行される。バトル開始演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦うバトル演出の開始演出である。ここで

50

は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが向かい合った状態で表示画面 7 a の中央に表示される。なお、左演出図柄 8 L は、表示画面 7 a の左上コーナー部に表示され、右演出図柄 8 R は、表示画面 7 a の右上コーナー部に表示される。

【1021】

次に、図 9 4 (D) ~ (F) に示すように、画像遷移演出が実行される。画像遷移演出では、「B A T T L E」という文字列を構成する 6 つの画像 G 1、G 2、G 3、G 4、G 5、G 6 が表示画面 7 a の周縁部に表示される。具体的に、「B」の画像 G 1 は表示画面 7 a の上部に表示され、「A」の画像 G 2 は表示画面 7 a の左部に表示され、「T」の画像 G 3 は表示画面 7 a の左下部に表示され、「T」の画像 G 4 は表示画面 7 a の下部に表示され、「L」の画像 G 5 は表示画面 7 a の右下部に表示され、「E」の画像 G 6 は表示画面 7 a の右上部に表示される。

10

【1022】

図 9 4 (D) では、「B A T T L E」という文字列を構成する 6 つの画像のうちの一つである「B」の画像 G 1 の輝度を、他の画像 G 2 ~ G 6 よりも高く設定している。これにより、「B」の画像 G 1 は、他の画像 G 2 ~ G 6 に比べて明るく見えることになる。

【1023】

図 9 4 (E) では、「B A T T L E」という文字列を構成する 6 つの画像のうちの一つである「T」の画像 G 4 の輝度を、他の画像 G 1 ~ G 3、G 5、G 6 よりも高く設定している。これにより、「T」の画像 G 4 は、他の画像 G 1 ~ G 3、G 5、G 6 に比べて明るく見えることになる。

20

【1024】

図 9 4 (F) では、「B A T T L E」という文字列を構成する 6 つの画像のうちの一つである「E」の画像 G 6 の輝度を、他の画像 G 1 ~ G 5 よりも高く設定している。これにより、「E」の画像 G 6 は、他の画像 G 1 ~ G 5 に比べて明るく見えることになる。

【1025】

画像遷移演出では、「B」の画像 G 1 → 「A」の画像 G 2 → 「T」の画像 G 3 → 「T」の画像 G 4 → 「L」の画像 G 5 → 「E」の画像 G 6 → 「B」の画像 G 1 → ・ ・ ・ という順序で、他の画像に比べて輝度の高い画像を作出する。これにより、画像遷移演出では、「B A T T L E」の文字列を構成するそれぞれの文字が表示画面 7 a の周縁部を左回り（反時計回り）に回転するように表示される。

30

【1026】

なお、画像遷移演出が実行されているときに、表示画面 7 a の中央部では、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とのバトル演出が繰り広げられる。また、画像遷移演出中、左演出図柄 8 L は、表示画面 7 a の左上コーナー部に表示され、右演出図柄 8 R は、表示画面 7 a の右上コーナー部に表示される。

【1027】

次に、図 9 4 (G) に示すように、勝敗決定演出が実行される。勝敗決定演出は、バトル演出の結果を報知する演出である。ここでは、味方キャラクター C R A が表示画面 7 a の中央部に表示されている。これは、バトル演出に味方キャラクター C R A が勝利したことを示している。仮に、バトル演出に味方キャラクター C R A が敗北した場合、敵キャラクター C R B が表示画面の中央部に表示される。

40

【1028】

次に、図 9 4 (H) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がゾロ目となって確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「5」で確定停止している様子を示した。

【1029】

[特定画像遷移演出 C]

図 9 5 は、特定画像遷移演出 C 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

50

柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

【1030】

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、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が同一の数値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「5」で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C は、高速変動している。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3

10

【1031】

次に、図 9 5 (C) に示すように、バトル開始演出が実行される。バトル開始演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦うバトル演出の開始演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが向かい合った状態で表示画面 7 a の中央に表示される。なお、左演出図柄 8 L は、表示画面 7 a の左上コーナー部に表示され、右演出図柄 8 R は、表示画面 7 a の右上コーナー部に表示される。

【1032】

次に、図 9 5 (D) ~ (F) に示すように、画像遷移演出が実行される。画像遷移演出では、「BATTLE」という文字列を構成する 6 つの画像 G 1、G 2、G 3、G 4、G 5、G 6 が表示画面 7 a の周縁部に表示される。具体的に、「B」の画像 G 1 は表示画面 7 a の左上部に表示され、「A」の画像 G 2 は表示画面 7 a の左部に表示され、「T」の画像 G 3 は表示画面 7 a の左下部に表示され、「T」の画像 G 4 は表示画面 7 a の下部に表示され、「L」の画像 G 5 は表示画面 7 a の右下部に表示され、「E」の画像 G 6 は表示画面 7 a の右上部に表示される。

20

【1033】

また、画像遷移演出では、第 2 可動役物 1 5 が、退避位置から下方に移動（進出）して表示画面 7 a の前方の進出位置で静止する。第 2 可動役物 1 5 の「O A R O」の文字は、一文字ずつ独立して発光させることができる構成となっている。また、発光させるだけでなく輝度を調整できる構成としてもよい。

30

【1034】

図 9 5 (D) では、「BATTLE」という文字列を構成する 6 つの画像のうちの一つである「B」の画像 G 1 の輝度を、他の画像 G 2 ~ G 6 よりも高く設定している。これにより、「B」の画像 G 1 は、他の画像 G 2 ~ G 6 に比べて明るく見えることになる。

【1035】

図 9 5 (E) では、「BATTLE」という文字列を構成する 6 つの画像のうちの一つである「E」の画像 G 6 の輝度を、他の画像 G 1 ~ G 5 よりも高く設定している。これにより、「E」の画像 G 6 は、他の画像 G 1 ~ G 5 に比べて明るく見えることになる。

【1036】

図 9 5 (F) では、「O A R O」という文字列を構成する 4 つの文字のうちの一つである「O」の文字（右端の「O」）の輝度を、他の文字よりも高く設定している。これにより、「O」の文字は、他の文字に比べて明るく見えることになる。

40

【1037】

画像遷移演出では、「B」の画像 G 1 → 「A」の画像 G 2 → 「T」の画像 G 3 → 「T」の画像 G 4 → 「L」の画像 G 5 → 「E」の画像 G 6 → 「O」の文字 → 「R」の文字 → 「A」の文字 → 「O」の文字 → 「B」の画像 G 1 → ・ ・ ・ という順序で、他の画像に比べて輝度の高い画像や文字を作出する。これにより、画像遷移演出では、「BATTLE」および「O A R O」の文字列を構成するそれぞれの文字が表示画面 7 a の周縁部を左回り（反時計回り）に回転するように表示される。

【1038】

50

なお、画像遷移演出が実行されているときに、表示画面 7 a の中央部では、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とのバトル演出が繰り広げられる。また、画像遷移演出中、左演出図柄 8 L は、表示画面 7 a の左上コーナー部に表示され、右演出図柄 8 R は、表示画面 7 a の右上コーナー部に表示される。

【 1 0 3 9 】

次に、図 9 5 (G) に示すように、勝敗決定演出が実行される。勝敗決定演出は、バトル演出の結果を報知する演出である。ここでは、味方キャラクター C R A が表示画面 7 a の中央部に表示されている。これは、バトル演出に味方キャラクター C R A が勝利したことを示している。仮に、バトル演出に味方キャラクター C R A が敗北した場合、敵キャラクター C R B が表示画面の中央部に表示される。

10

【 1 0 4 0 】

次に、図 9 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) は、演出図柄 8 L 、 8 C 、 8 R がゾロ目となって確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R のいずれも「 5 」で確定停止している様子を示した。

【 1 0 4 1 】

[効果例]

以下に、特定画像遷移演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、表示装置 7 の表示画面 7 a の周縁部に複数の画像を表示し、それら画像の輝度を変更することで複数の画像のうちの特定画像を残りの画像から区別可能とする処理を繰り返して、複数の画像のうちの特定画像を遷移させる。具体的には、「 F I G H T 」という 4 つの画像を表示し、4 つの画像 G 1 ~ G 4 の輝度を変更することで「 F I G H T 」という文字列を遷移させる (図 9 3 (D) (E) (F))。また「 B A T T L E 」の文字列を構成する 6 つの画像 G 1 ~ G 6 の輝度を変更することでそれぞれの文字を遷移させる (図 9 4 (D) (E) (F)、図 9 5 (D) (E) (F))。この構成によれば、表示画面 7 a の周縁部における画像の表示が斬新なものになり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 0 4 2 】

なお、「 F I G H T 」の画像 G 1 ~ G 4、および、「 B A T T L E 」の文字列を構成する画像 G 1 ~ G 6 が「所定画像」に相当する。また、輝度が「色属性」に相当する。さらに、図 9 3 ~ 9 5 の画像遷移演出が「遷移演出」に相当する。

30

【 1 0 4 3 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、画像遷移演出において、複数の画像のうちの特定画像が、表示画面 7 a に向かって、反時計回りに遷移する (図 9 3 (D) ~ (F)、図 9 4 (D) ~ (F)、図 9 5 (D) ~ (F))。この構成によれば、表示画面 7 a の周縁部における画像の表示に回転の動きを付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 4 4 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、第 2 可動役物 1 5 を備え、特定画像の遷移に合わせ、「 O A R O 」の文字列を構成する文字が発光する (図 9 5 (F))。この構成によれば、第 2 可動役物 1 5 を含めて周縁部における画像の表示に動きを付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、第 2 可動役物 1 5 が「発光部」および「役物」に相当する。

40

【 1 0 4 5 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、画像遷移演出が実行されているときに、表示画面 7 a の中央部では、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とのバトル演出が繰り広げられる。この構成によれば、バトル演出の周縁に動きを付けることができ、遊技の興趣を向上さ

50

せることができる。なお、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う動画像が「所定画像に関連する画像」に相当し、バトル演出が「画像表示演出」に相当する。

【 1 0 4 6 】

[変形例]

以下に、特定画像遷移演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記では遷移演出において画像の輝度を変更していたが、これに限られるものではなく、所定画像の表示色の属性である色属性を変更するものであればよい。ここでいう色属性には、輝度、明度、彩度、色相などが含まれる。

【 1 0 4 7 】

[変形例 2]

上記では遷移演出において特定画像を反時計回りに遷移させていたが、時計回りに遷移させてもよい。また、時計回り、反時計回りの他、予め決められた順序で特定画像を遷移させてもよいし、ランダムな順序で特定画像を遷移させてもよい。

【 1 0 4 8 】

[変形例 3]

上記では、第 2 可動役物 1 5 を用いて、特定画像の遷移に合わせ、「O A R O」の文字列を構成する文字を発光させていた（図 9 5（F））。これに対し、「発光部」を画像として実現してもよい。例えば「O A R O」の文字を画像として表示画面 7 a に表示するようにしてもよい。

【 1 0 4 9 】

[変形例 4]

上記では「発光部」として第 2 可動役物 1 5 を採用したが、「発光部」は複数あってもよく、例えば表示画面 7 a のコーナー部付近に、4 つの盤ランプを設けるようにしてもよい。

【 1 0 5 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 B 6 - 1]

表示装置を有する遊技機であって、

前記表示装置の表示画面の周縁部に複数の所定画像を表示し、当該複数の所定画像の表示色の属性である色属性を変更することで前記複数の所定画像のうちの特定画像を残りの画像から区別可能とする処理を繰り返し、前記特定画像を遷移させる遷移演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 1 】

[態様 B 6 - 2]

態様 B 6 - 1 に記載の遊技機であって、

前記遷移演出において、前記複数の所定画像のうちの前記特定画像が、前記表示画面に向かって、時計回りまたは反時計回りに遷移する、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 2 】

[態様 B 6 - 3]

態様 B 6 - 1 または態様 B 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記表示画面の周縁部の近傍に配置され、発光可能な発光部をさらに備え、

前記特定画像の遷移に合わせ、前記発光部が発光する、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 3 】

[態様 B 6 - 4]

態様 B 6 - 3 に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記発光部は、前記表示画面に画像として表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 4 】

[態様 B 6 - 5]

態様 B 6 - 3 に記載の遊技機であって、
前記発光部は、前記表示画面の周縁部に役物として配置される、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 5 】

[態様 B 6 - 6]

態様 B 6 - 1 から態様 B 6 - 5 のいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記遷移演出と並行して、所定画像に関連する画像を表示画面の特定領域に表示する画像
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 0 5 6 】

以下に図 9 6 ~ 図 9 8 を用いて特定画像吸収演出 A ~ C について説明する。この特定画像
吸収演出は、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、特定画像吸収演出を
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。

【 1 0 5 7 】

20

[特定画像吸収演出 A]

図 9 6 は、特定画像吸収演出 A を説明するための図である。

まず、図 9 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 が変動を開始し、
高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する
3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に
対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領
域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

【 1 0 5 8 】

次に、図 9 6 (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、左
演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が同一の数値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「 5 」で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C
は、高速変動している。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3
つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

30

【 1 0 5 9 】

次に、図 9 6 (C) (D) (F) に示すように、画像演出が実行される。画像演出は、第
2 可動役物 1 5 が表示装置 7 の表示画面 7 a の上部に重なるように移動した状態で行われ
る。なお、画像演出は、その後、図 9 6 (G) の拡大画像表示演出、図 9 6 (H) の表示
色変更演出においても実行される。第 2 可動役物 1 5 には複数の文字で構成された「 O A
R O 」の文字列が記載されている。

40

【 1 0 6 0 】

図 9 6 (C) に示すように、画像演出 (初期) では、第 2 可動役物の「 O A R O 」の文字
列を構成する複数の文字のうち左端の「 O 」、「 A 」、「 R 」に対応する画像 T G 1、T
G 2、T G 3 が表示される。そして、「 O 」の画像 T G 1 は矢印 Y 1 で示すように、第 2
可動役物 1 5 の左端の「 O 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。「 A 」の画像 T G 2
は矢印 Y 2 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の「 A 」に向かって表示画面 7 a 上を移動す
る。「 R 」の画像 T G 3 は矢印 Y 3 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の「 R 」に向かって
表示画面 7 a 上を移動する。なお、「 O A R O 」の文字列を構成する右端の「 O 」に対応
する画像は、ここでは表示されない。

【 1 0 6 1 】

50

なお、画像 T G 1 ~ T G 3 の移動速度は同じであってもよいし、違っていてもよい。また、図 9 6 (C) に示したように、画像 T G 1 ~ T G 3 は、直線軌道を描くように移動してもよいし、ゆらゆらと揺れるように曲線軌道を描いて移動してもよい。さらにまた、画像 T G 1 ~ T G 3 は、回転しながら移動してもよい。このときの回転軸はどのようなものでもよいが、例えば表示画面 7 a に垂直な方向を軸とすることが考えられる。

【 1 0 6 2 】

図 9 6 (D) に示すように、画像演出 (中期) では、「 O 」の画像 T G 1 は、画像演出 (初期) に比べて、第 2 可動役物 1 5 の左端の「 O 」に近づいている。「 O 」の画像 T G 1 は、矢印 Y 1 で示すように、さらに第 2 可動役物 1 5 の左端の「 O 」に近づくように表示画面 7 a 上を移動する。また、「 A 」の画像 T G 2 は、矢印 Y 2 で示すように移動し、第 2 可動役物 1 5 の「 A 」の近傍で消滅する (図中に破線で示した)。例えば、「 A 」の画像 T G 2 は、第 2 可動役物 1 5 の「 A 」に吸い込まれるように縮小されるとともに透明度を増して消滅するという具合である。「 A 」の画像 T G 2 が消滅すると、新たに「 A 」の画像 T G 4 が表示される。「 A 」の画像 T G 4 は、矢印 Y 4 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の「 A 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。また、「 R 」の画像 T G 3 は、画像演出 (初期) に比べて、第 2 可動役物 1 5 の「 R 」に近づいている。「 R 」の画像 T G 3 は、矢印 Y 3 で示すように、さらに第 2 可動役物 1 5 の「 R 」に近づくように表示画面 7 a 上を移動する。

10

【 1 0 6 3 】

次に、図 9 6 (E) に示すように、チャンス演出が実行される。チャンス演出は当たりへの期待度に基づいて実行される演出である。ここでは、表示画面 7 a の左寄りに味方キャラクター C R A が表示され、「チャンス」というメッセージ画像 M S G が表示される。なお、チャンス演出は、このような演出に限られず、例えば効果音を出力するような音による演出でもよい。

20

【 1 0 6 4 】

図 9 6 (F) に示すように、画像演出 (後期) では、「 O 」の画像 T G 5 は、矢印 Y 5 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の左端の「 O 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。「 A 」の画像 T G 6 は、矢印 Y 6 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の「 A 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。「 R 」の画像 T G 7 は、矢印 Y 7 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の「 R 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。「 O 」の画像 T G 8 は、矢印 Y 8 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の右端の「 O 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。画像 T G 5 ~ T G 8 は、第 2 可動役物 1 5 の対応する文字に向かって移動し、文字の近傍で消滅する。

30

【 1 0 6 5 】

画像演出 (後期) では、第 2 可動役物 1 5 の文字列「 O A R O 」の右端の「 O 」に対応する画像 T G 8 が新たに表示されて表示画面 7 a 上を移動する。画像演出では、第 2 可動役物 1 5 の文字列「 O A R O 」に対応する画像が表示されて表示画面 7 a 上を移動して消滅するのであるが、左端の「 O 」「 A 」「 R 」に対応する画像で演出が行われる場合に比べ、「 O 」「 A 」「 R 」「 O 」に対応する画像で演出が行われる場合の方が、当たりへの期待度が高いことを示唆するようになっている。つまり、当たりへの期待度に基づいて対応する文字が決定される。したがって、「 O A R O 」の「 O 」に対応する画像で演出が行われる場合、「 O A R O 」の「 O 」「 A 」に対応する画像で演出が行われる場合もある。

40

【 1 0 6 6 】

なお、以降の演出においても、並行して画像演出が実行されるのであるが、画像演出 (後期) と同様であるため、説明を省略する。

【 1 0 6 7 】

次に、図 9 6 (G) に示すように、拡大画像表示演出が実行される。拡大画像表示演出は、第 2 可動役物 1 5 の「 O A R O 」に対応して演出対象となっていた文字のうちの一つを、拡大して表示画面 7 a の中央下部に表示する演出である。ここでは、「 O 」の画像 U G が表示されている様子を示している。文字によって当たりへの期待度が異なるものとして

50

もよい。なお、「O」の画像UGの表示色は青色であるものとする。ここでの表示色は、例えば青、緑、紫、赤、金などであることが考えられる。そして、青、緑、紫、赤、金の順に当たりへの期待度が高いことを示唆する。

【1068】

次に、図96(H)に示すように、表示色変更演出が実行される。表示色変更演出は、拡大画像表示演出にて拡大表示された画像の表示色を変更する演出である。ここでは、「O」の画像UGの色が赤色に変更された様子を示した。これは、当たりへの期待度が高いことを示唆する演出である。

【1069】

[特定画像吸収演出B]

図97は、特定画像吸収演出Bを説明するための図である。

まず、図97(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。第1特図保留に対応する3つの保留アイコン9Aは、それぞれ第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域、第2記憶領域、および、第3記憶領域に対応する。

【1070】

次に、図97(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、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rが同一の数値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」で仮停止している。なお、中演出図柄8Cは、高速変動している。ここでも、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

【1071】

次に、図97(C)(D)(F)に示すように、画像演出が実行される。画像演出は、第2可動役物15が表示装置7の表示画面7aの上部に重なるように移動した状態で行われる。なお、画像演出は、その後、図97(G)の拡大画像表示演出、図97(H)のバトル演出においても実行される。第2可動役物15には複数の文字で構成された「O A R O」の文字列が記載されている。

【1072】

図97(C)に示すように、画像演出(初期)では、第2可動役物の「O A R O」の文字列を構成する複数の文字のうち左端の「O」、「A」、「R」に対応する画像TG1、TG2、TG3、TG4、TG5が表示される。そして、「O」の画像TG1は矢印Y1で示すように、第2可動役物15の左端の「O」に向かって表示画面7a上を移動する。「O」の画像TG2は矢印Y2で示すように、第2可動役物15の左端の「O」に向かって表示画面7a上を移動する。「A」の画像TG3は矢印Y3で示すように、第2可動役物15の「A」に向かって表示画面7a上を移動する。「A」の画像TG4は矢印Y4で示すように、第2可動役物15の「A」に向かって表示画面7a上を移動する。「R」の画像TG5は矢印Y5で示すように、第2可動役物15の「R」に向かって表示画面7a上を移動する。なお、「O A R O」の文字列を構成する右端の「O」に対応する画像は、ここでは表示されない。

【1073】

なお、画像TG1~TG5の移動速度は同じであってもよいし、違っていてもよい。また、図97(C)に示したように、画像TG1~TG5は、直線軌道を描くように移動してもよいし、ゆらゆらと揺れるように曲線軌道を描いて移動してもよい。さらにまた、画像TG1~TG5は、回転しながら移動してもよい。このときの回転軸はどのようなものでもよいが、例えば表示画面7aに垂直な方向を軸とすることが考えられる。

【1074】

ここでは、第2可動役物15の文字列「O A R O」の左端の「O」に対応するのは画像TG1、TG2となっている。また、第2可動役物15の文字列「O A R O」の「A」に対

10

20

30

40

50

応するのは画像 T G 3、T G 4 となっている。このように、第 2 可動役物 1 5 の文字列を構成するそれぞれの文字に対応する画像を複数の画像としてもよい。例えば、それぞれの文字に対し 3 以上の画像を対応させてもよい。

【 1 0 7 5 】

図 9 7 (D) に示すように、画像演出 (中期) では、「 O 」の画像 T G 1 は、画像演出 (初期) に比べて、第 2 可動役物 1 5 の左端の「 O 」に近づいている。「 O 」の画像 T G 1 は、矢印 Y 1 で示すように、さらに第 2 可動役物 1 5 の左端の「 O 」に近づくように表示画面 7 a 上を移動する。「 O 」の画像 T G 2 は、画像演出 (初期) に比べて、第 2 可動役物 1 5 の左端の「 O 」に近づいている。「 O 」の画像 T G 2 は、矢印 Y 2 で示すように、さらに第 2 可動役物 1 5 の左端の「 O 」に近づくように表示画面 7 a 上を移動する。また、「 A 」の画像 T G 3 は、矢印 Y 3 で示すように移動し、第 2 可動役物 1 5 の「 A 」の近傍で消滅する (図中に破線で示した)。例えば、「 A 」の画像 T G 3 は、第 2 可動役物 1 5 の「 A 」に吸い込まれるように縮小されるとともに透明度を増して消滅するという具合である。「 A 」の画像 T G 4 は、画像演出 (初期) に比べて、第 2 可動役物 1 5 の「 A 」に近づいている。「 A 」の画像 T G 4 は、矢印 Y 4 で示すように、さらに第 2 可動役物 1 5 の「 A 」に近づくように表示画面 7 a 上を移動する。「 R 」の画像 T G 5 は、画像演出 (初期) に比べて、第 2 可動役物 1 5 の「 R 」に近づいている。「 R 」の画像 T G 5 は、矢印 Y 5 で示すように、さらに第 2 可動役物 1 5 の「 R 」に近づくように表示画面 7 a 上を移動する。

10

【 1 0 7 6 】

次に、図 9 7 (E) に示すように、チャンス演出が実行される。チャンス演出は当たりへの期待度に基づいて実行される演出である。ここでは、表示画面 7 a の左寄りに味方キャラクター C R A が表示され、「チャンス」というメッセージ画像 M S G が表示される。なお、チャンス演出は、このような演出に限られず、例えば効果音を出力するような音による演出でもよい。

20

【 1 0 7 7 】

図 9 7 (F) に示すように、画像演出 (後期) では、「 O 」の画像 T G 6 は、矢印 Y 6 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の左端の「 O 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。「 O 」の画像 T G 7 は、矢印 Y 7 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の左端の「 O 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。「 A 」の画像 T G 8 は、矢印 Y 8 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の「 A 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。「 R 」の画像 T G 9 は、矢印 Y 9 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の「 R 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。「 O 」の画像 T G 1 0 は、矢印 Y 1 0 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の右端の「 O 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。画像 T G 6 ~ T G 1 0 は、第 2 可動役物 1 5 の対応する文字に向かって移動し、文字の近傍で消滅する。

30

【 1 0 7 8 】

画像演出 (後期) では、第 2 可動役物 1 5 の文字列「 O A R O 」の右端の「 O 」に対応する画像 T G 1 0 が新たに表示されて表示画面 7 a 上を移動する。画像演出では、第 2 可動役物 1 5 の文字列「 O A R O 」に対応する画像が表示されて表示画面 7 a 上を移動して消滅するのであるが、左端の「 O 」「 A 」「 R 」に対応する画像で演出が行われる場合に比べ、「 O 」「 A 」「 R 」「 O 」に対応する画像で演出が行われる場合の方が、当たりへの期待度が高いことを示唆するようになっている。つまり、当たりへの期待度に基づいて対応する文字が決定される。したがって、「 O A R O 」の「 O 」に対応する画像で演出が行われる場合、「 O A R O 」の「 O 」「 A 」に対応する画像で演出が行われる場合もある。

40

【 1 0 7 9 】

なお、以降の演出においても、並行して画像演出が実行されるのであるが、画像演出 (後期) と同様であるため、説明を省略する。

【 1 0 8 0 】

次に、図 9 7 (G) に示すように、拡大画像表示演出が実行される。拡大画像表示演出は、第 2 可動役物 1 5 の「 O A R O 」に対応して演出対象となっていた文字のうちの一つを

50

、拡大して表示画面 7 a の中央下部に表示する演出である。ここでは、「O」の画像 U G が表示されている様子を示している。文字によって当たりへの期待度が異なるものとしてもよい。なお、「O」の画像 U G の表示色は赤色であるものとする。ここでの表示色は、例えば青、緑、紫、赤、金などであることが考えられる。そして、青、緑、紫、赤、金の順に当たりへの期待度が高いことを示唆する。

【1081】

次に、図 9 7 (H) 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。バトル演出は、「O」の画像 U G が消滅した後、「O」の画像 U G の表示領域で繰り広げられる。なお、バトル演出に勝利することで当たりが確定する。

10

【1082】

[特定画像吸収演出 C]

図 9 8 は、特定画像吸収演出 C を説明するための図である。

まず、図 9 8 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

【1083】

20

次に、図 9 8 (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、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が同一の数値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「5」で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C は、高速変動している。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【1084】

次に、図 9 8 (C) (D) (F) に示すように、画像演出が実行される。画像演出は、第 2 可動役物 1 5 が表示装置 7 の表示画面 7 a の上部に重なるように移動した状態で行われる。なお、画像演出は、その後、図 9 8 (G) の拡大画像表示演出、図 9 8 (H) の表示色変更演出においても実行される。第 2 可動役物 1 5 には複数の文字で構成された「O A R O」の文字列が記載されている。

30

【1085】

図 9 8 (C) に示すように、画像演出（初期）では、第 2 可動役物の「O A R O」の文字列を構成する複数の文字のうち「O A」に対応する画像 T G 1 が表示される。そして、「O A」の画像 T G 1 は矢印 Y 1 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の「O A」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。また、ここでは、「O A」の画像は、第 2 可動役物 1 5 の「O A」よりも大きくなっている。なお、特定画像吸収演出 B と同様、「O A」の画像を 2 以上にしてもよい。

【1086】

なお、図 9 8 (C) に示したように、画像 T G 1 は、直線軌道を描くように移動してもよいし、ゆらゆらと揺れるように曲線軌道を描いて移動してもよい。さらにまた、画像 T G 1 は、回転しながら移動してもよい。このときの回転軸はどのようなものでもよいが、例えば表示画面 7 a に垂直な方向を軸とすることが考えられる。

40

【1087】

図 9 8 (D) に示すように、画像演出（中期）では、「O A」の画像 T G 1 は、矢印 Y 1 で示すように移動し、第 2 可動役物 1 5 の「O A」の近傍で消滅する（図中に破線で示した）。例えば、「O A」の画像 T G 1 は、第 2 可動役物 1 5 の「O A」に吸い込まれるように縮小されるとともに透明度を増して消滅するという具合である。なお、「O A」の画像 T G 1 は、移動に伴って縮小されて小さくなっていく。

【1088】

50

次に、図 9 8 (E) に示すように、チャンス演出が実行される。チャンス演出は当たりへの期待度に基づいて実行される演出である。ここでは、表示画面 7 a の左寄りに味方キャラクター C R A が表示され、「チャンス」というメッセージ画像 M S G が表示される。なお、チャンス演出は、このような演出に限られず、例えば効果音を出力するような音による演出でもよい。

【 1 0 8 9 】

図 9 8 (F) に示すように、画像演出（後期）では、「 O A 」の画像 T G 2 は、矢印 Y 2 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の「 O A 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。「 R O 」の画像 T G 3 は、矢印 Y 3 で示すように、第 2 可動役物 1 5 の左端の「 R O 」に向かって表示画面 7 a 上を移動する。画像 T G 2、T G 3 は、第 2 可動役物 1 5 の対応する文字列に向かって移動し、文字列の近傍で消滅する。 10

【 1 0 9 0 】

画像演出（後期）では、第 2 可動役物 1 5 の文字列「 O A R O 」の「 R O 」に対応する画像 T G 3 が新たに表示されて表示画面 7 a 上を移動する。画像演出では、第 2 可動役物 1 5 の文字列「 O A R O 」に対応する画像が表示されて表示画面 7 a 上を移動して消滅するのであるが、「 O A 」に対応する画像で演出が行われる場合に比べ、「 O A 」 「 R O 」に対応する画像で演出が行われる場合の方が、当たりへの期待度が高いことを示唆するようになっている。つまり、当たりへの期待度に基づいて対応する文字列が決定される。

【 1 0 9 1 】

なお、以降の演出においても、並行して画像演出が実行されるのであるが、画像演出（後期）と同様であるため、説明を省略する。 20

【 1 0 9 2 】

次に、図 9 8 (G) に示すように、拡大画像表示演出が実行される。拡大画像表示演出は、第 2 可動役物 1 5 の「 O A R O 」に対応して演出対象となっていた文字列のうちの一つを、拡大して表示画面 7 a の中央下部に表示する演出である。ここでは、「 O A 」の画像 U G が表示されている様子を示している。文字列によって当たりへの期待度が異なるものとしてもよい。なお、「 O A 」の画像 U G の表示色は青色であるものとする。ここでの表示色は、例えば青、緑、紫、赤、金などであることが考えられる。そして、青、緑、紫、赤、金の順に当たりへの期待度が高いことを示唆する。

【 1 0 9 3 】

次に、図 9 8 (H) 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。バトル演出は、「 O A 」の画像 U G が消滅した後、「 O A 」の画像 U G の表示領域で繰り広げられる。なお、バトル演出に勝利することで当たりが確定する。 30

【 1 0 9 4 】

[効果例]

以下に、特定画像吸収演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、第 2 可動役物 1 5 の表示する文字と同様の文字画像を表示画面 7 a に表示し、第 2 可動役物 1 5 の文字に近づけるように表示画面 7 a 上を移動させ、第 2 可動役物 1 5 の文字の近傍で消滅させる（図 9 6 (C) (D) (F)、図 9 7 (C) (D) (F)、図 9 8 (C) (D) (F)）。この構成によれば、第 2 可動役物 1 5 と連携した演出が実現でき、遊技の興趣を向上させることができる。 40

【 1 0 9 5 】

なお、第 2 可動役物 1 5 が「表示部」に相当し、画像 T G 1 ~ T G 1 0 が「特定画像」に相当し、画像演出が「特定画像演出」に相当する。

【 1 0 9 6 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、第 2 可動役物 1 5 が複数の文字「 O 」 「 A 」 「 R 」 「 O 」を表示しており、画像演出では、「 O 」 「 A 」 「 R 」 「 O 」の文字のうちの少なくとも一 50

つの文字を対象として演出を行う（図 9 6（C）（D）（F）、図 9 7（C）（D）（F）、図 9 8（C）（D）（F））。この構成によれば、第 2 可動役物 1 5 と連携した演出が幅広いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 9 7 】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 2 可動役物 1 5 の文字列「O A R O」のうち画像演出の対象となる文字の数を、当たりへの期待度に基づいて決定する。この構成によれば、第 2 可動役物 1 5 と連携した演出によって当たりへの期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 9 8 】

なお、「当たり」が「遊技者に有利な有利遊技」に相当し、「有利遊技」には、大当たり、小当たり、高確高ベース状態、低確高ベース状態など、通常状態（低確低ベース状態）に比べて有利な遊技状態を含む。

【 1 0 9 9 】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 2 可動役物 1 5 の文字列「O A R O」のうち画像演出の対象となる文字の数を、演出図柄の変動中に増加させる（図 9 6（F）、図 9 7（F）、図 9 8（F））。この構成によれば、第 2 可動役物 1 5 と連携した演出によって当たりへの期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 0 0 】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 2 可動役物 1 5 の文字列「O A R O」のうち画像演出の対象となる文字（文字列）のうちの一つに対応する画像 U G を、表示画面 7 a の中央下部に表示する拡大画像表示演出を実行する（図 9 6（G）、図 9 7（G）、図 9 8（G））。この構成によれば、演出の対象となっていた文字の一つが拡大されて表示されることで遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 0 1 】

なお、画像 U G が「対応画像」に相当し、拡大画像表示演出が「画像表示演出」に対応する。

【 1 1 0 2 】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 2 可動役物 1 5 の文字列「O A R O」のうち画像演出の対象となる文字（文字列）のうちの一つに対応する画像 U G の表示色を、当たりへの期待度に基づいて決定する（図 9 6（H）、図 9 7（G）、図 9 8（G））。この構成によれば、画像演出の対象となる文字（文字列）のうちの一つに対応する画像 U G を用いて当たりへの期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 0 3 】

〔効果 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 2 可動役物 1 5 の文字列「O A R O」のうち画像演出の対象となる文字（文字列）のうちの一つに対応する画像 U G の表示色を、変動中に変化させる（図 9 6（H））。この構成によれば、画像演出の対象となる文字（文字列）のうちの一つに対応する画像 U G を用いて当たりへの期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 0 4 】

上記実施形態の遊技機 1 では、画像 U G を表示した後、画像 U G に代え、バトル演出を実行する（図 9 7（G）（H）、図 9 8（G）（H））。この構成によれば、演出間のつながりがスムーズになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 0 5 】

〔変形例〕

以下に、特定画像吸収演出の変形例を示す。

10

20

30

40

50

〔変形例 1〕

上記では、第 2 可動役物 15 の「O A R O」の文字列を構成する文字「O」「A」「R」「O」の画像、または、文字列「O A」「R O」の画像を用いて画像演出を行っていた。しかし、このような文字に限る必要はない。すなわち「表示部が表示する記号」は、マークや絵などの意味を付された図形を含む。

【1106】

〔変形例 2〕

上記では第 2 可動役物 15 が「O A R O」の文字列を表示していたが、「O」を表示する役物、「A」を表示する役物、「R」を表示する役物という具合に複数の表示部が設けられていてもよい。例えば表示画面 7 a のコーナー部付近に、4 つの表示部を設けるようにしてもよい。

【1107】

〔変形例 3〕

上記では第 2 可動役物 15 は退避位置と進出位置との間を可動する構成であったが、可動しない表示部を用いた構成であってもよい。

【1108】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 B 7 - 1〕

画像を表示可能な表示装置と、
前記表示装置の表示画面の周縁部に近接して配置されて記号を表示する表示部と、を備えた遊技機であって、
前記表示部の表示する前記記号と同様の画像である特定画像を、前記表示画面に表示し、
前記表示部の前記記号に近づけるように前記表示画面上を移動させ、前記表示部の前記記号の近傍で消滅させる特定画像演出、を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【1109】

〔態様 B 7 - 2〕

態様 B 7 - 1 に記載の遊技機であって、
前記表示部は、複数の記号を表示し、
前記特定画像演出では、前記複数の記号のうちの少なくとも一つの記号を対象として演出を行う、
ことを特徴とする遊技機。

【1110】

〔態様 B 7 - 3〕

態様 B 7 - 2 に記載の遊技機であって、
前記特定画像演出では、前記複数の記号のうちの前記特定画像演出の対象となる記号の数を、遊技者に有利な有利遊技への移行の期待度に基づいて決定する、
ことを特徴とする遊技機。

【1111】

〔態様 B 7 - 4〕

態様 B 7 - 2 または態様 B 7 - 3 に記載の遊技機であって、
前記特定画像演出では、前記複数の記号のうちの前記特定画像演出の対象となる記号の数を、演出図柄の変動中に増加させることが可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【1112】

〔態様 B 7 - 5〕

態様 B 7 - 1 から態様 B 7 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の記号のうちの前記特定画像演出の対象となる記号のうちの一つに対応する画像を拡大した対応画像を、前記表示装置の前記表示画面の特定領域に表示する画像表示演出

を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 1 3 】

[態様 B 7 - 6]

態様 B 7 - 5 に記載の遊技機であって、
前記画像表示演出では、前記対応画像の表示色を、遊技者に有利な有利遊技への移行の期待度に基づいて決定する、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 1 4 】

[態様 B 7 - 7]

態様 B 7 - 5 または態様 B 7 - 6 に記載の遊技機であって、
前記画像表示演出では、前記対応画像の表示色を、演出図柄の変動中に変化させることが可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 1 5 】

[態様 B 7 - 8]

態様 B 7 - 5 から態様 B 7 - 7 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記画像表示演出では、前記対応画像を表示した後、前記対応画像に代え、動画像を表示可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 1 6 】

以下に図 9 9 ~ 図 1 0 1 を用いて文字列分解演出 A ~ C について説明する。この文字列分解演出は、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、文字列分解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。

【 1 1 1 7 】

[文字列分解演出 A]

図 9 9 は、文字列分解演出 A を説明するための図である。
まず、図 9 9 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

【 1 1 1 8 】

次に、図 9 9 (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、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が同一の数値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「 5 」で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C は、高速変動している。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 1 1 1 9 】

次に、図 9 9 (C) に示すように、文字列表示演出が実行される。文字列表示演出は、表示画面 7 a に文字列の画像を表示する演出である。ここでは、「チャンス！」という文字列画像 M G が表示されるとともに、文字列画像 M G を囲む枠画像 W G が表示される。

【 1 1 2 0 】

次に、図 9 9 (D) に示すように、枠線変更演出が実行される。枠線変更演出は、文字列画像 M G に合わせて表示された枠画像 W G を拡大する演出である。ここでは、表示画面 7 a の周縁部まで枠画像 W G が拡大されている。

【 1 1 2 1 】

10

20

30

40

50

次に、図 99 (E) (F) に示すように、構成文字演出が実行される。構成文字演出は、「チャンス！」という文字列を構成する「チ」「ャ」「ン」「ス」「！」の文字がそれぞれ、予め定められた方向へ移動する演出である。

【 1 1 2 2 】

図 99 (E) に示すように、構成文字演出 (前半) では、「チ」の文字画像 K 1 が矢印 Y 1 で示すように表示画面 7 a 上を左斜め下方向へ移動する。また、「ャ」の文字画像 K 2 は、矢印 Y 2 で示すように表示画面 7 a 上をほぼ上方向へ移動する。「ン」の文字画像 K 3 は、矢印 Y 3 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。「ス」の文字画像 K 4 は、矢印 Y 4 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め上方向へ移動する。「！」の文字画像 K 5 は、矢印 Y 5 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。

10

【 1 1 2 3 】

図 99 (F) に示すように、構成文字演出 (後半) では、構成文字演出 (前半) における移動に加え、さらに各文字画像 K 1 ~ K 5 が移動する。「チ」の文字画像 K 1 は、矢印 Y 1 で示すように表示画面 7 a 上を左斜め下方向へ移動する。また、「ャ」の文字画像 K 2 は、矢印 Y 2 で示すように表示画面 7 a 上をほぼ上方向へ移動する。「ン」の文字画像 K 3 は、矢印 Y 3 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。「ス」の文字画像 K 4 は、矢印 Y 4 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め上方向へ移動する。「！」の文字画像 K 5 は、矢印 Y 5 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。「！」の文字画像 K 5 は、枠画像 W G の境界まで到達している。

20

【 1 1 2 4 】

なお、画像 K 1 ~ K 5 の移動速度は同じであってもよいし、違っていてもよい。また、画像 K 1 ~ K 5 は、直線軌道を描くように移動してもよいし、ゆらゆらと揺れるように曲線軌道を描いて移動してもよい。

【 1 1 2 5 】

次に、図 99 (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。バトル演出で味方キャラクター C R A が勝利することで当たりが確定する。一方、バトル演出で味方キャラクター C R A が敗北することでハズレが確定する。

【 1 1 2 6 】

次に、図 99 (H) に示すように、確定停止演出 (ハズレ) が実行される。確定停止演出 (ハズレ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が「5」で確定停止し、中演出図柄 8 C が「6」で確定停止した様子を示した。なお、確定停止演出と同時に、当該変動アイコン 9 C が非表示になる。

30

【 1 1 2 7 】

[文字列分解演出 B]

図 100 は、文字列分解演出 B を説明するための図である。

まず、図 100 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

40

【 1 1 2 8 】

次に、図 100 (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、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が同一の数値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「5」で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C は、高速変動している。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 1 1 2 9 】

50

次に、図 100 (C) に示すように、文字列表示演出が実行される。文字列表示演出は、表示画面 7 a に文字列の画像を表示する演出である。ここでは、「チャンス！」という文字列画像 M G が表示されるとともに、文字列画像 M G を囲む枠画像 W G が表示される。

【 1 1 3 0 】

次に、図 100 (D) に示すように、枠線変更演出が実行される。枠線変更演出は、文字列画像 M G に合わせて表示された枠画像 W G を拡大する演出である。ここでは、表示画面 7 a の周縁部まで枠画像 W G が拡大されている。

【 1 1 3 1 】

次に、図 100 (E) (F) に示すように、構成文字演出が実行される。構成文字演出は、「チャンス！」という文字列を構成する「チ」「ャ」「ン」「ス」「！」の文字がそれぞれ、回転しながら予め定められた方向へ移動する演出である。 10

【 1 1 3 2 】

図 100 (E) に示すように、構成文字演出（前半）では、「チ」の文字画像 K 1 が矢印 Y 1 で示すように表示画面 7 a 上を左斜め下方向へ移動する。「チ」の文字画像 K 1 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として左回り（反時計回り）に回転する。「ャ」の文字画像 K 2 は、矢印 Y 2 で示すように表示画面 7 a 上をほぼ上方向へ移動する。「ャ」の文字画像 K 2 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り（時計回り）に回転する。「ン」の文字画像 K 3 は、矢印 Y 3 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。「ン」の文字画像 K 3 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り（時計回り）に回転する。「ス」の文字画像 K 4 は、矢印 Y 4 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め上方向へ移動する。「ス」の文字画像 K 4 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として左回り（反時計回り）に回転する。「！」の文字画像 K 5 は、矢印 Y 5 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。「！」の文字画像 K 5 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り（時計回り）に回転する。 20

【 1 1 3 3 】

図 100 (F) に示すように、構成文字演出（後半）では、構成文字演出（前半）における移動に加え、さらに各文字画像 K 1 ~ K 5 が移動する。「チ」の文字画像 K 1 が矢印 Y 1 で示すように表示画面 7 a 上を左斜め下方向へ移動する。「チ」の文字画像 K 1 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として左回り（反時計回り）に回転する。「ャ」の文字画像 K 2 は、矢印 Y 2 で示すように表示画面 7 a 上をほぼ上方向へ移動する。「ャ」の文字画像 K 2 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り（時計回り）に回転する。「ン」の文字画像 K 3 は、矢印 Y 3 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。「ン」の文字画像 K 3 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り（時計回り）に回転する。「ス」の文字画像 K 4 は、矢印 Y 4 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め上方向へ移動する。「ス」の文字画像 K 4 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として左回り（反時計回り）に回転する。「！」の文字画像 K 5 は、矢印 Y 5 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。「！」の文字画像 K 5 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り（時計回り）に回転する。「！」の文字画像 K 5 は、枠画像 W G の境界まで到達している。 30

【 1 1 3 4 】

なお、画像 K 1 ~ K 5 の移動速度は同じであってもよいし、違っていてもよい。また、画像 K 1 ~ K 5 は、直線軌道を描くように移動してもよいし、ゆらゆらと揺れるように曲線軌道を描いて移動してもよい。さらにまた、画像 K 1 ~ K 5 の回転軸も限定されない。例えば、表示画面 7 a に平行な左右方向を回転軸としてもよいし、表示画面 7 a に平行な上下方向を回転軸としてもよい。また、所定の角度を持った回転軸を設定してもよい。 40

【 1 1 3 5 】

次に、図 100 (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。バトル演出で味方キャラクタ C R A が勝利することで当たりが確定する。一方、バトル演出で味方キャラクタ C R A が敗北することでハズレが確定する。 50

【 1 1 3 6 】

次に、図 1 0 0 (H) に示すように、確定停止演出 (ハズレ) が実行される。確定停止演出 (ハズレ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が「 5 」で確定停止し、中演出図柄 8 C が「 6 」で確定停止した様子を示した。なお、確定停止演出と同時に、当該変動アイコン 9 C が非表示になる。

【 1 1 3 7 】

[文字列分解演出 C]

図 1 0 1 は、文字列分解演出 C を説明するための図である。

まず、図 1 0 1 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

10

【 1 1 3 8 】

次に、図 1 0 1 (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、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が同一の数値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「 5 」で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C は、高速変動している。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

20

【 1 1 3 9 】

次に、図 1 0 1 (C) に示すように、文字列表示演出が実行される。文字列表示演出は、表示画面 7 a に文字列の画像を表示する演出である。ここでは、「チャンス！」という文字列画像 M G が表示されるとともに、文字列画像 M G を囲む枠画像 W G が表示される。枠画像 W G の境界は白色になっているものとする。

【 1 1 4 0 】

次に、図 1 0 1 (D) に示すように、枠線変更演出が実行される。枠線変更演出は、文字列画像 M G に合わせて表示された枠画像 W G を拡大する演出である。ここでは、表示画面 7 a の周縁部まで枠画像 W G が拡大されている。ここで特に、枠画像の境界が太くなっており、境界の表示色は赤色となる。枠画像 W G の境界の表示色は、当たりへの期待度を示唆する。例えば、白色→青色→緑色→紫色→赤色→金色の順に、当たりへの期待度が高くなるという具合である。

30

【 1 1 4 1 】

次に、図 1 0 1 (E) (F) に示すように、構成文字演出が実行される。構成文字演出は、「チャンス！」という文字列を構成する「チ」「ヤ」「ン」「ス」「！」の文字がそれぞれ、回転しながら予め定められた方向へ移動する演出である。

【 1 1 4 2 】

図 1 0 1 (E) に示すように、構成文字演出 (前半) では、「チ」の文字画像 K 1 が矢印 Y 1 で示すように表示画面 7 a 上を左斜め下方向へ移動する。「チ」の文字画像 K 1 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として左回り (反時計回り) に回転する。「ヤ」の文字画像 K 2 は、矢印 Y 2 で示すように表示画面 7 a 上をほぼ上方向へ移動する。「ヤ」の文字画像 K 2 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り (時計回り) に回転する。「ン」の文字画像 K 3 は、矢印 Y 3 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。「ン」の文字画像 K 3 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り (時計回り) に回転する。「ス」の文字画像 K 4 は、矢印 Y 4 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め上方向へ移動する。「ス」の文字画像 K 4 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として左回り (反時計回り) に回転する。「！」の文字画像 K 5 は、矢印 Y 5 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。「！」の文字画像 K 5 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り (時計回り) に回転する。

40

50

【 1 1 4 3 】

図 1 0 1 (F) に示すように、構成文字演出 (後半) では、構成文字演出 (前半) における移動に加え、さらに各文字画像 K 1 ~ K 5 が移動する。「チ」の文字画像 K 1 が矢印 Y 1 で示すように表示画面 7 a 上を左斜め下方向へ移動する。「チ」の文字画像 K 1 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として左回り (反時計回り) に回転する。「ヤ」の文字画像 K 2 は、矢印 Y 2 で示すように表示画面 7 a 上をほぼ上方向へ移動する。「ヤ」の文字画像 K 2 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り (時計回り) に回転する。「ン」の文字画像 K 3 は、矢印 Y 3 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。「ン」の文字画像 K 3 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り (時計回り) に回転する。「ス」の文字画像 K 4 は、矢印 Y 4 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め上方向へ移動する。「ス」の文字画像 K 4 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として左回り (反時計回り) に回転する。「！」の文字画像 K 5 は、矢印 Y 5 で示すように表示画面 7 a 上を右斜め下方向へ移動する。「！」の文字画像 K 5 は、表示画面 7 a に垂直な方向を軸として右回り (時計回り) に回転する。「！」の文字画像 K 5 は、枠画像 W G の境界まで到達している。

【 1 1 4 4 】

なお、画像 K 1 ~ K 5 の移動速度は同じであってもよいし、違っていてもよい。また、画像 K 1 ~ K 5 は、直線軌道を描くように移動してもよいし、ゆらゆらと揺れるように曲線軌道を描いて移動してもよい。さらにまた、画像 K 1 ~ K 5 の回転軸も限定されない。例えば、表示画面 7 a に平行な左右方向を回転軸としてもよいし、表示画面 7 a に平行な上下方向を回転軸としてもよい。また、所定の角度を持った回転軸を設定してもよい。

【 1 1 4 5 】

次に、図 1 0 1 (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。バトル演出で味方キャラクタ C R A が勝利することで当たりが確定する。一方、バトル演出で味方キャラクタ C R A が敗北することでハズレが確定する。

【 1 1 4 6 】

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) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、および、右演出図柄 8 R がすべて「5」で確定停止した様子を示した。なお、確定停止演出と同時に、当該変動アイコン 9 C が非表示になる。

【 1 1 4 7 】

[効果例]

以下に、文字列分解演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、表示装置 7 の表示画面 7 a に「チャンス！」という文字列を表示する文字列表示演出を実行し (図 9 9 (C)、図 1 0 0 (C)、図 1 0 1 (C))、次に、文字列を構成する「チ」「ヤ」「ン」「ス」「！」の文字を、それぞれ予め定められた方向へ移動させる構成文字演出を実行する (図 9 9 (E) (F)、図 1 0 0 (E) (F)、図 1 0 1 (E) (F))。この構成によれば、単に文字列を表示する演出と比較してメッセージ性が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 4 8 】

なお、「チャンス！」の文字列が「記号列」および「文字列」に相当し、文字列表示演出が「第 1 演出」に相当し、文字列を構成する「チ」「ヤ」「ン」「ス」「！」の文字が「構成記号」および「構成文字」に相当し、構成文字演出が「第 2 演出」に相当する。

【 1 1 4 9 】

上記実施形態の遊技機 1 では、構成文字演出において、文字列を構成する「チ」「ヤ」「ン」「ス」「！」の文字を、回転させながら、それぞれ予め定められた方向へ移動させる (図 1 0 0 (E) (F)、図 1 0 1 (E) (F))。この構成によれば、単に文字列を表

示する演出と比較してメッセージ性が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 5 0 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、文字列表示演出において、文字列画像 M G を囲む枠画像 W G を表示する。この構成によれば、枠画像 W G によって文字列画像 M G が強調されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

なお、枠画像 W G は、例えばキャラクタのセリフであることを示す「吹き出し」としてもよい。

【 1 1 5 1 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、構成文字演出の実行前に、枠線変更演出を実行して、枠画像 W G の境界を表示画面 7 a の周縁部まで拡大する（図 9 9（D）、図 1 0 0（D）、図 1 0 1（D））。この構成によれば、次の構成文字演出を注視させられる可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、枠線変更演出は、「第 2 演出」に含まれる。

【 1 1 5 2 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、構成文字演出において、文字列を構成する「！」の文字が、枠画像 W G の境界まで到達する（図 9 9（F）、図 1 0 0（F）、図 1 0 1（F））。この構成によれば、構成文字演出がダイナミックなものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 5 3 】

[変形例]

以下に、文字列分解演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記は「チャンス！」の文字列を表示する例であったが、このような文字列に限る必要はない。「記号列」には、マークや絵などの意味を付された図形を含む。

【 1 1 5 4 】

[変形例 2]

上記では文字列を構成する「チ」「ャ」「ン」「ス」「！」の文字を表示画面 7 a に垂直な方向を回転軸として回転させていたが、どのような回転軸で回転させてもよい。その場合、「チ」「ャ」「ン」「ス」「！」の文字を 3 次元モデルとしてモデリングすることが考えられる。

【 1 1 5 5 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 B 8 - 1]

画像を表示可能な表示装置、を備える遊技機であって、
前記表示装置の表示画面に記号列を表示する第 1 演出と、
前記第 1 演出にて表示された前記記号列を構成する構成記号を、それぞれ予め定められた方向へ移動させる第 2 演出と、を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 6 】

[態様 B 8 - 2]

態様 B 8 - 1 に記載の遊技機であって、
前記記号列は文字列であり、前記構成記号は構成文字である、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 7 】

[態様 B 8 - 3]

態様 B 8 - 1 または態様 B 8 - 2 に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記第 2 演出では、前記構成記号を、回転させながら移動させる、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 8 】

[態様 B 8 - 4]

態様 B 8 - 1 から態様 B 8 - 3 のいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 1 演出では、前記記号列を表示するとともに、前記記号列を囲む枠画像を表示する、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 9 】

[態様 B 8 - 5]

態様 B 8 - 4 に記載の遊技機であって、
前記第 2 演出では、前記枠画像を変形させた後、前記構成記号を移動させる、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 6 0 】

[態様 B 8 - 6]

態様 B 8 - 4 または態様 B 8 - 5 に記載の遊技機であって、
前記第 2 演出では、前記構成記号の少なくとも一部が前記枠画像の境界まで到達する、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 6 1 】

[態様 B 8 - 7]

態様 B 8 - 4 または態様 B 8 - 6 に記載の遊技機であって、
前記枠画像の表示色によって、遊技者に有利な有利遊技状態への移行期待度を示唆する、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 6 2 】

本実施形態の遊技機 1 では、図 2 8 の遊技状態管理処理に示すように、低確率状態中（通常状態）において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき）には、遊タイム（低確時短状態）に移行する。この遊タイムは、特別図柄が 7 0 0 回変動するまで継続されるようになっている。なお、2 R 大当たりの場合、第 1 大入賞口 3 0 で 2 回のラウンド遊技がおこなわれる。この場合、1 回のラウンド遊技では、第 1 大入賞口 3 0 に 1 0 個遊技球が入賞すると第 1 大入賞口 3 0 が閉じるようになっており、かつ、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個遊技球が入賞すると払い出される遊技球が 1 0 個となっており、すなわち、1 回のラウンド遊技で払い出される遊技球は、1 0 0 個となっている（オーバー入賞がない場合）。従って、2 R 大当たりで払い出され得る遊技球は、オーバー入賞がない場合には、2 0 0 個となる。

以下に示す大当たり遊技カウント表示演出 A ~ C は、2 種類の 2 R 大当たりのうちどちらかの 2 R 大当たりが当選した場合に出現し得る演出である。

【 1 1 6 3 】

以下に図 1 0 2 ~ 図 1 0 4 を用いて大当たり遊技カウント表示演出 A ~ C について説明する。この大当たり遊技カウント表示は、遊技状態が、通常状態、時短状態（低確低ベース状態）、または、確変状態（高確高ベース状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、大当たり遊技カウント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 またはサブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

【 1 1 6 4 】

[大当たり遊技カウント表示演出 A]

図 1 0 2 は、大当たり遊技カウント表示演出 A を説明するための図である。図 1 0 2 の大当たり遊技カウント表示演出 A は、特別図柄の同一変動での演出である。大当たり遊技カウント表示演出 A では、図 1 0 2 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出の後、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、

10

20

30

40

50

8 R が表示画面 7 a の略中央において 7 図柄仮停止表示され、装飾図柄 8 C が上下方向に高速変動されてリーチ状態が形成される。また、このリーチ演出では、表示画面 7 a の左下付近に変動回数表示 X I 6 が表示される。この変動回数表示 X I 6 は、前回の大当たり終了後からの特別図柄の変動回数を表示している。また、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 1 1 6 5 】

次に、図 1 0 2 (B) に示すように、特殊大当たり報知演出がおこなわれる。この特殊大当たり報知演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって 2 R 大当たりを示す 2 R 大当たり図柄が形成される。具体的には、特殊大当たり報知演出において、装飾図柄 8 L 、 8 R が 7 図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C に特殊図柄 (円の内側に三角形が配置された図柄) で停止表示される。装飾図柄 8 C に停止表示された特殊図柄が 2 R 大当たりを示唆している。また、特殊大当たり報知演出では、変動回数表示 X I 6 が継続して表示される。

10

【 1 1 6 6 】

次に、図 1 0 2 (C) に示すように、大当たり遊技演出 A おこなわれる。この大当たり遊技演出 A では、表示画面 7 a において、右側に獲得遊技球数表示 X I 1 が表示され、略中央下にカウント表示 X I 2 が表示され、左側から中央にかけてカウント目標示唆表示 X I 3 が表示される。獲得遊技球数表示 X I 1 は、大当たり遊技中において (ラウンド遊技開始から) 、大当たり遊技 (ラウンド遊技) により獲得した遊技球数を表示。カウント表示 X I 2 は、カウントアップ方式のカウントを表し、六角形状の枠の中に 0 以上の整数で表される。この大当たり遊技演出 A では、獲得遊技球数表示 X I 1 は、獲得出玉が「 0 」が示され、カウント表示 X I 2 は、六角形状の枠の中に「 0 」が示されている。カウント目標示唆表示 X I 3 は、カウント表示 X I 2 が目標とするカウント値 (最終となり得るカウント値) を示唆する表示であり、「目指せカウント 2 0 ! 」と表記され、カウント表示 X I 2 のカウント表示の目標値が「 2 0 」であることを示唆している。なお、この大当たり遊技演出 A では、変動回数表示 X I 6 の表示は消去されている。

20

【 1 1 6 7 】

次に、図 1 0 2 (D) に示すように、大当たり遊技演出 B おこなわれる。この大当たり遊技演出 B では、表示画面 7 a において、獲得遊技球数表示 X I 1 と、カウント表示 X I 2 と、カウント目標示唆表示 X I 3 とが継続して表示される。カウント表示 X I 2 は、大当たり遊技演出 A のときよりも大きくなっている。また、この大当たり遊技演出 B では、獲得遊技球数表示 X I 1 は、獲得出玉が「 1 0 0 」と示され、カウント表示 X I 2 は、六角形状の枠の中に「 1 0 」が示されている。ここで、獲得遊技球数表示 X I 1 の獲得出玉数が増え、カウント表示 X I 2 のカウントも増えるようになっている。具体的には、獲得遊技球数表示 X I 1 の獲得出玉数が「 1 0 」増えると、カウント表示 X I 2 のカウントが「 1 」増え、獲得出玉数が「 1 0 0 」増えると、カウント表示 X I 2 のカウントが「 1 0 」増える構成であり、言い換えれば、1 回のラウンド遊技 (第 1 大入賞口 3 0 へ 1 0 個入賞) が終了すると、カウント表示 X I 2 が「 1 0 」増える構成である。大当たり遊技演出 B では、獲得遊技球数表示 X I 1 およびカウント表示 X I 2 は、1 R 目のラウンド遊技の終了時における表示である。なお、この場合、獲得遊技球数表示 X I 1 において、獲得出玉は、第 1 大入賞口 3 0 に 1 0 個を超えて入賞した得た遊技球は含まれていない。

30

40

【 1 1 6 8 】

次に、図 1 0 2 (E) に示すように、大当たり遊技演出 C おこなわれる。この大当たり遊技演出 C では、表示画面 7 a において、獲得遊技球数表示 X I 1 と、カウント表示 X I 2 と、カウント目標示唆表示 X I 3 とが継続して表示される。カウント表示 X I 2 は、大当たり遊技演出 B のときよりも大きくなっている。また、この大当たり遊技演出 C では、獲得遊技球数表示 X I 1 は、獲得出玉が「 2 0 0 」と示され、カウント表示 X I 2 は、六角形状の枠の中に「 2 0 」が示されている。ここで、獲得遊技球数表示 X I 1 の獲得出玉数が増え、カウント表示 X I 2 のカウントも増えるようになっている。具体的には、獲得遊技球数表示 X I 1 の獲得出玉数が「 1 0 」増えると、カウント表示 X I 2 のカウントが「 1 」増え、獲得出玉数が「 1 0 0 」増えると、カウント表示 X I 2 のカウントが「

50

「10」増える構成であり、言い換えれば、1回のラウンド遊技（第1大入賞口30へ10個入賞）が終了すると、カウント表示X I 2が「10」増える構成である。大当たり遊技演出Cでは、獲得遊技球数表示X I 1およびカウント表示X I 2は、2R目のラウンド遊技の終了時における表示である。なお、この場合、獲得遊技球数表示X I 1において、獲得出玉は、第1大入賞口30に10個を超えて入賞した得た遊技球は含まれていない。

【1169】

2種類の2R大当たりのうち、今回の大当たりが2R確変大当たりであった場合には、以下の大当たり遊技演出Dがおこなわれ、今回の大当たりが2R潜伏確変大当たりであった場合には、以下の大当たり遊技演出Eがおこなわれる。

【1170】

今回の大当たりが2R確変大当たりの場合には、図102（F）に示すように、大当たり遊技演出Dがおこなわれる。この大当たり遊技演出Dでは、表示画面7aにおいて、超爆走モード示唆画像X I 4が表示される。この超爆走モード示唆画像X I 4は、「超爆走モード突入」と表記され、大当たり後の表示モードが超爆走モードになることを示唆する画像であり、詳しくは、大当たり後の遊技状態が確変状態であることを示唆する画像である。

その後、表示画面7aでは、超爆走モードに基づく演出がおこなわれ、すなわち、確変状態であることを示唆する演出がおこなわれる。

【1171】

今回の大当たりが2R潜伏確変大当たりの場合には、図102（G）に示すように、大当たり遊技演出Eがおこなわれる。この大当たり遊技演出Eでは、表示画面7aにおいて、ゆるりモード示唆画像X I 5が表示される。このゆるりモード示唆画像X I 5は、「ゆるりモード突入」と表記され、大当たり後の表示モードがゆるりモードになることを示唆する画像であり、詳しくは、大当たり後の遊技状態が潜伏確変状態であることを示唆する画像である。

その後、表示画面7aでは、ゆるりモードに基づく演出がおこなわれ、すなわち、潜伏確変状態であることを示唆する演出がおこなわれる。

【1172】

[大当たり遊技カウント表示演出B]

図103は、大当たり遊技カウント表示演出Bを説明するための図である。図103の大当たり遊技カウント表示演出Bは、特別図柄の同一変動での演出である。大当たり遊技カウント表示演出Bでは、図103（A）に示すように、まず、装飾図柄変動演出の後、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、表示画面7aにおいて、装飾図柄8L、8Rが表示画面7aの略中央において7図柄仮停止表示され、装飾図柄8Cが上下方向に高速変動されてリーチ状態が形成される。また、このリーチ演出では、表示画面7aの左下付近に変動回数表示X I 6が表示される。この変動回数表示X I 6は、前回の的大当たり終了後からの特別図柄の変動回数を表示している。また、表示画面7aにおいて、保留アイコン9Aや変動アイコン9Cが表示されているが、図では省略されている。

【1173】

次に、図103（B）に示すように、特殊大当たり報知演出がおこなわれる。この特殊大当たり報知演出では、装飾図柄8L、8C、8Rによって2R大当たりを示す2R大当たり図柄が形成される。具体的には、特殊大当たり報知演出において、装飾図柄8L、8Rが7図柄で停止表示され、装飾図柄8Cに特殊図柄（円の内側に三角形が配置された図柄）で停止表示される。装飾図柄8Cに停止表示された特殊図柄が2R大当たりを示唆している。また、特殊大当たり報知演出では、変動回数表示X I 6が継続して表示される。

【1174】

次に、図103（C）に示すように、大当たり遊技演出Aがおこなわれる。この大当たり遊技演出Aでは、表示画面7aにおいて、右側に獲得遊技球数表示X I 1が表示され、略中央下にカウント表示X I 2が表示され、左側から中央にかけてカウント目標示唆表示X I 3が表示される。獲得遊技球数表示X I 1は、大当たり遊技中において（ラウンド遊技

10

20

30

40

50

開始から)、大当たり遊技(ラウンド遊技)により獲得した遊技球数を表す。カウント表示X I 2は、カウントダウン方式のカウントを表し、六角形状の枠の中に0以上の整数で表される。この大当たり遊技演出Aでは、獲得遊技球数表示X I 1は、獲得出玉が「0」が示され、カウント表示X I 2は、六角形状の枠の中に「20」が示されている。カウント目標示唆表示X I 3は、カウント表示X I 2が目標とするカウント値(最終となり得るカウント値)を示唆する表示であり、「目指せカウント0!」と表記され、カウント表示X I 2のカウント表示の目標値が「0」であることを示唆している。なお、この大当たり遊技演出Aでは、変動回数表示X I 6の表示は消去されている。

【1175】

次に、図103(D)に示すように、大当たり遊技演出Bがおこなわれる。この大当たり遊技演出Bでは、表示画面7aにおいて、獲得遊技球数表示X I 1と、カウント表示X I 2と、カウント目標示唆表示X I 3とが継続して表示される。カウント表示X I 2は、大当たり遊技演出Aのときよりも大きくなっている。また、この大当たり遊技演出Bでは、獲得遊技球数表示X I 1は、獲得出玉が「100」と示され、カウント表示X I 2は、六角形状の枠の中に「10」が示されている。ここで、獲得遊技球数表示X I 1の獲得出玉数が増え、カウント表示X I 2のカウントが減るようになっている。具体的には、獲得遊技球数表示X I 1の獲得出玉数が「10」増えると、カウント表示X I 2のカウントが「1」減り、獲得出玉数が「100」増えると、カウント表示X I 2のカウントが「10」減る構成であり、言い換えれば、1回のラウンド遊技(第1大入賞口30へ10個入賞)が終了すると、カウント表示X I 2が「10」減る構成である。大当たり遊技演出Bでは、獲得遊技球数表示X I 1およびカウント表示X I 2は、1R目のラウンド遊技の終了時における表示である。なお、この場合、獲得遊技球数表示X I 1において、獲得出玉は、第1大入賞口30に10個を超えて入賞した得た遊技球は含まれていない。

【1176】

次に、図103(E)に示すように、大当たり遊技演出Cがおこなわれる。この大当たり遊技演出Cでは、表示画面7aにおいて、獲得遊技球数表示X I 1と、カウント表示X I 2と、カウント目標示唆表示X I 3とが継続して表示される。カウント表示X I 2は、大当たり遊技演出Bのときよりも大きくなっている。また、この大当たり遊技演出Cでは、獲得遊技球数表示X I 1は、獲得出玉が「200」と示され、カウント表示X I 2は、六角形状の枠の中に「0」が示されている。ここで、獲得遊技球数表示X I 1の獲得出玉数が増え、カウント表示X I 2のカウントが減るようになっている。具体的には、獲得遊技球数表示X I 1の獲得出玉数が「10」増えると、カウント表示X I 2のカウントが「1」減り、獲得出玉数が「100」増えると、カウント表示X I 2のカウントが「10」減る構成であり、言い換えれば、1回のラウンド遊技(第1大入賞口30へ10個入賞)が終了すると、カウント表示X I 2が「10」減る構成である。大当たり遊技演出Cでは、獲得遊技球数表示X I 1およびカウント表示X I 2は、2R目のラウンド遊技の終了時における表示である。なお、この場合、獲得遊技球数表示X I 1において、獲得出玉は、第1大入賞口30に10個を超えて入賞した得た遊技球は含まれていない。

【1177】

2種類の2R大当たりのうち、今回の大当たりが2R確変大当たりであった場合には、以下の大当たり遊技演出Dがおこなわれ、今回の大当たりが2R潜伏確変大当たりであった場合には、以下の大当たり遊技演出Eがおこなわれる。

【1178】

今回の大当たりが2R確変大当たりの場合には、図103(F)に示すように、大当たり遊技演出Dがおこなわれる。この大当たり遊技演出Dでは、表示画面7aにおいて、超爆走モード示唆画像X I 4が表示される。この超爆走モード示唆画像X I 4は、「超爆走モード突入」と表記され、大当たり後の表示モードが超爆走モードになることを示唆する画像であり、詳しくは、大当たり後の遊技状態が確変状態であることを示唆する画像である。

その後、表示画面7aでは、超爆走モードに基づく演出がおこなわれ、すなわち、確変状

態であることを示唆する演出がおこなわれる。

【 1 1 7 9 】

今回の大当たりが 2 R 潜伏確変大当たりの場合には、図 1 0 3 (G) に示すように、大当たり遊技演出 E がおこなわれる。この大当たり遊技演出 E では、表示画面 7 a において、ゆるりモード示唆画像 X I 5 が表示される。このゆるりモード示唆画像 X I 5 は、「ゆるりモード突入」と表記され、大当たり後の表示モードがゆるりモードになることを示唆する画像であり、詳しくは、大当たり後の遊技状態が潜伏確変状態であることを示唆する画像である。

その後、表示画面 7 a では、ゆるりモードに基づく演出がおこなわれ、すなわち、潜伏確変状態であることを示唆する演出がおこなわれる。

10

【 1 1 8 0 】

[大当たり遊技カウント表示演出 C]

図 1 0 4 は、大当たり遊技カウント表示演出 C を説明するための図である。図 1 0 4 の大当たり遊技カウント表示演出 C は、特別図柄の同一変動での演出である。大当たり遊技カウント表示演出 C では、図 1 0 4 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出の後、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 R が表示画面 7 a の略中央において 7 図柄仮停止表示され、装飾図柄 8 C が上下方向に高速変動されてリーチ状態が形成される。また、このリーチ演出では、表示画面 7 a の左下付近に変動回数表示 X I 6 が表示される。この変動回数表示 X I 6 は、前回の大当たり終了後からの特別図柄の変動回数を表している。また、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

20

【 1 1 8 1 】

次に、図 1 0 4 (B) に示すように、特殊大当たり報知演出がおこなわれる。この特殊大当たり報知演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R によって 2 R 大当たりを示す 2 R 大当たり図柄が形成される。具体的には、特殊大当たり報知演出において、装飾図柄 8 L、8 R が 7 図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C に特殊図柄 (円の内側に三角形が配置された図柄) で停止表示される。装飾図柄 8 C に停止表示された特殊図柄が 2 R 大当たりを示唆している。また、特殊大当たり報知演出では、変動回数表示 X I 6 が継続して表示される。

【 1 1 8 2 】

次に、図 1 0 4 (C) に示すように、大当たり遊技演出 A がおこなわれる。この大当たり遊技演出 A では、表示画面 7 a において、右側に獲得遊技球数表示 X I 1 が表示され、略中央下にカウント表示 X I 2 が表示され、左側から中央にかけてカウント目標示唆表示 X I 3 が表示され、上側において期待度示唆エフェクト画像 X I 7 が表示される。獲得遊技球数表示 X I 1 は、大当たり遊技中において (ラウンド遊技開始から)、大当たり遊技 (ラウンド遊技) により獲得した遊技球数を表す。カウント表示 X I 2 は、カウントダウン方式のカウントを表し、六角形状の枠の中に 0 以上の整数で表される。この大当たり遊技演出 A では、獲得遊技球数表示 X I 1 は、獲得出玉が「 0 」が示され、カウント表示 X I 2 は、六角形状の枠の中に「 2 0 」が示されている。カウント目標示唆表示 X I 3 は、カウント表示 X I 2 が目標とするカウント値 (最終となり得るカウント値) を示唆する表示であり、「目指せカウント 0 ! 」と表記され、カウント表示 X I 2 のカウント表示の目標値が「 0 」であることを示唆している。なお、この大当たり遊技演出 A では、変動回数表示 X I 6 の表示は消去されている。

30

40

【 1 1 8 3 】

また、期待度示唆エフェクト画像 X I 7 は、特殊大当たり報知演出での大当たりが 2 R 確変大当たりである期待度を示唆する画像であり、エフェクトの色によってその期待度を示唆している。エフェクトの色が青色の場合、2 R 確変大当たりである期待度が最も低く、エフェクトの色が黄色の場合、2 R 確変大当たりである期待度が青色よりも高く、エフェクトの色が緑色の場合、2 R 確変大当たりである期待度が黄色よりも高く、エフェクトの色が紫色の場合、2 R 確変大当たりである期待度が緑色よりも高く、エフェクトの色が赤色の場合、2 R 確変大当たりである期待度が最も高くなるように構成されている。

50

この大当たり遊技演出 A における期待度示唆エフェクト画像 X I 7 は、エフェクトの色が青色となっている。

【 1 1 8 4 】

次に、図 1 0 4 (D) に示すように、大当たり遊技演出 B がおこなわれる。この大当たり遊技演出 B では、表示画面 7 a において、獲得遊技球数表示 X I 1 と、カウント表示 X I 2 と、カウント目標示唆表示 X I 3 と期待度示唆エフェクト画像 X I 7 とが継続して表示される。カウント表示 X I 2 は、大当たり遊技演出 A のときよりも大きくなっている。また、この大当たり遊技演出 B では、獲得遊技球数表示 X I 1 は、獲得出玉が「 1 0 0 」と示され、カウント表示 X I 2 は、六角形状の枠の中に「 1 0 」が示されている。ここで、獲得遊技球数表示 X I 1 の獲得出玉数が増え、カウント表示 X I 2 のカウントが減るようになっている。具体的には、獲得遊技球数表示 X I 1 の獲得出玉数が「 1 0 」増えると、カウント表示 X I 2 のカウントが「 1 」減り、獲得出玉数が「 1 0 0 」増えると、カウント表示 X I 2 のカウントが「 1 0 」減る構成であり、言い換えれば、1 回のラウンド遊技 (第 1 大入賞口 3 0 へ 1 0 個入賞) が終了すると、カウント表示 X I 2 が「 1 0 」減る構成である。大当たり遊技演出 B では、獲得遊技球数表示 X I 1 およびカウント表示 X I 2 は、1 R 目のラウンド遊技の終了時における表示である。なお、この場合、獲得遊技球数表示 X I 1 において、獲得出玉は、第 1 大入賞口 3 0 に 1 0 個を超えて入賞した得た遊技球は含まれていない。また、期待度示唆エフェクト画像 X I 7 は、エフェクトが青色から緑色となり、2 R 確変大当たりへの期待度が上昇したことを示している。

10

20

【 1 1 8 5 】

次に、図 1 0 4 (E) に示すように、大当たり遊技演出 C がおこなわれる。この大当たり遊技演出 C では、表示画面 7 a において、獲得遊技球数表示 X I 1 と、カウント表示 X I 2 と、カウント目標示唆表示 X I 3 と期待度示唆エフェクト画像 X I 7 とが継続して表示される。カウント表示 X I 2 は、大当たり遊技演出 B のときよりも大きくなっている。また、この大当たり遊技演出 C では、獲得遊技球数表示 X I 1 は、獲得出玉が「 2 0 0 」と示され、カウント表示 X I 2 は、六角形状の枠の中に「 0 」が示されている。ここで、獲得遊技球数表示 X I 1 の獲得出玉数が増え、カウント表示 X I 2 のカウントが減るようになっている。具体的には、獲得遊技球数表示 X I 1 の獲得出玉数が「 1 0 」増えると、カウント表示 X I 2 のカウントが「 1 」減り、獲得出玉数が「 1 0 0 」増えると、カウント表示 X I 2 のカウントが「 1 0 」減る構成であり、言い換えれば、1 回のラウンド遊技 (第 1 大入賞口 3 0 へ 1 0 個入賞) が終了すると、カウント表示 X I 2 が「 1 0 」減る構成である。大当たり遊技演出 C では、獲得遊技球数表示 X I 1 およびカウント表示 X I 2 は、2 R 目のラウンド遊技の終了時における表示である。なお、この場合、獲得遊技球数表示 X I 1 において、獲得出玉は、第 1 大入賞口 3 0 に 1 0 個を超えて入賞した得た遊技球は含まれていない。また、期待度示唆エフェクト画像 X I 7 は、エフェクトが緑色から赤色となり、2 R 確変大当たりへの期待度が最高潮に達したことを示している。

30

40

【 1 1 8 6 】

2 種類の 2 R 大当たりのうち、今回の大当たりが 2 R 確変大当たりであった場合には、以下の大当たり遊技演出 D がおこなわれ、今回の大当たりが 2 R 潜伏確変大当たりであった場合には、以下の大当たり遊技演出 E がおこなわれる。

【 1 1 8 7 】

今回の大当たりが 2 R 確変大当たりの場合には、図 1 0 4 (F) に示すように、大当たり遊技演出 D がおこなわれる。この大当たり遊技演出 D では、表示画面 7 a において、超爆走モード示唆画像 X I 4 が表示される。この超爆走モード示唆画像 X I 4 は、「超爆走モード突入」と表記され、大当たり後の表示モードが超爆走モードになることを示唆する画像であり、詳しくは、大当たり後の遊技状態が確変状態であることを示唆する画像である。

その後、表示画面 7 a では、超爆走モードに基づく演出がおこなわれ、すなわち、確変状態であることを示唆する演出がおこなわれる。

【 1 1 8 8 】

50

今回の大当たりが 2 R 潜伏確変大当たりの場合には、図 104 (G) に示すように、大当たり遊技演出 E がおこなわれる。この大当たり遊技演出 E では、表示画面 7 a において、ゆるりモード示唆画像 X I 5 が表示される。このゆるりモード示唆画像 X I 5 は、「ゆるりモード突入」と表記され、大当たり後の表示モードがゆるりモードになることを示唆する画像であり、詳しくは、大当たり後の遊技状態が潜伏確変状態であることを示唆する画像である。

その後、表示画面 7 a では、ゆるりモードに基づく演出がおこなわれ、すなわち、潜伏確変状態であることを示唆する演出がおこなわれる。

【 1 1 8 9 】

[変形例]

10

上記大当たり遊技カウント表示演出 A ~ C では、獲得遊技球数表示 X I 1 において、獲得出玉は、第 1 大入賞口 30 に 10 個を超えて入賞した得た遊技球は含まれていない。これに限られず、獲得遊技球数表示 X I 1 において、獲得出玉は、第 1 大入賞口 30 に 10 個を超えて入賞した得た遊技球は含まれるようにしてもよい。

上記大当たり遊技カウント表示演出 A ~ C では、特殊大当たりの場合、すなわち、2 R 大当たりの場合に大当たり遊技演出 A ~ E がおこなわれ、16 R 大当たりのときは、上記大当たり遊技カウント表示演出 A ~ C がおこなわれない構成である。しかしながら、これに限られず、16 R 大当たりのときも上記大当たり遊技カウント表示演出 A ~ C における大当たり遊技演出をおこなうようにしてもよい。

【 1 1 9 0 】

20

[効果例]

上記大当たり遊技カウント表示演出 A ~ C では、大当たり遊技中において、大当たり遊技により獲得した遊技球数を表す獲得遊技球数表示 X I 1 と、カウントを表すカウント表示 X I 2 とをおこない、その後、獲得遊技球数表示 X I 1 の変化に応じてカウント表示 X I 2 を変化させる。この構成によれば、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行に応じて（消化に応じて）カウント表示 X I 2 も進行していくので、大当たり遊技の最後に告知されるモードが超爆走モードであることへの期待感を徐々に盛り上げることができ、比較的退屈な大当たり遊技（ラウンド遊技）を盛り上げることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 9 1 】

30

上記大当たり遊技カウント表示演出 A ~ C では、大当たり遊技演出において、獲得遊技球数表示 X I 1 は、第 1 大入賞口 30 以外の入賞口に入賞することにより獲得した遊技球によって変化せず、第 1 大入賞口 30 への入賞に基づく遊技球の獲得によってのみ変化する。この構成によれば、カウント表示 X I 2 は、第 1 大入賞口 30 への入賞と分かり易く連動するので、遊技者は、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を認識し易くなり、大当たり遊技の最後に告知されるモードが超爆走モードであることへの期待感を徐々に盛り上げることができ、比較的退屈な大当たり遊技（ラウンド遊技）を盛り上げることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 9 2 】

40

上記大当たり遊技カウント表示演出 A ~ C では、大当たり遊技演出の前（すなわち、リーチ演出や特殊大当たり報知演出時）において、特別図柄の変動回数を表す変動回数表示 X I 6 がおこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技演出前に変動回数表示 X I 6 がおこなわれることにより、ハマればハマるほど大当たりへの期待感を徐々に高めることができ、その後の大当たり遊技演出（ラウンド遊技）をさらに盛り上げることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 9 3 】

上記大当たり遊技カウント表示演出 A ~ C では、大当たり遊技演出の前（すなわち、リーチ演出や特殊大当たり報知演出時）において、特別図柄の変動回数を表す変動回数表示 X I 6 がおこなわれ、大当たり遊技演出時には、リセット（消去）される。この構成によれば、大当たり遊技演出前に変動回数表示 X I 6 がおこなわれることにより、ハマればハマ

50

るほど大当たりへの期待感を徐々に高めることができ、かつ、リセットにより当たった事による安堵を付与することができ、その後の大当たり遊技演出（ラウンド遊技）をさらに盛り上げることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 9 4 】

上記大当たり遊技カウント表示演出 A ～ C では、大当たり遊技演出において、獲得遊技球数表示 X I 1 の変化に応じてカウント表示 X I 2 を変化させた後、大当たり遊技の最後に、2 R 確変大当たりの場合には大当たり後の遊技状態が確変状態であることを示唆する超爆走モード示唆画像 X I 4 が表示され、2 R 潜伏確変大当たりの場合には大当たり後の遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であることを示唆するゆるりモード示唆画像 X I 5 が表示される。この構成によれば、大当たり遊技中に、獲得遊技球数表示 X I 1 とカウ 10
ント表示 X I 2 とを表示し、大当たり遊技の最後に超爆走モード示唆画像 X I 4 またはモード示唆画像 X I 5 の表示がなされるので、遊技者は、獲得遊技球数表示 X I 1 とカウント表示 X I 2 とで盛り上がった遊技者の気持ちも冷めないうちに次のモードを認識することができ、比較的退屈な大当たり遊技中の演出をおおいに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。

【 1 1 9 5 】

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 I - 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、 20
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、
前記第 1 の表示演出は、大当たり遊技中において、大当たり遊技により獲得した遊技媒体数を表す獲得遊技媒体数表示と、カウントを表すカウント表示とをおこなう演出であり、
前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の表示演出の後におこなわれ、前記獲得遊技媒体数表示の変化に応じて前記カウント表示を変化させる演出である、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 I - 2]

態様 I - 1 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の表示演出における前記獲得遊技媒体表示は、大当たり遊技中において、大入賞 30
口以外の入賞口に入賞することによって獲得した遊技媒体によっては変化せず、大入賞口の入賞に基づく遊技媒体の獲得によって変化する、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 I - 3]

態様 I - 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、前記第 1 の表示演出の前におこなわれ、特別図柄の変動回数を表す変動回数表示をおこなう演出である、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 I - 4]

態様 I - 3 に記載の遊技機であって、 40
前記第 3 の表示演出における前記変動回数表示は、前記第 1 の表示演出がおこなわれる前に消去される、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 I - 5]

態様 I - 4 に記載の遊技機であって、
前記遊技機は、大当たりの場合には、第 1 の大当たりと、前記第 1 の大当たりよりも遊技者に有利な第 2 の大当たりを含む複数の大当たりの中から一つ大当たりが選択され、
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 4 の表示演出は、前記大当たりが第 1 の大当たりの場合において、前記第 2 の表示 50

演出の後におこなわれ、第 1 の表示をおこなう演出であり、
 前記第 5 の表示演出は、前記大当たりが第 2 の大当たりの場合において、前記第 2 の表示演出の後におこなわれ、第 1 の表示とは異なる第 2 の表示をおこなう演出であり、
 前記第 2 の表示は、前記第 1 の表示よりも遊技者に有利な遊技状態であることを示唆する、
 ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 9 6 】

本実施形態の遊技機 1 では、図 2 8 の遊技状態管理処理に示すように、低確率状態中（通常状態）において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回となったとき（天井カウンタが 0 となったとき）には、遊タイム（低確時短状態）に移行する。この遊タイムは、特別図柄が 7 0 0 回変動するまで継続されるようになっている。 10

【 1 1 9 7 】

以下に図 1 0 5 ～図 1 0 7 を用いてダブルタイマ表示演出 A ～ C について説明する。このダブルタイマ表示演出は、遊技状態が、通常状態、時短状態（低確低ベース状態）、または、確変状態（高確高ベース状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、ダブルタイマ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 またはサブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。 20

【 1 1 9 8 】

[ダブルタイマ表示演出 A]

図 1 0 5 は、ダブルタイマ表示演出 A を説明するための図である。図 1 0 5 のダブルタイマ表示演出 A は、特別図柄の同一変動での演出である。ダブルタイマ表示演出 A では、図 1 0 5 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。また、表示画面 7 a の左下に保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されている。このときの保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C の色は、白色である。保留アイコン 9 A または変動アイコン 9 C は、アイコンの色で大当たり期待度を示唆している。この場合、アイコンの色が、白色だと最も大当たり期待度が低く、黄色だと 3 番目に大当たり期待度が高く、緑色だと 2 番目に大当たり期待度が高く、赤色だと 1 番大当たり期待度が高い構成となっている。 30

【 1 1 9 9 】

次に、図 1 0 5 (B) に示すように、第 1 タイマ表示演出がおこなわれる。この第 1 タイマ表示演出では、表示画面 7 a の略中央に第 1 タイマ表示 X J 1 が表示される。この第 1 タイマ表示 X J 1 は、後述の第 2 タイマ表示 X J 2 よりも長い時間間隔のカウントアップ（タイマ動作）を表す表示であり、具体的には、1 5 秒ごとのカウントアップを表す表示である。第 1 タイマ表示 X J 1 は、四角形状の枠部の中にタイマ値が表示される。このとき、図 1 0 5 (B) に示すように、第 1 タイマ表示 X J 1 は、タイマ値が 0 秒を表す「 0 0 : 0 0 」と表示され、枠部の色が青色となっている。この第 1 タイマ表示 X J 1 は、この表示後消えて、カウントアップ時に再表示される。なお、第 1 タイマ表示 X J 1 は、例えば、1 秒よりも長い間隔のカウントアップを表す表示であればよい。 40

【 1 2 0 0 】

次に、図 1 0 5 (C) に示すように、第 2 タイマ表示演出がおこなわれる。この第 2 タイマ表示演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が表示される。この第 2 タイマ表示演出時には、第 1 タイマ表示 X J 1 は、消えている。この第 2 タイマ表示 X J 2 は、上述の第 1 タイマ表示 X J 1 よりも短い時間間隔のカウントアップ（タイマ動作）を表す表示であり、具体的には、1 秒ごとのカウントアップを表す表示である。このとき、図 1 0 5 (C) に示すように、第 2 タイマ表示 X J 2 は、タイマ値が 0 秒を表す「 0 」と表示されている。この第 2 タイマ表示 X J 2 は、この表示後も表示画面 7 a の右上に継続して表示される。なお、第 2 タイマ表示 X J 2 は、例えば、1 秒以下の間隔のカウントア 50

ップを表す表示であればよい。

【 1 2 0 1 】

次に、図 1 0 5 (D) に示すように、第 1 タイマ出現演出がおこなわれる。この第 1 タイマ出現演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が継続して表示され、表示画面 7 a の略中央に第 1 タイマ表示 X J 1 が再表示される。第 2 タイマ表示 X J 2 は、1 秒ごとのカウントアップをおこないタイマ値が「 1 0 」となっており、第 1 タイマ表示 X J 1 は、1 5 秒間隔でのカウントアップをおこないタイマ値が「 1 5 : 0 0 」となっている。

【 1 2 0 2 】

次に、図 1 0 5 (E) に示すように、第 1 タイマ態様変化演出がおこなわれる。この第 1 10
タイマ態様変化演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が継続して表示され、表示画面 7 a の略中央において、第 1 タイマ表示 X J 1 の態様が変化する。具体的には、第 1 タイマ表示 X J 1 は、表示画面 7 a の表面を回転しつつ、拡大しつつ、枠部の色が青色から緑色、赤色などに変化している。なお、これに限られず、第 1 タイマ表示 X J 1 は、表示画面 7 a を手前側から奥側に回転してもよいし、タイマ値のフォントを変化させてもいいし、移動してもいい。

【 1 2 0 3 】

次に、図 1 0 5 (F) に示すように、第 1 タイマ消滅演出がおこなわれる。この第 1 タイマ消滅演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 は継続して表示されつつ、第 1 タイマ表示 X J 1 は、徐々に消える。 20

【 1 2 0 4 】

次に、図 1 0 5 (G) に示すように、タイムアップ演出 A おこなわれる。このタイムアップ演出 A では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が継続して表示され、表示画面 7 a の略中央に第 1 タイマ表示 X J 1 が再表示される。このとき、第 1 タイマ表示 X J 1 は、上記第 1 タイマ態様変化演出のごとく態様変化する。また、この場合、第 1 タイマ表示 X J 1 は、タイマ値が「 3 0 : 0 0 」(3 0 秒) となってタイムアップとなる。第 1 タイマ表示 X J 1 は、態様変化後消去される。また、このとき、第 2 タイマ表示 X J 2 は、タイマ値が「 2 5 」(2 5 秒) を表している。

【 1 2 0 5 】

次に、図 1 0 5 (H) に示すように、チャンスアップ演出 A おこなわれる。このチャンスアップ演出 A は、第 1 タイマ表示 X J 1 がタイムアップしたことによっておこなわれ、表示画面 7 a において第 1 タイマ表示 X J 1 が表示されていた位置にチャンスアップ画像 X J 3 が表示されると共に、保留アイコン 9 A が青色から緑色に保留変化 (図のハッチング部分) する。保留変化により、保留変化した保留アイコン 9 A に対応する変動における大当たり期待度が向上することを表している。チャンスアップ画像 X J 3 は、大当たり期待度がアップしたことを示唆する画像であり、図 1 0 5 (H) では、「チャンス」と表記されている。 30

【 1 2 0 6 】

次に、図 1 0 5 (I) に示すように、タイムアップ演出 B おこなわれる。このタイムアップ演出 B では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が継続して表示される。この場合、第 2 タイマ表示 X J 2 は、タイマ値が「 3 0 」(3 0 秒) となってタイムアップとなる。 40

【 1 2 0 7 】

次に、図 1 0 5 (J) に示すように、チャンスアップ演出 B おこなわれる。このチャンスアップ演出 B は、第 2 タイマ表示 X J 2 がタイムアップしたことによっておこなわれ、表示画面 7 a の略中央にチャンスアップ画像 X J 3 が表示されると共に、保留アイコン 9 A が緑色から赤色に保留変化 (図のクロスハッチング部分) する。この保留変化により、保留変化した保留アイコン 9 A に対応する変動における大当たり期待度が、チャンスアップ演出 A のときよりもさらに上昇したことを表している。チャンスアップ画像 X J 3 は、図 1 0 5 (J) では、「激アツ」と表記され、チャンスアップ演出 A のときよりもさらに 50

大当たり期待度が上昇したことを示唆している。

【 1 2 0 8 】

[ダブルタイマ表示演出 B]

図 1 0 6 は、ダブルタイマ表示演出 B を説明するための図である。図 1 0 6 のダブルタイマ表示演出 B は、特別図柄の同一変動での演出である。ダブルタイマ表示演出 B では、図 1 0 6 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。また、表示画面 7 a の左下に保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されている。このときの保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C の色は、白色である。保留アイコン 9 A または変動アイコン 9 C は、アイコンの色で大当たり期待度を示唆している。この場合、アイコンの色が、白色だと最も大当たり期待度が低く、黄色だと 3 番目に大当たり期待度が高く、緑色だと 2 番目に大当たり期待度が高く、赤色だと 1 番大当たり期待度が高い構成となっている。

10

【 1 2 0 9 】

次に、図 1 0 6 (B) に示すように、第 1 タイマ表示演出がおこなわれる。この第 1 タイマ表示演出では、表示画面 7 a の略中央に第 1 タイマ表示 X J 1 が表示される。この第 1 タイマ表示 X J 1 は、後述の第 2 タイマ表示 X J 2 よりも長い時間間隔のカウントダウン (タイマ動作) を表す表示であり、具体的には、タイマ値が 2 0 秒ごとのカウントダウンを表す表示である。第 1 タイマ表示 X J 1 は、四角形状の枠部の中にタイマ値が表示される。このとき、図 1 0 6 (B) に示すように、第 1 タイマ表示 X J 1 は、タイマ値が 4 0 秒を表す「 4 0 : 0 0 」と表示され、枠部の色が青色となっている。この第 1 タイマ表示 X J 1 は、この表示後消えて、カウントダウン時に再表示される。なお、第 1 タイマ表示 X J 1 は、例えば、1 秒よりも長い間隔のカウントダウンを表す表示であればよい。

20

【 1 2 1 0 】

次に、図 1 0 6 (C) に示すように、第 2 タイマ表示演出がおこなわれる。この第 2 タイマ表示演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が表示される。この第 2 タイマ表示演出時には、第 1 タイマ表示 X J 1 は、消えている。この第 2 タイマ表示 X J 2 は、上述の第 1 タイマ表示 X J 1 よりも短い時間間隔のカウントアップ (タイマ動作) を表す表示であり、具体的には、1 秒ごとのカウントダウンを表す表示である。このとき、図 1 0 6 (C) に示すように、第 2 タイマ表示 X J 2 は、タイマ値が 2 0 秒を表す「 2 0 」と表示されている。この第 2 タイマ表示 X J 2 は、この表示後も表示画面 7 a の右上に継続して表示される。なお、第 2 タイマ表示 X J 2 は、例えば、1 秒以下の間隔のカウントダウンを表す表示であればよい。

30

【 1 2 1 1 】

次に、図 1 0 6 (D) に示すように、第 1 タイマ出現演出がおこなわれる。この第 1 タイマ出現演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が継続して表示され、表示画面 7 a の略中央に第 1 タイマ表示 X J 1 が再表示される。第 2 タイマ表示 X J 2 は、1 秒ごとのカウントダウンをおこないタイマ値が「 1 0 」となっており、第 1 タイマ表示 X J 1 は、2 0 秒間隔でのカウントダウンをおこないタイマ値が「 2 0 : 0 0 」となっている。

40

【 1 2 1 2 】

次に、図 1 0 6 (E) に示すように、第 1 タイマ態様変化演出がおこなわれる。この第 1 タイマ態様変化演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が継続して表示され、表示画面 7 a の略中央において、第 1 タイマ表示 X J 1 の態様が変化する。具体的には、第 1 タイマ表示 X J 1 は、表示画面 7 a の表面を回転しつつ、拡大しつつ、枠部の色が青色から緑色、赤色などに変化している。なお、これに限られず、第 1 タイマ表示 X J 1 は、表示画面 7 a を手前側から奥側に回転してもよいし、タイマ値のフォントを変化させてもいいし、移動してもいい。

【 1 2 1 3 】

次に、図 1 0 6 (F) に示すように、第 1 タイマ消滅演出がおこなわれる。この第 1 タイ

50

マ消滅演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 は継続して表示されつつ、第 1 タイマ表示 X J 1 は、徐々に消える。

【 1 2 1 4 】

次に、図 1 0 6 (G) に示すように、タイムアップ演出 A がおこなわれる。このタイムアップ演出 A では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が継続して表示され、タイム値が「 0 」(0 秒) となってタイムアップとなる。

【 1 2 1 5 】

次に、図 1 0 6 (H) に示すように、チャンスアップ演出 A がおこなわれる。このチャンスアップ演出 A は、第 2 タイマ表示 X J 2 がタイムアップしたことによっておこなわれ、表示画面 7 a の略中央にチャンスアップ画像 X J 3 が表示されると共に、保留アイコン 9 A が青色から緑色に保留変化 (図のハッチング部分) する。保留変化により、保留変化した保留アイコン 9 A に対応する変動における大当たり期待度が向上することを表している。チャンスアップ画像 X J 3 は、大当たり期待度がアップしたことを示唆する画像であり、図 1 0 6 (H) では、「チャンス」と表記されている。

10

【 1 2 1 6 】

次に、図 1 0 6 (I) に示すように、タイムアップ演出 B がおこなわれる。このタイムアップ演出 B では、表示画面 7 a の略中央に第 1 タイマ表示 X J 1 が再表示される。このとき、第 1 タイマ表示 X J 1 は、上記第 1 タイマ態様変化演出のごとく態様変化する。また、この場合、第 1 タイマ表示 X J 1 は、タイム値が「 0 0 : 0 0 」(0 秒) となってタイムアップとなる。第 1 タイマ表示 X J 1 は、態様変化後消去される。

20

【 1 2 1 7 】

次に、図 1 0 6 (J) に示すように、チャンスアップ演出 B がおこなわれる。このチャンスアップ演出 B は、第 1 タイマ表示 X J 1 がタイムアップしたことによっておこなわれ、表示画面 7 a の略中央にチャンスアップ画像 X J 3 が表示されると共に、保留アイコン 9 A が緑色から赤色に保留変化 (図のクロスハッチング部分) する。この保留変化により、保留変化した保留アイコン 9 A に対応する変動における大当たり期待度が、チャンスアップ演出 A のときよりもさらに上昇したことを表している。チャンスアップ画像 X J 3 は、図 1 0 6 (J) では、「激アツ」と表記され、チャンスアップ演出 A のときよりもさらに大当たり期待度が上昇したことを示唆している。

【 1 2 1 8 】

30

[ダブルタイマ表示演出 C]

図 1 0 7 は、ダブルタイマ表示演出 C を説明するための図である。図 1 0 7 のダブルタイマ表示演出 C は、特別図柄の同一変動での演出である。ダブルタイマ表示演出 C では、図 1 0 7 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動する。また、表示画面 7 a の左下に保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されている。このときの保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C の色は、白色である。保留アイコン 9 A または変動アイコン 9 C は、アイコンの色で大当たり期待度を示唆している。この場合、アイコンの色が、白色だと最も大当たり期待度が低く、黄色だと 3 番目に大当たり期待度が高く、緑色だと 2 番目に大当たり期待度が高く、赤色だと 1 番大当たり期待度が高い構成となっている。

40

【 1 2 1 9 】

次に、図 1 0 7 (B) に示すように、第 1 タイマ表示演出がおこなわれる。この第 1 タイマ表示演出では、表示画面 7 a の略中央に第 1 タイマ表示 X J 1 が表示される。この第 1 タイマ表示 X J 1 は、後述の第 2 タイマ表示 X J 2 よりも長い時間間隔のカウントダウン (タイマ動作) を表す表示であり、具体的には、1 0 秒ごとのカウントダウンを表す表示である。第 1 タイマ表示 X J 1 は、四角形状の枠部の中にタイム値が表示される。このとき、図 1 0 7 (B) に示すように、第 1 タイマ表示 X J 1 は、2 0 秒を表す「 2 0 : 0 0 」と表示され、枠部の色が青色となっている。この第 1 タイマ表示 X J 1 は、この表示後消えて、カウントダウン時に再表示される。なお、第 1 タイマ表示 X J 1 は、例えば、1

50

秒よりも長い間隔のカウントダウンを表す表示であればよい。

【 1 2 2 0 】

次に、図 1 0 7 (C) に示すように、第 2 タイマ表示演出がおこなわれる。この第 2 タイマ表示演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が表示される。この第 2 タイマ表示演出時には、第 1 タイマ表示 X J 1 は、消えている。この第 2 タイマ表示 X J 2 は、上述の第 1 タイマ表示 X J 1 よりも短い時間間隔のカウントアップ (タイマ動作) を表す表示であり、具体的には、1 秒ごとのカウントダウンを表す表示である。このとき、図 1 0 7 (C) に示すように、第 2 タイマ表示 X J 2 は、2 0 秒を表す「 2 0 」と表示されている。この第 2 タイマ表示 X J 2 は、この表示後も表示画面 7 a の右上に継続して表示される。なお、第 2 タイマ表示 X J 2 は、例えば、1 秒以下の間隔のカウントダウンを表す表示であればよい。

10

【 1 2 2 1 】

次に、図 1 0 7 (D) に示すように、第 1 タイマ出現演出がおこなわれる。この第 1 タイマ出現演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が継続して表示され、表示画面 7 a の略中央に第 1 タイマ表示 X J 1 が再表示される。第 2 タイマ表示 X J 2 は、1 秒ごとのカウントダウンをおこない「 1 0 」となっており、第 1 タイマ表示 X J 1 は、1 0 秒間隔でのカウントダウンをおこない「 1 0 : 0 0 」となっている。すなわち、第 1 タイマ表示 X J 1 と第 2 タイマ表示 X J 2 とのタイマ値は、同じとなる。

【 1 2 2 2 】

次に、図 1 0 7 (E) に示すように、第 1 タイマ態様変化演出がおこなわれる。この第 1 タイマ態様変化演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が継続して表示され、表示画面 7 a の略中央において、第 1 タイマ表示 X J 1 の態様が変化する。具体的には、第 1 タイマ表示 X J 1 は、表示画面 7 a の表面を回転しつつ、拡大しつつ、枠部の色が青色から緑色、赤色などに変化している。なお、これに限られず、第 1 タイマ表示 X J 1 は、表示画面 7 a を手前側から奥側に回転してもよいし、タイマ値のフォントを変化させてもいいし、移動してもいい。

20

【 1 2 2 3 】

次に、図 1 0 7 (F) に示すように、第 1 タイマ消滅演出がおこなわれる。この第 1 タイマ消滅演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 は継続して表示されつつ、第 1 タイマ表示 X J 1 は、徐々に消える。

30

【 1 2 2 4 】

次に、図 1 0 7 (G) に示すように、タイムアップ演出がおこなわれる。このタイムアップ演出では、表示画面 7 a の右上に第 2 タイマ表示 X J 2 が継続して表示され、略中央に第 1 タイマ表示 X J 1 が表示される。この場合、第 1 タイマ表示 X J 1 は、タイマ値が「 0 0 : 0 0 」 (0 秒) となってタイムアップとなり、さらに、第 2 タイマ表示 X J 2 は、タイマ値が「 0 」 (0 秒) となってタイムアップとなる。なお、このとき、第 1 タイマ表示 X J 1 は、上記第 1 タイマ態様変化演出のごとく態様変化する。第 1 タイマ表示 X J 1 は、態様変化後消去される。

【 1 2 2 5 】

次に、図 1 0 7 (H) 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は、第 1 タイマ表示 X J 1 および第 2 タイマ表示 X J 2 がタイムアップしたことによっておこなわれ、表示画面 7 a の略中央にチャンスアップ画像 X J 3 が表示されると共に、保留アイコン 9 A が青色から赤色に保留変化 (図のクロスハッチング部分) する。保留変化により、保留変化した保留アイコン 9 A に対応する変動における大当たり期待度が大幅に上昇することを表している。チャンスアップ画像 X J 3 は、大当たり期待度がアップしたことを示唆する画像であり、図 1 0 7 (H) では、「激アツ」と表記され、大当たり期待度が大幅に上昇したことを示唆している。

40

【 1 2 2 6 】

上記ダブルタイマ表示演出 A ~ C において、第 2 タイマ表示 X J 2 の態様は変化しない。しかし、第 2 タイマ表示 X J 2 の態様に変化する構成でもいい。例えば、第 2 タイマ表示

50

X J 2 が拡大したり、縮小したり、色が変化したり、回転したり、エフェクトが表示されたりしてもよい。

【 1 2 2 7 】

[効果例]

上記ダブルタイマ表示演出 A ~ C では、同一変動において、比較的長い時間間隔（ダブルタイマ表示演出 B では 20 秒）でタイマ動作表示（カウントアップ表示またはカウントダウン表示）をおこなう第 1 タイマ表示 X J 1 と、比較的短い時間間隔（0.01 秒）でおこなう第 2 タイマ表示 X J 2 とがおこなわれる。この構成によれば、2 つのタイマ表示を異なる時間軸で体験することができ、タイマ表示に対して、スリル感、サプライズ感を付与することができ、タイマ演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 2 2 8 】

上記ダブルタイマ表示演出 A ~ C では、第 1 タイマ表示 X J 1 は、第 1 タイマ態様変化演出において、タイマ動作表示（カウントアップ表示またはカウントダウン表示）をおこなうタイミングで表示され、かつ、第 2 タイマ表示 X J 2 よりも大きく表示される。この構成によれば、第 1 タイマ表示 X J 1 を遊技者に印象付けることができ、すなわち、2 つの異なる時間軸となるタイマ表示を遊技者に認識し易くすることができ、2 つの異なるタイマ表示に遊技者の興味を惹き付けることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 2 2 9 】

上記ダブルタイマ表示演出 A ~ C では、第 1 タイマ表示 X J 1 は、タイマ動作表示（カウントアップ表示またはカウントダウン表示）をおこなうタイミングにおいて、所定の態様変化をおこなう。この構成によれば、第 1 タイマ表示 X J 1 の態様の变化によって、第 1 タイマ表示 X J 1 を遊技者に印象付けることができ、すなわち、2 つの異なる時間軸となるタイマ表示を遊技者に認識し易くすることができ、2 つの異なるタイマ表示に遊技者の興味を惹き付けることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 2 3 0 】

上記ダブルタイマ表示演出 A ~ C では、第 1 タイマ表示 X J 1 は、タイマ動作表示（カウントアップ表示またはカウントダウン表示）をおこなうタイミングにおいて、回転する。この構成によれば、第 1 タイマ表示 X J 1 が回転することによって、第 1 タイマ表示 X J 1 を遊技者に印象付けることができ、すなわち、2 つの異なる時間軸となるタイマ表示を遊技者に認識し易くすることができ、2 つの異なるタイマ表示に遊技者の興味を惹き付けることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 2 3 1 】

上記ダブルタイマ表示演出 A ~ C では、第 1 タイマ表示 X J 1 は、タイマ動作表示（カウントアップ表示またはカウントダウン表示）をおこなうタイミングにおいて、色変化する。この構成によれば、第 1 タイマ表示 X J 1 が色変化することによって、第 1 タイマ表示 X J 1 を遊技者に印象付けることができ、すなわち、2 つの異なる時間軸となるタイマ表示を遊技者に認識し易くすることができ、2 つの異なるタイマ表示に遊技者の興味を惹き付けることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 2 3 2 】

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 J - 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、比較的長い時間間隔でタイマ動作表示をおこなう第 1 のタイマ表示をおこなう演出であり、
前記第 2 の表示演出は、比較的短い時間間隔でタイマ動作表示をおこなう第 2 のタイマ表示をおこなう演出であり、

50

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

前記組み合わせ演出では、同一変動において、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 J - 2〕

態様 X J - 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 の表示演出の前記第 1 のタイマ表示は、前記タイマ動作表示をおこなうタイミングで、前記第 2 のタイマ表示よりも大きく表示される、

ことを特徴とする遊技機。

10

〔態様 X J - 3〕

態様 X J - 2 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 の表示演出の前記第 1 のタイマ表示は、前記タイマ動作表示をおこなうタイミングにおいて、所定の態様変化をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 X J - 4〕

態様 X J - 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 の表示演出の前記第 1 のタイマ表示は、前記タイマ動作表示をおこなうタイミングにおいて、前記所定の態様変化として回転する、

ことを特徴とする遊技機。

20

〔態様 X J - 5〕

態様 X J - 3 または態様 X J - 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 1 の表示演出の前記第 1 のタイマ表示は、前記タイマ動作表示をおこなうタイミングにおいて、前記所定の態様変化として色が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【1233】

上述した本実施形態の遊技機 1 において、大当たりした場合には、大当たり後の遊技状態が確変遊技状態（高確高ベース状態）の場合と、時短遊技状態（低確高ベース状態）の場合とがあるが、確変遊技状態、または、時短遊技状態のともに、特別図柄の変動回数が 100 回となると、通常遊技状態に移行する。

30

ここで、本実施形態の遊技機 1 において、以下のような 3 つの大当たりを設けるようにしてもよい。

1．大当たり後、遊技状態が確変遊技状態となり、特別図柄の変動回数が第 1 の規定回数となると、通常遊技状態に移行する大当たり K 1。

2．大当たり後、遊技状態が確変遊技状態となり、特別図柄の変動回数が第 2 の規定回数となると、通常遊技状態に移行する大当たり K 2。

3．大当たり後、遊技状態が確変遊技状態となり、特別図柄の変動回数が第 1 の規定回数となると、時短遊技状態に移行し、さらに、特別図柄の変動回数が第 2 の規定回数となると通常遊技状態に移行する大当たり K 3。

大当たり K 1 ～ K 3 は、大当たりのときの所定の確率で選択される。

40

【1234】

以下に説明する最終画面表示演出 A は、大当たり K 1 に基づく大当たり遊技後における表示演出を表し、最終画面表示演出 B は、大当たり K 2 に基づく大当たり遊技後における表示演出を表し、最終画面表示演出 C は、大当たり K 3 に基づく大当たり遊技後における表示演出を表す。

また、本実施形態では、上記第 1 の規定回数を 100 回とし、上記第 2 の規定回数を 200 回とする。しかし、これに限られず、第 1 の規定回数は、第 2 の規定回数より小さければ、任意の数でもよい。第 2 の規定回数は、第 1 の規定回数より大きければ、任意の数でもよい。

なお、通常遊技状態は、比較的遊技者に不利な遊技状態であるので、不利遊技状態とも呼

50

び、時短遊技状態、および、確変遊技状態は、比較的遊技者に有利な遊技状態であるので、総称して有利遊技状態とも呼ぶ。

【 1 2 3 5 】

以下に図 1 0 8 ~ 図 1 1 0 を用いて最終画面表示演出 A ~ C について説明する。この最終画面表示演出は、遊技状態が、通常状態、時短状態（低確低ベース状態）、または、確変状態（高確高ベース状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、最終画面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 またはサブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

【 1 2 3 6 】

[最終画面表示演出 A]

図 1 0 8 は、最終画面表示演出 A を説明するための図である。この最終画面表示演出 A は、確変遊技演出と、結果情報表示演出と、通常遊技演出とを含む。確変遊技演出は、大当たり K 1 後に突入する確変遊技状態（高確高ベース状態）において第 1 の規定回数まで、特別図柄の変動回数残り 5 回のときの変動の表示演出であり、結果情報表示演出は、第 1 の規定回数（1 0 0 回）となったときの変動における表示演出であり、通常遊技演出は、通常遊技状態に移行したときの変動における表示演出である。この結果情報表示演出 A では、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 1 2 3 7 】

最終画面表示演出 A では、大当たり K 1 の後の確変遊技状態において、図 1 0 8 (A) に示すように、確変遊技演出がおこなわれる。この確変遊技演出では、表示画面 7 a において、左上に右打ち示唆表示 X K 1 が表示され、右上に確変示唆表示 X K 2 が表示され、右下に確変残り回数表示 X K 3 が表示され、略中央で装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出がおこなわれ、下側に味方キャラクター C R A が表示される。右打ち示唆表示 X K 1 は、遊技者に右打ちするように促す表示である。確変示唆表示 X K 2 は、遊技状態が確変遊技状態であることを示唆する表示である。確変残り回数表示 X K 3 は、確変遊技状態があと何回継続されるのかを示唆する表示である。この回数は、特別図柄の変動回数を表す。図 1 0 8 (A) では、第 1 の規定回数まで、特別図柄の変動回数残り 5 回であるので、確変残り回数表示 X K 3 は、「後 5 回」と表されている。

【 1 2 3 8 】

次に、大当たり K 1 の後、第 1 の規定回数（1 0 0 回）となると、図 1 0 8 (B) に示すように、結果情報表示演出がおこなわれる。この結果情報表示演出では、表示画面 7 a において、結果情報表示 X K 4 が表示される。この結果情報表示 X K 4 は、現時点での連チャン中の遊技状態の結果を表す情報を含んでいる。「連チャン中」とは、通常遊技状態で大当たり（初大当たりとも呼ぶ）した後、確変遊技状態または時短遊技状態となり、その後、通常遊技状態（大当たり遊技中を除く）に戻るまでの間のことをいう。例えば、「6 連チャン」とは、初大当たり後、通常遊技状態（大当たり遊技中を除く）に戻るまでの間に、初大当たりを含めて 6 回の大当たりをしたことをいう。また、連チャン中の遊技状態の結果を表す情報は、連チャン中に獲得した獲得出玉を表す獲得出玉情報（結果情報表示 X K 4 では「獲得」と表記）と、連チャン回数を表す連チャン回数情報（結果情報表示 X K 4 では「連チャン回数」と表記）と、連チャン中における大当たりを獲得するまでの平均時間を表す平均時間情報（結果情報表示 X K 4 では「平均時間」と表記）と、所定のランクを表すランク情報（結果情報表示 X K 4 では「ランク」と表記）とを含む。平均時間情報は、例えば、連チャン回数が 6 回で、この 6 回の大当たりを獲得するために費やした時間が 1 5 分だった場合、平均時間は 2 分 3 0 秒となる。また、ランク情報は、獲得出玉、連チャン回数に比例してランクアップしていく。図 1 0 8 (B) の結果情報表示 X K 4 では、獲得出玉情報が「獲得：5 3 1 2 玉」、連チャン回数情報が「連チャン回数：6 回」、平均時間情報が「平均時間：2 分 3 0 秒」、ランク情報が「ランク：A」となっている。なお、結果情報表示演出では、右打ち示唆表示 X K 1 が継続表示されている。

【 1 2 3 9 】

次に、通常遊技状態となると、図 1 0 8 (C) に示すように、通常遊技演出がおこなわれる。この通常遊技演出では、右打ち示唆表示 X K 1 が消去され、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動している。

【 1 2 4 0 】

[最終画面表示演出 B]

図 1 0 9 は、最終画面表示演出 B を説明するための図である。この最終画面表示演出 B は、確変遊技演出 A と、結果情報表示演出 A と、有利遊技状態継続演出と、確変遊技演出 B と、結果情報表示演出 B と、通常遊技演出とを含む。確変遊技演出 A は、大当たり K 2 の後に突入する確変遊技状態（高確高ベース状態）において第 1 の規定回数まで特別図柄の変動回数が残り 5 回のときの表示演出であり、結果情報表示演出 A は、第 1 の規定回数（1 0 0 回）となったときの変動における表示演出であり、有利遊技状態継続演出は、第 1 の規定回数（1 0 0 回）となったときの変動における表示演出であって結果情報表示演出 A の後におこなわれる表示演出であり、確変遊技演出 B は、確変遊技状態において第 2 の規定回数まで特別図柄の変動回数が残り 3 回のときの変動における表示演出であり、結果情報表示演出 B は、確変遊技状態において第 2 の規定回数となったときの変動における表示演出であり、通常遊技演出は、通常遊技状態に移行したときの変動における表示演出である。この最終画面表示演出 B では、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 1 2 4 1 】

最終画面表示演出 B では、大当たり K 2 の後の確変遊技状態において、図 1 0 9 (A) に示すように、確変遊技演出 A がおこなわれる。この確変遊技演出 A では、表示画面 7 a において、左上に右打ち示唆表示 X K 1 が表示され、右上に確変示唆表示 X K 2 が表示され、右下に確変残り回数表示 X K 3 が表示され、略中央で装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出がおこなわれ、下側に味方キャラクタ C R A が表示される。右打ち示唆表示 X K 1 は、遊技者に右打ちするように促す表示である。確変示唆表示 X K 2 は、遊技状態が確変遊技状態であることを示唆する表示である。確変残り回数表示 X K 3 は、確変遊技状態があと何回継続されるのかを示唆する表示である。この回数は、特別図柄の変動回数を表す。図 1 0 9 (A) では、第 1 の規定回数まで、特別図柄の変動回数が残り 5 回であるので、確変残り回数表示 X K 3 は、「後 5 回」と表されている。

【 1 2 4 2 】

次に、大当たり K 2 の後、第 1 の規定回数（1 0 0 回）となると、図 1 0 9 (B) に示すように、結果情報表示演出 A がおこなわれる。この結果情報表示演出 A では、表示画面 7 a において、結果情報表示 X K 4 が表示される。この結果情報表示 X K 4 は、現時点での連チャン中の遊技の結果を表す情報を含んでいる。「連チャン中」とは、通常遊技状態で大当たり（初大当たりとも呼ぶ）した後、確変遊技状態または時短遊技状態となり、その後、通常遊技状態（大当たり遊技中を除く）に戻るまでの間のことをいう。例えば、「6 連チャン」とは、初大当たり後、通常遊技状態（大当たり遊技中を除く）に戻るまでの間に、初大当たりを含めて 6 回の大当たりをしたことをいう。また、連チャン中の遊技の結果を表す情報は、連チャン中に獲得した獲得出玉を表す獲得出玉情報（結果情報表示 X K 4 では「獲得」と表記）と、連チャン回数を表す連チャン回数情報（結果情報表示 X K 4 では「連チャン回数」と表記）と、連チャン中における大当たりを獲得するまでの平均時間を表す平均時間情報（結果情報表示 X K 4 では「平均時間」と表記）と、所定のランクを表すランク情報（結果情報表示 X K 4 では「ランク」と表記）とを含む。平均時間情報は、例えば、連チャン回数が 6 回で、この 6 回の大当たりを獲得するために費やした時間が 1 5 分だった場合、平均時間は 2 分 3 0 秒となる。また、ランク情報は、獲得出玉、連チャン回数に比例してランクアップしていく。図 1 0 9 (B) の結果情報表示 X K 4 では、獲得出玉情報が「獲得：5 3 1 2 玉」、連チャン回数情報が「連チャン回数：6 回」、平均時間情報が「平均時間：2 分 3 0 秒」、ランク情報が「ランク：A」となっている。なお、結果情報表示演出では、右打ち示唆表示 X K 1 が継続表示されている。

【 1 2 4 3 】

次に、確変遊技状態で第 1 の規定回数（ 1 0 0 回）の変動であって、結果情報表示演出 A が終了後、図 1 0 9（ C ）に示すように、有利遊技状態継続演出がおこなわれる。この有利遊技状態継続演出では、表示画面 7 a の略中央において、有利遊技状態（ここでは、確変遊技状態）となることを示唆する状態示唆表示 X K 5 が表示される。図 1 0 9（ C ）では、状態示唆表示 X K 5 は、「有利遊技状態継続！」と表記されている。なお、有利遊技状態継続表示演出では、右打ち示唆表示 X K 1 が継続表示されている。

【 1 2 4 4 】

次に、確変遊技状態が継続されて、図 1 0 9（ D ）に示すように、確変遊技状態演出 B がおこなわれる。この確変遊技演出 B では、表示画面 7 a において、左上に右打ち示唆表示 X K 1 が継続表示され、右上に確変示唆表示 X K 2 が表示され、右下に確変残り回数表示 X K 3 が表示され、略中央で装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出がおこなわれ、下側に味方キャラクター C R A が表示される。図 1 0 9（ D ）では、第 2 の規定回数まで、特別図柄の変動回数に残り 3 回であるので、確変残り回数表示 X K 3 は、「後 3 回」と表されている。

【 1 2 4 5 】

次に、確変遊技状態で第 2 の規定回数に到達した変動となると、図 1 0 9（ E ）に示すように、結果情報表示演出 B がおこなわれる。この結果情報表示演出 B では、表示画面 7 a において、結果情報表示 X K 6 が表示される。この結果情報表示 X K 6 は、現時点での連チャン中の遊技の結果を表す情報を含んでいる。また、結果情報表示 X K 6 の連チャン中の遊技の結果を表す情報は、結果情報表示 X K 4 と同様に、連チャン中に獲得した獲得出玉を表す獲得出玉情報（結果情報表示 X K 4 では「獲得」と表記）と、連チャン回数を表す連チャン回数情報（結果情報表示 X K 4 では「連チャン回数」と表記）と、連チャン中における大当たりを獲得するまでの平均時間を表す平均時間情報（結果情報表示 X K 4 では「平均時間」と表記）と、所定のランクを表すランク情報（結果情報表示 X K 4 では「ランク」と表記）とを含む。図 1 0 9（ E ）の結果情報表示 X K 6 では、獲得出玉情報が「獲得： 1 0 0 0 0 玉」、連チャン回数情報が「連チャン回数： 1 2 回」、平均時間情報が「平均時間： 2 分 2 2 秒」、ランク情報が「ランク： S」となっている。なお、結果情報表示演出では、右打ち示唆表示 X K 1 が継続表示されている。

【 1 2 4 6 】

次に、通常遊技状態の変動となると、図 1 0 9（ F ）に示すように、通常遊技演出がおこなわれる。この通常遊技演出では、右打ち示唆表示 X K 1 が消去され、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動している。

【 1 2 4 7 】

〔 最終画面表示演出 C 〕

図 1 1 0 は、最終画面表示演出 C を説明するための図である。この最終画面表示演出 C は、確変遊技演出と、結果情報表示演出 A と、有利遊技状態継続演出と、時短遊技演出と、結果情報表示演出 B と、通常遊技演出とを含む。確変遊技演出は、大当たり K 3 の後に突入する確変遊技状態（高確高ベース状態）において第 1 の規定回数まで特別図柄の変動回数に残り 5 回のときの表示演出であり、結果情報表示演出 A は、第 1 の規定回数（ 1 0 0 回）となったときの変動における表示演出であり、有利遊技状態継続演出は、第 1 の規定回数（ 1 0 0 回）となったときの変動における表示演出であって結果情報表示演出 A の後におこなわれる表示演出であり、時短遊技演出は、第 1 の規定回数後に移行する時短遊技状態において第 2 の規定回数まで特別図柄の変動回数に残り 1 0 回のときの変動における表示演出であり、結果情報表示演出 B は、時短遊技状態において第 2 の規定回数となったときの変動における表示演出であり、通常遊技演出は、通常遊技状態に移行したときの変動における表示演出である。この最終画面表示演出 C では、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 1 2 4 8 】

最終画面表示演出 C では、大当たり K 3 の後の確変遊技状態において、図 1 1 0（ A ）に

示すように、確変遊技演出がおこなわれる。この確変遊技演出では、表示画面 7 a において、左上に右打ち示唆表示 X K 1 が表示され、右上に確変示唆表示 X K 2 が表示され、右下に確変残り回数表示 X K 3 が表示され、略中央で装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出がおこなわれ、下側に味方キャラクタ C R A が表示される。右打ち示唆表示 X K 1 は、遊技者に右打ちするように促す表示である。確変示唆表示 X K 2 は、遊技状態が確変遊技状態であることを示唆する表示である。確変残り回数表示 X K 3 は、確変遊技状態があと何回継続されるのかを示唆する表示である。この回数は、特別図柄の変動回数を表す。図 1 1 0 (A) では、第 1 の規定回数まで、特別図柄の変動回数が残りの 5 回であるので、確変残り回数表示 X K 3 は、「後 5 回」と表されている。

【 1 2 4 9 】

次に、大当たり K 3 の後、第 1 の規定回数 (1 0 0 回) となると、図 1 1 0 (B) に示すように、結果情報表示演出 A がおこなわれる。この結果情報表示演出 A では、表示画面 7 a において、結果情報表示 X K 4 が表示される。この結果情報表示 X K 4 は、現時点での連チャン中の遊技状態の結果を表す情報を含んでいる。「連チャン中」とは、通常遊技状態で大当たり (初大当たりとも呼ぶ) した後、確変遊技状態または時短遊技状態となり、その後、通常遊技状態 (大当たり遊技中を除く) に戻るまでの間のことをいう。例えば、「6 連チャン」とは、初大当たり後、通常遊技状態 (大当たり遊技中を除く) に戻るまでの間に、初大当たりを含めて 6 回の大当たりをしたことをいう。また、連チャン中の遊技状態の結果を表す情報は、連チャン中に獲得した獲得出玉を表す獲得出玉情報 (結果情報表示 X K 4 では「獲得」と表記) と、連チャン回数を表す連チャン回数情報 (結果情報表示 X K 4 では「連チャン回数」と表記) と、連チャン中における大当たりを獲得するための平均時間を表す平均時間情報 (結果情報表示 X K 4 では「平均時間」と表記) と、所定のランクを表すランク情報 (結果情報表示 X K 4 では「ランク」と表記) とを含む。平均時間情報は、例えば、連チャン回数が 6 回で、この 6 回の大当たりを獲得するために費やした時間が 1 5 分だった場合、平均時間は 2 分 3 0 秒となる。また、ランク情報は、獲得出玉、連チャン回数に比例してランクアップしていく。図 1 1 0 (B) の結果情報表示 X K 4 では、獲得出玉情報が「獲得 : 5 3 1 2 玉」、連チャン回数情報が「連チャン回数 : 6 回」、平均時間情報が「平均時間 : 2 分 3 0 秒」、ランク情報が「ランク : A」となっている。なお、結果情報表示演出では、右打ち示唆表示 X K 1 が継続表示されている。

【 1 2 5 0 】

次に、第 1 の規定回数 (1 0 0 回) の変動であって、結果情報表示演出 A が終了後、図 1 1 0 (C) に示すように、有利遊技状態継続演出がおこなわれる。この有利遊技状態継続演出では、表示画面 7 a の略中央において、有利遊技状態 (ここでは、時短遊技状態) となることを示唆する状態示唆表示 X K 7 が表示される。図 1 1 0 (C) では、状態示唆表示 X K 7 は、「有利遊技状態継続 ! 時短遊技状態突入」と表記されている。なお、有利遊技状態継続表示演出では、右打ち示唆表示 X K 1 が継続表示されている。

【 1 2 5 1 】

次に、時短遊技状態に突入して、第 2 の規定回数まで残り 1 0 回の変動となると、図 1 1 0 (D) に示すように、時短遊技演出がおこなわれる。この時短遊技演出では、表示画面 7 a において、左上に右打ち示唆表示 X K 1 が継続表示され、右上に時短示唆表示 X K 8 が表示され、右下に時短残り回数表示 X K 9 が表示され、略中央で装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出がおこなわれ、下側に味方キャラクタ C R A が表示される。図 1 1 0 (D) では、第 2 の規定回数まで、特別図柄の変動回数が残りの 1 0 回であるので、時短残り回数表示 X K 9 は、「後 1 0 回」と表されている。

【 1 2 5 2 】

次に、確変遊技状態で第 2 の規定回数に到達した変動となると、図 1 1 0 (E) に示すように、結果情報表示演出 B がおこなわれる。この結果情報表示演出 B では、表示画面 7 a において、結果情報表示 X K 1 0 が表示される。この結果情報表示 X K 1 0 は、現時点での連チャン中の遊技の結果を表す情報を含んでいる。また、結果情報表示 X K 1 0 の連チャン中の遊技の結果を表す情報は、結果情報表示 X K 4 と同様に、連チャン中に獲得した

10

20

30

40

50

獲得出玉を表す獲得出玉情報（結果情報表示 X K 4 では「獲得」と表記）と、連チャン回数を表す連チャン回数情報（結果情報表示 X K 4 では「連チャン回数」と表記）と、連チャン中における大当たりを獲得するまでの平均時間を表す平均時間情報（結果情報表示 X K 4 では「平均時間」と表記）と、所定のランクを表すランク情報（結果情報表示 X K 4 では「ランク」と表記）とを含む。図 1 1 0 (E) の結果情報表示 X K 6 では、獲得出玉情報が「獲得：1 0 0 0 0 玉」、連チャン回数情報が「連チャン回数：1 2 回」、平均時間情報が「平均時間：2 分 2 2 秒」、ランク情報が「ランク：S」となっている。なお、結果情報表示演出では、右打ち示唆表示 X K 1 が継続表示されている。

【1 2 5 3】

次に、通常遊技状態の変動となると、図 1 1 0 (F) に示すように、通常遊技演出がおこなわれる。この通常遊技演出では、右打ち示唆表示 X K 1 が消去され、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動している。

【1 2 5 4】

上記最終画面表示演出 B ~ C では、結果情報表示演出 A がおこなわれて、結果情報表示 X K 4 が表示されたにも関わらずに、通常遊技状態に戻らず、有利遊技状態が継続される。そして、結果情報表示 X K 4 後の有利遊技状態における大当たり、獲得出玉などの遊技情報は、結果情報表示 X K 6 や結果情報表示 X K 1 0 の連チャン中の遊技の結果を表す情報に含まれる。例えば、上記最終画面表示演出 B において、結果情報表示 X K 4 で獲得出玉情報が表す獲得出玉が 6 0 0 0 玉であり、結果情報表示 X K 4 の表示後の有利遊技状態で、大当たりをしてさらに 1 0 0 0 玉を獲得し、大当たり遊技後、特別図柄を変動させて、結果情報表示 X K 4 や結果情報表示 X K 6 を表示することになった場合、結果情報表示 X K 4 または結果情報表示 X K 6 における獲得出玉情報が表す獲得出玉は 7 0 0 0 玉となる。

【1 2 5 5】

[変形例]

上記最終画面表示演出 A ~ C において、通常遊技演出（通常遊技状態）に突入して第 3 の規定回数に到達した場合には、時短遊技状態に移行する構成でもよい。この場合、この時短遊技状態における大当たり、獲得出玉などの遊技情報を、その後に表示される結果情報表示において、連チャン中の遊技の結果を表す情報に含めるようにしてもよい。

【1 2 5 6】

[効果例]

上記最終画面表示演出 B ~ C では、遊技状態が遊技者に比較的有利な有利遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）の場合において、特別図柄の変動回数が第 1 の規定値（例えば、1 0 0 回）に到達したことに基づいて、有利遊技状態が終了して遊技状態が遊技者に比較的不利な不利遊技状態（通常遊技状態）に移行することを示唆する表示であって連チャン中の大当たり遊技の結果を表す結果情報表示 X K 4 をおこない、その後、有利遊技状態であることを示唆する表示（状態示唆表示 X K 5 および確変示唆表示 X K 2、または、状態示唆表示 X K 7 および時短遊技状態示唆表示 X K 8）をおこなう。この構成によれば、不利遊技状態に移行することを示唆する結果情報表示 X K 4 が表示されたとしても、その後もさらに有利遊技状態が継続され得るので、遊技者は、結果情報表示 X K 4 が表示されても、有利遊技状態継続への希望を保ち続けることができ、実際に通常遊技状態に移行するまで表示演出の進行に高い興味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。

【1 2 5 7】

上記最終画面表示演出 C では、遊技状態が確変遊技状態の場合において、特別図柄の変動回数が第 1 の規定値に到達したことに基づいて、確変遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することを示唆する表示であって連チャン中の大当たり遊技の結果を表す結果情報表示 X K 4 をおこない、その後、時短遊技状態であることを示唆する状態示唆表示 X K 7 をおこなう。この構成によれば、通常遊技状態に移行することを示唆する結果情報表示 X K 4 が表示されたとしても、その後もさらに時短遊技状態となり得るので、遊技者は、結果

10

20

30

40

50

情報表示 X K 4 が表示されても、時短遊技状態継続への希望を保ち続けることができ、実際に通常遊技状態に移行するまで表示演出の進行に高い興味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。

【 1 2 5 8 】

上記最終画面表示演出 C では、結果情報表示 X K 4 がおこなわれたにも関わらずに、状態示唆表示 X K 7 がおこなわれ、その後、遊技状態が時短遊技状態に移行し、特別図柄の変動回数が第 2 の規定値（例えば、2 0 0）に到達したことに基づいて、連チャン中の大当たり遊技の結果を表す結果情報表示 X K 1 0 をおこなう。すなわち、通常遊技状態に移行することを示唆する結果情報表示 X K 4 が表示されたとしても、状態示唆表示 X K 7 が表示されてその後もさらに時短遊技状態となり、そして、そこから特別図柄の変動回数が第 2 の規定値になって結果情報表示 X K 1 0 がおこなわれる。この構成によれば、遊技者は、1 回目の結果情報表示 X K 4 が表示されても、2 回目の結果情報表示 X K 1 0 が表示されるまで時短遊技状態への希望を保ち続けることができ、その間、遊技者に表示演出への高い興味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

【 1 2 5 9 】

上記最終画面表示演出 C では、結果情報表示 X K 4 がおこなわれたにも関わらずに、状態示唆表示 X K 7 がおこなわれ、その後、遊技状態が時短遊技状態に移行し、特別図柄の変動回数が第 2 の規定値（例えば、2 0 0）に到達したことに基づいて、連チャン中の大当たり遊技の結果を表す結果情報表示 X K 1 0 をおこない、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に変更される。すなわち、通常遊技状態に移行することを示唆する結果情報表示 X K 4 が表示されたとしても、状態示唆表示 X K 7 が表示されてその後もさらに時短遊技状態となり、そこから特別図柄の変動回数が第 2 の規定値になって結果情報表示 X K 1 0 がおこなわれ、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に変更される。この構成によれば、遊技者は、1 回目の結果情報表示 X K 4 が表示されても、実際に通常遊技状態となるまで時短遊技状態への希望を保ち続けることができ、その間、遊技者に表示演出への高い興味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。

20

【 1 2 6 0 】

上記最終画面表示演出 B ~ C では、結果情報表示 X K 4、および、状態示唆表示 X K 7 は、それぞれ、連チャン回数を表す情報と獲得玉数を表す情報とを含んでいる。この構成によれば、連チャン回数と獲得玉数とを一度に遊技者に報知することができ、遊技者に連チャンの達成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。

30

【 1 2 6 1 】

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 K - 1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記遊技機は、比較的遊技者に不利な第 1 の遊技状態と、比較的遊技者に有利な 2 の遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちの 1 つ遊技状態で遊技がおこなわれ、

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、

40

前記第 1 の表示演出は、遊技状態が前記第 2 の遊技状態の場合において、特別図柄の変動回数が第 1 の規定値に到達したことに基づいて、前記第 2 の遊技状態が終了して前記第 1 の遊技状態に移行することを示唆する表示であって連チャン中の大当たり遊技の結果を表す第 1 の結果情報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 の遊技状態であることを示唆する状態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る、

50

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X K - 2]

態様 X K - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の遊技状態は、確変遊技状態、または、時短遊技状態のいずれかであり、前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出において、遊技状態が前記確変遊技状態の場合において、特別図柄の変動回数が前記第 1 の規定値に到達したことに基づいて、前記確変遊技状態が終了して前記第 1 の遊技状態に移行することを示唆する表示であって連チャン中の大当たり遊技の結果を表す第 1 の結果情報表示をおこない、その後、前記第 2 の表示演出において、前記時短遊技状態であることを示唆する状態示唆表示をおこなう、ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 X K - 3]

態様 X K - 2 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 の表示演出で前記状態示唆表示がおこなわれた後、遊技状態が前記時短遊技状態に移行し、その後、特別図柄の変動回数が第 2 の規定値に到達したことに基づいて、連チャン中の大当たり遊技の結果を表す第 2 の結果情報表示をおこなう、ことを特徴とする遊技機。

[態様 X K - 4]

態様 X K - 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 2 の結果情報表示がおこなわれた後、遊技状態が前記時短遊技状態から前記第 1 の遊技状態に変更される、ことを特徴とする遊技機。

20

[態様 X K - 5]

態様 X K - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の結果情報表示、および、前記第 2 の結果情報表示は、それぞれ、連チャン回数を表す情報と獲得遊技媒体数を表す情報とを含む、ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 6 2 】

以下に図 1 1 1 ~ 図 1 1 3 を用いて昇格保留連演出 A ~ C について説明する。この昇格保留連演出の特徴的な演出は、当たりが報知された後に実行される昇格演出（保留連あり）である。本実施形態では、大当たり中の演出も昇格保留連演出に含めて説明する。なお、昇格演出（保留連あり）では、第 1 特図保留の中に当たりとなっている保留があること（以下「保留連」ともいう。）を報知することを特徴としている。

30

【 1 2 6 3 】

[昇格保留連演出 A]

図 1 1 1 は、昇格保留連演出 A を説明するための図である。

まず、図 1 1 1 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

40

【 1 2 6 4 】

次に、図 1 1 1 (B) に示すように、当たり報知演出が実行される。当たり報知演出は、当たりとなったことを演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様によって報知する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、および、右演出図柄 8 R がすべて「4」となっている。これは、「1 6 R (実質 1 3 R) V 非通過予定大当たり」であることを示唆している。なお、当たり報知演出の段階は、確定停止演出とは異なり、演出図柄 8 L、8 C、8 R が仮停止している状態である。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。こ

50

で特に、保留アイコン 9 A に対応する第 1 特図保留に当たりとなっている保留があるものとする。

【 1 2 6 5 】

次に、図 1 1 1 (C) に示すように、剣操作促進演出が実行される。剣操作促進演出は、剣部材 6 5 の操作を促す演出である。ここでは、剣部材 6 5 を模した剣画像 K G が表示画面 7 a の中央に表示され、「押し込め」というメッセージ画像 M G が表示される。ここで遊技者が剣部材 6 5 を操作することで、次の演出が実行される。なお、遊技者が剣部材 6 5 を操作しない場合でも、剣部材 6 5 の操作の有効時間が経過することで、次の演出が実行される。

【 1 2 6 6 】

次に、図 1 1 1 (D) に示すように、昇格演出（保留連あり）が実行される。昇格演出（保留連あり）では、第 1 可動役物 1 4 が、退避位置から表示画面 7 a の右端に向かって移動（進出）して表示画面 7 a の前方の中央の進出位置で静止する。表示画面 7 a は、第 1 可動役物 1 4 によって左側画面と右側画面に 2 分割された状態となる。ここで、左側画面には、演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」となって表示される。これは「1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」と報知されたものが「1 6 R V 通過予定大当たり」に昇格したことを意味する。また、右側画面には、「V」というメッセージ画像 M G が表示される。これは、保留連を報知するものである。ここで演出図柄 8 L、8 C、8 R は確定停止し、次の演出が実行される。

【 1 2 6 7 】

次に、図 1 1 1 (E) に示すように、大当たり消化演出 A が実行される。大当たり消化演出 A は、直前の変動における大当たり（以下「当該大当たり」ともいう。）を消化する演出である。ここでも、第 1 可動役物 1 4 は、表示画面 7 a の前方の中央の進出位置で静止したままとなる。そして、左側画面に、味方キャラクタ C R A が表示されて、左側画面の左上部に、大当たり遊技のラウンド数が表示される。ここでは「1 R」というラウンド表示 R H が行われている。このラウンド表示は、1 R ~ 1 6 R まで行われる。ラウンド表示が 1 6 R となって当該大当たりが消化されると、次の演出が実行される。ここでも、右側画面には、「V」というメッセージ画像 M G が表示される。

【 1 2 6 8 】

次に、図 1 1 1 (F) に示すように、可動体移動演出が実行される。可動体移動演出は、表示画面 7 a の前方の中央の進出位置で静止していた第 1 可動役物 1 4 が、矢印 Y で示すように、ゆっくりと表示画面 7 a の左側へ向かって移動する演出である。第 1 可動役物 1 4 の移動に伴い、右側画面の領域が拡大していく。この右側画面には、「V」というメッセージ表示 M G に代えて、演出図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」となっている。これは保留連が「1 6 R V 通過予定大当たり」であることを意味する。なお、第 1 可動役物 1 4 の移動開始時点では演出図柄 8 L、8 C、8 R を表示せず、第 1 可動役物 1 4 が例えば表示画面 7 a の左端に近い位置まで移動した段階で演出図柄 8 L、8 C、8 R を表示して、大当たり種別に関して遊技者に期待を持たせるようにしてもよい。第 1 可動役物 1 4 は、退避位置まで戻って静止する。

【 1 2 6 9 】

次に、図 1 1 1 (G) に示すように、大当たり消化演出 B が実行される。大当たり消化演出 B は、保留連を消化する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に、味方キャラクタ C R A が表示されて、左上部に、大当たり遊技のラウンド数が表示される。ここでは「1 R」というラウンド表示 R H が行われている。このラウンド表示は、1 R ~ 1 6 R まで行われる。ラウンド表示が 1 6 R となって大当たりが消化されると、次の演出が実行される。

【 1 2 7 0 】

次に、図 1 1 1 (H) に示すように、状態報知演出が実行される。状態報知演出は、遊技状態を報知するものである。ここでは「まだまだ続くぞ!」というメッセージ画像 M G が表示される。これは、次変動から確変遊技状態（高確高ベース状態）になることを意味す

10

20

30

40

50

る。

【 1 2 7 1 】

[昇格保留連演出 B]

図 1 1 2 は、昇格保留連演出 B を説明するための図である。

まず、図 1 1 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 が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

10

【 1 2 7 2 】

次に、図 1 1 2 (B) に示すように、当たり報知演出が実行される。当たり報知演出は、当たりとなったことを演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様によって報知する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、および、右演出図柄 8 R がすべて「4」となっている。これは、「1 6 R (実質 1 3 R) V 非通過予定大当たり」であることを示唆している。なお、当たり報知演出の段階は、確定停止演出とは異なり、演出図柄 8 L、8 C、8 R が仮停止している状態である。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。ここで特に、保留アイコン 9 A に対応する第 1 特図保留に当たりとなっている保留があるものとする。

20

【 1 2 7 3 】

次に、図 1 1 2 (C) に示すように、剣操作促進演出が実行される。剣操作促進演出は、剣部材 6 5 の操作を促す演出である。ここでは、剣部材 6 5 を模した剣画像 K G が表示画面 7 a の中央に表示され、「押し込め」というメッセージ画像 M G が表示される。ここで遊技者が剣部材 6 5 を操作することで、次の演出が実行される。なお、遊技者が剣部材 6 5 を操作しない場合でも、剣部材 6 5 の操作の有効時間が経過することで、次の演出が実行される。

【 1 2 7 4 】

次に、図 1 1 2 (D) に示すように、昇格演出 (保留連あり) が実行される。昇格演出 (保留連あり) では、第 1 可動役物 1 4 が、退避位置から表示画面 7 a の右端に向かって移動 (進出) して表示画面 7 a の前方の中央の進出位置で静止する。表示画面 7 a は、第 1 可動役物 1 4 によって左側画面と右側画面に 2 分割された状態となる。ここで、左側画面には、「MAX 大当たり」というメッセージ画像 M G 1 が表示される。これは「1 6 R (実質 1 3 R) V 非通過予定大当たり」と報知されたものが「1 6 R V 通過予定大当たり」に昇格したことを意味する。また、右側画面にも、「MAX 大当たり」というメッセージ画像 M G 2 が表示される。これは、保留連を報知するものであり、しかも、「1 6 R V 通過予定大当たり」であることを報知するものである。ここで演出図柄 8 L、8 C、8 R (不図示) は確定停止し、次の演出が実行される。

30

【 1 2 7 5 】

次に、図 1 1 2 (E) に示すように、大当たり消化演出 A が実行される。大当たり消化演出 A は、当該大当たりを消化する演出である。ここでも、第 1 可動役物 1 4 は、表示画面 7 a の前方の中央の進出位置で静止したままとなる。そして、左側画面に、味方キャラクター C R A が表示されて、左側画面の左上部に、大当たり遊技のラウンド数が表示される。ここでは「1 R」というラウンド表示 R H が行われている。このラウンド表示は、1 R ~ 1 6 R まで行われる。ラウンド表示が 1 6 R となって当該大当たりが消化されると、次の演出が実行される。ここでも、右側画面には、「MAX 大当たり」というメッセージ画像 M G 2 が表示される。

40

【 1 2 7 6 】

次に、図 1 1 2 (F) に示すように、可動体移動演出が実行される。可動体移動演出は、表示画面 7 a の前方の中央の進出位置で静止していた第 1 可動役物 1 4 が、矢印 Y で示す

50

ように、ゆっくりと表示画面 7 a の左側へ向かって移動する演出である。第 1 可動役物 1 4 の移動に伴い、右側画面の領域が拡大していく。右側画面の拡大に伴い、「MAX 大当たり」というメッセージ画像 MG 2 が拡大されて表示される。第 1 可動役物 1 4 は、退避位置まで戻って静止する。

【1277】

次に、図 112 (G) に示すように、大当たり消化演出 B が実行される。大当たり消化演出 B は、保留連を消化する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に、味方キャラクター CRA が表示されて、左上部に、大当たり遊技のラウンド数が表示される。ここでは「1R」というラウンド表示 RH が行われている。このラウンド表示は、1R ~ 16R まで行われる。ラウンド表示が 16R となって大当たりが消化されると、次の演出が実行される。

10

【1278】

次に、図 112 (H) に示すように、状態報知演出が実行される。状態報知演出は、遊技状態を報知するものである。ここでは「まだまだ続くぞ!」というメッセージ画像 MG が表示される。これは、次変動から確変遊技状態 (高確高ベース状態) になることを意味する。

【1279】

[昇格保留連演出 C]

図 113 は、昇格保留連演出 C を説明するための図である。

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 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 85 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

20

【1280】

次に、図 113 (B) に示すように、当たり報知演出が実行される。当たり報知演出は、当たりとなったことを演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様によって報知する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、および、右演出図柄 8 R がすべて「4」となっている。これは、「16R (実質 13R) V 非通過予定大当たり」であることを示唆している。なお、当たり報知演出の段階は、確定停止演出とは異なり、演出図柄 8 L、8 C、8 R が仮停止している状態である。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。ここで特に、保留アイコン 9 A に対応する第 1 特図保留に当たりとなっている保留があるものとする。

30

【1281】

次に、図 113 (C) に示すように、剣操作促進演出が実行される。剣操作促進演出は、剣部材 65 の操作を促す演出である。ここでは、剣部材 65 を模した剣画像 KG が表示画面 7 a の中央に表示され、「押し込め」というメッセージ画像 MG が表示される。ここで遊技者が剣部材 65 を操作することで、次の演出が実行される。なお、遊技者が剣部材 65 を操作しない場合でも、剣部材 65 の操作の有効時間が経過することで、次の演出が実行される。

40

【1282】

次に、図 113 (D) に示すように、昇格演出 (保留連あり) が実行される。昇格演出 (保留連あり) では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が表示画面 7 a の中央に表示される。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて「7」となっている。これは「16R (実質 13R) V 非通過予定大当たり」と報知されたものが「16R V 通過予定大当たり」に昇格したことを意味する。また、表示画面 7 a の下部に、「次回も 777」というメッセージ画像 MG が表示される。これは、保留連を報知するものであり、しかも、「16R V 通過予定大当たり」であることを報知するものである。ここで演出図

50

柄 8 L、8 C、8 R は確定停止し、次の演出が実行される。

【 1 2 8 3 】

次に、図 1 1 3 (E) に示すように、大当たり消化演出 A (前半) が実行される。大当たり消化演出 A (前半) は、当該大当たりを消化する演出の前半部分である。ここでは、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、味方キャラクタ C R A の左右両側に大当たり遊技のラウンド数を示すラウンド玉 R B が表示される。具体的には、味方キャラクタ C R A の左側に 1 6 個のラウンド玉 R B が表示される。これは当該大当たりが 1 6 ラウンドであることを示す。また、味方キャラクタ C R A の右側にも 1 6 個のラウンド玉 R B が表示される。これは、第 1 特図保留の中の当たりが 1 6 ラウンドであることを示す。

10

【 1 2 8 4 】

次に、図 1 1 3 (F) に示すように、大当たり消化演出 A (後半) が実行される。大当たり消化演出 A (後半) は、当該大当たりを消化する演出の後半部分である。ここでも、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、味方キャラクタ C R A の左右両側に大当たり遊技のラウンド数を示すラウンド玉 R B が表示される。そして、大当たり消化演出 A では、味方キャラクタ C R A の左側のラウンド玉 R B にラウンドが消化される毎にバツ印が付けられていく。味方キャラクタ C R A の左側の 1 6 個のラウンド玉 R B のすべてにバツ印が付くことで当該大当たりが消化されて、次の演出が実行される。

【 1 2 8 5 】

次に、図 1 1 3 (G) に示すように、大当たり消化演出 B が実行される。大当たり消化演出 B は、保留連を消化する演出である。大当たり消化演出 B は、大当たり消化演出 A の画面のまま続けて実行される。そして、大当たり消化演出 B では、味方キャラクタ C R A の右側のラウンド玉 R B にラウンドが消化される毎にバツ印が付けられていく。味方キャラクタ C R A の右側の 1 6 個のラウンド玉 R B のすべてにバツ印が付くことで第 1 特図保留の中の当たりが消化されて、次の演出が実行される。

20

【 1 2 8 6 】

次に、図 1 1 3 (H) に示すように、状態報知演出が実行される。状態報知演出は、遊技状態を報知するものである。ここでは「まだまだ続くぞ!」というメッセージ画像 M G が表示される。これは、次変動から確変遊技状態 (高確高ベース状態) になることを意味する。

30

【 1 2 8 7 】

[効果例]

以下に、文字列分解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、「 1 6 R V 通過予定大当たり」に当選した場合、「 1 6 R (実質 1 3 R) V 非通過予定大当たり」に当選したと見せかけた後に「 1 6 R V 通過予定大当たり」への当選を報知する昇格演出を実行可能である。さらに、昇格演出において、保留連となっている場合、保留連であることを報知する (図 1 1 1 (D)、図 1 1 2 (D)、図 1 1 3 (D))。この構成によれば、遊技者に驚きと喜びを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 2 8 8 】

なお、「 1 6 R (実質 1 3 R) V 非通過予定大当たり」が「第 1 有利遊技」に相当し、「 1 6 R V 通過予定大当たり」が「第 2 有利遊技」に相当し、昇格演出 (保留連あり) が「昇格演出」に相当し、第 1 特図保留が「保留記憶」に相当し、昇格演出 (保留連あり) で報知される情報が「当選情報」に相当する。

【 1 2 8 9 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、昇格演出 (保留連あり) において、保留連であることをのみを報知する (図 1 1 1 (D))。この構成によれば、昇格演出 (保留連あり) の段階では大当たり種別が不明であるため、遊技者に期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向

50

上させることができる。

【 1 2 9 0 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、昇格演出（保留連あり）において、保留連であることを報知するとともに、「 1 6 R V 通過予定大当たり」であるか「 1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」であるかを報知する（図 1 1 2（D）、図 1 1 3（D））。この構成によれば、昇格演出（保留連あり）の段階で大当たり種別が分かるため、遊技者に幸福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。

【 1 2 9 1 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、剣操作促進演出を実行し、遊技者によって剣部材 6 5 が押し込まれると、昇格演出（保留連あり）を実行する（図 1 1 1（C）（D）、図 1 1 2（C）（D）、図 1 1 3（C）（D））。この構成によれば、遊技者は剣部材 6 5 を押し込むという操作に期待を込める可能性が高く、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 2 9 2 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、「 1 6 R V 通過予定大当たり」への昇格を表示画面 7 a の左側画面で行い、保留連であることを表示画面 7 a の右側画面で行う（図 1 1 1（D）、図 1 1 2（D））。また、「 1 6 R V 通過予定大当たり」への昇格を表示画面 7 a の中央部で行い、保留連であることを表示画面 7 a の中央下部で行う（図 1 1 3（D））。この構成によれば、表示画面 7 a 上で昇格と保留連の報知が並行して行われるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 2 9 3 】

なお、昇格保留連演出 A、B では、表示画面 7 a の左側領域が「第 1 領域」に相当し、表示画面 7 a の右側領域が「第 2 領域」に相当する。また、昇格保留連演出 C では、表示画面 7 a の中央部が「第 1 領域」に相当し、表示画面 7 a の中央下部が「第 2 領域」に相当する。

【 1 2 9 4 】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、表示画面 7 a の左側画面と右側画面とが第 1 可動役物 1 4 で区切られる（図 1 1 1（D）（E）（F）、図 1 1 2（D）（E）（F））。この構成によれば、表示画面 7 a の情報が整理されるとともに第 1 可動役物 1 4 の可動により遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、第 1 可動役物 1 4 が「可動役物」に相当する。

【 1 2 9 5 】

[変形例]

以下に、昇格保留連演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記は大当たり遊技の前に昇格演出（保留連あり）を実行する構成であったが、大当たり遊技の途中で昇格演出（保留連あり）を実行してもよい。

【 1 2 9 6 】

[変形例 2]

上記は剣操作促進演出を実行して剣部材 6 5 を操作させるものであるが、演出ボタン 6 3 を操作させるようにしてもよい。

【 1 2 9 7 】

[変形例 3]

上記は昇格演出において保留連があることを前提とした例であったが、保留連となっていない場合は、図 1 1 1（D）、図 1 1 2（D）において、表示画面 7 a の右側画面に「残念」などのメッセージ画像を表示することが考えられる。図 1 1 3（D）においても同様である。

10

20

30

40

50

あるいは、保留連となっていない場合、保留連の有無は演出せず、例えば、第 1 可動役物 1 4 を移動させることなく、表示画面 7 a の中央において、昇格演出だけを行うことが考えられる。

【 1 2 9 8 】

[変形例 4]

上記は第 1 特図保留の保留連の例であったが、第 2 特図保留の保留連でも同様に実施できる。

【 1 2 9 9 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

10

[態様 C 4 - 1]

所定の入球口への入球を契機に行われる当たりの抽選を保留する保留記憶が可能であり、前記抽選が行われた場合に当該抽選に当選すると遊技者に有利な有利遊技を実行する遊技機であって、

前記有利遊技には、第 1 有利遊技、および、前記第 1 有利遊技よりも遊技者に有利な第 2 有利遊技が含まれ、

前記第 2 有利遊技に当選した場合、前記第 1 有利遊技に当選したと見せかけた後に前記第 2 有利遊技への当選を報知する昇格演出を実行可能であり、

前記昇格演出において、前記昇格演出の実行時に前記保留記憶の中に前記抽選に当選となっている保留記憶がある場合、当該当選に基づく当選情報を報知する報知演出を実行可能

20

ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 0 0 】

[態様 C 4 - 2]

態様 C 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記当選情報は、前記保留記憶の中に当たりとなっている保留記憶があるという情報である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 0 1 】

[態様 C 4 - 3]

30

態様 C 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記当選情報は、前記保留記憶の中に当たりとなっている保留記憶があり、前記第 1 有利遊技および前記第 2 有利遊技のうちのいずれに当選したかという情報である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 0 2 】

[態様 C 4 - 4]

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

遊技者が操作可能な操作部をさらに備え、

前記昇格演出において、前記操作部の操作のタイミングで、前記第 2 有利遊技への昇格が報知されるとともに、前記当選情報が報知される、

40

ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 0 3 】

[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、

画像を表示可能な表示装置をさらに備え、

前記昇格演出において、前記第 2 有利遊技への昇格は、前記表示装置の表示画面の第 1 領域で報知され、前記当選情報は、前記表示装置の表示画面の第 2 領域で報知される、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 0 4 】

[態様 C 4 - 6]

50

態様 C 4 - 5 に記載の遊技機であって、
可動可能に設けられた可動役物をさらに備え、
前記昇格演出では、前記第 1 領域と前記第 2 領域とが前記可動役物によって区切られる、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 0 5 】

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

【 1 3 0 6 】

[操作指示表示演出 A]

図 1 1 4 は、操作指示表示演出 A を説明するための図である。操作指示表示演出は、遊技者に操作手段の操作を促す操作促進画像を表示した後、操作手段が操作されると操作促進画像の表示を消し、操作手段の操作が止められる (中止される) と、再び操作促進画像を表示する演出である。操作指示表示演出 A では、まず、図 1 1 4 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されたあと、リーチの態様になる。ここでは左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がそれぞれ「 3 」で仮停止し、「 3 ↓ 3 」となる。その後、スペシャルリーチ演出としてのバトル演出が開始されることを報知するスペシャル演出開始画像 B K H が表示される。保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C の表示は省略されている。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 は表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

【 1 3 0 7 】

図 1 1 4 (B) に示すように、スペシャルリーチ演出が開始されると、左装飾図柄 8 L の「 3 」は、縮小されて表示画面 7 a の左上に向かって表示を維持した状態で移動し、その位置で仮停止する。右装飾図柄 8 R の「 3 」は、縮小されて表示画面 7 a の右上に向かって表示を維持した状態で移動し、その位置で仮停止する。表示画面 7 a の中央には、味方キャラクタ C R A と、敵キャラクタ C R B と、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D とが表示される。ボタン画像 B T N は、演出ボタン 6 3 の外観の少なくとも一部を模した画像である。操作促進画像 R N D は、ボタン画像 B T N に対する操作方向 (下方向) を表す矢印画像と「連打」の文字画像を含んでおり、遊技者に演出ボタン 6 3 を操作 (連続押圧) することを促している。ここでは、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作 (連打) に応じて、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B が戦う映像が表示される。

【 1 3 0 8 】

遊技者によって演出ボタン 6 3 が操作 (連打) されると、図 1 1 4 (C) に示すように、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D の表示が消える。すなわち、遊技者が操作しているため、操作を促す画像が必要ないためである。これにより、バトル映像をより多く見せることができる。

【 1 3 0 9 】

バトル映像が表示されているときに、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作 (連打) が中止されると、図 1 1 4 (D) に示すように、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D が再度、表示される。これにより、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作 (連続押圧) を再度、促している。このとき、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B が戦う映像の進行が中断されてもよいし、そのまま進行してもよい。

【 1 3 1 0 】

遊技者によって再度、演出ボタン 6 3 が操作 (連打) されると、図 1 1 4 (E) に示すように、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D の表示が再度、消える。このとき、中断されていたバトル映像の進行が再開されてもよい。

【 1 3 1 1 】

10

20

30

40

50

図 1 1 4 (F) は、所定の時間経過後に実行されるバトル演出のクライマックス部分が表示されている。このとき、表示画面 7 a に操作無効画像 S M K と、ボタン画像 B T N が表示される。操作無効画像 S M K は、演出ボタン 6 3 の操作が無効の期間であることを遊技者に報知する画像である。ボタン画像 B T N には「×」の画像が重なって表示されており、操作が無効であることを報知している。この状態で、バトル演出のクライマックス部分の演出が進行する。

【 1 3 1 2 】

その後、図 1 1 4 (G) に示すように、表示画面 7 a に選択画像 S T 1、S T 2 が表示される。このとき、操作無効画像 S M K と、「×」が付いたボタン画像 B T N は表示が維持されている。選択画像 S T G 1、S T G 2 は、遊技者に操作手段の操作によって、選択可能な複数の選択肢を含んだ画像であり、ここでは、「連打（パンチ）」と表わされた第 1 選択画像 S T G 1 と、「長押し（キック）」と表わされた第 2 選択画像 S T G 2 とを含んでいる。このとき、演出ボタン 6 3 の操作が無効となっているため、遊技者によって操作されても、表示画面 7 a においてそれに応じた演出上の変化は生じない。

10

【 1 3 1 3 】

その後、図 1 1 4 (H) に示すように、所定時間が経過すると、操作無効画像 S M K と、「×」が付いたボタン画像 B T N は表示が消える。これらの表示が消えると、演出ボタン 6 3 の操作が有効となり、演出ボタン 6 3 の操作によって、第 1 選択画像 S T G 1 と、第 2 選択画像 S T G 2 のうちの一方を選択する操作が可能となる。ここでは、第 1 選択画像 S T G 1 が選択されており、第 1 選択画像 S T G 1 の表示色が変化している。

20

【 1 3 1 4 】

その後、所定時間が経過すると、図 1 1 4 (I) に示すように、選択画像 S T G 1、S T G 2 のうち、選択されていない第 2 選択画像 S T G 2 の表示が消え、選択された第 1 選択画像 S T G 1 の表示が残る。その後、図 1 1 4 (J) に示すように、ボタン画像 B T N と、有効期間画像 T B I と、操作促進画像 R N D が表示される。有効期間画像 T B I は、演出ボタン 6 3 の操作の有効期間を表すメータ画像であり、特定の色の面積が増大することによって時間の経過を表すいわゆるタイマーバーである。操作促進画像 R N D は、ボタン画像 B T N に対する操作方向（下方向）を表す矢印画像と「連打」の文字画像を含んでおり、遊技者に演出ボタン 6 3 を操作（連打）することを促している。この操作促進画像 R N D は、選択画像 S T G 1、S T G 2 のうち、選択された内容に対応している。ここでは、「連打（パンチ）」と表わされた第 1 選択画像 S T G 1 が選択されたため「連打」と表示される。「長押し（キック）」と表わされた第 2 選択画像 S T G 2 が選択された場合には、操作促進画像 R N D は「長押し」と表示される。すなわち、操作促進画像 R N D は、第 1 選択画像 S T G 1 と、第 2 選択画像 S T G 2 の選択肢のうち、選択された選択肢を表す選択結果画像である。

30

【 1 3 1 5 】

その後、図 1 1 4 (K) に示すように、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に対して勝利する演出が実行される。この演出は、遊技者による演出ボタン 6 3 の連打操作の有無にかかわらず実行される。これにより大当たりが報知される。その後、図 1 1 4 (L) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「3 3 3」の大当たりの態様で停止表示される。

40

【 1 3 1 6 】

[操作指示表示演出 B]

図 1 1 5 は、操作指示表示演出 B を説明するための図である。操作指示表示演出は、遊技者に操作手段の操作を促す操作促進画像を表示した後、操作手段が操作されると操作促進画像の表示を消し、操作手段の操作が止められると、再び操作促進画像を表示する演出である。操作指示表示演出 B の図 1 1 5 (A) ~ (D) は、操作指示表示演出 A の図 1 1 4 (B) ~ (E) と同様である。すなわち、図 1 1 5 (A) は、操作指示表示演出 A の図 1 1 4 (A) の後に実行される。

【 1 3 1 7 】

50

図 1 1 5 (E) は、バトル演出のクライマックス部分が表示されている。このとき、遊技者によって演出ボタン 6 3 が操作 (例えば、連打) されていると、表示画面 7 a に操作無効画像 S M K と、ボタン画像 B T N が表示される。操作無効画像 S M K は、演出ボタン 6 3 の操作が無効の期間であることを遊技者に報知する画像である。ボタン画像 B T N には「×」の画像が重なって表示されており、操作が無効であることを報知している。この状態で、バトル演出のクライマックス部分の演出が進行する。

【 1 3 1 8 】

遊技者による演出ボタン 6 3 の操作 (例えば、連打) が中止されると、図 1 1 5 (F) に示すように、操作無効画像 S M K と、「×」が付いたボタン画像 B T N は表示が消える。すなわち、遊技者が操作していないため、操作が無効であることを報知する画像が必要ないためである。これにより、バトル映像のクライマックス部分をより多く見せることができる。

10

【 1 3 1 9 】

遊技者によって再度、演出ボタン 6 3 が操作 (例えば、連打) されると、図 1 1 5 (G) に示すように、操作無効画像 S M K と、「×」が付いたボタン画像 B T N が再度、表示される。この状態で、バトル演出のクライマックス部分の演出が進行する。

【 1 3 2 0 】

遊技者による演出ボタン 6 3 の操作 (例えば、連打) が再度、中止されると、図 1 1 5 (H) に示すように、操作無効画像 S M K と、「×」が付いたボタン画像 B T N は表示が消える。すなわち、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作すると操作無効画像 S M K と、「×」が付いたボタン画像 B T N が表示され、演出ボタン 6 3 の操作を中止するとこれらの表示が消える。

20

【 1 3 2 1 】

その後、図 1 1 5 (I) に示すように、表示画面 7 a に選択画像 S T 1、S T 2 が表示される。このとき、操作無効画像 S M K と、「×」が付いたボタン画像 B T N は表示されない。選択画像 S T G 1、S T G 2 は、遊技者に操作手段の操作によって、選択可能な複数の選択肢を含んだ画像であり、ここでは、「連打 (パンチ)」と表わされた第 1 選択画像 S T G 1 と、「長押し (キック)」と表わされた第 2 選択画像 S T G 2 とを含んでいる。演出ボタン 6 3 の操作によって、第 1 選択画像 S T G 1 と、第 2 選択画像 S T G 2 のうちの一方を選択する操作が可能となる。ここでは、選択された一方の表示色が変化する。

30

【 1 3 2 2 】

その後、所定時間が経過すると、図 1 1 5 (J) に示すように、操作無効画像 S M K と、「×」が付いたボタン画像 B T N が表示される。これにより、演出ボタン 6 3 の操作は無効になり、第 1 選択画像 S T G 1 と、第 2 選択画像 S T G 2 の選択を変更できなくなる。

【 1 3 2 3 】

その後、図 1 1 5 (K) に示すように、選択画像 S T G 1、S T G 2 のうち、選択されていない第 2 選択画像 S T G 2 の表示が消え、選択された第 1 選択画像 S T G 1 の表示が残る。その後、図 1 1 5 (L) に示すように、ボタン画像 B T N と、有効期間画像 T B I と、操作促進画像 R N D が表示される。有効期間画像 T B I は、演出ボタン 6 3 の操作の有効期間を表すメータ画像であり、特定の色の面積が増大することによって時間の経過を表すいわゆるタイマーバーである。操作促進画像 R N D は、ボタン画像 B T N に対する操作方向 (下方向) を表す矢印画像と「連打」の文字画像を含んでおり、遊技者に演出ボタン 6 3 を操作 (連打) することを促している。この操作促進画像 R N D は、選択画像 S T G 1、S T G 2 のうち、選択された内容に対応している。ここでは、「連打 (パンチ)」と表わされた第 1 選択画像 S T G 1 が選択されたため「連打」と表示される。「長押し (キック)」と表わされた第 2 選択画像 S T G 2 が選択された場合には「長押し」と表示される。すなわち、操作促進画像 R N D は、第 1 選択画像 S T G 1 と、第 2 選択画像 S T G 2 の選択肢のうち、選択された選択肢を表す選択結果画像である。

40

【 1 3 2 4 】

図 1 1 5 (L) は、操作指示表示演出 A の図 1 1 4 (J) と同様である。図 1 1 5 (L)

50

の後、操作指示表示演出 A の図 1 1 4 (K) (L) と同様の演出が実行される。

【 1 3 2 5 】

[操作指示表示演出 C]

図 1 1 6 は、操作指示表示演出 C を説明するための図である。操作指示表示演出は、遊技者に操作手段の操作を促す操作促進画像を表示した後、操作手段が操作されると操作促進画像の表示を消し、操作手段の操作が止められると、再び操作促進画像を表示する演出である。操作指示表示演出 C の図 1 1 6 (A) は、操作指示表示演出 A の図 1 1 4 (A) と同様である。すなわち、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されたあと、リーチの態様になる。ここでは左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がそれぞれ「3」で仮停止し、「3 ↓ 3」となる。その後、スペシャルリーチ演出としてのバトル演出が開始されることを報知するスペシャル演出開始画像 B K H が表示される。

10

【 1 3 2 6 】

図 1 1 6 (B) に示すように、スペシャルリーチ演出が開始されると、左装飾図柄 8 L の「3」は、縮小されて表示画面 7 a の左上に向かって表示を維持した状態で移動し、その位置で仮停止する。右装飾図柄 8 R の「3」は、縮小されて表示画面 7 a の右上に向かって表示を維持した状態で移動し、その位置で仮停止する。表示画面 7 a の中央には、味方キャラクター C R A と、敵キャラクター C R B と、メータ画像 M G と、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D とが表示される。メータ画像 M G は、味方キャラクター C R A が必殺技を繰り出すためのエネルギー量を示している。なお、メータ画像 M G が表す対象は任意のものを設定することができる。ボタン画像 B T N は、セレクトボタン 6 8 の外観の少なくとも一部を模した画像である。操作促進画像 R N D は、「長押してチャージしろ」の文字画像を含んでおり、遊技者にセレクトボタン 6 8 を操作（長押）することを促している。ここでは、ボタン画像 B T N が表すセレクトボタン 6 8 の 4 つのボタンのうち、上のボタンの色が変化しており、遊技者に上ボタンを押すことを報知している。遊技者によるセレクトボタン 6 8 の上ボタン長押に応じて、メータ画像 M G のメータがチャージされる演出が実行される。

20

【 1 3 2 7 】

遊技者によってセレクトボタン 6 8 の上ボタンが長押されると、図 1 1 6 (C) に示すように、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D の表示が消える。すなわち、遊技者が操作しているため、操作を促す画像が必要ないためである。これにより、バトル映像をより多く見せることができる。また、セレクトボタン 6 8 の上ボタンが長押により、メータ画像 M G のエネルギーがチャージされる演出が実行される。

30

【 1 3 2 8 】

バトル映像が表示されているときに、遊技者によるセレクトボタン 6 8 の上ボタン長押が中止されると、図 1 1 6 (D) に示すように、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D が再度、表示される。これにより、遊技者にセレクトボタン 6 8 の上ボタンの長押を再度、促している。このとき、メータ画像 M G のエネルギーが減少していく演出が実行されてもよい。

【 1 3 2 9 】

遊技者によって再度、セレクトボタン 6 8 の上ボタンが長押されると、図 1 1 6 (E) に示すように、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D の表示が再度、消える。このとき、メータ画像 M G のエネルギーが再度上昇する（チャージされる）演出が実行される。

40

【 1 3 3 0 】

図 1 1 6 (F) は、所定時間が経過した後に実行されるバトル演出のクライマックス部分が表示されている。このとき、セレクトボタン 6 8 の上ボタンが長押されると、表示画面 7 a に操作無効画像 S M K と、ボタン画像 B T N が表示される。操作無効画像 S M K は、セレクトボタン 6 8 の操作が無効の期間であることを遊技者に報知する画像である。ボタン画像 B T N には「×」の画像が重なって表示されており、操作が無効であることを報知している。この状態で、バトル演出のクライマックス部分の演出が進行する。

【 1 3 3 1 】

50

その後、図 1 1 6 (G) に示すように、所定時間が経過すると、操作無効画像 S M K と、「×」が付いたボタン画像 B T N は表示が消え、選択画像 S T 1、S T 2 と、ボタン画像 B T N と、選択促進画像 N T K と、が表示される。選択画像 S T G 1、S T G 2 は、遊技者によって、選択可能な複数の選択肢を含んだ画像であり、ここでは、「連打（パンチ）」と表わされた第 1 選択画像 S T G 1 と、「長押し（キック）」と表わされた第 2 選択画像 S T G 2 とを含んでいる。

【 1 3 3 2 】

ボタン画像 B T N は、既述のものと同様に、セレクトボタン 6 8 の外観の少なくとも一部を模した画像であり、ここでは、ボタン画像 B T N が表すセレクトボタン 6 8 の 4 つのボタンのうち、左右のボタンの色が変化しており、遊技者に左か右のボタンを押すことを報知している。選択促進画像 N T K は、「選択しろ」の文字画像を含んでおり、遊技者に、セレクトボタン 6 8 の左右ボタンを操作することによって、第 1 選択画像 S T G 1 と第 2 選択画像 S T G 2 の一方を選択することを促している。セレクトボタン 6 8 の左右のボタンの操作によって、第 1 選択画像 S T G 1 と、第 2 選択画像 S T G 2 のうちの一方を選択する操作が可能となっている。ここでは、第 1 選択画像 S T G 1 が選択されており、第 2 選択画像 S T G 2 の表示色が変化している。

【 1 3 3 3 】

その後、所定時間が経過すると、図 1 1 6 (H) に示すように、選択画像 S T G 1、S T G 2 のうち、選択されていない第 2 選択画像 S T G 2 の表示が消え、選択された第 1 選択画像 S T G 1 の表示が残る。ボタン画像 B T N と、選択促進画像 N T K の表示は維持されている。その後、図 1 1 6 (I) に示すように、ボタン画像 B T N と、選択促進画像 N T K の表示が消える。この状態で、遊技者がセレクトボタン 6 8 を操作すると、図 1 1 6 (J) に示すように、操作無効画像 S M K と、「×」が付いたボタン画像 B T N が表示される。これにより、セレクトボタン 6 8 の操作が無効の期間であることを遊技者に報知する。

【 1 3 3 4 】

その後、図 1 1 6 (K) に示すように、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に対して敗北する演出が実行される。その後、図 1 1 6 (L) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「3 2 3」のハズレの態様で停止表示される。

【 1 3 3 5 】

[効果例]

以下に、操作指示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 1 1 4 (B) ~ (E) に示すように、遊技者に操作手段の操作を促す操作促進画像 R N D を表示した後、操作手段が操作されると操作促進画像の表示を消し、操作手段の操作が止められると、再び操作促進画像 R N D を表示させる第 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。図 1 1 5、図 1 1 6 についても同様である。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 4 (F) (G) に示すように、第 1 の演出の後、操作手段が操作されているときに、操作手段の操作のうちの少なくとも 1 つが無効であることを示す操作無効画像 S M K を表示する第 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。図 1 1 5、図 1 1 6 についても同様である。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 4 (G) に示すように、第 2 の演出では、操作無効画像 S M K を表示させた状態で、遊技者に操作手段の操作によって選択可能な複数の選択肢を含んだ選択画像 S T G 1、S T G 2 を表示する第 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

10

20

30

40

50

でき、興趣の向上を図ることができる。図 1 1 5、図 1 1 6 についても同様である。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 4 (J) に示すように、第 2 の演出では、選択画像 S T G 1、S T G 2 が表示されているときに、遊技者によって、選択画像 S T G 1、S T G 2 に含まれる複数の選択肢のうちの 1 つが選択されると、選択された選択肢を表す選択結果画像 (操作促進画像 R N D) 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。図 1 1 5 についても同様である。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 4 (B) (D) に示すように、第 1 の演出では、操作促進画像 R N D とともに操作手段の外観の少なくとも一部を模した操作手段画像 B T N 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。図 1 1 5、図 1 1 6 についても同様である。

【 1 3 3 6 】

〔変形例〕

以下に、操作指示表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

操作指示表示演出 A では、図 1 1 4 (F) (G) に示すバトル演出のクライマックス部分において、演出ボタン 6 3 が操作されているか否かに関わらず操作無効画像 S M K が表示されるものとした。しかし、操作無効画像 S M K は、演出ボタン 6 3 が操作されているときに表示され、演出ボタン 6 3 が操作されていないときには表示されないように構成されてもよい。

【 1 3 3 7 】

〔変形例 2〕

操作指示表示演出 A、B において、操作無効画像 S M K が表示されているとき、演出ボタン 6 3 のすべての操作が無効になっていてもよいし、特定の操作 (例えば連打) のみが無効であり他の操作 (例えば長押) が有効としてもよい。同様に、操作指示表示演出 C において、操作無効画像 S M K が表示されているとき、セレクトボタン 6 8 の 4 つのボタンすべての操作が無効になっていてもよいし、特定のボタン (例えば、上下ボタン) のみが無効であり他の操作 (例えば左右ボタン) が有効としてもよい。

【 1 3 3 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 A 2 2 - 1〕

遊技者が操作可能な操作手段と、
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、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、遊技者に前記操作手段の操作を促す操作促進画像であり、
前記操作促進画像を表示した後、前記操作手段が操作されると前記操作促進画像の表示を消し、前記操作手段の操作が止められると、再び前記操作促進画像を表示させる第 1 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 2 2 - 2〕

態様 A 2 2 - 1 に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の操作のうちの少なくとも 1 つが無効であることを示す操作無効画像であり、
前記第 1 の演出の後、前記操作手段が操作されているときに前記操作無効画像を表示する第 2 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

[態 様 A 2 2 - 3]

態 様 A 2 2 - 2 に 記 載 の 遊 技 機 で あ っ て、
前 記 複 数 種 類 の 画 像 の う ち の 一 つ は、遊 技 者 に 前 記 操 作 手 段 の 操 作 に よ っ て 選 択 可 能 な 複
数 の 選 択 肢 を 含 ん だ 選 択 画 像 で あ り、
前 記 第 2 の 演 出 で は、前 記 操 作 無 効 画 像 を 表 示 さ せ た 状 態 で 前 記 選 択 画 像 を 表 示 す る 第 3
の 演 出 を 実 行 可 能 な、
こ と を 特 徴 と す る 遊 技 機。

[態 様 A 2 2 - 4]

態 様 A 2 2 - 3 に 記 載 の 遊 技 機 で あ っ て、
前 記 第 2 の 演 出 で は、前 記 選 択 画 像 が 表 示 さ れ て い る と き に、遊 技 者 に よ っ て、前 記 選 択 10
画 像 に 含 ま れ る 複 数 の 選 択 肢 の う ち の 1 つ が 選 択 さ れ る と、選 択 さ れ た 選 択 肢 を 表 す 選 択
結 果 画 像 が 表 示 さ れ る、
こ と を 特 徴 と す る 遊 技 機。

[態 様 A 2 2 - 5]

態 様 A 2 2 - 1 か ら 態 様 A 2 2 - 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、前 記 操 作 手 段 の 外 観 の 少 な く と も 一 部 を 模 し た 操 作
手 段 画 像 で あ り、
前 記 第 1 の 演 出 で は、前 記 操 作 促 進 画 像 と と も に 前 記 操 作 手 段 画 像 が 表 示 さ れ る、
こ と を 特 徴 と す る 遊 技 機。

【 1 3 3 9 】

以 下 に 図 1 1 7 ~ 図 1 1 9 を 用 い て ボ タ ン 特 殊 表 示 演 出 A ~ C に つ い て 説 明 す る。こ の ボ
タ ン 特 殊 表 示 演 出 は、待 ち 受 け 状 態 (遊 技 者 が 遊 技 し て い な い と き の デ モ 画 面 と な っ て い
る と き)、ま た は、装 飾 図 柄 の 変 動 演 出 中 な ど に 実 行 さ れ る。す な わ ち、画 像 制 御 用 マ イ
コ ン 1 0 1 が サ ブ 制 御 基 板 9 0 か ら 受 信 し た コ マ ン ド を 解 析 し、ボ タ ン 特 殊 表 示 演 出 を 実
行 す る 指 示 が 含 ま れ て い る と、R O M 1 0 3 か ら 対 応 す る 画 像 デ ー タ を 読 み 出 し て 画 像 表
示 装 置 7 の 表 示 画 面 7 a ま た は サ ブ 表 示 画 面 6 4 に 画 像 を 表 示 さ せ る。

【 1 3 4 0 】

本 実 施 形 態 の 遊 技 機 1 で は、セ レ ク ト ボ タ ン 6 8 を 備 え て い る。こ の セ レ ク ト ボ タ ン 6 8
は、上 下 左 右 に ボ タ ン を 備 え た 十 字 ボ タ ン 型 ボ タ ン で あ り、セ レ ク ト ボ タ ン 6 8 の 上 下 左
右 の ボ タ ン は そ れ ぞ れ 独 立 し て 遊 技 者 の 操 作 を 受 け 付 け る こ と が で き る。す な わ ち、サ ブ 30
制 御 基 板 9 0 は、セ レ ク ト ボ タ ン 6 8 の 上 下 左 右 の ボ タ ン か ら そ れ ぞ れ 独 立 し て 遊 技 者 の
操 作 (押 下) を、セ レ ク ト ボ タ ン 検 出 ス イ ッ チ 6 8 a を 介 し て 検 知 可 能 で あ る。

【 1 3 4 1 】

[ボ タ ン 特 殊 表 示 演 出 A]

図 1 1 7 は、ボ タ ン 特 殊 表 示 演 出 A を 説 明 す る た め の 図 で あ る。図 1 1 7 の ボ タ ン 特 殊 表
示 演 出 A は、待 ち 受 け 演 出、装 飾 図 柄 変 動 演 出、モ ー ド 変 更 演 出、お よ び、変 更 不 可 演 出
が お こ な わ れ る。待 ち 受 け 演 出 以 外 の 装 飾 図 柄 変 動 演 出、モ ー ド 変 更 演 出、お よ び、変 更
不 可 演 出 は、同 一 変 動 に お け る 演 出 で あ る。こ れ ら、待 ち 受 け 演 出 以 外 の 同 一 変 動 に お け
る 演 出 で は、表 示 画 面 7 a に お い て、保 留 アイ コ ン 9 A や 変 動 アイ コ ン 9 C が 表 示 さ れ て
い る が、図 で は 省 略 さ れ て い る。

【 1 3 4 2 】

ボ タ ン 特 殊 表 示 演 出 A で は、ま ず、図 1 1 7 (A) に 示 す よ う に、待 ち 受 け 演 出 が お こ な
わ れ る。こ の 待 ち 受 け 演 出 は、遊 技 者 が 所 定 期 間 ハ ン ド ル 6 0 を 操 作 し て 遊 技 を お こ な っ
て い な い と き、す な わ ち、表 示 画 面 7 a が 所 定 の デ モ ン ス ト レ ー シ ョ ン 画 面 と な っ て い る
と き に、遊 技 者 が セ レ ク ト ボ タ ン 6 8、ま た は、演 出 ボ タ ン 6 3 を 押 下 し た こ と に 応 じ て
お こ な わ れ る 演 出 で あ る。待 ち 受 け 演 出 で は、モ ー ド 示 唆 画 像 X L 1 と、セ レ ク ト ボ タ ン
画 像 X L 4 と、セ レ ク ト ボ タ ン 対 応 画 像 X L 4 A と、演 出 ボ タ ン 画 像 X L 5 と、演 出 ボ タ
ン 対 応 画 像 X L 5 A と が 表 示 さ れ る。

【 1 3 4 3 】

モ ー ド 示 唆 画 像 X L 1 は、1 つ の 表 示 モ ー ド を 示 唆 す る 画 像 で あ る。セ レ ク ト ボ タ ン 画 像 50

X L 4 は、セレクトボタン 6 8 を模した画像であり、セレクトボタン 6 8 の操作を促す画像である。セレクトボタン対応画像 X L 4 A は、セレクトボタン画像 X L 4 の右側に表示され、「選択」と表される。セレクトボタン対応画像 X L 4 A は、セレクトボタン 6 8 を操作することで、表示モードを選択可能であることを示唆している。演出ボタン画像 X L 5 は、演出ボタン 6 3 を模した画像であり、演出ボタン 6 3 の操作を促す画像である。演出ボタン対応画像 X L 5 A は、演出ボタン画像 X L 5 の右側に表示され、「決定」と表される。演出ボタン対応画像 X L 5 A は、演出ボタン 6 3 を操作することで、選択した表示モードを決定することを示唆している。図 1 1 7 (A) の例では、モード示唆画像 X L 1 は、「モード B」が選択されている。

【 1 3 4 4 】

10

待ち受け中において遊技者が遊技球を発射して第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球することにより、特別図柄の変動が開始され、図 1 1 7 (B) 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、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央から右側にかけて表示され、上下方向に変動する。また、装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a の左下において、モード示唆画像 X L 1 と、セレクトボタン画像 X L 4 とが表示される。この場合、モード示唆画像 X L 1 は、セレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられるように表示される。具体的には、モード示唆画像 X L 1 は、セレクトボタン画像 X L 4 の上側に表示され、すなわち、モード示唆画像 X L 1 は、セレクトボタン画像 X L 4 の十字ボタンの上ボタンに対応付けられるように表示される。

【 1 3 4 5 】

20

次に、図 1 1 7 (C) 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、モード示唆画像 X L 1 は、継続してセレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられている。また、モード変更演出では、遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタンを操作（押下）することにより、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動中にも関わらずに、モード示唆画像 X L 1 における表示モードを変更する演出である。図 1 1 7 (C) の例では、モード示唆画像 X L 1 は「モード C」に変更されている。モード示唆画像 X L 1 において表示モードがモード B に変更されると、表示画面 7 a における表示モードがモード B になる。

【 1 3 4 6 】

次に、図 1 1 7 (D) に示すように、変更不可演出が実行される。この変更不可演出では、モード示唆画像 X L 1 と、セレクトボタン画像 X L 4 とを隠すように、モード変更不可画像 X L 6 が表示される。モード変更不可画像 X L 6 は、四角形に×印で薄い暗く表され、モード示唆画像 X L 1 の変更が所定期間（本実施形態では当該変動が終わるまで）できないことを示唆している。言い換えれば、モード変更不可画像 X L 6 は、セレクトボタン 6 8 の入力が入力が所定期間（本実施形態では当該変動が終わるまで）、無効になることを示唆している。

30

その後、リーチ演出がおこなわれ、はずれ図柄または大当たり図柄が表示され、大当たり遊技演出がおこなわれる。

【 1 3 4 7 】

なお、上記待ち受け演出、装飾図柄変動演出、モード変更演出、および、変更不可演出の各演出において、モード示唆画像 X L 1 、セレクトボタン画像 X L 4 が表示されているが、各演出で態様が異なってもよい。例えば、待ち受け演出におけるモード示唆画像 X L 1 と、装飾図柄変動演出におけるモード示唆画像 X L 1 との大きさ、色、形状などが異なっても良い。

40

【 1 3 4 8 】

[ボタン特殊表示演出 B]

図 1 1 8 は、ボタン特殊表示演出 B を説明するための図である。図 1 1 8 のボタン特殊表示演出 B は、待ち受け演出、装飾図柄変動演出、モード変更演出、言語変更演出、オートボタン変更演出、および、変更不可演出がおこなわれる。待ち受け演出以外の装飾図柄変動演出、モード変更演出、言語変更演出、オートボタン変更演出、および、変更不可演出は、同一変動における演出である。これら、待ち受け演出以外の同一変動における演出で

50

は、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 1 3 4 9 】

ボタン特殊表示演出 B では、まず、図 1 1 8 (A) に示すように、待ち受け演出がおこなわれる。この待ち受け演出は、遊技者が所定期間ハンドル 6 0 を操作して遊技をおこなっていないとき、すなわち、表示画面 7 a が所定のデモンストレーション画面となっているときに、遊技者がセレクトボタン 6 8、または、演出ボタン 6 3 を押下したことに応じておこなわれる演出である。待ち受け演出では、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 と、セレクトボタン画像 X L 4 と、セレクトボタン対応画像 X L 4 A と、演出ボタン画像 X L 5 と、演出ボタン対応画像 X L 5 A とが表示される。

【 1 3 5 0 】

モード示唆画像 X L 1 は、1 つの表示モードを示唆する画像である。ボタンオート有無示唆画像 X L 2 は、表示画面 7 a に演出ボタン 6 3 の押下を促すボタン画像がでた場合に、演出ボタン 6 3 を押すことなく自動で押下したことになるボタンオートモードが ON か OFF かを表す画像である。言語示唆画像 X L 3 は、表示画面 7 a における表示演出で用いる言語を示唆する画像である。例えば、言語示唆画像 X L 3 において、言語が「英語」と表記されている場合には、言語モードが英語となっており、表示画面 7 a における表示演出では部分的または全体的に英語が用いられる。セレクトボタン画像 X L 4 は、セレクトボタン 6 8 を模した画像であり、セレクトボタン 6 8 の操作を促す画像である。セレクトボタン対応画像 X L 4 A は、セレクトボタン画像 X L 4 の右側に表示され、「選択」と表される。セレクトボタン対応画像 X L 4 A は、セレクトボタン 6 8 を操作することで、表示モード、ボタンオートモードの有無、言語モードを選択可能であることを示唆している。演出ボタン画像 X L 5 は、演出ボタン 6 3 を模した画像であり、演出ボタン 6 3 の操作を促す画像である。演出ボタン対応画像 X L 5 A は、演出ボタン画像 X L 5 の右側に表示され、「決定」と表される。演出ボタン対応画像 X L 5 A は、演出ボタン 6 3 を操作することで、選択した表示モード、ボタンオートモードの有無、および、言語モードを決定することを示唆している。図 1 1 8 (A) の例では、モード示唆画像 X L 1 は、「モード B」が選択され、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 は、「オート ON」が選択され、言語示唆画像 X L 3 は、「日本語」が選択されている。

【 1 3 5 1 】

待ち受け中において遊技者が遊技球を発射して第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球することにより、特別図柄の変動が開始され、図 1 1 8 (B) 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、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央から右側にかけて表示され、上下方向に変動する。また、装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a の左下において、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 と、セレクトボタン画像 X L 4 とが表示される。この場合、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 とは、セレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられるように表示される。具体的には、モード示唆画像 X L 1 は、セレクトボタン画像 X L 4 の上側に表示され、すなわち、モード示唆画像 X L 1 は、セレクトボタン画像 X L 4 の十字ボタンの上ボタンに対応付けられるように表示される。また、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 は、セレクトボタン画像 X L 4 の左側に表示され、すなわち、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 は、セレクトボタン画像 X L 4 の十字ボタンの左ボタンに対応付けられるように表示される。言語示唆画像 X L 3 は、セレクトボタン画像 X L 4 の下側に表示され、すなわち、言語示唆画像 X L 3 は、セレクトボタン画像 X L 4 の十字ボタンの下ボタンに対応付けられるように表示される。

【 1 3 5 2 】

次に、図 1 1 8 (C) 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、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X

L 3 とは、継続してセレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられている。また、モード変更演出では、遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタンを操作（押下）することにより、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動中にも関わらずに、モード示唆画像 X L 1 における表示モードを変更する演出である。図 1 1 8 (C) の例では、モード示唆画像 X L 1 は「モード C」に変更されている。モード示唆画像 X L 1 において表示モードがモード B に変更されると、表示画面 7 a における表示モードがモード B になる。

【 1 3 5 3 】

次に、図 1 1 8 (D) に示すように、言語変更演出がおこなわれる。この言語変更演出では、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 とは、継続してセレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられている。また、言語変更演出では、遊技者がセレクトボタン 6 8 の下ボタンを操作（押下）することにより、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動中にも関わらずに、言語示唆画像 X L 3 における言語モードが変更する演出である。図 1 1 8 (D) の例では、言語示唆画像 X L 3 は言語モードが「中国語」に変更されている。言語示唆画像 X L 3 において言語が中国語に変更されると、表示画面 7 a で表される言語が中国語になる。

10

【 1 3 5 4 】

次に、図 1 1 8 (E) に示すように、オートボタン変更演出がおこなわれる。このオートボタン変更演出では、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 とは、継続してセレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられている。また、オートボタン変更演出では、遊技者がセレクトボタン 6 8 の左ボタンを操作（押下）することにより、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動中にも関わらずに、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 におけるボタンオートモードの ON または OFF を変更する演出である。図 1 1 8 (E) の例では、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 は、ボタンオートモードが ON から OFF に変更されて、「オート OFF」となっている。ボタンオート有無示唆画像 X L 2 においてボタンオートモードがオート OFF に変更されると、演出ボタン 6 3 を操作しなくても演出ボタン 6 3 の操作がなされたとみなされ、演出ボタン 6 3 の操作が有効となる。

20

【 1 3 5 5 】

次に、図 1 1 8 (F) に示すように、変更不可演出が実行される。この変更不可演出では、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 と、セレクトボタン画像 X L 4 とを隠すように、モード変更不可画像 X L 6 が表示される。モード変更不可画像 X L 6 は、四角形に×印で薄い暗く表され、モード示唆画像 X L 1、ボタンオート有無示唆画像 X L 2、または、言語示唆画像 X L 3 の変更が所定期間（本実施形態では当該変動が終わるまで）できないことを示唆している。言い換えれば、モード変更不可画像 X L 6 は、セレクトボタン 6 8 の入力が入力が所定期間（本実施形態では当該変動が終わるまで）、無効になることを示唆している。

30

その後、リーチ演出がおこなわれ、はずれ図柄または大当たり図柄が表示され、大当たり遊技演出がおこなわれる。

【 1 3 5 6 】

なお、上記待ち受け演出、装飾図柄変動演出、モード変更演出、言語変更演出、オートボタン変更演出、および、変更不可演出の各演出において、モード示唆画像 X L 1、ボタンオート有無示唆画像 X L 2、言語示唆画像 X L 3、セレクトボタン画像 X L 4 が表示されているが、各演出で態様が異なってもよい。例えば、待ち受け演出におけるモード示唆画像 X L 1 と、装飾図柄変動演出におけるモード示唆画像 X L 1 との大きさ、色、形状などが異なっても良い。

40

【 1 3 5 7 】

[ボタン特殊表示演出 C]

図 1 1 9 は、ボタン特殊表示演出 C を説明するための図である。図 1 1 9 のボタン特殊表示演出 C は、待ち受け演出、装飾図柄変動演出、モード変更演出、言語変更演出、オートボタン変更演出、変更不可演出、および、スーパーリーチ演出 A ~ D がおこなわれる。待

50

ち受け演出以外の装飾図柄変動演出、モード変更演出、言語変更演出、オートボタン変更演出、変更不可演出、および、スーパーリーチ演出 A ～ D は、同一変動における演出である。これら、待ち受け演出以外の同一変動における演出では、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 1 3 5 8 】

ボタン特殊表示演出 C では、まず、図 1 1 9 (A) に示すように、待ち受け演出がおこなわれる。この待ち受け演出は、遊技者が所定期間ハンドル 6 0 を操作して遊技をおこなっていないとき、すなわち、表示画面 7 a が所定のデモンストレーション画面となっているときに、遊技者がセレクトボタン 6 8、または、演出ボタン 6 3 を押下したことに応じておこなわれる演出である。待ち受け演出では、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 と、セレクトボタン画像 X L 4 と、セレクトボタン対応画像 X L 4 A と、演出ボタン画像 X L 5 と、演出ボタン対応画像 X L 5 A とが表示される。

10

【 1 3 5 9 】

モード示唆画像 X L 1 は、1 つの表示モードを示唆する画像である。ボタンオート有無示唆画像 X L 2 は、表示画面 7 a に演出ボタン 6 3 の押下を促すボタン画像がでた場合に、演出ボタン 6 3 を押すことなく自動で押下したことになるボタンオートモードが ON か OFF かを表す画像である。言語示唆画像 X L 3 は、表示画面 7 a における表示演出で用いる言語を示唆する画像である。例えば、言語示唆画像 X L 3 において、言語が「英語」と表記されている場合には、言語モードが英語となっており、表示画面 7 a における表示演出では部分的または全体的に英語が用いられる。セレクトボタン画像 X L 4 は、セレクトボタン 6 8 を模した画像であり、セレクトボタン 6 8 の操作を促す画像である。セレクトボタン対応画像 X L 4 A は、セレクトボタン画像 X L 4 の右側に表示され、「選択」と表される。セレクトボタン対応画像 X L 4 A は、セレクトボタン 6 8 を操作することで、表示モード、ボタンオートモードの有無、言語モードを選択可能であることを示唆している。演出ボタン画像 X L 5 は、演出ボタン 6 3 を模した画像であり、演出ボタン 6 3 の操作を促す画像である。演出ボタン対応画像 X L 5 A は、演出ボタン画像 X L 5 の右側に表示され、「決定」と表される。演出ボタン対応画像 X L 5 A は、演出ボタン 6 3 を操作することで、選択した表示モード、ボタンオートモードの有無、および、言語モードを決定することを示唆している。図 1 1 9 (A) の例では、モード示唆画像 X L 1 は、「モード B」が選択され、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 は、「オート ON」が選択され、言語示唆画像 X L 3 は、「日本語」が選択されている。

20

30

【 1 3 6 0 】

待ち受け中において遊技者が遊技球を発射して第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球することにより、特別図柄の変動が開始され、図 1 1 9 (B) 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、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央から右側にかけて表示され、上下方向に変動する。また、装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a の左下において、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 と、セレクトボタン画像 X L 4 とが表示される。この場合、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 とは、セレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられるように表示される。具体的には、モード示唆画像 X L 1 は、セレクトボタン画像 X L 4 の上側に表示され、すなわち、モード示唆画像 X L 1 は、セレクトボタン画像 X L 4 の十字ボタンの上ボタンに対応付けられるように表示される。また、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 は、セレクトボタン画像 X L 4 の左側に表示され、すなわち、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 は、セレクトボタン画像 X L 4 の十字ボタンの左ボタンに対応付けられるように表示される。言語示唆画像 X L 3 は、セレクトボタン画像 X L 4 の下側に表示され、すなわち、言語示唆画像 X L 3 は、セレクトボタン画像 X L 4 の十字ボタンの下ボタンに対応付けられるように表示される。

40

【 1 3 6 1 】

50

次に、図 1 1 9 (C) 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、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 とは、継続してセレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられている。また、モード変更演出では、遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタンを操作 (押下) することにより、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動中にも関わらずに、モード示唆画像 X L 1 における表示モードを変更する演出である。図 1 1 9 (C) の例では、モード示唆画像 X L 1 は「モード C 」に変更されている。モード示唆画像 X L 1 において表示モードがモード B に変更されると、表示画面 7 a における表示モードがモード B になる。

【 1 3 6 2 】

次に、図 1 1 9 (D) に示すように、言語変更演出がおこなわれる。この言語変更演出では、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 とは、継続してセレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられている。また、言語変更演出では、遊技者がセレクトボタン 6 8 の下ボタンを操作 (押下) することにより、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動中にも関わらずに、言語示唆画像 X L 3 における言語モードが変更する演出である。図 1 1 9 (D) の例では、言語示唆画像 X L 3 は言語モードが「中国語」に変更されている。言語示唆画像 X L 3 において言語が中国語に変更されると、表示画面 7 a で表される言語が中国語になる。

【 1 3 6 3 】

次に、図 1 1 9 (E) に示すように、オートボタン変更演出がおこなわれる。このオートボタン変更演出では、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 とは、継続してセレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられている。また、オートボタン変更演出では、遊技者がセレクトボタン 6 8 の左ボタンを操作 (押下) することにより、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動中にも関わらずに、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 におけるボタンオートモードの O N または O F F を変更する演出である。図 1 1 9 (E) の例では、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 は、ボタンオートモードが O N から O F F に変更されて、「オート O F F 」となっている。ボタンオート有無示唆画像 X L 2 においてボタンオートモードがオート O F F に変更されると、演出ボタン 6 3 を操作しなくても演出ボタン 6 3 の操作がなされたとみなされ、演出ボタン 6 3 の操作が有効となる。

【 1 3 6 4 】

次に、図 1 1 9 (F) に示すように、変更不可演出が実行される。この変更不可演出では、モード示唆画像 X L 1 と、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 と、言語示唆画像 X L 3 と、セレクトボタン画像 X L 4 とを隠すように、モード変更不可画像 X L 6 が表示される。モード変更不可画像 X L 6 は、四角形に × 印で薄い暗く表され、モード示唆画像 X L 1 、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 、または、言語示唆画像 X L 3 の変更が所定期間 (本実施形態では当該変動が終わるまで) でできないことを示唆している。言い換えれば、モード変更不可画像 X L 6 は、セレクトボタン 6 8 の入力 that 所定期間 (本実施形態では当該変動が終わるまで) 、無効になることを示唆している。

【 1 3 6 5 】

次に、図 1 1 9 (G) に示すように、スーパーリーチ演出 A がおこなわれる。このスーパーリーチ演出 A では、モード変更不可画像 X L 6 が継続して表示された状態で、装飾図柄 8 L , 8 R が 7 図柄で仮停止し、装飾図柄 8 C が高速変動することによってリーチ状態が形成され、演出ボタン画像 X L 7 が表示される。この演出ボタン画像 X L 7 は、演出ボタン 6 3 を模した画像であり、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作 (押下) を促す画像である。

【 1 3 6 6 】

次に、図 1 1 9 (H) に示すように、スーパーリーチ演出 B がおこなわれる。このスーパーリーチ演出 B では、モード変更不可画像 X L 6 の表示、および、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によるリーチ状態が継続され、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことにより、チャンスアップ画像 X L 8 が表示される。このチャンスアップ画像 X L 8 は、大当たり期待度が上昇したことを示唆する画像であり、「激アツ」と表記されている。

10

20

30

40

50

【 1 3 6 7 】

次に、図 1 1 9 (I) に示すように、スーパーリーチ演出 C がおこなわれる。このスーパーリーチ演出 C では、モード変更不可画像 X L 6 の表示、および、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によるリーチ状態が継続され、セレクトボタン画像 X L 9 が表示される。このセレクトボタン画像 X L 9 は、セレクトボタン 6 8 を模した画像であり、遊技者にセレクトボタン 6 8 の操作 (押下) を促す画像である。

【 1 3 6 8 】

次に、図 1 1 9 (J) に示すように、スーパーリーチ演出 D がおこなわれる。このスーパーリーチ演出 D では、モード変更不可画像 X L 6 の表示が継続された状態で、遊技者によってセレクトボタン 6 8 の上下左右のボタンうちいずれかボタンの操作がおこなわれることにより、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって 7 図柄の大当たり図柄が表示される。その後、大当たり遊技演出がおこなわれる。

10

【 1 3 6 9 】

なお、上記待ち受け演出、装飾図柄変動演出、モード変更演出、言語変更演出、オートボタン変更演出、変更不可演出、および、スーパーリーチ演出 A ~ D の各演出において、モード示唆画像 X L 1、ボタンオート有無示唆画像 X L 2、言語示唆画像 X L 3、セレクトボタン画像 X L 4 が表示されているが、各演出で態様が異なってもよい。例えば、待ち受け演出におけるモード示唆画像 X L 1 と、装飾図柄変動演出におけるモード示唆画像 X L 1 との大きさ、色、形状などが異なっても良い。

【 1 3 7 0 】

20

[変形例]

上記ボタン特殊表示演出 B ~ C では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、モード示唆画像 X L 1、ボタンオート有無示唆画像 X L 2、言語示唆画像 X L 3、セレクトボタン画像 X L 4、モード変更不可画像 X L 6 と重なり合うときがあってもよい。この場合、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、モード示唆画像 X L 1、ボタンオート有無示唆画像 X L 2、言語示唆画像 X L 3、セレクトボタン画像 X L 4、モード変更不可画像 X L 6 よりも後ろ側に配置されてもよい。

上記ボタン特殊表示演出 B ~ C において、モード示唆画像 X L 1、ボタンオート有無示唆画像 X L 2、言語示唆画像 X L 3、および、セレクトボタン画像 X L 4 に対応づけて、保留数を表す保留表示、特別図柄の表示結果を表す抽選結果表示をおこなうようにしてもよい。この保留表示は、保留数を表す数字のみから構成されてもよい。また、この抽選結果表示は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の停止図柄と同じ配列となるように表示されてもよい。例えば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 7 7 7 」となっていれば、抽選結果表示も「 7 7 7 」と表示される。

30

【 1 3 7 1 】

[効果例]

上記ボタン特殊表示演出 A ~ C では、モード変更演出において、モード示唆画像 X L 1 と、セレクトボタン画像 X L 4 とが対応付けられて表示された状態で、表示モードを変更する場合には、対応する表示モードのモード示唆画像 X L 1 に変更する。この構成によれば、表示モードを変更する場合であっても、モード示唆画像 X L 1 は、セレクトボタン画像 X L 4 に対応づけられるので、遊技者は、モード示唆画像 X L 1 を変更するためにはセレクトボタン画像 X L 4 を用いればよいことを容易に認識でき、迅速に好適な表示モードに変更することができる。その結果、表示モードの変更を円滑にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 3 7 2 】

上記ボタン特殊表示演出 A ~ C では、変更不可演出に示すように、表示モード変更がおこなわれた後、表示モードを変更できない表示モード変更不可期間が存在する。この構成によれば、表示モードを変更後、表示モード変更不可期間が設けられるので、遊技者が表示モードの変更をおこなうことにより気が散ることを抑制することができ、表示画面 7 a における表示演出に遊技者が集中することができる。その結果、遊技の興趣を向上させるこ

50

とができる。

【 1 3 7 3 】

上記ボタン特殊表示演出 A ～ C では、モード変更演出後に、変更不可演出がおこなわれ、変更不可演出では、モード変更不可画像 X L 6 がモード示唆画像 X L 1 に重なるように表示される。この構成によれば、遊技者は、素早く表示モードの変更が不可であることを認識することができ、表示モードを変更しようとはせずに、表示画面 7 a における表示演出に遊技者は集中することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 3 7 4 】

上記ボタン特殊表示演出 B ～ C では、モード示唆画像 X L 1 がセレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられて表示されているときに、言語示唆画像 X L 3 がセレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられて表示される。この構成によれば、言語示唆画像 X L 3 を変更する場合であっても、言語示唆画像 X L 3 は、セレクトボタン画像 X L 4 に対応づけられるので、遊技者は、言語示唆画像 X L 3 を変更するためにはセレクトボタン画像 X L 4 を用いればよいことを容易に認識でき、迅速に好適な表示モードに変更することができる。その結果、表示モードの変更を円滑にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 3 7 5 】

上記ボタン特殊表示演出 B ～ C では、モード示唆画像 X L 1 がセレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられて表示されているときに、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 がセレクトボタン画像 X L 4 に対応付けられて表示される。この構成によれば、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 を変更する場合であっても、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 は、セレクトボタン画像 X L 4 に対応づけられるので、遊技者は、ボタンオート有無示唆画像 X L 2 を変更するためにはセレクトボタン画像 X L 4 を用いればよいことを容易に認識でき、迅速に好適な表示モードに変更することができる。その結果、表示モードの変更を円滑にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 3 7 6 】

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 L - 1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段と操作可能な操作手段とを備える遊技機であって、前記表示手段において複数の表示モードのうちの 1 つの表示モードを実行可能であり、前記操作部の操作によって前記表示モードを変更可能であり、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、1 つの表示モードを示唆する表示モード示唆画像と、前記操作部を表す操作手段画像とを対応付けて表示する演出であり、前記第 2 の表示演出は、前記表示モードを第 1 の表示モードから第 2 の表示モードに変更する場合には、前記第 1 の表示モードを示唆する前記表示モード示唆画像から前記第 2 の表示モードを示唆する前記表示モード示唆画像に変更する演出であり、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、前記組み合わせ演出では、特別図柄の変動中において、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、ことを特徴とする遊技機。

30

40

[態様 X L - 2]

態様 X L - 1 に記載の遊技機であって、前記組み合わせ演出における前記第 2 の表示演出がおこなわれた後、前記表示モードを変更できない表示モード変更不可期間が存在する、ことを特徴とする遊技機。

[態様 X L - 3]

態様 X L - 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、

50

前記第 3 の表示演出は、前記表示モード変更不可期間中において、前記表示モードの変更が不可であることを表す表示モード変更不可画像を表示する演出であり、
 前記組み合わせ演出は、前記第 3 の表示演出を含む場合があり、
 前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出の後、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、
 前記第 3 の表示演出の前記表示モード変更不可画像は、前記表示モード示唆画像に重なるように表示される、
 ことを特徴とする遊技機。

〔態様 X L - 4 〕

態様 X L - 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 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、表示で用いる言語を示唆する言語示唆画像と、前記操作手段画像とを対応付けて表示する演出であり、
 前記組み合わせ演出は、前記第 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 4 の表示演出は、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときにおこなわれる、
 ことを特徴とする遊技機。

〔態様 X L - 5 〕

態様 X L - 3 または態様 X L - 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 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、前記操作手段の操作が自動であることを示唆する操作手段オート画像と、前記操作手段画像とを対応付けて表示する演出であり、
 前記組み合わせ演出は、前記第 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 の表示演出は、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときにおこなわれる、
 ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 7 7 〕

以下に図 1 2 0 ~ 図 1 2 2 を用いて演出ボタン有効無効表示演出 A ~ C について説明する。
 図 1 2 0 ~ 図 1 2 2 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される各種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 3 7 8 〕

この演出ボタン有効無効表示演出は、装飾図柄の変動演出（変動表示）中に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を解析し、演出ボタン有効無効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。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を解析し、遊技盤 2 に備える第 2 可動役物 1 5 の位置および発光態様を変化させたりする。

【 1 3 7 9 〕

ここでは、まず演出ボタン有効無効表示演出 A について説明し、演出ボタン有効無効表示演出 B、そして演出ボタン有効無効表示演出 C について順番に説明する。

【 1 3 8 0 〕

〔演出ボタン有効無効表示演出 A 〕

演出ボタン有効無効表示演出 A について図 1 2 0 を参照して説明する。図 1 2 0 は、演出ボタン有効無効表示演出 A を説明するための図である。演出ボタン有効無効表示演出 A は、装飾図柄の変動演出（変動表示）中に行われるものである。

【 1 3 8 1 〕

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、図示しない 3 つの装飾図柄の変動表示領域（「装飾図柄の変動領域」ともいう。）として縦長の矩形領域が 3 つ（つまり表示画面 7 a を列状に 3 つ等分された領域）が設けられており、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 が各変動表示領域の上側から表示画面 7 a の下側へ向かってリールが回転される表示態様により装

10

20

30

40

50

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。

【１３８２】

具体的には、左装飾図柄８Ｌが左変動表示領域の上側から左変動表示領域８の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の変動演出（変動表示）が開始され、中装飾図柄８Ｃが中変動表示領域の上側から中変動表示領域の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の変動演出（変動表示）が開始され、右装飾図柄８Ｒが右変動表示領域の上側から右変動表示領域の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の変動演出（変動表示）が開始される。左変動表示領域の縦距離寸法、中変動表示領域の縦距離寸法、右変動表示領域の縦距離寸法が同一の縦距離寸法であり、さらに、左変動表示領域の横距離寸法、中変動表示領域の横距離寸法、右変動表示領域の横距離寸法が同一の横距離寸法となっている。

10

【１３８３】

各装飾図柄の変動演出（変動表示）では、いずれも、数字「１」→数字「２」→数字「３」→数字「４」→数字「５」→数字「６」→数字「７」→数字「８」→数字「９」→数字「１」→数字「２」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

【１３８４】

数字「１」～数字「９」のうち、数字「７」を除く奇数の図柄である数字「１」、数字「３」、数字「５」、数字「９」が明るい赤色を有し、偶数の図柄である数字「２」、数字「４」、数字「６」、数字「８」が明るい青色を有し、数字「７」が黄色（ゴールド色）を有している。また数字「１」～数字「９」の大きさは、それぞれ縦距離寸法が左変動表示領域（中変動表示領域、右変動表示領域）の縦距離寸法の約３分の１の距離寸法を有し、それぞれ横距離寸法が左変動表示領域（中変動表示領域、右変動表示領域）の横距離寸法の約２分の１の距離寸法を有した通常サイズとなっている。なお、数字「１」～数字「９」は、楷書体、ゴシック体、明朝体など既存の書体（一般に流通している書体）と異なる演出用としてあらたに作成された特別書体（独自作成された特別書体）により形成されている。

20

【１３８５】

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。背景画像には複数種類が用意されており、適宜、背景画像が切り替わるようになっている。

30

【１３８６】

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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される横長矩形形状を有するサブ変動領域ＫＳＺが設けられている。サブ変動領域ＫＳＺの背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域ＫＳＺは、表示画面７ａの右上側に配置されているため、右装飾図柄８Ｒの変動領域となっている右変動表示領域と重なっているものの、サブ変動領域ＫＳＺが最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄８Ｒがサブ変動領域ＫＳＺの後方に配置され右装飾図柄８Ｒによりサブ変動領域ＫＳＺが遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域ＫＳＺの後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域ＫＳＺが遮られることがない。つまり、サブ変動領域ＫＳＺに表示される内容が右装飾図柄８Ｒや他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。

40

【１３８７】

50

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域 K S Z の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域 K S Z の背景画像の手前側に配置され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 7 a から消えることがない。

【 1 3 8 8 】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

10

【 1 3 8 9 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域 K S Z において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

【 1 3 9 0 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R 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 8 L と右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、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。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

20

【 1 3 9 1 】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

30

【 1 3 9 2 】

これに対して、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当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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。

40

【 1 3 9 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（台座画像）の上）に表示（載置）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（台座画像）の上）に保留アイコン 9 A がそれぞれ表示可能（載置可能）とされ、最大で 4 つの保留アイコン 9 A をストックすることができるようになっている。4 つ

50

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 9 4 】

当該変動表示位置 9 C d が表示画面 7 a の下側中央に配置され、第 1 保留表示位置 9 A d が当該変動表示位置 9 C d の左側に配置されているため、当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d とは、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域と重なっているものの、中装飾図柄 8 C が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置され中装飾図柄 8 C により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

10

【 1 3 9 5 】

第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a の左下側に配置されているため、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d は、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域と重なっているものの、左装飾図柄 8 L が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置され左装飾図柄 8 L により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

20

【 1 3 9 6 】

このように、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d のうち、第 1 保留表示位置 9 A d が中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域と重なり、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域と重なるようになっているため、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d からなる第 1 特図保留としての保留表示エリアが中変動表示領域と左変動表示領域とに跨って配置されている。

30

【 1 3 9 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 ~ 第 3 保留表示位置 9 A d には、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 9 A 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 つ存在する状態となっている。なお、以下の説明では、装飾図柄の変動演出（変動表示）中において、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とへ遊技球が入球しない場合を前提とする。

40

【 1 3 9 8 】

また、表示画面 7 a の左上側には、上述したサブ変動領域 K S Z と対向して（同一の水平線上に並んで）、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、がそれぞれ保留数（数字）として表示される横長矩形形状を有する保留数表示領域 H S が設けられている。保留数表示領域 H S の縦距離寸法とサブ変動領域 K S Z の縦距離寸法とは、同一の距離寸法を有し、保留数表示領域 H S の横距離寸法とサブ変動領域 K S Z の横距離寸法とは、同一の距離寸法を有している。つまり、保留数表示領域 H S の形状とサブ変動領域 K S Z の形状とが同一の形状となっている。

50

【 1 3 9 9 】

保留数表示領域 H S の背景画像は、サブ変動領域 K S Z の背景画像と異なり、無色透明に固定されており、不透明となったり、他の色へ変化したりすることがない。保留数表示領域 H S は、表示画面 7 a の左上側に配置されているため、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域と重なっているものの、保留数表示領域 H S が最も手前側となるように配置されることで、左装飾図柄 8 L が保留数表示領域 H S の後方に配置され左装飾図柄 8 L により保留数表示領域 H S が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が保留数表示領域 H S の後方に配置され他の演出画像により保留数表示領域 H S が遮られることがない。

【 1 4 0 0 】

10

第 1 特図保留の数（保留数（数字））と第 2 特図保留の数（保留数（数字））とは、小型の装飾図柄の書体と異なる書体（例えば、ゴシック体）となっており、保留数表示領域 H S の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色にそれぞれ設定されており、他の色へ変化することがない。第 1 特図保留の数（保留数（数字））と第 2 特図保留の数（保留数（数字））とは、保留数表示領域 H S の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、表示画面 7 a から消えることがない。具体的には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で保留数表示領域 H S の左側、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保留数表示領域 H S の右側に互いに離間した状態で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。つまり、保留数表示領域 H S に表示される内容が他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、第 1 特図保留の数を示す青色は、偶数の図柄である数字「2」、数字「4」、数字「6」、数字「8」が有する明るい青色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。第 2 特図保留の数を赤色は、数字「7」を除く奇数の図柄である数字「1」、数字「3」、数字「5」、数字「9」が有する明るい赤色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。

20

【 1 4 0 1 】

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（当たり濃厚））という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

30

【 1 4 0 2 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで一斉に変動演出（変動表示）が開始され、図 1 2 0（A）に示すように、左装飾図柄 8 L が左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動演出（変動表示）が開始され、中装飾図柄 8 C が左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動演出（変動表示）が開始され、右装飾図柄 8 R が左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動演出（変動表示）が開始される。

40

【 1 4 0 3 】

その後、図 1 2 0（B）に示すように、左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示する左装飾図柄 8 L が左変動表示領域の中央で数字「1」で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、その後、右変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示する右装飾図柄 8 R が右変動表示領域の中央で数字「1」で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄（ここでは数字「1」）となってリーチが形成される。このとき、中装飾

50

図柄 8 C は、中変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示が継続されている。

【 1 4 0 4 】

リーチが形成され、図 1 2 0 (C) に示すように、演出ボタン有効無効表示演出 A が開始されると、閃光 F L が反時計回り楕円軌道を描くように、表示画面 7 a の下辺外側から表示画面 7 a 内へ飛び込み、表示画面 7 a の右辺へ向かって通過して表示画面 7 a の右辺外側へ飛び出すと、再び表示画面 7 a の上辺外側から表示画面 7 a 内へ飛び込み、表示画面 7 a の中央付近で止まって爆発する表示態様となる。なお、表示画面 7 a の右上側には、上述したサブ変動領域 K S Z が設けられているものの、サブ変動領域 K S Z が最も手前側に配置されているため、閃光 F L の一部がサブ変動領域 K S Z を通過しても、閃光 F L の一部がサブ変動領域 K S Z により覆われた状態となる。

10

【 1 4 0 5 】

閃光 F L が表示画面 7 a の中央付近で止まって爆発する表示態様となると、図 1 2 0 (D) に示すように、演出ボタン 6 3 を模した演出ボタン画像 B T N が不明瞭な画像 (ピンボケした画像 (焦点が合わない画像)) として表示画面 7 a の中央に表示される。この不明瞭な画像 (ピンボケした画像 (焦点が合わない画像)) として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間に、遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作したとしても、表示画面 7 a に表示される演出に対して何ら反映されない。言い換えると、不明瞭な画像 (ピンボケした画像 (焦点が合わない画像)) として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間は、演出ボタン 6 3 の押圧操作が無効化される期間となっており、演出ボタン画像 B T N が不明瞭な画像 (ピンボケした画像 (焦点が合わない画像)) となる非アクティブ表示態様として表示されている。なお、演出ボタン有効無効表示演出 A において、演出ボタン画像 B T N が不明瞭な画像 (ピンボケした画像 (焦点が合わない画像)) となる非アクティブ表示態様として表示される表示態様を「操作無効表示態様」という。

20

【 1 4 0 6 】

その後、図 1 2 0 (E) に示すように、操作無効表示態様となっていた演出ボタン画像 B T N が明瞭な画像 (ピン트가合った画像 (焦点が合った画像)) へ切り替わる。この明瞭な画像 (ピン트가合った画像 (焦点が合った画像)) として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間に、遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、大当たり期待度が予め高く設定されているバトル演出への発展を示唆する味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a に表示 (出現) する場合があります。遊技者による演出ボタン 6 3 の押圧操作により表示画面 7 a に表示される演出に対して影響が反映される場合がある。言い換えると、明瞭な画像 (ピン트가合った画像 (焦点が合った画像)) として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間は、演出ボタン 6 3 の押圧操作が有効化される期間となっており、演出ボタン画像 B T N が明瞭な画像 (ピン트가合った画像 (焦点が合った画像)) となるアクティブ表示態様として表示されている。なお、演出ボタン有効無効表示演出 A において、演出ボタン画像 B T N が明瞭な画像 (ピン트가合った画像 (焦点が合った画像)) となるアクティブ表示態様として表示される表示態様を「操作有効表示態様」という。

30

【 1 4 0 7 】

その後、操作有効表示態様となったままの状態では演出ボタン画像 B T N が表示され、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消える。このとき、変動演出 (変動表示) 中の中装飾図柄 8 C も表示画面 7 a から消えるものの、サブ変動領域 K S Z において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出 (変動表示) がそれぞれ仮停止表示されることなく継続されている。

40

【 1 4 0 8 】

その後、図 1 2 0 (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) であって表示画面 7 a の中央位置 (進出位置) へ向かって進出 (移動) し、所定時間 (例えば、約 5 秒) だけ停止する。第 2 可動役物 1 5 が進出位置へ移動して停止した状態では、第 2 可動役物 1 5 が演出ボタン画像 B T N を覆うこととなり、演出ボタン画像 B T

50

Nの下側部分を視認することができる状態となる。言い換えると、第2可動役物15が演出ボタン画像BTNの一部を覆うこととなる。第2可動役物15が演出ボタン画像BTNの一部を覆う状態であっても、演出ボタン画像BTNは、操作有効表示態様となったままの状態が表示され続ける(つまり、第2可動役物15が演出ボタン画像BTNの一部を覆う状態であっても、演出ボタン画像BTNのアクティブ表示態様が継続される)。もちろん、第2可動役物15が演出ボタン画像BTNの一部を覆う状態であっても、演出ボタン画像BTNが操作有効表示態様となったままの状態が表示されているため、遊技者による演出ボタン63の押圧操作により表示画面7aに表示される演出に対して影響が反映される場合がある。

【1409】

10

その後、第2可動役物15が進出位置から退避位置(ホームポジション)へ再び戻り、図120(G)に示すように、演出ボタン画像BTNが操作有効表示態様となったままの状態が表示され続ける。もちろん、第2可動役物15が進出位置から退避位置(ホームポジション)へ再び戻った状態であっても、演出ボタン画像BTNが操作有効表示態様となったままの状態が表示されているため、遊技者による演出ボタン63の押圧操作により表示画面7aに表示される演出に対して影響が反映される場合がある。

【1410】

操作有効表示態様となったままの状態では演出ボタン画像BTNが表示されているときに遊技者が演出ボタン63を押圧操作した場合であって、第2可動役物15が進出位置から退避位置(ホームポジション)へ再び戻ると、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが仮停止表示された状態で再び表示されるとともに、演出ボタン画像BTNが表示画面7aから消えて、変動演出(変動表示)中の中装飾図柄8Cが再び表示され、演出ボタン有効無効表示演出Aが終了する。

20

【1411】

その後、図120(H)に示すように、表示画面7aの中央(中変動表示領域の中央)に味方キャラクタCRAが表示されると、その後、図120(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、表示画面7aの右側から味方キャラクタCRAが現れ、表示画面7aの左側から敵キャラクタCRBが現れ、表示画面7aの中央において味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う演出であり、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが表示画面7aから再び消え、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から消える。バトル演出では、サブ変動領域KSZにおいて、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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出(変動表示)がそれぞれ仮停止表示されることなく継続されている。また、保留数表示領域HSにおいて、第1特図保留と第2特図保留とがそれぞれ保留数(数字)として表示されている。

30

【1412】

バトル演出において味方キャラクタCRAが敗北して敵キャラクタCRBが勝利すると、図120(J)に示すように、左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「2」、右装飾図柄8Rが数字「1」となって同一のタイミングで停止表示(確定表示)され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄(ここでは数字「1」)で揃わず、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および保留アイコン9Aが表示画面7aに再び表示され、当該変動終了により当該変動アイコン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

【1413】

なお、バトル演出において味方キャラクタCRAが勝利して敵キャラクタCRBが敗北す

50

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。大当たりが確定すると、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。

【 1 4 1 4 】

また、図 1 2 0 (H) において表示画面 7 a の中央（中変動表示領域の中央）に味方キャラクター C R A が表示されていたが、表示画面 7 a の中央（中変動表示領域の中央）に味方キャラクター C R A が表示されない場合には、図 1 2 0 (J) に示したように、左装飾図柄 8 L が数字「 1 」、中装飾図柄 8 C が数字「 2 」、右装飾図柄 8 R が数字「 1 」となって同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「 1 」）で揃わず、当落結果として、はずれが表示されることとなる。言い換えると、図 1 2 0 (H) において表示画面 7 a の中央（中変動表示領域の中央）に味方キャラクター C R A が表示されない場合には、バトル演出へ発展することなく、当落結果として、はずれが表示されるようになっている。

10

【 1 4 1 5 】

また、図 1 2 0 (E) ~ (G) において、演出ボタン画像 B T N が明瞭な画像（ピントが合った画像（焦点が合った画像））となっていたが、このとき、演出ボタン画像 B T N が明色発光（例えば、白色発光）した状態としてもよい。明色発光として、白色→青色→赤色→黄色という順番で当たりの期待度を示唆するようにしてもよい。こうすれば、演出ボタン画像 B T N の明色発光による演出のバリエーションを増やすことができる。

20

【 1 4 1 6 】

[演出ボタン有効無効表示演出 B]

次に、演出ボタン有効無効表示演出 B について図 1 2 1 を参照して説明する。図 1 2 1 は、演出ボタン有効無効表示演出 B を説明するための図である。演出ボタン有効無効表示演出 B は、装飾図柄の変動演出（変動表示）中に行われるものである。

【 1 4 1 7 】

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、図示しない 3 つの装飾図柄の変動表示領域（「装飾図柄の変動領域」ともいう。）として縦長の矩形状領域が 3 つ（つまり表示画面 7 a を列状に 3 つ等分された領域）が設けられており、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 が各変動表示領域の上側から表示画面 7 a の下側へ向かってリールが回転される表示態様により装飾図柄（図柄：数字「 1 」～数字「 9 」）の変動演出（変動表示）が開始される。

30

【 1 4 1 8 】

具体的には、左装飾図柄 8 L が左変動表示領域の上側から左変動表示領域 8 の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の変動演出（変動表示）が開始され、中装飾図柄 8 C が中変動表示領域の上側から中変動表示領域の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の変動演出（変動表示）が開始され、右装飾図柄 8 R が右変動表示領域の上側から右変動表示領域の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の変動演出（変動表示）が開始される。左変動表示領域の縦距離寸法、中変動表示領域の縦距離寸法、右変動表示領域の縦距離寸法が同一の縦距離寸法であり、さらに、左変動表示領域の横距離寸法、中変動表示領域の横距離寸法、右変動表示領域の横距離寸法が同一の横距離寸法となっている。

40

【 1 4 1 9 】

各装飾図柄の変動演出（変動表示）では、いずれも、数字「 1 」→数字「 2 」→数字「 3 」→数字「 4 」→数字「 5 」→数字「 6 」→数字「 7 」→数字「 8 」→数字「 9 」→数字「 1 」→数字「 2 」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

【 1 4 2 0 】

数字「 1 」～数字「 9 」のうち、数字「 7 」を除く奇数の図柄である数字「 1 」、数字「 3 」、数字「 5 」、数字「 9 」が明るい赤色を有し、偶数の図柄である数字「 2 」、数字

50

「４」、数字「６」、数字「８」が明るい青色を有し、数字「７」が黄色（ゴールド色）を有している。また数字「１」～数字「９」の大きさは、それぞれ縦距離寸法が左変動表示領域（中変動表示領域、右変動表示領域）の縦距離寸法の約３分の１の距離寸法を有し、それぞれ横距離寸法が左変動表示領域（中変動表示領域、右変動表示領域）の横距離寸法の約２分の１の距離寸法を有した通常サイズとなっている。なお、数字「１」～数字「９」は、楷書体、ゴシック体、明朝体など既存の書体（一般に流通している書体）と異なる演出用としてあらたに作成された特別書体（独自作成された特別書体）により形成されている。

【１４２１】

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。背景画像には複数種類が用意されており、適宜、背景画像が切り替わるようになっている。

【１４２２】

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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される横長矩形形状を有するサブ変動領域KSZが設けられている。サブ変動領域KSZの背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域KSZは、表示画面７aの右上側に配置されているため、右装飾図柄８Rの変動領域となっている右変動表示領域と重なっているものの、サブ変動領域KSZが最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄８Rがサブ変動領域KSZの後方に配置され右装飾図柄８Rによりサブ変動領域KSZが遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域KSZの後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域KSZが遮られることがない。つまり、サブ変動領域KSZに表示される内容が右装飾図柄８Rや他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１４２３】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄８L、中装飾図柄８C、右装飾図柄８Rの書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域KSZの背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域KSZの背景画像の手前側に配置され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。

【１４２４】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄８L、中装飾図柄８C、右装飾図柄８Rと異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

【１４２５】

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KSZにおいて、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

【１４２６】

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

10

20

30

40

50

示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、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。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

【 1 4 2 7 】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

【 1 4 2 8 】

これに対して、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当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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。

【 1 4 2 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（台座画像）の上）に表示（載置）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（台座画像）の上）に保留アイコン 9 A がそれぞれ表示可能（載置可能）とされ、最大で 4 つの保留アイコン 9 A 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 3 0 】

当該変動表示位置 9 C d が表示画面 7 a の下側中央に配置され、第 1 保留表示位置 9 A d が当該変動表示位置 9 C d の左側に配置されているため、当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d とは、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域と重なっているものの、中装飾図柄 8 C が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置され中装飾図柄 8 C により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

【 1 4 3 1 】

第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a の左下側に配置されているため、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d は、左装飾図柄 8 L の変動

10

20

30

40

50

領域となっている左変動表示領域と重なっているものの、左装飾図柄 8 L が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置され左装飾図柄 8 L により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

【 1 4 3 2 】

このように、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d のうち、第 1 保留表示位置 9 A d が中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域と重なり、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域と重なるようになっていたため、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d からなる第 1 特図保留としての保留表示エリアが中変動表示領域と左変動表示領域とに跨って配置されている。

【 1 4 3 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 ~ 第 3 保留表示位置 9 A d には、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 9 A 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 つ存在する状態となっている。なお、以下の説明では、装飾図柄の変動演出（変動表示）中において、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とへ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【 1 4 3 4 】

また、表示画面 7 a の左上側には、上述したサブ変動領域 K S Z と対向して（同一の水平線上に並んで）、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、がそれぞれ保留数（数字）として表示される横長矩形形状を有する保留数表示領域 H S が設けられている。保留数表示領域 H S の縦距離寸法とサブ変動領域 K S Z の縦距離寸法とは、同一の距離寸法を有し、保留数表示領域 H S の横距離寸法とサブ変動領域 K S Z の横距離寸法とは、同一の距離寸法を有している。つまり、保留数表示領域 H S の形状とサブ変動領域 K S Z の形状とが同一の形状となっている。

【 1 4 3 5 】

保留数表示領域 H S の背景画像は、サブ変動領域 K S Z の背景画像と異なり、無色透明に固定されており、不透明となったり、他の色へ変化したりすることがない。保留数表示領域 H S は、表示画面 7 a の左上側に配置されているため、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域と重なっているものの、保留数表示領域 H S が最も手前側となるように配置されることで、左装飾図柄 8 L が保留数表示領域 H S の後方に配置され左装飾図柄 8 L により保留数表示領域 H S が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が保留数表示領域 H S の後方に配置され他の演出画像により保留数表示領域 H S が遮られることがない。

【 1 4 3 6 】

第 1 特図保留の数（保留数（数字））と第 2 特図保留の数（保留数（数字））とは、小型の装飾図柄の書体と異なる書体（例えば、ゴシック体）となっており、保留数表示領域 H S の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色にそれぞれ設定されており、他の色へ変化することがない。第 1 特図保留の数（保留数（数字））と第 2 特図保留の数（保留数（数字））とは、保留数表示領域 H S の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、表示画面 7 a から消えることがない。具体的には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で保留数表示領域 H S の左側、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保留数表示領域 H S の右側に互いに離間した状態で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

10

20

30

40

50

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。つまり、保留数表示領域 H S に表示される内容が他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、第 1 特図保留の数を示す青色は、偶数の図柄である数字「2」、数字「4」、数字「6」、数字「8」が有する明るい青色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。第 2 特図保留の数を赤色は、数字「7」を除く奇数の図柄である数字「1」、数字「3」、数字「5」、数字「9」が有する明るい赤色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。

【1437】

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（当たり濃厚））という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

【1438】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで一斉に変動演出（変動表示）が開始され、図 121（A）に示すように、左装飾図柄 8 L が左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動演出（変動表示）が開始され、中装飾図柄 8 C が左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動演出（変動表示）が開始され、右装飾図柄 8 R が左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動演出（変動表示）が開始される。

【1439】

その後、図 121（B）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 へ変化し、左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示する左装飾図柄 8 L が左変動表示領域の中央で数字「5」で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、その後、右変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示する右装飾図柄 8 R が右変動表示領域の中央で数字「5」で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄（ここでは数字「5」）となってリーチが形成される。このとき、中装飾図柄 8 C は、中変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示が継続されている。

【1440】

リーチが形成され、図 121（C）に示すように、演出ボタン有効無効表示演出 B が開始されると、演出ボタン 63 を模した演出ボタン画像 B T N が明色発光（例えば、白色発光）するアクティブ表示態様で表示画面 7 a の中央に表示される。このとき、演出ボタン画像 B T N が中装飾図柄 8 C の手前側に配置されて表示され、さらに、演出ボタン 63 を連打する旨を遊技者へ伝える連打画像 M G が中装飾図柄 8 C の手前側に配置されて演出ボタン画像 B T N の右上方に表示される。この明色発光するアクティブ表示態様として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間に、遊技者が演出ボタン 63 を押圧操作すると、大当たり期待度が予め高く設定されているバトル演出への発展を示唆する味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a に表示（出現）する場合があります。遊技者による演出ボタン 63 の押圧操作により表示画面 7 a に表示される演出に対して影響が反映される場合がある。言い換えると、明色発光するアクティブ表示態様として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間は、演出ボタン 63 の押圧操作が有効化される期間となっている。なお、演出ボタン有効無効表示演出 B において、演出ボタン画像 B T N が明色発光するアクティブ表示態様として表示される表示態様を「操作有効表示態様」という。

【1441】

10

20

30

40

50

その後、図 1 2 1 (D) に示すように、操作有効表示態様となっていた演出ボタン画像 B T N が暗色発光（例えば、濃い灰色）する非アクティブ表示態様へ切り替わる。この暗色発光する非アクティブ表示態様として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間に、遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作したとしても、表示画面 7 a に表示される演出に対して何ら反映されない。言い換えると、暗色発光する非アクティブ表示態様として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間は、演出ボタン 6 3 の押圧操作が無効化される期間となっている。なお、演出ボタン有効無効表示演出 B において、演出ボタン画像 B T N が暗色発光する非アクティブ表示態様として表示される表示態様を「操作無効表示態様」という。

【 1 4 4 2 】

10

その後、操作無効表示態様となったままの状態では演出ボタン画像 B T N が表示され、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消える。このとき、変動演出（変動表示）中の中装飾図柄 8 C も表示画面 7 a から消えるものの、サブ変動領域 K S Z において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）がそれぞれ仮停止表示されることなく継続されている。

【 1 4 4 3 】

その後、図 1 2 1 (E) に示すように、背景画像が七色を有する画像（いわゆる、「レインボー画像」）が表示画面 7 a に表示され、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 5 秒）だけ停止する。第 2 可動役物 1 5 が進出位置へ移動して停止した状態では、第 2 可動役物 1 5 が演出ボタン画像 B T N を覆うこととなり、演出ボタン画像 B T N の下側部分を視認することができる状態となる。言い換えると、第 2 可動役物 1 5 が演出ボタン画像 B T N の一部を覆うこととなる。第 2 可動役物 1 5 が演出ボタン画像 B T N の一部を覆う状態であっても、演出ボタン画像 B T N は、操作無効表示態様となったままの状態では表示され続ける。もちろん、第 2 可動役物 1 5 が演出ボタン画像 B T N の一部を覆う状態であっても、演出ボタン画像 B T N が操作無効表示態様となったままの状態では表示されているため、遊技者による演出ボタン 6 3 の押圧操作により表示画面 7 a に表示される演出に対して何ら影響が反映されない。なお、レインボー画像は、大当たり確定を遊技者に告知（示唆）する特別な背景画像となっている。

20

30

【 1 4 4 4 】

その後、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻り、図 1 2 1 (F) に示すように、演出ボタン画像 B T N が操作無効表示態様となったままの状態では表示され続ける。もちろん、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻った状態であっても、演出ボタン画像 B T N が操作無効表示態様となったままの状態では表示されているため、遊技者による演出ボタン 6 3 の押圧操作により表示画面 7 a に表示される演出に対して影響が何ら反映されない。

【 1 4 4 5 】

操作有効表示態様となったままの状態では演出ボタン画像 B T N が表示されているときに遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作した場合であって、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻ると、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が仮停止表示された状態で再び表示されるとともに、演出ボタン画像 B T N が表示画面 7 a から消えて、変動演出（変動表示）中の中装飾図柄 8 C が再び表示され、演出ボタン有効無効表示演出 B が終了する。

40

【 1 4 4 6 】

その後、図 1 2 1 (G) に示すように、表示画面 7 a の中央（中変動表示領域の中央）に味方キャラクタ C R A が表示されると、その後、図 1 2 1 (H) に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出では、表示画面 7 a の右側から味方キャラクタ C R A が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタ C R B が現れ、表示画面 7 a の中央において味方

50

キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出であり、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から再び消え、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 から消える。バトル演出では、サブ変動領域 K S Z において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）がそれぞれ仮停止表示されることなく継続されている。また、保留数表示領域 H S において、第 1 特図保留と第 2 特図保留とがそれぞれ保留数（数字）として表示されている。

【 1 4 4 7 】

10

バトル演出において、図 1 2 1 (I) に示すように、翼人形態の味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a に大きく表示されると、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、図 1 2 1 (J) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「 5 」）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。大当たりが確定すると、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。なお、表示画面 7 a の右上側には、上述したサブ変動領域 K S Z が設けられているものの、図 1 2 1 (I) において翼人形態の味方キャラクタ C R A の翼の一部がサブ変動領域 K S Z と重なったとしても、サブ変動領域 K S Z が最も手前側に配置されているため、翼人形態の味方キャラクタ C R A の翼の一部がサブ変動領域 K S Z により覆われた状態となる。また、表示画面 7 a の左上側には、上述した保留数表示領域 H S が設けられているものの、翼人形態の味方キャラクタ C R A が動いて翼の一部が保留数表示領域 H S と重なったとしても、保留数表示領域 H S が最も手前側に配置されているため、翼人形態の味方キャラクタ C R A の翼の一部が保留数表示領域 H S により覆われた状態となる。

20

【 1 4 4 8 】

なお、バトル演出において、味方キャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「 5 」）で揃わず、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 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。

30

【 1 4 4 9 】

また、図 1 2 1 (E) において表示画面 7 a の背景画像としてレインボー背景画像が表示されず、さらに、図 1 2 1 (G) において表示画面 7 a の中央（中変動表示領域の中央）に味方キャラクタ C R A が表示されない場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「 5 」）で揃わず、当落結果として、はずれが表示されることとなる。言い換えると、図 1 2 1 (E) において表示画面 7 a の背景画像としてレインボー背景画像が表示されず、さらに、図 1 2 1 (G) において表示画面 7 a の中央（中変動表示領域の中央）に味方キャラクタ C R A が表示されない場合には、バトル演出へ発展することなく、当落結果として、はずれが表示されるようになっている。

40

【 1 4 5 0 】

なお、図 1 2 1 (C) において、演出ボタン画像 B T N が明色発光として白色となっていたが、白色→青色→赤色→黄色という順番で当たりの期待度を示唆するようにしてもよい。こうすれば、演出ボタン画像 B T N の明色発光による演出のバリエーションを増やすこ

50

とができる。

【 1 4 5 1 】

[演出ボタン有効無効表示演出 C]

次に、演出ボタン有効無効表示演出 C について図 1 2 2 を参照して説明する。図 1 2 2 は、演出ボタン有効無効表示演出 C を説明するための図である。演出ボタン有効無効表示演出 C は、先読み演出による保留アイコンの変化に基づいて行われるものである。

【 1 4 5 2 】

まず、図 1 2 2 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図示しない 3 つの装飾図柄の変動表示領域 (「装飾図柄の変動領域」ともいう。) として縦長の矩形状領域が 3 つ (つまり表示画面 7 a を列状に 3 つ等分された領域) が設けられており、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 が各変動表示領域の上側から表示画面 7 a の下側へ向かってリールが回転される表示態様により装飾図柄 (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 4 5 3 】

具体的には、左装飾図柄 8 L が左変動表示領域の上側から左変動表示領域 8 の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の変動演出 (変動表示) が開始され、中装飾図柄 8 C が中変動表示領域の上側から中変動表示領域の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の変動演出 (変動表示) が開始され、右装飾図柄 8 R が右変動表示領域の上側から右変動表示領域の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の変動演出 (変動表示) が開始される。左変動表示領域の縦距離寸法、中変動表示領域の縦距離寸法、右変動表示領域の縦距離寸法が同一の縦距離寸法であり、さらに、左変動表示領域の横距離寸法、中変動表示領域の横距離寸法、右変動表示領域の横距離寸法が同一の横距離寸法となっている。

20

【 1 4 5 4 】

各装飾図柄の変動演出 (変動表示) では、いずれも、数字「 1 」→数字「 2 」→数字「 3 」→数字「 4 」→数字「 5 」→数字「 6 」→数字「 7 」→数字「 8 」→数字「 9 」→数字「 1 」→数字「 2 」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出 (変動表示) されている。

【 1 4 5 5 】

数字「 1 」～数字「 9 」のうち、数字「 7 」を除く奇数の図柄である数字「 1 」、数字「 3 」、数字「 5 」、数字「 9 」が明るい赤色を有し、偶数の図柄である数字「 2 」、数字「 4 」、数字「 6 」、数字「 8 」が明るい青色を有し、数字「 7 」が黄色 (ゴールド色) を有している。また数字「 1 」～数字「 9 」の大きさは、それぞれ縦距離寸法が左変動表示領域 (中変動表示領域、右変動表示領域) の縦距離寸法の約 3 分の 1 の距離寸法を有し、それぞれ横距離寸法が左変動表示領域 (中変動表示領域、右変動表示領域) の横距離寸法の約 2 分の 1 の距離寸法を有した通常サイズとなっている。なお、数字「 1 」～数字「 9 」は、楷書体、ゴシック体、明朝体など既存の書体 (一般に流通している書体) と異なる演出用としてあらたに作成された特別書体 (独自作成された特別書体) により形成されている。

30

【 1 4 5 6 】

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。背景画像には複数種類が用意されており、適宜、背景画像が切り替わるようになっている。

40

【 1 4 5 7 】

また、表示画面 7 a の右上側には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と

50

それぞれ対応する小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される横長矩形形状を有するサブ変動領域 K S Z が設けられている。サブ変動領域 K S Z の背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域 K S Z は、表示画面 7 a の右上側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域となっている右変動表示領域と重なっているものの、サブ変動領域 K S Z が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R がサブ変動領域 K S Z の後方に配置され右装飾図柄 8 R によりサブ変動領域 K S Z が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域 K S Z の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域 K S Z が遮られることがない。つまり、サブ変動領域 K S Z に表示される内容が右装飾図柄 8 R や他の演出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 5 8 】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域 K S Z の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域 K S Z の背景画像の手前側に配置され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 7 a から消えることがない。

【 1 4 5 9 】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

20

【 1 4 6 0 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域 K S Z において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

【 1 4 6 1 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R 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 8 L と右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、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。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

30

【 1 4 6 2 】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R 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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

40

【 1 4 6 3 】

50

これに対して、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当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、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。

【 1 4 6 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 (台座画像) の上) に表示 (載置) 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 (台座画像) の上) に保留アイコン 9 A がそれぞれ表示可能 (載置可能) とされ、最大で 4 つの保留アイコン 9 A 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

【 1 4 6 5 】

当該変動表示位置 9 C d が表示画面 7 a の下側中央に配置され、第 1 保留表示位置 9 A d が当該変動表示位置 9 C d の左側に配置されているため、当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d とは、中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域と重なっているものの、中装飾図柄 8 C が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置され中装飾図柄 8 C により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により当該変動表示位置 9 C d と第 1 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

20

【 1 4 6 6 】

第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a の左下側に配置されているため、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d は、左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域と重なっているものの、左装飾図柄 8 L が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置され左装飾図柄 8 L により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがない。ただし、他の演出画像が出現すると、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の後方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることがないものの、他の演出画像が第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d の前方に配置される場合には他の演出画像により第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が遮られることとなる。

30

【 1 4 6 7 】

このように、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d のうち、第 1 保留表示位置 9 A d が中装飾図柄 8 C の変動領域となっている中変動表示領域と重なり、第 2 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が左装飾図柄 8 L の変動領域となっている左変動表示領域と重なるようになっているため、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d からなる第 1 特図保留としての保留表示エリアが中変動表示領域と左変動表示領域とに跨って配置されている。

40

【 1 4 6 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 ~ 第 3 保留表示位置 9 A d には、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 9 A が表示されていない。つまり、保留アイ

50

コンが消化されずにストックされたものが3つ存在する状態となっている。なお、以下の説明では、装飾図柄の変動演出（変動表示）中において、第1始動口20と第2始動口21とへ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【1469】

また、表示画面7aの左上側には、上述したサブ変動領域KSZと対向して（同一の水平線上に並んで）、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、がそれぞれ保留数（数字）として表示される横長矩形形状を有する保留数表示領域HSが設けられている。保留数表示領域HSの縦距離寸法とサブ変動領域KSZの縦距離寸法とは、同一の距離寸法を有し、保留数表示領域HSの横距離寸法とサブ変動領域KSZの横距離寸法とは、同一の距離寸法を有して

10

【1470】

保留数表示領域HSの背景画像は、サブ変動領域KSZの背景画像と異なり、無色透明に固定されており、不透明となったり、他の色へ変化したりすることがない。保留数表示領域HSは、表示画面7aの左上側に配置されているため、左装飾図柄8Lの変動領域となっている左変動表示領域と重なっているものの、保留数表示領域HSが最も手前側となるように配置されることで、左装飾図柄8Lが保留数表示領域HSの後方に配置され左装飾図柄8Lにより保留数表示領域HSが遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が保留数表示領域HSの後方に配置され他の演出画像により保留数表示領域HSが遮られることがない。

20

【1471】

第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））とは、小型の装飾図柄の書体と異なる書体（例えば、ゴシック体）となっており、保留数表示領域HSの背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色にそれぞれ設定されており、他の色へ変化することがない。第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））とは、保留数表示領域HSの背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、表示画面7aから消えることがない。具体的には、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で保留数表示領域HSの左側、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保留数表示領域HSの右側に互いに離間した状態で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。つまり、保留数表示領域HSに表示される内容が他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、第1特図保留の数を示す青色は、偶数の図柄である数字「2」、数字「4」、数字「6」、数字「8」が有する明るい青色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。第2特図保留の数を赤色は、数字「7」を除く奇数の図柄である数字「1」、数字「3」、数字「5」、数字「9」が有する明るい赤色と異なる色である（同一の色ではない）ものの、類似する色となっている。

30

【1472】

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（当たり濃厚））という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

40

【1473】

50

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、同一のタイミングで一斉に変動演出（変動表示）が開始され、図 1 2 2（A）に示すように、左装飾図柄 8 L が左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動演出（変動表示）が開始され、中装飾図柄 8 C が左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動演出（変動表示）が開始され、右装飾図柄 8 R が左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動演出（変動表示）が開始される。

【 1 4 7 4 】

その後、図 1 2 2（B）に示すように、第 1 保留表示位置 9 A d に表示される白い球状の保留アイコン 9 A が黄色（ゴールド）の星形の保留アイコン 9 A へ変化し、演出ボタン有効無効表示演出 C が開始されると、演出ボタン 6 3 を模した演出ボタン画像 B T N が暗色発光（例えば、濃い灰色）する非アクティブ表示態様で表示画面 7 a の中央に表示される。言い換えると、先読み演出により、第 1 保留表示位置 9 A d に表示される白い球状の保留アイコン 9 A が黄色（ゴールド）の星形の保留アイコン 9 A へ変化したことに基づいて、演出ボタン有効無効表示演出 C が開始される。この非アクティブ表示態様で表示される演出ボタン画像 B T N は、中装飾図柄 8 C の後方に配置されているものの、変動演出（変動表示）中の半透明な中装飾図柄 8 C を通して演出ボタン画像 B T N を視認することができる状態となっている。演出ボタン 6 3 は、大当たり期待度が予め高く設定されているバトル演出への発展を示唆する味方キャラクタ C R A を表示画面 7 a に表示（出現）させることができるものである。この暗色発光する非アクティブ表示態様として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間に、遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作したとしても、表示画面 7 a に表示される演出に対して何ら反映されない。言い換えると、暗色発光する非アクティブ表示態様として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間は、演出ボタン 6 3 の押圧操作が無効化される期間となっている。なお、演出ボタン有効無効表示演出 C において、演出ボタン画像 B T N が暗色発光する非アクティブ表示態様として表示される表示態様を「操作無効表示態様」という。

【 1 4 7 5 】

その後、図 1 2 2（C）に示すように、左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示する左装飾図柄 8 L が左変動表示領域の中央で数字「1」で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、その後、右変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示する右装飾図柄 8 R が右変動表示領域の中央で数字「3」で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、その後、中変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示する中装飾図柄 8 C が中変動表示領域の中央で数字「2」で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 が同一のタイミングで一斉に停止表示（確定表示）され同一の図柄に揃わず、当落結果として、はずれとなる。このとき、当該変動終了により当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。なお、ここでも、演出ボタン画像 B T N は、操作無効表示態様となったままの状態が表示され続ける。

【 1 4 7 6 】

その後、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（このとき、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 2 保留位置 9 A d へ移動し、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動する。）、図 1 2 2（D）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 による変動演出（変動表示）が開始されると、演出ボタン 6 3 を模した演出ボタン画像 B T N が明色発光（例えば、白色発光）するアクティブ表示態様で表示画面 7 a の中央に表示される。この明色発光するアクティブ表示態様として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間に、遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、大当たり期待度が予め高く設定されているバトル演出への発展を示唆する味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a に表示（出現）する場合があります。遊技者による演出ボタン 6 3 の押圧操作により表示画面 7 a に表示される演出に対して影響が反映される場合がある。言い換えると、明色発光するアクティブ表示態様として演出ボタン画像 B T N が表示されている期間は、演出ボタン 6 3 の押圧操作が

有効化される期間となっている。なお、演出ボタン有効無効表示演出Ｃにおいて、演出ボタン画像ＢＴＮが明色発光するアクティブ表示態様として表示される表示態様を「操作有効表示態様」という。

【１４７７】

演出ボタン画像ＢＴＮが操作無効表示態様から操作有効表示態様へ切り替わっても、演出ボタン画像ＢＴＮは、相変わらず、中装飾図柄８Ｃの後方に配置された状態が継続されているものの、変動演出（変動表示）中の半透明な中装飾図柄８Ｃを通して演出ボタン画像ＢＴＮを視認することができる状態となっている。

【１４７８】

その後、左変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示する左装飾図柄８Ｌが左変動表示領域の中央で数字「７」で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、その後、右変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示する右装飾図柄８Ｒが右変動表示領域の中央で数字「７」で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同一の図柄（ここでは数字「７」）となってリーチが形成される。このとき、中装飾図柄８Ｃは、中変動表示領域を上側から下側へ向かって変動表示が継続されている。なお、ここでも、演出ボタン画像ＢＴＮは、操作有効表示態様となったままの状態が表示され続ける。

【１４７９】

リーチが形成されると、図１２２（Ｅ）に示すように、演出ボタン画像ＢＴＮが中装飾図柄８Ｃの手前側に配置されて表示され、さらに、演出ボタン６３を連打する旨を遊技者へ伝える連打画像ＭＧが中装飾図柄８Ｃの手前側に配置されて演出ボタン画像ＢＴＮの右上方に表示される。

【１４８０】

その後、図１２２（Ｆ）に示すように、操作有効表示態様となっていた演出ボタン画像ＢＴＮが再び操作無効表示態様へ切り替わる。その後、操作無効表示態様となったままの状態では演出ボタン画像ＢＴＮが表示され、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。このとき、変動演出（変動表示）中の中装飾図柄８Ｃも表示画面７ａから消えるものの、サブ変動領域ＫＳＺにおいて、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、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）がそれぞれ仮停止表示されることなく継続されている。

【１４８１】

その後、図１２２（Ｇ）に示すように、背景画像が七色を有する画像（いわゆる、「レインボー画像」）が表示画面７ａに表示され、第２可動役物１５が画像表示装置７の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）であって表示画面７ａの中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約５秒）だけ停止する。第２可動役物１５が進出位置へ移動して停止した状態では、第２可動役物１５が演出ボタン画像ＢＴＮを覆うこととなり、演出ボタン画像ＢＴＮの下側部分を視認することができる状態となる。言い換えると、第２可動役物１５が演出ボタン画像ＢＴＮの一部を覆うこととなる。第２可動役物１５が演出ボタン画像ＢＴＮの一部を覆う状態であっても、演出ボタン画像ＢＴＮは、操作無効表示態様となったままの状態が表示され続ける。もちろん、第２可動役物１５が演出ボタン画像ＢＴＮの一部を覆う状態であっても、演出ボタン画像ＢＴＮが操作無効表示態様となったままの状態が表示されているため、遊技者による演出ボタン６３の押圧操作により表示画面７ａに表示される演出に対して何ら影響が反映されない。なお、レインボー画像は、大当たり確定を遊技者に告知（示唆）する特別な背景画像となっている。

【１４８２】

その後、第２可動役物１５が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻り、図１２２（Ｈ）に示すように、演出ボタン画像ＢＴＮが操作無効表示態様となったままの状態が表示され続ける。もちろん、第２可動役物１５が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻った状態であっても、演出ボタン画像ＢＴＮが操作無効表示態様となっ

10

20

30

40

50

たままの状態が表示されているため、遊技者による演出ボタン 6 3 の押圧操作により表示画面 7 a に表示される演出に対して影響が何ら反映されない。

【 1 4 8 3 】

操作有効表示態様となったたままの状態では演出ボタン画像 B T N が表示されているときに遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作した場合であって、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻ると、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R が仮停止表示された状態で再び表示されるとともに、演出ボタン画像 B T N が表示画面 7 a から消えて、変動演出（変動表示）中の中装飾図柄 8 C が再び表示され、演出ボタン有効無効表示演出 C が終了する。

【 1 4 8 4 】

その後、図 1 2 2（I）に示すように、表示画面 7 a の中央（中変動表示領域の中央）に通常の味方キャラクター C R A と異なり翼人形態の味方キャラクター C R A が表示画面 7 a に突然出現して大きく表示されると、図 1 2 2（J）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「7」）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。つまり、通常の味方キャラクター C R A と異なり翼人形態の味方キャラクター C R A が突然表示されると、バトル演出が開始されることなく、当落結果として、大当たりが表示されるようになっている。

【 1 4 8 5 】

大当たりが確定すると、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。なお、表示画面 7 a の右上側には、上述したサブ変動領域 K S Z が設けられているものの、図 1 2 2（I）において翼人形態の味方キャラクター C R A の翼の一部がサブ変動領域 K S Z と重なったとしても、サブ変動領域 K S Z が最も手前側に配置されているため、翼人形態の味方キャラクター C R A の翼の一部がサブ変動領域 K S Z により覆われた状態となる。また、表示画面 7 a の左上側には、上述した保留数表示領域 H S が設けられているものの、翼人形態の味方キャラクター C R A が動いて翼の一部が保留数表示領域 H S と重なったとしても、保留数表示領域 H S が最も手前側に配置されているため、翼人形態の味方キャラクター C R A の翼の一部が保留数表示領域 H S により覆われた状態となる。

【 1 4 8 6 】

なお、図 1 2 2（I）において、翼人形態の味方キャラクター C R A が表示画面 7 a に突然出現して大きく表示されず、表示画面 7 a の中央（中変動表示領域の中央）に味方キャラクター C R A が表示されると、その後、バトル演出が開始される。バトル演出では、表示画面 7 a の右側から味方キャラクター C R A が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクター C R B が現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦う演出であり、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から再び消え、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 から消える。バトル演出では、サブ変動領域 K S Z において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）がそれぞれ仮停止表示されることなく継続されている。また、保留数表示領域 H S において、第 1 特図保留と第 2 特図保留とがそれぞれ保留数（数字）として表示されている。

【 1 4 8 7 】

バトル演出において、味方キャラクター C R A が勝利して敵キャラクター C R B が敗北すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「7」）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。大当たりが確定すると、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。一方、バトル演出において、味方キャラクター C R A が敗北して敵キャラクター C R B が勝利すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一のタイ

10

20

30

40

50

ミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「7」）で揃わず、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 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。

【1488】

また、図 122（G）において表示画面 7 a の背景画像としてレインボー背景画像が表示されず、さらに、図 122（I）において翼人形態の味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a に突然出現して大きく表示されない場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「7」）で揃わず、当落結果として、はずれが表示されることとなる。言い換えると、図 122（G）において表示画面 7 a の背景画像としてレインボー背景画像が表示されず、さらに、図 122（I）において表示画面 7 a に翼人形態の味方キャラクタ C R A が表示されない場合には、バトル演出へ発展することなく、当落結果として、はずれが表示されるようになっている。

【1489】

なお、図 122（D）、（E）において、演出ボタン画像 B T N が明色発光として白色となっていたが、白色→青色→赤色→黄色という順番で当たりの期待度を示唆するようにしてもよい。こうすれば、演出ボタン画像 B T N の明色発光による演出のバリエーションを増やすことができる。

【1490】

[効果例]

以下に、演出ボタン有効無効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 120 の演出ボタン有効無効表示演出 A、図 121 の演出ボタン有効無効表示演出 B、図 122 の演出ボタン有効無効表示演出 C において、遊技者が操作可能な演出ボタン 63（操作手段）と、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）と、画像表示装置 7（表示手段）の前方における所定位置へ移動可能な第 2 可動役物 15（可動体）と、を備え、演出ボタン 63（操作手段）を模した演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）が表示された状態で第 2 可動役物 15（可動体）が退避位置から進出位置へ移動すると、第 2 可動役物 15（可動体）と演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）とが前後方向において重なる第 1 の演出（演出ボタン有効無効表示演出 A では図 120（F）、演出ボタン有効無効表示演出 B では図 121（E）、演出ボタン有効無効表示演出 C では図 122（G））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、演出ボタン 63（操作手段）を模した演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）が表示された状態で第 2 可動役物 15（可動体）が退避位置から進出位置へ移動すると、第 2 可動役物 15（可動体）が演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）を覆う状態様となり、遊技者による演出ボタン 63（操作手段）の操作を促す演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）がわざわざ第 2 可動役物 15（可動体）で覆われるという違和感を遊技者に付与することができるため、このような違和感がある演出を従来にない斬新な演出として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。

【1491】

[効果2]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 120 の演出ボタン有効無効表示演出 A、図 121 の演出ボタン有効無効表示演出 B、図 122 の演出ボタン有効無効表示演出 C における第 1 の演出（演出ボタン有効無効表示演出 A では図 120（F）、演出ボタン有効無効表示演出 B では図 121（E）、演出ボタン有効無効表示演出 C では図 122（G））は、第 2 可動役物 15（可動体）が退避位置から進出位置へ移動すると、第 2 可動役物 15

10

20

30

40

50

(可動体)が演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)の一部を覆うことができるようになっていいる。この構成によれば、第2可動役物15(可動体)が演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)を覆うものの、演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)の全体を第2可動役物15(可動体)により覆って隠蔽せずに演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)の一部がわざわざ視認することができるようになっていいるため、演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)の存在によって、他の演出への発展を遊技者に期待させることに寄与することができる。

【1492】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図120の演出ボタン有効無効表示演出A、図121の演出ボタン有効無効表示演出B、図122の演出ボタン有効無効表示演出Cにおける第1の演出(演出ボタン有効無効表示演出Aでは図120(G)、演出ボタン有効無効表示演出Bでは図121(F)、演出ボタン有効無効表示演出Cでは図122(H))は、第2可動役物15(可動体)が進出位置から退避位置へ移動した状態でも演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)の表示を継続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2可動役物15(可動体)が進出位置から退避位置へ移動した状態においても演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)の表示が継続されていることで、演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)の存在をより違和感があるものとするすることができる。

10

【1493】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図120の演出ボタン有効無効表示演出A、図121の演出ボタン有効無効表示演出B、図122の演出ボタン有効無効表示演出Cにおいて、画像表示装置7(表示手段)は、複数種類の画像のうち、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)を変動表示可能であり、第1の演出(演出ボタン有効無効表示演出Aでは図120(F)から図120(G)へ進行する演出の途中、演出ボタン有効無効表示演出Bでは図121(D)から図121(E)へ進行する演出の途中、演出ボタン有効無効表示演出Cでは図122(F)から図122(G)へ進行する演出の途中)は、第2可動役物15(可動体)が退避位置から進出位置へ移動開始するまえに、変動演出(変動表示)中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)を非表示と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2可動役物15(可動体)が退避位置から進出位置へ移動開始するまでに、すでに、変動演出(変動表示)中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が非表示となるのに対して、演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)の表示が継続されているため、遊技者の視線を自然に演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)へ向けることにより演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)を注目させることができる。これにより、変動演出(変動表示)中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が不存在となるのに対して演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)が存在するという演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)が目立つ違和感がある演出とすることができる。

20

30

【1494】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図122の演出ボタン有効無効表示演出Cにおける第1の演出(演出ボタン有効無効表示演出Cでは図122(B)~(H))は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)による当該変動アイコン9Cおよび第1保留表示位置9Adに表示される黄色(ゴールド)の星形の保留アイコン9Aの変動表示(複数回の変動表示)に跨って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、複数回の変動表示に跨って演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)が表示されるため、演出ボタン画像 B T N (操作手段画像)の存在を遊技者により認識させ易くすることができる。

40

【1495】

50

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 2 1 の演出ボタン有効無効表示演出 B、図 1 2 2 の演出ボタン有効無効表示演出 C における第 1 の演出（演出ボタン有効無効表示演出 B では図 1 2 1（D）、演出ボタン有効無効表示演出 C では図 1 2 2（F））は、第 2 可動役物 1 5（可動体）が移動開始する時期が到来するまえに演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）の表示態様を、演出ボタン 6 3（操作手段）の操作が有効となっている旨を示唆する操作有効表示態様から演出ボタン 6 3（操作手段）の操作が無効となっている旨を示唆する操作無効表示態様へ切り替え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 1 5（可動体）が退避位置から進出位置へ移動開始するまでに、演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）の表示態様が操作有効表示態様から操作無効表示態様へ切り替わって演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）が表示された状態となっているため、他の演出へ発展するという期待感を遊技者に付与することに寄与することができる。

【1 4 9 6】

〔変形例〕

以下に、演出ボタン有効無効表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 1 2 0 の演出ボタン有効無効表示演出 A、図 1 2 1 の演出ボタン有効無効表示演出 B、図 1 2 2 の演出ボタン有効無効表示演出 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。

【1 4 9 7】

〔変形例 2〕

図 1 2 0 の演出ボタン有効無効表示演出 A、図 1 2 1 の演出ボタン有効無効表示演出 B、図 1 2 2 の演出ボタン有効無効表示演出 C では、第 2 可動役物 1 5（可動体）が退避位置から進出位置へ移動すると、第 2 可動役物 1 5（可動体）が演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）の一部を覆うことができるようになっていた。つまり、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 3（操作手段）を模した演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）の一部が、進出位置に進出した第 2 可動役物 1 5（可動体）により覆われていた。しかし、演出ボタン 6 3 に代えてセレクトボタン 6 8 としてもよい。この場合、セレクトボタン 6 8 を模したセレクトボタン画像（操作手段画像）が表示画面 7 a に表示され、セレクトボタン 6 8 の上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンのうち、少なくともいずれかのボタンと対応するセレクトボタン画像（操作手段画像）が進出位置に進出した第 2 可動役物 1 5（可動体）により覆われるようにしてもよい。

【1 4 9 8】

〔変形例 3〕

図 1 2 0 の演出ボタン有効無効表示演出 A、図 1 2 1 の演出ボタン有効無効表示演出 B、図 1 2 2 の演出ボタン有効無効表示演出 C では、演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）の表示画面 7 a の中央に表示されていた。しかし、第 2 可動役物 1 5（可動体）の作動により演出ボタン画像 B T N の一部が視認できる位置であれば、画像表示装置 7（表示手段）の表示画面 7 a の中央と異なる他の位置に表示されるようにしてもよい。

【1 4 9 9】

〔変形例 4〕

図 1 2 0 の演出ボタン有効無効表示演出 A、図 1 2 1 の演出ボタン有効無効表示演出 B、図 1 2 2 の演出ボタン有効無効表示演出 C では、第 2 可動役物 1 5（可動体）を退避位置と進出位置とを往復移動させるアーム部材により演出ボタン画像 B T N の一部が覆われるように画像表示装置 7（表示手段）の表示画面 7 a に表示するようにしてもよい。

【1 5 0 0】

10

20

30

40

50

〔変形例 5〕

図 1 2 0 の演出ボタン有効無効表示演出 A、図 1 2 1 の演出ボタン有効無効表示演出 B、図 1 2 2 の演出ボタン有効無効表示演出 C では、第 2 可動役物 1 5（可動体）が退避位置から進出位置へ移動開始するまでに、すでに、演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）の表示態様が操作有効表示態様から操作無効表示態様へ切り替わっていた。しかし、左装飾図柄 8 L が仮停止し、そして右装飾図柄 8 R が仮停止したときに、演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）の表示態様が操作有効表示態様から操作無効表示態様へ切り替わるようにしてもよい。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。また、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一のタイミングで仮停止する場合には、仮停止するときに演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）の表示態様が操作有効表示態様から操作無効表示態様へ切り替わるようにしてもよい。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 5 0 1】

〔変形例 6〕

図 1 2 0 の演出ボタン有効無効表示演出 A、図 1 2 1 の演出ボタン有効無効表示演出 B、図 1 2 2 の演出ボタン有効無効表示演出 C では、演出ボタン画像 B T N（操作手段画像）が操作有効表示態様となったままの状態画像表示装置 7（表示手段）の表示画面 7 a の中央に表示され、遊技者による演出ボタン 6 3 の押圧操作により、大当たり期待度が予め高く設定されているバトル演出への発展を示唆する味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a に表示（出現）する場合があった。しかし、遊技者による演出ボタン 6 3 の押圧操作により、バトル演出への発展を示唆する味方キャラクタ C R A に代えて、第 2 可動役物 1 5（可動体）が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 5 秒）だけ停止するようにしてもよい。この場合、第 2 可動役物 1 5 が進出位置へ移動して停止した状態では、第 2 可動役物 1 5 が演出ボタン画像 B T N を覆うこととなり、演出ボタン画像 B T N の下側部分を視認することができる状態となる。言い換えると、第 2 可動役物 1 5 が演出ボタン画像 B T N の一部を覆うこととなる。第 2 可動役物 1 5 が演出ボタン画像 B T N の一部を覆う状態であっても、演出ボタン画像 B T N は、操作有効表示態様となったままの状態表示され続ける。その後、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻り、演出ボタン画像 B T N が操作有効表示態様となったままの状態表示され続ける。

【1 5 0 2】

〔変形例 7〕

図 1 2 2 の演出ボタン有効無効表示演出 C では、先読み演出により第 1 保留表示位置 9 A d に表示される白い球状の保留アイコン 9 A が黄色（ゴールド）の星形の保留アイコン 9 A へ変化したことに基づいて行われ、また、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 3 保留表示位置 9 A d には、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 9 A が表示されず、装飾図柄の変動演出（変動表示）中において、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とへ遊技球が入球しない場合を前提としていた。しかし、これに代えて、当該変動アイコン 9 C による変動演出（変動表示）中に第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球して、第 4 保留表示位置 9 A d に保留アイコン 9 A が表示されるときに、先読み演出により、第 4 保留表示位置 9 A d に黄色（ゴールド）の星形の保留アイコン 9 A が表示されたことに基づいて、演出ボタン有効無効表示演出 C を行ってもよい。この場合、現在の当該変動アイコン 9 C による変動演出（変動表示）中において演出ボタン有効無効表示演出 C が開始されると、その後、この第 4 保留表示位置 9 A d の保留アイコン 9 A が当該変動アイコン 9 C となって変動演出（変動表示）中においても、演出ボタン有効無効表示演出 C が継続して行われることとなる。このように、演出ボタン有効無効表示演出 C では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄（複数の装飾図柄）による複数回の変動表示に跨って行うことができる。なお、演出ボタン有効無効表示演出 C が開始されると、図 1 2 2（B）～（E）に示したように、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a から消えるまで、演出ボタン

画像 B T N は、中装飾図柄 8 C の後方に配置された状態が維持されるものの、変動演出（変動表示）中の半透明な中装飾図柄 8 C を通して演出ボタン画像 B T N を視認することができる状態となっている。

【 1 5 0 3 】

[変形例 8]

図 1 2 2 の演出ボタン有効無効表示演出 C では、先読み演出により第 1 保留表示位置 9 A d に表示される白い球状の保留アイコン 9 A が黄色（ゴールド）の星形の保留アイコン 9 A へ変化したことに基づいて行われていた。しかし、先読み演出にかかわらず、いずれかの当該変動アイコン 9 C による変動演出（変動表示）中に、例えばサブ制御基板 9 0 自身における抽選処理により演出ボタン有効無効表示演出 C の開始を決定し、所定回（例えば、2 回～10 回）の変動表示に跨って演出ボタン有効無効表示演出 C を行うようにしてもよい。このとき、演出ボタン有効無効表示演出 C が開始されると、図 1 2 2（B）～（E）に示したように、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a から消えるまで、演出ボタン画像 B T N は、中装飾図柄 8 C の後方に配置された状態が維持されるものの、変動演出（変動表示）中の半透明な中装飾図柄 8 C を通して演出ボタン画像 B T N を視認することができる状態となっている。

10

【 1 5 0 4 】

[変形例 9]

図 1 2 0 の演出ボタン有効無効表示演出 A、図 1 2 1 の演出ボタン有効無効表示演出 B、図 1 2 2 の演出ボタン有効無効表示演出 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。

20

【 1 5 0 5 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 D 3 - 1]

遊技者が操作可能な操作手段と、複数種類の画像を表示可能な表示手段と、前記表示手段の前方における所定位置へ移動可能な可動体と、を備える遊技機であって、前記操作手段を模した操作手段画像が表示された状態で前記可動体が退避位置から進出位置へ移動すると、前記可動体と前記操作手段画像とが前後方向において重なる第 1 の演出を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

30

【 1 5 0 6 】

[態様 D 3 - 2]

態様 D 3 - 1 に記載の遊技機であって、前記第 1 の演出は、前記可動体が前記退避位置から前記進出位置へ移動すると、前記可動体が前記操作手段画像の一部を覆う、ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 0 7 】

[態様 D 3 - 3]

態様 D 3 - 1 または態様 D 3 - 2 に記載の遊技機であって、前記第 1 の演出は、前記可動体が前記進出位置から前記退避位置へ移動した状態でも前記操作手段画像の表示を継続する、ことを特徴とする遊技機。

40

【 1 5 0 8 】

[態様 D 3 - 4]

態様 D 3 - 1 から態様 D 3 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記表示手段は、前記複数種類の画像のうち複数の装飾図柄を変動表示可能であり、前記第 1 の演出は、前記可動体が前記退避位置から前記進出位置へ移動開始するまえに、変動表示中の前記複数の装飾図柄を非表示とする、ことを特徴とする遊技機。

50

【 1 5 0 9 】

[態 様 D 3 - 5]

態 様 D 3 - 4 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出は、前記複数の装飾図柄による複数の回の変動表示に跨って実行可能である
、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 1 0 】

[態 様 D 3 - 6]

態 様 D 3 - 1 から態 様 D 3 - 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 の演出は、前記可動体が移動開始する時期が到来するまえに前記操作手段画像の 10
表示態様を、前記操作手段の操作が有効となっている旨を示唆する操作有効表示態様から
前記操作手段の操作が無効となっている旨を示唆する操作無効表示態様へ切り替える、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 1 1 】

以下に図 1 2 3 ~ 図 1 2 5 を用いて操作自動化演出 A ~ C について説明する。この操作自
動化演出は、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、操作自動化演出を実
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メ
イン表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 1 5 1 2 】

[操作自動化演出 A]

図 1 2 3 は、操作自動化演出 A を説明するための図である。

操作自動化演出 A では、演出ボタン 6 3 の押下操作を遊技者が行わない場合であっても、
演出ボタン 6 3 が押下操作されたものとして所定の演出を行う。

【 1 5 1 3 】

まず、図 1 2 3 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出
図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し
、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応す
る 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留
に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶 30
領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

【 1 5 1 4 】

次に、図 1 2 3 (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、
左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が同一の数値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「 5 」で仮停止している。なお、中演出図柄 8
C は、高速変動している。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する
3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 1 5 1 5 】

次に、図 1 2 3 (C) に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出は、遊技
者に対し演出ボタン 6 3 の操作を促す演出である。ここでは、演出ボタン 6 3 を模したボ
タン画像 B G を表示し、「押せ」というメッセージ画像 M G を表示している。また、ここ
では、ボタン画像 B G に示される押下面 (上面) が白色 (通常色) になっている。なお、
このボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 が押下操作されていない状態 (突出部分が大きく
なっている状態) の画像となっている。この状態において遊技者が演出ボタン 6 3 を操作
した場合、演出ボタン 6 3 の操作は無効になる。 40

【 1 5 1 6 】

次に、図 1 2 3 (D) に示すように、アニメ画表示演出 (初期) が実行される。アニメ画
表示演出 (初期) では、遊技球画像 K G が、表示画面 7 a の右上部からフレームインし、
その後、矢印 Y で示すように、ボタン画像 B G に示される押下面 (上面) に向かって移動
する。このときも、「押せ」というメッセージ画像 M G が表示されている。なお、遊技球 50

画像 K G は、白色（通常色）となっている。

【 1 5 1 7 】

次に、図 1 2 3（E）に示すように、アニメ画表示演出（中期）が実行される。アニメ画表示演出（中期）では、遊技球画像 K G が、ボタン画像 B G に示される押下面（上面）に衝突し、その後、矢印 Y で示すように、ボタン画像 B G に示される押下面（上面）で跳ね返って表示画面 7 a の左上部へ向かって移動する。ボタン画像 B G は、遊技球画像 K G の衝突により、演出ボタン 6 3 が押下操作された状態（突出部分が小さくなっている状態）の画像となっている。このときも、「押せ」というメッセージ画像 M G が表示されている。

【 1 5 1 8 】

次に、図 1 2 3（F）に示すように、アニメ画表示演出（後期）が実行される。アニメ画表示演出（後期）では、遊技球画像 K G が、表示画面 7 a の左上部へ向かって移動しフレームアウトする。このとき、ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 が押下操作されていない状態（突出部分が大きくなっている状態）の画像となっている。このときも、「押せ」というメッセージ画像 M G が表示されている。

【 1 5 1 9 】

次に、図 1 2 3（G）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、当たりの確定を報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に味方キャラクタ C R A が表示され、その周囲に虹色のエフェクトが表示される。これにより、遊技者は、演出図柄がゾロ目で表示される前に、当たりであることが分かる。

【 1 5 2 0 】

次に、図 1 2 3（H）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がゾロ目となって確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「5」で確定停止している様子を示した。

【 1 5 2 1 】

なお、操作促進演出（図 1 2 3（C））の後、アニメ画表示演出（図 1 2 3（D）～（F））を実行するか否かは、遊技機 1 のサブ R A M 9 4 内に設定情報として記憶されている。この設定情報は、例えばセレクトボタン 6 8 を用いて設定するように構成する。もちろん、演出ボタン 6 3 や剣部材 6 5 などを用いて設定するように構成してもよい。具体的には、セレクトボタン 6 8 の所定キーを押下することで、アニメ画表示演出のオンとオフとが切り替わるという具合である。つまり、アニメ画表示演出がオンの場合、図 1 2 3（D）～（F）に示したアニメ画表示演出が実行される。操作自動化演出 A は、アニメ画表示演出がオンとなっている例である。一方、アニメ画表示演出がオフの場合、図 1 2 3（C）の操作促進演出の後、図 1 2 3（G）の当たり確定演出が実行される。この場合、図 1 2 3（C）の操作促進演出における遊技者の演出ボタン 6 3 の押下が有効となる。

【 1 5 2 2 】

[操作自動化演出 B]

図 1 2 4 は、操作自動化演出 B を説明するための図である。

操作自動化演出 B では、演出ボタン 6 3 の押下操作を遊技者が行わない場合であっても、演出ボタン 6 3 が押下操作されたものとして所定の演出を行う。上述の操作自動化演出 A と同様、アニメ画表示演出がオンとなっている例である。

【 1 5 2 3 】

まず、図 1 2 4（A）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域に対応する。ここで特に、表示画面 7 a の右上部には、「自動」という画像 T 1 が表示されている。これは、アニメ画表示演出が実行されるこ

10

20

30

40

50

とを示している（以下（Ｂ）～（Ｈ）でも同様）。

【１５２４】

次に、図１２４（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、左演出図柄８Ｌおよび右演出図柄８Ｒが同一の数値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」で仮停止している。なお、中演出図柄８Ｃは、高速変動している。ここでも、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃが表示されている。

【１５２５】

次に、図１２４（Ｃ）に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出は、遊技者に対し演出ボタン６３の操作を促す演出である。ここでは、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧを表示し、「押せ」というメッセージ画像ＭＧを表示している。ここでは、ボタン画像ＢＧに示される押下面（上面）が赤色になっている。なお、このボタン画像ＢＧは、演出ボタン６３が押下操作されていない状態（突出部分が大きくなっている状態）の画像となっている。この状態において遊技者が演出ボタン６３を操作した場合、演出ボタン６３の操作は無効になる。

【１５２６】

次に、図１２４（Ｄ）に示すように、アニメ画表示演出（初期）が実行される。アニメ画表示演出（初期）では、遊技球画像ＫＧが、表示画面７ａの右上部からフレームインし、その後、矢印Ｙで示すように、ボタン画像ＢＧに示される押下面（上面）に向かって移動する。このときも、「押せ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。なお、遊技球画像ＫＧは、赤色となっている。

【１５２７】

次に、図１２４（Ｅ）に示すように、アニメ画表示演出（中期）が実行される。アニメ画表示演出（中期）では、遊技球画像ＫＧが、ボタン画像ＢＧに示される押下面（上面）に衝突し、その後、矢印Ｙで示すように、ボタン画像ＢＧに示される押下面（上面）で跳ね返って表示画面７ａの左上部へ向かって移動する。ここでは、ボタン画像ＢＧは、遊技球画像ＫＧの衝突により、演出ボタン６３が押下操作された状態（突出部分が小さくなっている状態）の画像となっている。このときも、「押せ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【１５２８】

次に、図１２４（Ｆ）に示すように、アニメ画表示演出（後期）が実行される。アニメ画表示演出（後期）では、遊技球画像ＫＧが、表示画面７ａの左上部へ向かって移動しフレームアウトする。このとき、ボタン画像ＢＧは、演出ボタン６３が押下操作されていない状態（突出部分が大きくなっている状態）の画像となっている。

【１５２９】

次に、図１２４（Ｇ）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、当たりの確定を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央に味方キャラクタＣＲＡが表示され、その周囲に虹色のエフェクトが表示される。これにより、遊技者は、演出図柄がゾロ目で表示される前に、当たりであることが分かる。

【１５３０】

次に、図１２４（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがゾロ目となって確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒのいずれも「５」で確定停止している様子を示した。

【１５３１】

操作自動化演出Ｂでは、表示画面７ａの右上部に「自動」という画像Ｔ１が表示されることで、アニメ画表示演出が実行されることが分かり易くなっている。また、ボタン画像ＢＧに示されるボタンの押下面（上面）、および、遊技球画像ＫＧが「赤色」となっていた。ボタンの押下面や遊技球画像の表示色は、当たり期待度に基づいて設定される。例えば、白色→青色→緑色→赤色→金色の順に当たりの期待度が高くなるという具合である。し

10

20

30

40

50

たがって、操作自動化演出 B は、操作自動化演出 A に比べ、当たりの期待度が高い演出となっている。

【 1 5 3 2 】

[操作自動化演出 C]

図 1 2 5 (A) ~ (D) は、操作自動化演出 C を説明するための図である。

操作自動化演出 C は、設定情報によってアニメ画表示演出はオンになっているが、右打ち指示がある場合の例である。右打ち指示がある場合（高確高ベース状態、低確高ベース状態）、アニメ画表示演出は実行されない。

【 1 5 3 3 】

まず、図 1 2 5 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域に対応する。また特に、表示画面 7 a の右上部には、「手動」という画像 T 2 が表示されている。これは、アニメ画表示演出が実行されないことを示している（以下 (B) ~ (D) でも同様）。表示画面 7 a の左下部には、「右打ち」の表示がされている（以下 (B) ~ (D) でも同様）。

【 1 5 3 4 】

次に、図 1 2 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、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が同一の数値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「 5 」で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C は、高速変動している。ここでも、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 1 5 3 5 】

次に、図 1 2 5 (C) に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出は、遊技者に対し演出ボタン 6 3 の操作を促す演出である。ここでは、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G を表示し、「押せ」というメッセージ画像 M G を表示している。ここでは、ボタン画像 B G に示される押下面（上面）は白色になっている。なお、このボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 が押下操作されていない状態（突出部分が大きくなっている状態）の画像となっている。

【 1 5 3 6 】

次に、図 1 2 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）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレ目となって確定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「 5 」で確定停止し、中演出図柄 8 C が「 6 」で確定停止している様子を示した。

【 1 5 3 7 】

操作自動化演出 C では、表示画面 7 a の右上部に「手動」という画像 T 2 が表示されることで、アニメ画表示演出が実行されないことが分かり易くなっている。

【 1 5 3 8 】

上記のアニメ画表示演出は、遊技球画像 K G がボタン画像 B G に衝突することでボタン画像 B G に示されるボタンを一回だけ操作するものであった。これに対し、様々な演出ボタン 6 3 の操作に対応するアニメ画表示演出を実行してもよい。

【 1 5 3 9 】

図 1 2 5 (E) (F) は、演出ボタン 6 3 の「長押し」に対応するアニメ画表示演出である。

図 1 2 5 (E) に示すように、アニメ画像表示演出（長押し 1）が実行される。アニメ画像表示演出（長押し 1）は、大きな遊技球画像 K G が、表示画面 7 a の中央上部からフレームインし、矢印 Y で示すように、ボタン画像 B G の示すボタンの押下面（上面）に向かって移動する演出である。

10

20

30

40

50

【 1 5 4 0 】

次に、図 1 2 5 (F) に示すように、アニメ画像表示演出 (長押し 2) が実行される。アニメ画像表示演出 (長押し 2) は、大きな遊技球画像 K G が、ボタン画像 B G の示すボタンの押下面 (上面) に接触して停止する演出である。このとき、遊技球画像 K G が押さえることにより、ボタン画像 B G は、押下操作された状態 (突出部分が小さくなっている状態) となる。

【 1 5 4 1 】

図 1 2 5 (G) (H) は、演出ボタン 6 3 の「連打」に対応するアニメ画表示演出である。

図 1 2 5 (G) に示すように、アニメ画像表示演出 (連打 1) が実行される。アニメ画像表示演出 (連打 1) は、遊技球画像 K G が、表示画面の中央上部からフレームインし、矢印 Y で示すように、ボタン画像 B G の示すボタンの押下面 (上面) に向かって移動する演出である。 10

【 1 5 4 2 】

次に、図 1 2 5 (H) に示すように、アニメ画像表示演出 (連打 2) が実行される。アニメ画像表示演出 (連打 2) は、遊技球画像 K G が、ボタン画像 B G の示すボタンの押下面 (上面) に衝突して跳ね返る演出である。このとき、遊技球画像 K G の衝突により、ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 が押下操作された状態 (突出部分が小さくなっている状態) となる。

【 1 5 4 3 】

この後、図 1 2 5 (G) のアニメ画像表示演出 (連打 1) と図 1 2 5 (H) のアニメ画像表示演出 (連打 2) とを交互に実行することで、ボタン画像 B G に示される押下面 (上面) に対する遊技球画像 K G の衝突が繰り返される。 20

【 1 5 4 4 】

〔 効果例 〕

以下に、操作自動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、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G を表示装置 7 の表示画面 7 a に表示し、遊技者に対して演出ボタン 6 3 の操作を促す操作促進演出を実行する (図 1 2 3 (C) 、図 1 2 4 (C) 、図 1 2 5 (C)) 。その後、ボタン画像 B G が操作された様子を示すアニメーション画像を表示装置 7 の表示画面 7 a に表示した後、演出ボタン 6 3 が操作されたものとして、当たり確定演出を実行する (図 1 2 3 (D) (E) (F) (G) 、図 1 2 4 (D) (E) (F) (G)) 。この構成によれば、演出ボタン 6 3 の操作を自動化することができ、遊技の興趣を向上させることができる。 30

【 1 5 4 5 】

なお、演出ボタン 6 3 が「操作部」に対応し、ボタン画像 B G が「操作部画像」に対応し、操作促進演出が「第 1 演出」に対応し、アニメ画表示演出が「第 2 演出」に対応し、当たり確定演出が「所定の演出」に対応する。

操作部は遊技者が操作可能であればよく、剣部材 6 5 であってもよいし、セレクトボタン 6 8 であってもよい。 40

【 1 5 4 6 】

〔 効果 2 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、外部から設定される設定情報に基づいてアニメ画表示演出を実行する。この構成によれば、遊技者が例えばセレクトボタン 6 8 を用いて設定情報を設定することで演出ボタン 6 3 の操作を自動化することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 4 7 】

〔 効果 3 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、設定情報によってアニメ画表示演出がオンになっていても、右打ち指示がある場合 (高確高ベース状態、低確高ベース状態) 、アニメ画表示演出は 50

実行されない。この構成によれば、特定のケースでは遊技者に演出ボタン 6 3 を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 4 8 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、アニメ画表示演出が実行される場合、表示画面の右上部に「自動」の画像 T 1 が表示される（図 1 2 4（A）～（H））。この構成によれば、アニメ画表示演出の実行されることが分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、「自動」の画像 T 1 が「許可期間であることを示す第 1 態様の表示」に対応する。

【 1 5 4 9 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、アニメ画表示演出が実行されない場合、表示画面の右上部に「手動」の画像 T 2 が表示される（図 1 2 5（A）～（D））。この構成によれば、アニメ画表示演出の実行されないことが分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、「手動」の画像 T 2 が「禁止期間であることを示す第 2 態様の表示」に対応する。

【 1 5 5 0 】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、アニメ画表示演出が実行される場合、操作促進演出における遊技者の演出ボタン 6 3 に対する操作は無効となる。この構成によれば、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作の有無にかかわらずアニメ画表示演出が実行され演出ボタン 6 3 が操作されたものとして所定の演出が実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 5 1 】

[変形例]

以下に、操作自動化演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記では、ボタン画像 B G および遊技球画像 K G の両方の表示色を当たりへの期待度に基づいて変更していた。

これに対し、ボタン画像 B G および遊技球画像 K G の少なくとも一方の表示色を当たりへの期待度に基づいて変更してもよい。また、表示色に限らずボタン画像 B G および遊技球画像 K G の少なくとも一方について、その表示態様を当たりへの期待度に基づいて変更してもよい。例えば、通常時のボタン画像 B G に比べて豪華なボタン画像 B G を表示することが考えられる。

【 1 5 5 2 】

[変形例 2]

上記では、設定情報によってアニメ画表示演出がオンになっていても、右打ち指示がある場合（高確高ベース状態、低確高ベース状態）、アニメ画表示演出は実行されないようになっていた。

アニメ画表示演出を実行しない場合の条件は、これに限られない。例えば、一変動の中で、途中のチャンスアップ演出における演出ボタン 6 3 の操作についてはアニメ画表示演出を実行し、最後の決め演出における演出ボタン 6 3 の操作についてはアニメ画表示演出を実行しないという具合である。

【 1 5 5 3 】

[変形例 3]

上記では、アニメ画表示演出の実行 / 不実行に対し、「自動」、「手動」という画像 T 1、T 2 を表示していた。このようなアニメ画表示演出の実行 / 不実行を表す画像は、どのようなものを用いてもよい。オート、マニュアルなどとしてもよいし、自動、手動に対応するシンボルを用いてもよい。また、アニメ画表示演出の実行 / 不実行が分かればよいため、アニメ画表示演出が実行される場合だけに何らかの画像を表示し、アニメ画表示演出

10

20

30

40

50

が実行されない場合には、その画像を表示しないようにしてもよい。

【 1 5 5 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 D 4 - 1]

画像を表示する表示装置と、

遊技者が操作可能な操作部と、を備え、

前記操作部が操作されることに基づいて所定の演出を実行可能な遊技機であって、

前記操作部を模した操作部画像を前記表示装置に表示し、遊技者に対して前記操作部の操作を促す第 1 演出と、

前記第 1 演出の後、操作された態様を示す前記操作部画像を前記表示装置に表示した後、前記操作部が操作されたものとして、前記所定の演出を実行する第 2 演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 5 5 】

[態 様 D 4 - 2]

態様 D 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 演出を実行するか否かは、外部から設定される設定情報に基づいて判断される、ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 5 6 】

[態 様 D 4 - 3]

態様 D 4 - 2 に記載の遊技機であって、

前記設定情報にかかわらず、特定の期間においては、前記第 2 演出の実行が禁止される、ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 5 7 】

[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 演出の実行が許可される許可期間には、前記表示装置に、前記許可期間であることを示す第 1 態様の表示が行われる、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 5 8 】

[態 様 D 4 - 5]

態様 D 4 - 1 から態様 D 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 2 演出の実行が禁止される禁止期間には、前記表示装置に、前記禁止期間であることを示す第 2 態様の表示が行われる、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 5 9 】

[態 様 D 4 - 6]

態様 D 4 - 1 から態様 D 4 - 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 演出の実行が許可される許可期間には、前記第 1 演出中の遊技者による前記操作部の操作が無効となる、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 6 0 】

[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 1 演出において遊技者による前記操作部の操作を所定時間待った後、前記遊技者による前記操作部の操作が無い場合に、前記第 2 演出が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 6 1 】

以下に図 1 2 6 を用いて、第 1 可動役物 1 4 と枠可動役物 6 9 との関係を説明し、図 1 2

10

20

30

40

50

7～図128を用いてダブル役物演出A～Bについて説明する。図127～図128では、左側に表示画面7aにおける表示演出が示され、右側に枠可動役物69とハンドル60との関係が示される。このダブル役物演出は、遊技状態が、通常状態、時短状態（低確低ベース状態）、または、確変状態（高確高ベース状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、ダブル役物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またはサブ表示画面64に画像を表示させる。

【1562】

図126は、第1可動役物14と枠可動役物69との関係を説明するための図である。図126(A)では、第1可動役物14について説明し、図126(B)では、枠可動役物69について説明する。

図126(A)に示すように、第1可動役物14が可動する場合には、表示画面7aの左側に位置する退避位置から進出位置に向けて、右方向（図の矢印の方向）に移動する。

第1可動役物14は、遊技機枠50と、遊技盤2とで形成される枠内空間（図1参照）に配置される。

【1563】

遊技機1のハンドル60は、ボタンXMMを備える。このボタンXMMは、ボタン検出スイッチ（図示せず）を有し、発射制御回路111、払出制御基板110を介して主制御基板80に接続されている。ボタンXMMが操作されると、主制御基板80は、ボタン操作情報をサブ制御基板90側に伝達する。これにより、表示画面7aにおいて、ボタンXMMを模したボタン画像を表示し、ボタンXMMが操作されることにより所定の表示演出がおこなわれるボタン演出をおこなうことができる。ハンドル60において、ボタンXMMのボタン操作は、例えば、遊技者がボタンXMMを右手の親指で右方向に押すことでおこなわれる。従って、ボタンXMMの操作方向は、図に示すように、右方向となっている。図126(B)に示すように、枠可動役物69は、左側部材と右側部材とから構成され、枠可動役物69が退避位置に位置するときは、枠可動役物69の左側部材と枠可動役物69の右側部材とがハンドル60を挟むように配置される。すなわち、枠可動役物69の左側部材は、ボタンXMMに対して、ボタンXMMの操作方向（右方向）の反対方向（左方向）の延長線上に配置され、枠可動役物69の右側部材は、ボタンXMMに対して、ボタンXMMの操作方向（右方向）の延長線上に配置される。

枠可動役物69が進出位置に可動する場合には、図126(B)に示すようにハンドル60に向かう方向に移動する。具体的には、ハンドル60の左側に配置された枠可動役物69は、右方向に移動し、ハンドル60の右側に配置された枠可動役物69は、左方向に移動する。図49において、枠可動役物69が可動して進出位置に移動したときの状態を示している。

遊技者がハンドル60に手を握ってボタンXMMに手を触れている場合に、枠可動役物69が進出位置に移動すると、枠可動役物69が遊技者の手に触れるようになっている。

なお、第1可動役物14および枠可動役物69が可動演出をおこなう場合、ボタンXMMの操作方向と、第1可動役物14の移動方向と、ハンドル60の左側の枠可動役物69の移動方向とは同じである。

【1564】

[ダブル役物演出A]

図127は、ダブル役物演出Aを説明するための図である。図127のダブル役物演出Aは、特別図柄の同一変動での演出である。ダブル役物演出Aでは、図127(A)の左側の図に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの略中央において上下方向に変動し、味方キャラクターCRAが表示画面7aの左側に表示される。また、装飾図柄変動演出では、図127(A)の右側の図に示すように、遊技者はハンドル60を握っており、枠可動役物69が退避位置に位置している。この状態では、枠可動役物69は、遊技者に接触していな

10

20

30

40

50

い。なお、装飾図柄特殊変動演出では、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

【 1 5 6 5 】

次に、図 1 2 7 (B) の左側の図に示すように、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 8 L , 8 R が 7 図柄で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ状態が表示画面 7 a の左上で形成され、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の略中央付近で大きく表示される。また、リーチ演出では、図 1 2 7 (B) の右側の図に示すように、遊技者はハンドル 6 0 を握っており、枠可動役物 6 9 が退避位置に位置している。遊技者は、リーチ状態となるとチャンスアップ演出の出現の期待から、頻繁にボタン X M M を操作方向 (右方向) に操作し得る。この状態では、枠可動役物 6 9 は、遊技者に接

10

【 1 5 6 6 】

次に、図 1 2 7 (C) の左側の図に示すように、役物可動演出がおこなわれる。この役物可動演出では、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a の左側の退避位置から進出位置に向かって表示画面 7 a 上を移動する演出である。役物可動演出では、図 1 2 7 (C) の右側の図に示すように、遊技者がハンドル 6 0 を握っている状態、または、遊技者がハンドル 6 0 を握ってボタン X M M を操作している状態で、枠可動役物 6 9 が退避位置から進出位置に移動し、すなわち、左側部材の枠可動役物 6 9 が右方向に移動し、右側部材の枠可動役物 6 9 が左方向移動する。その結果、左側部材の枠可動役物 6 9 は、遊技者の手の親指等に接触し、右側部材の枠可動役物 6 9 は、遊技者の手の小指等に接触する。

20

【 1 5 6 7 】

次に、図 1 2 7 (D) の左側の図に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、第 1 可動役物 1 4 が進出位置から退避位置に移動しつつ (第 1 可動役物 1 4 が左方向に移動しつつ) 、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が連動するように、表示画面 7 a の右側から出現し、7 図柄の大当たり図柄が表示画面 7 a の略中央に表示される。この連動演出は、図 6 6 ~ 6 8 に示すように役物連動演出 A ~ C と同様である。また、大当たり図柄表示演出では、図 1 2 7 (D) の右側の図に示すように、枠可動役物 6 9 が進出位置から退避位置に移動して、遊技者との接触が解除される。

その後、大当たり遊技演出がおこなわれる。

【 1 5 6 8 】

30

[ダブル役物演出 B]

図 1 2 8 は、ダブル役物演出 B を説明するための図である。図 1 2 8 のダブル役物演出 B は、特別図柄の同一変動での演出である。ダブル役物演出 B では、図 1 2 8 (A) の左側の図に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の略中央において上下方向に変動し、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の左側に表示される。また、装飾図柄変動演出では、図 1 2 8 (A) の右側の図に示すように、遊技者はハンドル 6 0 を握っており、枠可動役物 6 9 が退避位置に位置している。この状態では、枠可動役物 6 9 は、遊技者に接触していない。なお、装飾図柄特殊変動演出では、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C が表示されているが、図では省略されている。

40

【 1 5 6 9 】

次に、図 1 2 8 (B) の左側の図に示すように、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 8 L , 8 R が 7 図柄で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ状態が表示画面 7 a の左上で形成され、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の略中央付近で大きく表示される。また、リーチ演出では、図 1 2 8 (B) の右側の図に示すように、遊技者はハンドル 6 0 を握っており、枠可動役物 6 9 が退避位置に位置している。遊技者は、リーチ状態となるとチャンスアップ演出の出現の期待から、頻繁にボタン X M M を操作方向 (右方向) に操作し得る。この状態では、枠可動役物 6 9 は、遊技者に接触していない。

【 1 5 7 0 】

50

次に、図 1 2 8 (C) の左側の図に示すように、ボタン操作説明演出 A がおこなわれる。このボタン操作説明演出 A では、表示画面 7 a の略中央にボタン操作説明画像 X M 1 が表示される。このボタン操作説明画像 X M 1 は、遊技機 1 全体を表すと共に、遊技機 1 に対するボタン X M M の位置関係を示唆する画像である。詳細には、ボタン操作説明画像 X M 1 において、矢印の先の位置 (「ココ」と示された位置) にボタン X M M があることが示唆されている。また、ボタン操作説明画像 X M 1 は、第 1 可動役物 1 4 とボタン X M M との位置関係を示唆している。ボタン操作説明画像 X M 1 は、実際の遊技機 1 の全体を表す図であってもよい。また、ボタン操作説明演出 A では、図 1 2 8 (C) の右側の図に示すように、遊技者はハンドル 6 0 を握っており、枠可動役物 6 9 が退避位置に位置している。この状態では、枠可動役物 6 9 は、遊技者に接触していない。

10

【 1 5 7 1 】

次に、図 1 2 8 (D) の左側の図に示すように、ボタン操作説明演出 B がおこなわれる。このボタン操作説明演出 B では、表示画面 7 a の略中央にボタン操作説明画像 X M 2 が表示される。このボタン操作説明画像 X M 2 は、ハンドル 6 0 と枠可動役物 6 9 の周辺を表すと共に、ハンドル 6 0 と枠可動役物 6 9 との位置関係を示唆する画像である。さらには、ボタン操作説明画像 X M 2 は、「矢印を P U S H」との文字と矢印とが表記され、ハンドル 6 0 におけるボタン X M M の位置を示すと共に、ボタン X M M を押す (操作する) ことを遊技者に促すための画像である。言い換えれば、ボタン操作説明画像 X M 2 は、実際のボタン X M M のズームアップを表す図である。また、ボタン操作説明演出 B では、図 1 2 8 (D) の右側の図に示すように、遊技者はハンドル 6 0 を握っており、枠可動役物 6 9 が退避位置に位置している。遊技者は、ボタン操作説明画像 X M 2 を視認することによってハンドル 6 0 を握りつつ、ボタン X M M を押す。この状態では、枠可動役物 6 9 は、遊技者に接触していない。

20

【 1 5 7 2 】

次に、図 1 2 8 (E) の左側の図に示すように、役物可動演出がおこなわれる。この役物可動演出では、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a の左側の退避位置から進出位置に向かって表示画面 7 a 上を移動する演出である。役物可動演出では、図 1 2 8 (E) の右側の図に示すように、遊技者がハンドル 6 0 を握っている状態、または、遊技者がハンドル 6 0 を握ってボタン X M M を操作している状態で、枠可動役物 6 9 が退避位置から進出位置に移動し、すなわち、左側部材の枠可動役物 6 9 が右方向に移動し、右側部材の枠可動役物 6 9 が左方向に移動する。その結果、左側部材の枠可動役物 6 9 は、遊技者の手の親指等に接触し、右側部材の枠可動役物 6 9 は、遊技者の手の小指等に接触する。

30

【 1 5 7 3 】

次に、図 1 2 8 (F) の左側の図に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、第 1 可動役物 1 4 が進出位置から退避位置に移動しつつ (第 1 可動役物 1 4 が左方向に移動しつつ) 、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が連動するように、表示画面 7 a の右側から出現し、7 図柄の大当たり図柄が表示画面 7 a の略中央に表示される。この連動演出は、図 6 6 ~ 6 8 に示すように役物連動演出 A ~ C と同様である。また、大当たり図柄表示演出では、図 1 2 8 (F) の右側の図に示すように、枠可動役物 6 9 が進出位置から退避位置に移動して、遊技者との接触が解除される。

40

その後、大当たり遊技演出がおこなわれる。

【 1 5 7 4 】

[変形例]

上記ダブル役物演出 A ~ B では、役物可動演出において、枠外の可動役物として、枠可動役物 6 9 が用いられていたが、これに限られない。例えば、演出ボタン 6 3 を挟むように枠可動役物 6 9 の左側部材と右側部材を配置するようにしてもよい。

上記ダブル役物演出 A ~ B では、役物可動演出において、第 1 可動役物 1 4 および枠可動役物 6 9 の可動は、遊技者がボタン X M M を操作することに関係なくおこなわれていたが、これに限られず、例えば、第 1 可動役物 1 4 および枠可動役物 6 9 の可動を、遊技者がボタン X M M を操作することに基づいておこなうようにしてもよい。

50

【 1 5 7 5 】

[効果例]

上記ダブル役物演出 A ~ B では、枠内に配置される第 1 可動役物 1 4 が可動しているときに、枠外に配置される枠可動役物 6 9 が可動する構成となっている。この構成によれば、第 1 可動役物 1 4 と枠可動役物 6 9 とを用いて、瞬間的に奥行き感がある役物演出をおこなうことができ、短時間に効率的に遊技者にサプライズ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。

【 1 5 7 6 】

上記ダブル役物演出 A ~ B では、枠内に配置される第 1 可動役物 1 4 の可動と、枠外に配置される枠可動役物 6 9 の可動とは、それぞれ大当たりを示唆し、第 1 可動役物 1 4 と枠可動役物 6 9 とが可動する役物可動演出がおこなわれた後、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この構成によれば、第 1 可動役物 1 4 と枠可動役物 6 9 とを用いて、瞬間的に奥行き感がある役物演出の後に、遊技者待望の大当たり図柄表示演出がおこなわれるので、遊技者に大きな至福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。

【 1 5 7 7 】

上記ダブル役物演出 A ~ B では、枠内に配置される第 1 可動役物 1 4 と、枠外に配置される枠可動役物 6 9 とは、役物可動演出において、共に所定方向（本実施形態では、右方向）に可動する。この構成によれば、2 つの可動役物によって、奥行き感に加えて、一体感を演出することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 7 8 】

上記実施形態の遊技機 1 では、ハンドル 6 0 に備えられるボタン X M M は、表示演出や可動役物を用いた演出に用いられ、遊技者が操作方向（右方向）に力を加えることで操作可能である。また、枠可動役物 6 9（左側部材）は、ボタン X M M に対して、操作方向（右方向）の反対方向（左方向）の延長線上に配置される。上記ダブル役物演出 A ~ B では、遊技者が操作方向に力を加えるためにボタン X M M に触れているときに役物可動演出がおこなわれる場合には、枠可動役物 6 9 が移動方向に可動することで、枠可動役物 6 9 が遊技者に触れる。この構成によれば、遊技者は、視覚に加えて物理的に演出を楽しむことができ、役物可動演出を最高に盛り上げることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 7 9 】

上記ダブル役物演出 A ~ B では、枠可動役物 6 9 は、第 1 可動役物 1 4 よりも柔らかい素材で形成される。この構成によれば、遊技者の怪我防止となり、遊技者が遊技を楽しむことを後押しすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 8 0 】

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 M - 1]

遊技機枠と、遊技盤と、第 1 の可動部材と、第 2 の可動部材とを備え、複数の演出を実行可能な遊技機であって、

前記第 1 の可動部材は、前記遊技機枠と前記遊技盤とで形成される枠内空間に配置され、

前記第 2 の可動部材は、前記枠内空間の外側の枠外空間に配置され、

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

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

前記第 1 の演出は、前記第 1 の可動部材を可動させる演出であり、

前記第 2 の演出は、前記第 2 の可動部材を可動させる演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X M - 2]

態様 X M - 1 に記載の遊技機であって、
表示演出を実行可能な表示手段をさらに備え、
前記複数の演出のうちの一つの演出として、第 3 の演出をおこなう場合があり、
前記第 3 の演出は、前記表示手段に大当たり図柄を表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第 3 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 1 の演出における前記第 1 の可動部材の可動と、前記第 2 の演出における前記第 2 の可動部材の可動とは、それぞれ大当たりを示唆し、前記第 3 の演出は、前記第 1 の演出と前記第 2 の演出がおこなわれてからおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 X M - 3]

10

態様 X M - 2 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 の演出における前記第 1 の可動部材と、前記第 2 の演出における前記第 2 の可動部材とは、共に所定方向に可動する、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 X M - 4]

態様 X M - 3 に記載の遊技機であって、
遊技者が所定の操作方向に力を加えることで操作可能な操作手段をさらに備え、
前記第 2 の可動部材は、前記操作手段に対して、前記操作方向の反対方向の延長線上に配置され、
前記組み合わせ演出では、遊技者が前記操作方向に力を加えるために前記操作手段に触れている場合に前記第 2 の演出がおこなわれる場合には、前記第 2 の可動部材が前記所定方向に可動することで、前記第 2 の可動部材が前記遊技者に触れる、
ことを特徴とする遊技機。

20

[態様 X M - 5]

態様 X M - 4 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出における前記第 2 の可動部材は、前記第 1 の演出における前記第 1 の可動部材よりも柔らかい素材で形成される、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 8 1 】

以下に図 1 2 9 ~ 図 1 3 1 を用いて可動部材接触演出 A ~ C について説明する。図 1 2 9 ~ 図 1 3 1 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される各種可動役物が図面の見易さから省略されている。

30

【 1 5 8 2 】

この可動部材接触演出は、当該変動中に実行され得るものである。すなわち、サブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンドを解析し、可動部材接触演出を実行する指示が含まれている場合に、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、可動部材接触演出を実行する指示が含まれているコマンド）を解析し、遊技盤 2 に設けられた第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 を動作させたり、前枠 5 3 の右側の下端に配置されているハンドル 6 0 に設けられた後述する突出部 6 0 3 を動作させたり、前枠 5 3 の右側の下端に配置されているハンドル 6 0 の上下左右方の前枠 5 3 に設けられた後述する枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d を動作させたりする。ランプ制御基板 1 0 7 は、第 1 可動役物 1 4 を動作させる電氣的駆動源（例えば、モータ）や第 2 可動役物 1 5 を動作させる電氣的駆動源（例えば、モータ）を制御し、突出部 6 0 3 を動作させる電氣的駆動源（例えば、モータやソレノイド）や枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d を動作させる電氣的駆動源（例えば、モータやソレノイド）を制御する。

40

【 1 5 8 3 】

ここでは、まず可動部材接触演出 A について説明し、可動部材接触演出 B、そして可動部材接触演出 C について順番に説明する。

【 1 5 8 4 】

[可動部材接触演出 A]

50

可動部材接触演出 A について図 1 2 9 を参照して説明する。図 1 2 9 は、可動部材接触演出 A を説明するための図である。可動部材接触演出 A は、当該変動中に実行され得るものである。なお、図 1 2 9 では、ハンドル 6 0 の接触を検知するタッチスイッチ 1 1 4、ハンドル 6 0 の回転量を検知する発射ボリューム 1 1 5 等を省略した。

【 1 5 8 5 】

まず、ハンドル 6 0 は、上述したように、前枠 5 3 の右側の下端に配置されている。ハンドル 6 0 は、図 1 2 9 (A)、(B) に示すように、樹脂製の環状の操作レバー 6 0 1 が図示しない樹脂製の筒状のハンドル基部と樹脂製の球面殻状の前カバー 6 0 2 との間において回転自在に設けられて構成されている。操作レバー 6 0 1 は、円環状を有して形成されるとともに、その外周面の 3 ヶ所に指掛け用突起 6 0 1 a が一体に形成されている。これら 3 つの指掛け用突起 6 0 1 a の間隔に遊技者の指を添えることで操作レバー 6 0 1 を回転操作するときに指掛け用突起 6 0 1 a に指が引っ掛かることで操作レバー 6 0 1 の回転操作をし易いようになっている。

10

【 1 5 8 6 】

ハンドル基部は、有色不透明（例えば、白色）な樹脂製であり、操作レバー 6 0 1 は、有色不透明（例えば、黒色、ハンドル基部と同一の色（例えば、白色）であってもよい。）な樹脂製であり、前カバー 6 0 2 は、無色透明な樹脂製であり、前カバー 6 0 2 の内部に収容される最も手前側にインナーレンズが設けられ、インナーレンズの後方に複数のフルカラー L E D が実装された装飾基板が設けられている。インナーレンズおよび装飾基板は、後述するリブ 6 0 2 a a と対応する部分にリブ 6 0 2 a a の外周の大きさと比べて大きい貫通穴が形成されている。つまり、インナーレンズおよび装飾基板は、後述する突出部 6 0 3 と干渉しないようになっている。

20

【 1 5 8 7 】

インナーレンズは、装飾基板に実装される複数のフルカラー L E D 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、装飾基板に実装される複数のフルカラー L E D がすべて消灯した状態においても、これらの複数のフルカラー L E D 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。

【 1 5 8 8 】

装飾基板に実装される複数のフルカラー L E D が発光すると、インナーレンズで屈折された光が前カバー 6 0 2 を通って出射されることとなり、前カバー 6 0 2 が発光することとなる。これにより、装飾基板に実装される複数のフルカラー L E D の発光態様により、前カバー 6 0 2 の発光態様を変化させることができるようになっている。

30

【 1 5 8 9 】

ハンドル 6 0 の操作方法は、まず、遊技者が手のひらをハンドル 6 0 の前方から包み込むように握って、3 つの指掛け用突起 6 0 1 a の間隔に遊技者の指を添える。そして、遊技者が操作レバー 6 0 1 を時計方向へ回転操作することにより回転量が大きくなると、遊技球の発射強度が強くなり、回転操作の回転量と見合う遊技球の発射強度で発射装置 1 1 2 により遊技球を遊技盤 2 に区画形成された遊技領域 3 へ向かって発射することとなる。遊技者が操作レバー 6 0 1 を時計方向へ回転操作をゆるめると、ハンドル 6 0 に備える図示しない復帰ばねの付勢力により反時計回りに回転することとなり、遊技球の発射強度が弱くなる。なお、遊技者が操作レバー 6 0 1 を時計方向への回転操作をゆるめつづけたり、遊技者がハンドル 6 0 から手のひらを離したりすると、ハンドル 6 0 に備える図示しない復帰ばねの付勢力により操作レバー 6 0 1 が原位置に復帰し、遊技球の発射を停止することとなる。

40

【 1 5 9 0 】

球面殻状の前カバー 6 0 2 の球面表面には、同一円周上に長手方向が外周へ向くよう放射状に長孔 6 0 2 a が複数設けられている（ここでは、長孔 6 0 2 a は 1 2 個）。長孔 6 0 2 a の周面に前カバー 6 0 2 の内側空間（奥行方向）へ向かって所定距離寸法（本実施形

50

態では、約 10 mm) だけ突出したリブ 602aa が形成され、長孔 602a の内周面が滑らかに形成されている。

【1591】

前カバー 602 と操作レバー 601 との内部空間には、前カバー 602 の内部空間から長孔 602a の内周面に沿って前後方向に移動する突出部 603 が各長孔 602a と対応して設けられ、さらに、突出部 603 を長孔 602a の内周面に沿って前後方向に移動させる電氣的駆動源（例えば、モータやソレノイド）を備える前後移動機構 604 が設けられている。前後移動機構 604 は、電氣的駆動源のほかに、例えば、電氣的駆動源がモータであるときにはモータの回転を減速させる減速機やモータの回転運動（モータの回転を減速させた回転運動）を突出部 603 の直線運動へ変換する運動変換機構、電氣的駆動源が

10

【1592】

突出部 603 は、退避位置（ホームポジション）と進出位置とを往復移動することのできるものであり、有色不透明（例えば、赤色）な柔軟性のある部材により形成されている。前カバー 602 は、上述したように、前カバー 602 の内部に収容される最も手前側に所定の形状に形成されたインナーレンズが設けられるとともに、インナーレンズの後方に複数のフルカラー LED が実装された装飾基板が設けられているものの、装飾基板に実装される複数のフルカラー LED の発光態様により、前カバー 602 の発光態様を変化させることができるようになって、突出部 603 が有色不透明（例えば、赤色）であるため、突出部 603 の発光態様を変化させることができないようになっている。

20

【1593】

装飾基板に実装される複数のフルカラー LED は、突出部 603 が作動されるタイミング（突出部 603 の動作態様が開始されるタイミング）のまえ（例えば、突出部 603 が作動されるタイミング（突出部 603 の動作態様が開始されるタイミング）の 5 秒前）から所定の発光態様で発光開始し、突出部 603 の作動が終了するまでの期間に亘って、発光が継続されるようになっている。つまり、装飾基板に実装される複数のフルカラー LED は、突出部 603 の作動を予告する演出となっている。所定の発光態様としては、青色点灯、緑色点灯、赤色点灯、紫色点灯、ゴールド色（黄色）点灯、およびレインボー色点灯があり、青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→紫色点灯→ゴールド色（黄色）点灯→レインボー色点灯（当たり濃厚）という順番で当たりの期待度が高くなるようになっている。言い換えると、突出部 603 の作動による当たりの期待度を、前カバー 602 の内部に収容された、装飾基板に実装される複数のフルカラー LED の発光態様により示唆することができるようになっている。

30

【1594】

突出部 603 が退避位置（ホームポジション）に配置されるときには、突出部 603 の前面が長孔 602a の内周面に配置されており、具体的には、前カバー 602 の球面表面から奥行方向へ向かって所定距離寸法（本実施形態では、リブ 602aa の長さの半分（5 mm）となっている。）だけ奥行に引っ込んだ状態となる（図 129（A））。つまり、遊技者が手のひらをハンドル 60 の前方から包み込むように握って、3 つの指掛け用突起 601a の間隔に遊技者の指を添えた状態であっても、突出部 603 が退避位置（ホームポジション）に配置されているため、遊技者の手のひらが突出部 603 の先端と全く接触しないようになっている。なお、突出部 603 には、復帰ばねの付勢力が働いているため、遊技機 1 が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により突出部 603 が退避位置（ホームポジション）へ戻されるようになっている。

40

【1595】

これに対して、突出部 603 が進出位置に配置されるときには、突出部 603 が長孔 602a を通って前カバー 602 の球面表面から所定距離寸法（本実施形態では、最大で約 1

50

0 mm) だけ突出した状態となる(図129(B))。つまり、遊技者が手のひらをハンドル60の前方から包み込むように握って、3つの指掛け用突起601aの間隔に遊技者の指を添えた状態では、突出部603が進出位置に配置されているため、遊技者の手のひらが突出部603の先端と接触するようになっている。

【1596】

なお、遊技者の手のひらが突出部603の先端と接触しても、前後移動機構604が過負荷とならないように、遊技者の手のひらと接触している突出部603の先端がそれ以上移動しない(遊技者の手のひらをハンドル60から引き離そうとしない)過負荷防止機構が前後移動機構604に設けられている。この過負荷防止機構は、接触ばねを主として構成されている。突出部603の先端(前面)は、丸める形状に形成されている。これにより、遊技者が手のひらをハンドル60の前方から包み込むように握っている状態において、突出部603の先端が遊技者の手のひらに接触しても、遊技者の手のひらに突出部603の先端(前面)が引っ掛かって傷を負わせることがないようにすることができる。

10

【1597】

突出部603の動作態様としては、すべての突出部603が一斉に退避位置(ホームポジション)から進出位置へ移動し再び一斉に退避位置(ホームポジション)へ戻る動作態様1、1つの突出部603が時計回りに順番に退避位置(ホームポジション)から進出位置へ移動して再び退避位置(ホームポジション)へ戻る動作態様2、1つの突出部603が反時計回りに順番に退避位置(ホームポジション)から進出位置へ移動して再び退避位置(ホームポジション)へ戻る動作態様3、3つ~4つの突出部603から波状を形成して時計回りに順番に波が伝播するように突出部603を退避位置(ホームポジション)から進出位置へ移動して再び退避位置(ホームポジション)へ戻る動作態様4、3つ~4つの突出部603から波状を形成して反時計回りに順番に波が伝播するように突出部603を退避位置(ホームポジション)から進出位置へ移動して再び退避位置(ホームポジション)へ戻る動作態様5などを挙げることができる。

20

【1598】

次に、突出部603が作動されるタイミング(突出部603の動作態様が開始されるタイミング)について説明する。まず、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、立体画像の中装飾図柄、立体画像の右装飾図柄が表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動演出(変動表示)が開始される。装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離(例えば、5mm程度)浮遊する表示態様でゆったり(低速で)移動したのち(言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち)、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする(仮停止表示され、その後、停止表示される)。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。なお、背景画像には装飾図柄の変動表示用として複数あり、複数の背景画像のうち一の背景画像が選択されるようになっている。

30

40

【1599】

第1特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄に対応する変動アイコン9cは、画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に表示されている変動表示位置9cd(矩形画像(台座画像)の上)に表示(載置)される。変動表示位置9cdの左側における表示画面7aの領域には、第1特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4つの保留表示位置9ad(矩形画像(台座画像)の上)に保留アイコン9aがそれぞれ表示可能(載置可能)とされ、最大で4つの保留アイコン9a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、

50

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 6 0 0 】

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

10

【 1 6 0 1 】

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

【 1 6 0 2 】

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

20

【 1 6 0 3 】

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

30

【 1 6 0 4 】

続いて、バトル演出が開始されると、表示画面 7 a の右側から味方キャラクタが現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタが現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出が繰り広げられる。バトル演出は、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が表示画面 7 a から消える。

40

【 1 6 0 5 】

バトル演出において、味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北すると、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄で停止表示（確定表示）され、当たりとなってその後には当たり遊技（当たり演出）が開始される。当たりが確定すると、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。これに対して、バトル演出において、味方キャラクタが敗北して敵キャラクタが勝利すると、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄で揃わず、はずれとなる。このとき、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

【 1 6 0 6 】

50

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

10

【1607】

演出ボタン 6 3 が押圧操作され、または、演出ボタン 6 3 が押圧操作されず所定期間が経過すると、図 129 (C) に示すように、背景画像として七色を有する第 1 プレミア背景画像（いわゆる、「第 1 レインボー背景画像」）が表示画面 7 a に表示され、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示画面 7 a から消え、遊技盤 2 に設けられた第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 5 秒）だけ停止する。所定時間が経過すると、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻り、背景画像として味方キャラクタの勝利を伝える専用の勝利背景画像が表示画面 7 a に表示され、表示画面 7 a の中央に、敵キャラクタが出現し（表示され）、敵キャラクタが奥行方向へ向かって遠ざかるように小さくなり、表示画面 7 a の中央から四方八方へ向かって閃光が放たれ、爆発する表示態様となる。その後、背景画像として当たりを伝える専用の当たり背景画像が表示画面 7 a に表示され、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄（ここでは数字「2」）で停止表示される。

20

【1608】

遊技盤 2 に設けられた第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、前枠 5 3 の右側の下端に配置されているハンドル 6 0 に設けられた突出部 6 0 3 の動作態様 1 が開始されることとなる。

30

【1609】

つまり、遊技盤 2 に設けられた第 2 可動役物 1 5 の作動と、前枠 5 3 の右側の下端に配置されているハンドル 6 0 に設けられた突出部 6 0 3 の作動と、が連動してそれぞれ移動開始することとなる。

【1610】

具体的には、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）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ向かって進出（移動）する動作を開始し、第 2 可動役物 1 5 が進出位置において所定時間（例えば、約 5 秒）だけ停止するのに連動して、突出部 6 0 3 が進出位置において所定時間だけ停止し、所定時間が経過すると、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始するのに連動して、突出部 6 0 3 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始する。

40

【1611】

ここでは、突出部 6 0 3 の動作態様として動作態様 1 となっていたが、もちろん、動作態様 2 ～動作態様 5 のうち、いずれの動作態様としてもよい。この場合、サブ制御基板 9 0

50

が突出部 603 の動作態様を決定する。動作態様 2 ～動作態様 5 では、第 2 可動役物 15 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面（前方）であって表示画面 7a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、その後、再び退避位置（ホームポジション）へ戻ってくるまでの第 2 可動役物作動期間、連続して行われている。

【1612】

具体的には、突出部 603 の動作態様 2 では、第 2 可動役物作動期間において、1 つの突出部 603 が時計回りに順番に退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作を連続して行い、第 2 可動役物作動期間が経過すると、すべての突出部 603 が退避位置（ホームポジション）へ戻り、突出部 603 の動作態様 3 では、第 2 可動役物作動期間において、1 つの突出部 603 が反時計回りに順番に退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作を連続して行い、第 2 可動役物作動期間が経過すると、すべての突出部 603 が退避位置（ホームポジション）へ戻り、突出部 603 の動作態様 4 では、第 2 可動役物作動期間において、3 つ～4 つの突出部 603 から波状を形成して時計回りに順番に波が伝播するように突出部 603 を退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作を連続して行い、第 2 可動役物作動期間が経過すると、すべての突出部 603 が退避位置（ホームポジション）へ戻り、突出部 603 の動作態様 5 では、第 2 可動役物作動期間において、3 つ～4 つの突出部 603 から波状を形成して反時計回りに順番に波が伝播するように突出部 603 を退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作を連続して行い、第 2 可動役物作動期間が経過すると、すべての突出部 603 が退避位置（ホームポジション）へ戻る。

【1613】

なお、図 129（C）に示したように、演出ボタン 63 が押圧操作され、または、演出ボタン 63 が押圧操作されず所定期間が経過すると、背景画像として七色を有する第 1 プレミア背景画像（いわゆる、「第 1 レインボー背景画像」）が表示画面 7a に表示され、遊技盤 2 に設けられた第 2 可動役物 15 の動作に連動して、前枠 53 の右側の下端に配置されているハンドル 60 に設けられた突出部 603 の動作態様 1 が開始されていた。しかし、第 2 可動役物 15 に代えて、遊技盤 2 に設けられた第 1 可動役物 14 の動作に連動して突出部 603 の動作態様 1 が開始されてもよい。

【1614】

具体的には、演出ボタン 63 が押圧操作され、または、演出ボタン 63 が押圧操作されず所定期間が経過すると、図 129（D）に示すように、背景画像として七色を有する第 1 プレミア背景画像と異なる第 2 プレミア背景画像（いわゆる、「第 2 レインボー背景画像」）が表示画面 7a に表示され、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示画面 7a から消え、遊技盤 2 に設けられた第 1 可動役物 14 が画像表示装置 7 の左方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面（前方）であって表示画面 7a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 5 秒）だけ中央位置（進出位置）において左右方向に繰り返し小刻みに往復移動する。所定時間が経過すると、第 1 可動役物 14 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻り、背景画像として味方キャラクタの勝利を伝える専用の勝利背景画像が表示画面 7a に表示され、表示画面 7a の中央に、敵キャラクタが出現し（表示され）、敵キャラクタが奥行方向へ向かって遠ざかるように小さくなり、表示画面 7a の中央から四方八方へ向かって閃光が放たれ、爆発する表示態様となる。その後、背景画像として当たりを伝える専用の当たり背景画像が表示画面 7a に表示され、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄（ここでは数字「2」）で停止表示される。

【1615】

遊技盤 2 に設けられた第 1 可動役物 14 が画像表示装置 7 の左方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面（前方）であって表示

10

20

30

40

50

画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、前枠 5 3 の右側の下端に配置されているハンドル 6 0 に設けられた突出部 6 0 3 の動作態様 1 が開始されることとなる。

【 1 6 1 6 】

つまり、遊技盤 2 に設けられた第 1 可動役物 1 4 の作動と、前枠 5 3 の右側の下端に配置されているハンドル 6 0 に設けられた突出部 6 0 3 の作動と、が連動してそれぞれ移動開始することとなる。

【 1 6 1 7 】

具体的には、第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の左方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ向かって進出（移動）する動作を開始し、第 1 可動役物 1 4 が所定時間（例えば、約 5 秒）だけ中央位置（進出位置）において左右方向に繰り返し小刻みに往復移動するのに連動して、突出部 6 0 3 が進出位置において所定時間だけ停止し、所定時間が経過すると、第 1 可動役物 1 4 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始するのに連動して、突出部 6 0 3 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始する。

【 1 6 1 8 】

ここでは、突出部 6 0 3 の動作態様として動作態様 1 となっていたが、もちろん、動作態様 2 ～動作態様 5 のうち、いずれの動作態様としてもよい。この場合、サブ制御基板 9 0 が突出部 6 0 3 の動作態様を決定する。動作態様 2 ～動作態様 5 では、第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の左方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、その後、再び退避位置（ホームポジション）へ戻ってくるまでの第 1 可動役物作動期間、連続して行われている。

【 1 6 1 9 】

具体的には、突出部 6 0 3 の動作態様 2 では、第 1 可動役物作動期間において、1 つの突出部 6 0 3 が時計回りに順番に退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作を連続して行い、第 1 可動役物作動期間が経過すると、すべての突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）へ戻り、突出部 6 0 3 の動作態様 3 では、第 1 可動役物作動期間において、1 つの突出部 6 0 3 が反時計回りに順番に退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作を連続して行い、第 1 可動役物作動期間が経過すると、すべての突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）へ戻り、突出部 6 0 3 の動作態様 4 では、第 1 可動役物作動期間において、3 つ～4 つの突出部 6 0 3 から波状を形成して時計回りに順番に波が伝播するように突出部 6 0 3 を退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作を連続して行い、第 1 可動役物作動期間が経過すると、すべての突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）へ戻り、突出部 6 0 3 の動作態様 5 では、第 1 可動役物作動期間において、3 つ～4 つの突出部 6 0 3 から波状を形成して反時計回りに順番に波が伝播するように突出部 6 0 3 を退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作を連続して行い、第 1 可動役物作動期間が経過すると、すべての突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）へ戻る。

【 1 6 2 0 】

なお、上述した実施形態では、突出部 6 0 3 には、上述したように、復帰ばねの付勢力が働いているため、遊技機 1 が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）へ戻されるようになっており、また突出部 6 0 3 が作動されるタイミング（突出部 6 0 3 の動作態様が開始されるタイミング）でなければ、突出部 6 0 3 が進出位置へ突出する状態とならない。このため、これから遊技を開始しようとする遊技者や遊技場の店員等

10

20

30

40

50

の係員がハンドル 6 0 をアルコール消毒しても、突出部 6 0 3 をアルコール消毒することができない。そこで、本実施形態では、客待ち用のデモ演出が行われているときには、突出部 6 0 3 が進出位置へ突出する状態とし、客待ち用のデモ演出が終了すると、突出部 6 0 3 を退避位置（ホームポジション）へ戻す動作が行われるようになっている。客待ち用のデモ演出が行われ突出部 6 0 3 が進出位置へ突出する状態において、遊技者や遊技場の店員等の係員がハンドル 6 0 に触れると、ハンドル 6 0 を遊技者や遊技場の店員等の係員が触れてから所定期間（例えば、突出部 6 0 3 をアルコール消毒することができる期間として約 5 秒間）経過したのち、突出部 6 0 3 を退避位置（ホームポジション）へ戻す動作が行われるようになっている。

【 1 6 2 1 】

10

また、上述した実施形態では、突出部 6 0 3 には、上述したように、復帰ばねの付勢力が働いているため、遊技機 1 が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）へ戻されるようになっているが、遊技機 1 が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により突出部 6 0 3 が進出位置へ移動するようにしてもよい。こうすれば、例えば、遊技場の店員等の係員は、営業を開始するまえや営業を終了したあとに、遊技機 1 が電源投入されていない状態（遊技機 1 の電源が遮断された状態）により突出部 6 0 3 が進出位置へ移動して突出した状態とすることができるため、突出部 6 0 3 のアルコール消毒を行うことができる。

【 1 6 2 2 】

20

[可動部材接触演出 B]

次に、可動部材接触演出 B について図 1 3 0 を参照して説明する。図 1 3 0 は、可動部材接触演出 B を説明するための図である。可動部材接触演出 B は、当該変動中に実行されるものである。なお、図 1 3 0 では、ハンドル 6 0 の接触を検知するタッチスイッチ 1 1 4、ハンドル 6 0 の回転量を検知する発射ボリューム 1 1 5 等を省略した。

【 1 6 2 3 】

まず、ハンドル 6 0 は、上述したように、前枠 5 3 の右側の下端に配置されている。ハンドル 6 0 は、図 1 3 0 (A)、(B) に示すように、樹脂製の環状の操作レバー 6 0 1 が図示しない樹脂製の筒状のハンドル基部と樹脂製の球面殻状の前カバー 6 0 2 との間において回転自在に設けられて構成されている。操作レバー 6 0 1 は、円環状を有して形成されるとともに、その外周面の 3 ヶ所に指掛け用突起 6 0 1 a が一体に形成されている。これら 3 つの指掛け用突起 6 0 1 a の間隔に遊技者の指を添えることで操作レバー 6 0 1 を回転操作するときに指掛け用突起 6 0 1 a に指が引っ掛かることで操作レバー 6 0 1 の回転操作をし易いようになっている。

30

【 1 6 2 4 】

ハンドル基部は、有色不透明（例えば、白色）な樹脂製であり、操作レバー 6 0 1 は、有色不透明（例えば、黒色、ハンドル基部と同一の色（例えば、白色）であってもよい。）な樹脂製であり、前カバー 6 0 2 は、無色透明な樹脂製であり、前カバー 6 0 2 の内部に収容される最も手前側にインナーレンズが設けられ、インナーレンズの後方に複数のフルカラー L E D が実装された装飾基板が設けられている。インナーレンズおよび装飾基板は、後述するリブ 6 0 2 a a と対応する部分にリブ 6 0 2 a a の外周の大きさと比べて大きい貫通穴が形成されている。つまり、インナーレンズおよび装飾基板は、後述する突出部 6 0 3 と干渉しないようになっている。

40

【 1 6 2 5 】

インナーレンズは、装飾基板に実装される複数のフルカラー L E D 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、装飾基板に実装される複数のフルカラー L E D がすべて消灯した状態においても、これらの複数のフルカラー L E D 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。

50

【 1 6 2 6 】

装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤが発光すると、インナーレンズで屈折された光が前カバー６０２を通して出射されることとなり、前カバー６０２が発光することとなる。これにより、装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤの発光態様により、前カバー６０２の発光態様を変化させることができるようになっている。

【 1 6 2 7 】

ハンドル６０の操作方法は、まず、遊技者が手のひらをハンドル６０の前方から包み込むように握って、３つの指掛け用突起６０１aの間隔に遊技者の指を添える。そして、遊技者が操作レバー６０１を時計方向へ回転操作することにより回転量が大きくなると、遊技球の発射強度が強くなり、回転操作の回転量と見合う遊技球の発射強度で発射装置１１２により遊技球を遊技盤２に区画形成された遊技領域３へ向かって発射することとなる。遊技者が操作レバー６０１を時計方向へ回転操作をゆるめると、ハンドル６０に備える図示しない復帰ばねの付勢力により反時計回りに回転することとなり、遊技球の発射強度が弱くなる。なお、遊技者が操作レバー６０１を時計方向への回転操作をゆるめつづけたり、遊技者がハンドル６０から手のひらを離したりすると、ハンドル６０に備える図示しない復帰ばねの付勢力により操作レバー６０１が原位置に復帰し、遊技球の発射を停止することとなる。

【 1 6 2 8 】

球面殻状の前カバー６０２の球面表面中央には、大きな穴６０２aが１つ設けられている。穴６０２aの周面に前カバー６０２の内側空間（奥行方向）へ向かって所定距離寸法（本実施形態では、約１０mm）だけ突出したリブ６０２aaが形成され、穴６０２aの内周面が滑らかに形成されている。

【 1 6 2 9 】

前カバー６０２と操作レバー６０１との内部空間には、前カバー６０２の内部空間から穴６０２aの内周面に沿って前後方向に移動する突出部６０３が設けられ、さらに、突出部６０３を穴６０２aの内周面に沿って前後方向に移動させる電氣的駆動源（例えば、モータやソレノイド）を備える前後移動機構６０４が設けられている。前後移動機構６０４は、電氣的駆動源のほかに、例えば、電氣的駆動源がモータであるときにはモータの回転を減速させる減速機やモータの回転運動（モータの回転を減速させた回転運動）を突出部６０３の直線運動へ変換する運動変換機構、電氣的駆動源がソレノイドであるときにはソレノイドのプランジャの直線運動を突出部６０３の直線運動へ伝達するための機構、さらに、これらの機構に加えて、復帰ばね、過負荷防止機構を構成する接触ばねなどにより構成されている。

【 1 6 3 0 】

突出部６０３は、退避位置（ホームポジション）と進出位置とを往復移動することのできるものであり、有色不透明（例えば、赤色）な柔軟性のある部材により形成されている。前カバー６０２は、上述したように、前カバー６０２の内部に収容される最も手前側に所定の形状に形成されたインナーレンズが設けられるとともに、インナーレンズの後方に複数のフルカラーＬＥＤが実装された装飾基板が設けられているものの、装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤの発光態様により、前カバー６０２の発光態様を変化させることができるようになっていても、突出部６０３が有色不透明（例えば、赤色）であるため、突出部６０３の発光態様を変化させることができないようになっている。

【 1 6 3 1 】

装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤは、突出部６０３が作動されるタイミング（突出部６０３の動作態様が開始されるタイミング）のまえ（例えば、突出部６０３が作動されるタイミング（突出部６０３の動作態様が開始されるタイミング）の５秒前）から所定の発光態様で発光開始し、突出部６０３の作動が終了するまでの期間に亘って、発光が継続されるようになっている。つまり、装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤは、突出部６０３の作動を予告する演出となっている。所定の発光態様としては、青色点灯、緑色点灯、赤色点灯、紫色点灯、ゴールデン色（黄色）点灯、およびレインボー色点

10

20

30

40

50

灯があり、青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→紫色点灯→ゴールデン色（黄色）点灯→レインボー色点灯（当たり濃厚）という順番で当たりの期待度が高くなるようになっている。言い換えると、突出部 603 の作動による当たりの期待度を、前カバー 602 の内部に收容された、装飾基板に実装される複数のフルカラー LED の発光態様により示唆することができるようになっている。

【1632】

突出部 603 が退避位置（ホームポジション）に配置されるときには、突出部 603 の前面が穴 602 a の内周面に配置されており、具体的には、前カバー 602 の球面表面から奥行方向へ向かって所定距離寸法（本実施形態では、リブ 602 a a の長さの半分（5 mm）となっている。）だけ奥行に引っ込んだ状態となる（図 130（A））。つまり、遊技者が手のひらをハンドル 60 の前方から包み込むように握って、3 つの指掛け用突起 601 a の間隔に遊技者の指を添えた状態であっても、突出部 603 が退避位置（ホームポジション）に配置されているため、遊技者の手のひらが突出部 603 の先端と全く接触しないようになっている。なお、突出部 603 には、復帰ばねの付勢力が働いているため、遊技機 1 が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により突出部 603 が退避位置（ホームポジション）へ戻されるようになっている。

10

【1633】

これに対して、突出部 603 が進出位置に配置されるときには、突出部 603 が穴 602 a を通って前カバー 602 の球面表面から所定距離寸法（本実施形態では、最大で約 10 mm）だけ突出した状態となる（図 130（B））。つまり、遊技者が手のひらをハンドル 60 の前方から包み込むように握って、3 つの指掛け用突起 601 a の間隔に遊技者の指を添えた状態では、突出部 603 が進出位置に配置されているため、遊技者の手のひらが突出部 603 の先端と接触するようになっている。

20

【1634】

なお、遊技者の手のひらが突出部 603 の先端と接触しても、前後移動機構 604 が過負荷とならないように、遊技者の手のひらと接触している突出部 603 の先端がそれ以上移動しない（遊技者の手のひらをハンドル 60 から引き離そうとしない）過負荷防止機構が前後移動機構 604 に設けられている。この過負荷防止機構は、接触ばねを主として構成されている。突出部 603 の先端（前面）は、丸める形状に形成されている。これにより、遊技者が手のひらをハンドル 60 の前方から包み込むように握っている状態において、突出部 603 の先端が遊技者の手のひらに接触しても、遊技者の手のひらに突出部 603 の先端（前面）が引っ掛かって傷を負わせることがないようにすることができる。

30

【1635】

突出部 603 の動作態様としては、突出部 603 が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動し再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作態様がある。この動作態様を利用すると、例えば、突出部 603 が所定時間だけ進出位置へ突出した状態を維持する動作を実現することができるし、突出部 603 が間欠的に進出位置へ突出する動作を実現することができるし、ピストン運動のように連続的に突出部 603 が進出位置へ突出したり退避位置（ホームポジション）へ引っ込んだりした動作を実現することができる。

40

【1636】

次に、突出部 603 が作動されるタイミング（突出部 603 の動作態様が開始されるタイミング）について説明する。まず、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、立体画像の中装飾図柄、立体画像の右装飾図柄が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 mm 程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動

50

する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。なお、背景画像には装飾図柄の変動表示用として複数あり、複数の背景画像のうちの背景画像が選択されるようになっている。

【 1 6 3 7 】

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

【 1 6 3 8 】

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

【 1 6 3 9 】

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

【 1 6 4 0 】

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

【 1 6 4 1 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、左装飾図柄が数字「3」で仮停止表示され上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、右装飾図柄が数字「3」で仮停止表示され、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となり、左装飾図柄と右装飾図柄とが同一の図柄（ここでは数字「3」）となってリーチが形成される。このとき、中装飾図柄は、変動演出（変動表示）が継続されている。

【 1 6 4 2 】

10

20

30

40

50

続いて、バトル演出が開始されると、表示画面 7 a の右側から味方キャラクタが現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタが現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出が繰り広げられる。バトル演出は、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が表示画面 7 a から消える。

【 1 6 4 3 】

バトル演出において、味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北すると、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄で停止表示（確定表示）され、当たりとなってその後、に当たり遊技（当たり演出）が開始される。当たりが確定すると、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。これに対して、バトル演出において、味方キャラクタが敗北して敵キャラクタが勝利すると、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄で揃わず、はずれとなる。このとき、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

10

【 1 6 4 4 】

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

20

【 1 6 4 5 】

演出ボタン 6 3 が押圧操作され、または、演出ボタン 6 3 が押圧操作されず所定期間が経過すると、図 1 3 0（C）に示すように、背景画像として七色を有する第 1 プレミア背景画像（いわゆる、「第 1 レインボー背景画像」）が表示画面 7 a に表示され、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示画面 7 a から消え、遊技盤 2 に設けられた第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 5 秒）だけ停止する。所定時間が経過すると、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻り、背景画像として味方キャラクタの勝利を伝える専用の勝利背景画像が表示画面 7 a に表示され、表示画面 7 a の中央に、敵キャラクタが出現し（表示され）、敵キャラクタが奥行方向へ向かって遠ざかるように小さくなり、表示画面 7 a の中央から四方八方へ向かって閃光が放たれ、爆発する表示態様となる。その後、背景画像として当たりを伝える専用の当たり背景画像が表示画面 7 a に表示され、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄（ここでは数字「3」）で停止表示される。

30

40

【 1 6 4 6 】

遊技盤 2 に設けられた第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、前枠 5 3 の右側の下端に配置されているハンドル 6 0 に設けられた突出部 6 0 3 の動作態様が開始されることとなる。

【 1 6 4 7 】

つまり、遊技盤 2 に設けられた第 2 可動役物 1 5 の作動と、前枠 5 3 の右側の下端に配置

50

されているハンドル 60 に設けられた突出部 603 の作動と、が連動してそれぞれ移動開始することとなる。

【1648】

具体的には、第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）であって表示画面7aの中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、突出部603が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ向かって進出（移動）する動作を開始し、第2可動役物15が進出位置において所定時間（例えば、約5秒）だけ停止するのに連動して、突出部603が進出位置において所定時間だけ停止し、所定時間が経過すると、第2可動役物15が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始するのに連動して、突出部603が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始する。

10

【1649】

ここでは、突出部603の動作態様として、突出部603が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して所定期間経過だけ停止した後に再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作となっていたが、もちろん、他の動作態様としてもよい。この場合、サブ制御基板90が突出部603の動作態様を決定する。他の動作態様では、第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）であって表示画面7aの中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、その後、再び退避位置（ホームポジション）へ戻ってくるまでの第2可動役物作動期間、連続して行われている。

20

【1650】

具体的には、第2可動役物作動期間において、突出部603が間欠的に進出位置へ突出する動作（突出部603が退避位置（ホームポジション）と進出位置とを繰り返し往復移動する動作を連続的に行わず間欠的に行う動作）を行い、第2可動役物作動期間が経過すると、突出部603が退避位置（ホームポジション）へ戻ったり、第2可動役物作動期間において、ピストン運動のように連続的に突出部603が進出位置へ突出したり退避位置（ホームポジション）へ引っ込んだりした動作（突出部603が退避位置（ホームポジション）と進出位置とを繰り返し往復移動する動作を連続的に行う動作）を行い、第2可動役物作動期間が経過すると、突出部603が退避位置（ホームポジション）へ戻ったりする。

30

【1651】

なお、図130（C）に示したように、演出ボタン63が押圧操作され、または、演出ボタン63が押圧操作されず所定期間が経過すると、背景画像として七色を有する第1プレミア背景画像（いわゆる、「第1レインボー背景画像」）が表示画面7aに表示され、遊技盤2に設けられた第2可動役物15の動作に連動して、前枠53の右側の下端に配置されているハンドル60に設けられた突出部603の動作態様（突出部603が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して所定期間経過だけ停止した後に再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作）が開始されていた。しかし、第2可動役物15に代えて、遊技盤2に設けられた第1可動役物14の動作に連動して突出部603の動作態様が開始されてもよい。

40

【1652】

具体的には、演出ボタン63が押圧操作され、または、演出ボタン63が押圧操作されず所定期間が経過すると、図130（D）に示すように、背景画像として七色を有する第1プレミア背景画像と異なる第2プレミア背景画像（いわゆる、「第2レインボー背景画像」）が表示画面7aに表示され、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示画面7aから消え、遊技盤2に設けられた第1可動役物14が画像表示装置7の左方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）であって表示画面7aの中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約5秒）だけ中央位置（進出位置）において左右方向に繰り返し小刻みに往復移動する。所

50

定時間が経過すると、第 1 可動役物 1 4 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻り、背景画像として味方キャラクタの勝利を伝える専用の勝利背景画像が表示画面 7 a に表示され、表示画面 7 a の中央に、敵キャラクタが出現し（表示され）、敵キャラクタが奥行方向へ向かって遠ざかるように小さくなり、表示画面 7 a の中央から四方八方へ向かって閃光が放たれ、爆発する表示態様となる。その後、背景画像として当たりを伝える専用の当たり背景画像が表示画面 7 a に表示され、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄（ここでは数字「3」）で停止表示される。

【1653】

遊技盤 2 に設けられた第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の左方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、前枠 5 3 の右側の下端に配置されているハンドル 6 0 に設けられた突出部 6 0 3 の動作態様が開始されることとなる。

10

【1654】

つまり、遊技盤 2 に設けられた第 1 可動役物 1 4 の作動と、前枠 5 3 の右側の下端に配置されているハンドル 6 0 に設けられた突出部 6 0 3 の作動と、が連動してそれぞれ移動開始することとなる。

【1655】

具体的には、第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の左方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ向かって進出（移動）する動作を開始し、第 1 可動役物 1 4 が所定時間（例えば、約 5 秒）だけ中央位置（進出位置）において左右方向に繰り返し小刻みに往復移動するのに連動して、突出部 6 0 3 が進出位置において所定時間だけ停止し、所定時間が経過すると、第 1 可動役物 1 4 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始するのに連動して、突出部 6 0 3 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始する。

20

【1656】

ここでは、突出部 6 0 3 の動作態様として、突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して所定期間経過だけ停止した後に再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作となっていたが、もちろん、他の動作態様としてもよい。この場合、サブ制御基板 9 0 が突出部 6 0 3 の動作態様を決定する。他の動作態様では、第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の左方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、その後、再び退避位置（ホームポジション）へ戻ってくるまでの第 1 可動役物作動期間、連続して行われている。

30

【1657】

具体的には、第 1 可動役物作動期間において、突出部 6 0 3 が間欠的に突出する動作（突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）と進出位置とを繰り返し往復移動する動作を連続的に行わず間欠的に行う動作）を行い、第 1 可動役物作動期間が経過すると、突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）へ戻ったり、第 1 可動役物作動期間において、ピストン運動のような連続的に突出部 6 0 3 が突出したり引っ込んだりした動作（突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）と進出位置とを繰り返し往復移動する動作を連続的に行う動作）を行い、第 1 可動役物作動期間が経過すると、突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）へ戻ったりする。

40

【1658】

なお、上述した実施形態では、突出部 6 0 3 には、上述したように、復帰ばねの付勢力が働いているため、遊技機 1 が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により突出部 6 0 3 が退避位置（ホームポジション）へ戻されるようになっており、また突出部 6 0 3 が作動されるタイミング（突出部 6

50

03の動作態様が開始されるタイミング)でなければ、突出部603が進出位置へ突出する状態とならない。このため、これから遊技を開始しようとする遊技者や遊技場の店員等の係員がハンドル60をアルコール消毒しても、突出部603をアルコール消毒することができない。そこで、本実施形態では、客待ち用のデモ演出が行われているときには、突出部603が進出位置へ突出する状態とし、客待ち用のデモ演出が終了すると、突出部603を退避位置(ホームポジション)へ戻す動作が行われるようになっている。客待ち用のデモ演出が行われ突出部603が進出位置へ突出する状態において、遊技者や遊技場の店員等の係員がハンドル60に触れると、ハンドル60を遊技者や遊技場の店員等の係員が触れてから所定期間(例えば、突出部603をアルコール消毒することができる期間として約5秒間)経過したのち、突出部603を退避位置(ホームポジション)へ戻す動作が行われるようになっている。

10

【1659】

また、上述した実施形態では、突出部603には、上述したように、復帰ばねの付勢力が働いているため、遊技機1が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により突出部603が退避位置(ホームポジション)へ戻されるようになっていたが、遊技機1が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により突出部603が進出位置へ移動するようにしてもよい。こうすれば、例えば、遊技場の店員等の係員は、営業を開始するまえや営業を終了したあとに、遊技機1が電源投入されていない状態(遊技機1の電源が遮断された状態)により突出部603が進出位置へ移動して突出した状態とすることができ、突出部603のアルコール消毒を行うことができる。

20

【1660】

[可動部材接触演出C]

次に、可動部材接触演出Cについて図131を参照して説明する。図131は、可動部材接触演出Cを説明するための図である。可動部材接触演出Cは、当該変動中に実行されるものである。なお、図131では、ハンドル60の接触を検知するタッチスイッチ114、ハンドル60の回転量を検知する発射ボリューム115等を省略した。

【1661】

まず、ハンドル60は、上述したように、前枠53の右側の下端に配置されている。ハンドル60は、図131(A)、(B)に示すように、樹脂製の環状の操作レバー601が図示しない樹脂製の筒状のハンドル基部と樹脂製の球面殻状の前カバー602との間において回転自在に設けられて構成されている。操作レバー601は、円環状を有して形成されるとともに、その外周面の3ヶ所に指掛け用突起601aが一体に形成されている。これら3つの指掛け用突起601aの間隔に遊技者の指を添えることで操作レバー601を回転操作するときに指掛け用突起601aに指が引っ掛かることで操作レバー601の回転操作をし易いようになっている。

30

【1662】

ハンドル基部は、有色不透明(例えば、白色)な樹脂製であり、操作レバー601は、有色不透明(例えば、黒色、ハンドル基部と同一の色(例えば、白色)であってもよい。)な樹脂製であり、前カバー602は、無色透明な樹脂製であり、前カバー602の内部に収容される最も手前側にインナーレンズが設けられ、インナーレンズの後方に複数のフルカラーLEDが実装された装飾基板が設けられている。

40

【1663】

インナーレンズは、装飾基板に実装される複数のフルカラー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、装飾基板に実装される複数のフルカラーLEDがすべて消灯した状態においても、これらの複数のフルカラー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。

【1664】

50

装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤが発光すると、インナーレンズで屈折された光が前カバー６０２を通して出射されることとなり、前カバー６０２が発光することとなる。これにより、装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤの発光態様により、前カバー６０２の発光態様を変化させることができるようになっている。

【１６６５】

ハンドル６０の操作方法は、まず、遊技者が手のひらをハンドル６０の前方から包み込むように握って、３つの指掛け用突起６０１ａの間隔に遊技者の指を添える。そして、遊技者が操作レバー６０１を時計方向へ回転操作することにより回転量が大きくなると、遊技球の発射強度が強くなり、回転操作の回転量と見合う遊技球の発射強度で発射装置１１２により遊技球を遊技盤２に区画形成された遊技領域３へ向かって発射することとなる。遊技者が操作レバー６０１を時計方向へ回転操作をゆるめると、ハンドル６０に備える図示しない復帰ばねの付勢力により反時計回りに回転することとなり、遊技球の発射強度が弱くなる。なお、遊技者が操作レバー６０１を時計方向への回転操作をゆるめつづけたり、遊技者がハンドル６０から手のひらを離したりすると、ハンドル６０に備える図示しない復帰ばねの付勢力により操作レバー６０１が原位置に復帰し、遊技球の発射を停止することとなる。

10

【１６６６】

ハンドル６０の上下左右方における（つまりハンドル６０の周囲における）前枠５３には、枠可動体６９ａ～６９ｄが設けられている。つまり、枠可動体６９ａ～６９ｄがハンドル６０と別体に前枠５３に設けられている。図１に示したハンドル６０の右側と左側には、可動式のいわゆるギミックである枠可動体６９（枠可動役物６９とも呼ぶ）が設けられていたが、ここでは、枠可動体６９ａ～６９ｄがハンドル６０の周囲を囲う花びらをモチーフとして形成されている。

20

【１６６７】

前枠５３には、花びらをモチーフとして形成された枠可動体６９ａ～６９ｄのほかに、枠可動体６９ａ～６９ｄを蕾の状態に回転移動させたり、開花の状態に回転移動させたりする電氣的駆動源（例えば、モータやソレノイド）を備える回転移動機構５３４が設けられている。回転移動機構５３４は、電氣的駆動源のほかに、例えば、電氣的駆動源がモータであるときにはモータの回転を減速させる減速機やモータの回転運動（モータの回転を減速させた回転運動）を枠可動体６９ａ～６９ｄの回転運動へ変換する運動変換機構、電氣的駆動源がソレノイドであるときにはソレノイドのプランジャの直線運動を枠可動体６９ａ～６９ｄの回転運動へ伝達するための機構、さらに、これらの機構に加えて、復帰ばね、過負荷防止機構を構成する接触ばねなどにより構成されている。

30

【１６６８】

枠可動体６９ａ～６９ｄは、退避位置（ホームポジション）と進出位置とを往復移動することのできるものであり、有色不透明（例えば、赤色）な柔軟性のある部材によりそれぞれ形成されている。前カバー６０２は、上述したように、前カバー６０２の内部に収容される最も手前側に所定の形状に形成されたインナーレンズが設けられるとともに、インナーレンズの後方に複数のフルカラーＬＥＤが実装された装飾基板が設けられているものの、装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤの発光態様により、前カバー６０２の発光態様を変化させることができるようになっていても、枠可動体６９ａ～６９ｄがハンドル６０と別体に前枠５３に設けられているし、さらに、枠可動体６９ａ～６９ｄが有色不透明（例えば、赤色）であるため、枠可動体６９ａ～６９ｄの発光態様を変化させることができないようになっている。

40

【１６６９】

装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤは、枠可動体６９ａ～６９ｄが作動されるタイミング（枠可動体６９ａ～６９ｄの動作態様が開始されるタイミング）のまえ（例えば、枠可動体６９ａ～６９ｄが作動されるタイミング（枠可動体６９ａ～６９ｄの動作態様が開始されるタイミング）の５秒前）から所定の発光態様で発光開始し、枠可動体６９ａ～６９ｄの作動が終了するまでの期間に亘って、発光が継続されるようになっている。

50

つまり、装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤは、枠可動体６９ａ～６９ｄの作動を予告する演出となっている。所定の発光態様としては、青色点灯、緑色点灯、赤色点灯、紫色点灯、ゴールデン色（黄色）点灯、およびレインボー色点灯があり、青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→紫色点灯→ゴールデン色（黄色）点灯→レインボー色点灯（当たり濃厚）という順番で当たりの期待度が高くなるようになっている。言い換えると、ハンドル６０と別体に前枠５３に設けられた枠可動体６９ａ～６９ｄの作動による当たりの期待度を、ハンドル６０における前カバー６０２の内部に収容された、装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤの発光態様により示唆することができるようになっている。

【１６７０】

枠可動体６９ａ～６９ｄが退避位置（ホームポジション）に配置されるときには、枠可動体６９ａ～６９ｄが開花の状態（図１３１（Ａ）の状態）に配置されている。遊技者が手のひらをハンドル６０の前方から包み込むように握って、３つの指掛け用突起６０１ａの間隔に遊技者の指を添えた状態であっても、枠可動体６９ａ～６９ｄが開花の状態に配置されているため、遊技者の手の甲や指が枠可動体６９ａ～６９ｄの内周面と全く接触しないようになっている。なお、枠可動体６９ａ～６９ｄには、復帰ばねの付勢力が働いているため、遊技機１が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により枠可動体６９ａ～６９ｄが開花の状態へ戻されるようになっている。

10

【１６７１】

これに対して、枠可動体６９ａ～６９ｄが進出位置に配置されるときには、枠可動体６９ａ～６９ｄが蕾の状態（図１３１（Ｂ）の状態）に配置されている。遊技者が手のひらをハンドル６０の前方から包み込むように握って、３つの指掛け用突起６０１ａの間隔に遊技者の指を添えた状態では、枠可動体６９ａ～６９ｄが蕾の状態に配置されているため、遊技者の手の甲や指が枠可動体６９ａ～６９ｄに覆われて枠可動体６９ａ～６９ｄの内周面に接触するようになっている。

20

【１６７２】

なお、遊技者の手の甲や指が枠可動体６９ａ～６９ｄの内周面と接触しても、回転移動機構５３４が過負荷とならないように、遊技者の手の甲や指と接触している枠可動体６９ａ～６９ｄの内周面がそれ以上遊技者の手の甲や指を圧迫しない過負荷防止機構が回転移動機構５３４に設けられている。この過負荷防止機構は、接触ばねを主として構成されている。また、遊技者の手の甲や指が枠可動体６９ａ～６９ｄの内周面と接触した状態においては、遊技者の手の甲や指が枠可動体６９ａ～６９ｄの内周面によりハンドル６０（操作レバー６０１の表面や前カバー６０２の球面表面）へ向かって押圧された状態となっているものの、遊技者がハンドル６０から手のひらを離すために遊技者の手を、過負荷防止機構を構成する接触ばねの付勢力に抗して、ハンドル６０と枠可動体６９ａ～６９ｄとにより形成される空間から遊技者自身の方向へ向かって容易に引き出すことができるようになっている。もちろん、枠可動体６９ａ～６９ｄが蕾の状態（図１３１（Ｂ）の状態）に配置されているときに、遊技者がハンドル６０から手のひらを離し、再びハンドル６０を操作するために、遊技者の手を、過負荷防止機構を構成する接触ばねの付勢力に抗して、ハンドル６０と枠可動体６９ａ～６９ｄとにより形成される空間に挿入することができるようになっている。花びらをモチーフとして形成された枠可動体６９ａ～６９ｄの前面および側面は、それぞれ丸める形状に形成されている。これにより、遊技者がハンドル６０から手のひらを離すために遊技者の手を、ハンドル６０と枠可動体６９ａ～６９ｄとにより形成される空間から遊技者自身の方向へ向かって引き出すときに、枠可動体６９ａ～６９ｄの前面が遊技者の手の甲や指に引っ掛かって傷を負わせることがないようにすることができるし、枠可動体６９ａ～６９ｄがそれぞれ隣り合う枠可動体とのすき間から遊技者の指が枠可動体６９ａ～６９ｄの外側に飛び出すときに、枠可動体６９ａ～６９ｄの側面が遊技者の指に引っ掛かって傷を負わせることがないようにすることができる。もちろん、枠可動体６９ａ～６９ｄが蕾の状態（図１３１（Ｂ）の状態）に配置されているときに、遊技者がハンドル６０から手のひらを離したのち、再びハンドル６０を操作するために遊

30

40

50

技者の手をハンドル 6 0 と枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d とにより形成される空間に挿入するとき、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d の前面が遊技者の指先（特に、爪の根元の部分であって、爪を覆っている皮膚の部分）に引っ掛かって傷を負わせることがないようにすることができる。

【 1 6 7 3 】

枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d の動作態様としては、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動し再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作態様がある。この動作態様を利用すると、例えば、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が所定時間だけ進出位置へ突出して蓄の状態を維持する動作を実現することができるし、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が間欠的に進出位置へ突出して蓄の状態とする動作を実現することができるし、連続的に枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が進出位置へ突出して蓄の状態としたり退避位置（ホームポジション）へ引っ込んだりして開花の状態としたりする動作を実現することができるし、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d のうち、まず左側の枠可動体 6 9 c、上側の枠可動体 6 9 a、右側の枠可動体 6 9 d、そして下側の枠可動体 6 9 b という順番で時計回りに退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動したのちすべての枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d を一斉に再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作を実現することができるし、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d のうち、まず左側の枠可動体 6 9 c、下側の枠可動体 6 9 b、右側の枠可動体 6 9 d、そして上側の枠可動体 6 9 a という順番で反時計回りに退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動したのちすべての枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d を一斉に再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作を実現することができる。

【 1 6 7 4 】

次に、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が作動されるタイミング（枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d の動作態様が開始されるタイミング）について説明する。まず、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、立体画像の中装飾図柄、立体画像の右装飾図柄が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 mm 程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。なお、背景画像には装飾図柄の変動表示用として複数あり、複数の背景画像のうち一の背景画像が選択されるようになっている。

【 1 6 7 5 】

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

【 1 6 7 6 】

なお、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 A d は、ともに矩形形状を有しているが

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

【1677】

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

10

【1678】

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

20

【1679】

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

【1680】

続いて、バトル演出が開始されると、表示画面 7 a の右側から味方キャラクタが現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタが現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出が繰り広げられる。バトル演出は、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が表示画面 7 a から消える。

30

【1681】

バトル演出において、味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北すると、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄で停止表示（確定表示）され、当たりとなってその後には当たり遊技（当たり演出）が開始される。当たりが確定すると、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。これに対して、バトル演出において、味方キャラクタが敗北して敵キャラクタが勝利すると、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄で揃わず、はずれとなる。このとき、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

40

【1682】

バトル演出により味方キャラクタと敵キャラクタとが戦っているときに、表示画面 7 a の右側へ味方キャラクタが移動し、表示画面 7 a の左側へ敵キャラクタが移動すると、表示画面 7 a の中央下寄りに演出ボタン 6 3 を模したボタン画像が表示され、遊技者に演出ボタン 6 3 の押圧操作を促す「連打！」というメッセージ画像がボタン画像の上方に表示される。このメッセージ画像 M G は、「押せ！」→「連打！」→「長押し！」という順番で

50

当たり期待度が高くなっている。なお、ボタン画像とメッセージ画像との間に下へ向いた矢印画像も表示画面 7 a に表示され、この矢印画像が上下方向へ繰り返し往復運動することで、矢印画像によっても遊技者に演出ボタン 6 3 の押圧操作（演出ボタン 6 3 の押圧操作部を下方へ押す操作）を促すことができるようになっている。ボタン画像、メッセージ画像、矢印画像は、遊技者が演出ボタン 6 3 の押圧操作を行うと表示画面 7 a から消えるようになっているし、または、遊技者が演出ボタン 6 3 の押圧操作を行わない場合に所定期間（例えば、5 秒）経過後に表示画面 7 a から消えるようになっている。

【1683】

演出ボタン 6 3 が押圧操作され、または、演出ボタン 6 3 が押圧操作されず所定期間が経過すると、図 131（C）に示すように、背景画像として七色を有する第 1 プレミア背景画像（いわゆる、「第 1 レインボー背景画像」）が表示画面 7 a に表示され、味方キャラクターと敵キャラクターとが表示画面 7 a から消え、遊技盤 2 に設けられた第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約 5 秒）だけ停止する。所定時間が経過すると、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻り、背景画像として味方キャラクターの勝利を伝える専用の勝利背景画像が表示画面 7 a に表示され、表示画面 7 a の中央に、敵キャラクターが出現し（表示され）、敵キャラクターが奥行方向へ向かって遠ざかるように小さくなり、表示画面 7 a の中央から四方八方へ向かって閃光が放たれ、爆発する表示態様となる。その後、背景画像として当たりを伝える専用の当たり背景画像が表示画面 7 a に表示され、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄（ここでは数字「8」）で停止表示される。

【1684】

遊技盤 2 に設けられた第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、ハンドル 6 0 の周囲における前枠 5 3 に設けられた枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d の動作態様を開始されることとなる。

【1685】

つまり、遊技盤 2 に設けられた第 2 可動役物 1 5 の作動と、ハンドル 6 0 と別体に前枠 5 3 に設けられた枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d の作動と、が連動してそれぞれ移動開始することとなる。

【1686】

具体的には、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）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ向かって進出（移動）する動作を開始し、第 2 可動役物 1 5 が進出位置において所定時間（例えば、約 5 秒）だけ停止するのに連動して、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が進出位置において所定時間だけ停止して蓄の状態となり、所定時間が経過すると、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始するのに連動して、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始する。

【1687】

ここでは、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d の動作態様として、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して所定期間経過だけ停止した後に再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作となっていたが、もちろん、他の動作態様としてもよい。この場合、サブ制御基板 9 0 が枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d の動作態様を決定する。他の動作態様では、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）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、その後、再び退避位置（ホーム

10

20

30

40

50

ポジション)へ戻ってくるまでの第2可動体役物作動期間、連続して行われている。

【1688】

具体的には、第2可動体役物作動期間において、枠可動体69a~69dが間欠的に進出位置へ突出して蕾の状態とする動作(枠可動体69a~69dが退避位置(ホームポジション)と進出位置とを繰り返し往復移動する動作を連続的に行わず間欠的に行う動作)を行い、第2可動体役物作動期間が経過すると、枠可動体69a~69dが退避位置(ホームポジション)へ戻ったり、第2可動体役物作動期間において、連続的に枠可動体69a~69dが進出位置へ突出して蕾の状態としたり退避位置(ホームポジション)へ引っ込んだりして開花の状態としたりする動作(枠可動体69a~69dが退避位置(ホームポジション)と進出位置とを繰り返し往復移動する動作を連続的に行う動作)を行い、第2可動体役物作動期間が経過すると、枠可動体69a~69dが退避位置(ホームポジション)へ戻ったり、第2可動体役物作動期間において、枠可動体69a~69dのうち、まず左側の枠可動体69c、上側の枠可動体69a、右側の枠可動体69d、そして下側の枠可動体69bという順番で時計回りに退避位置(ホームポジション)から進出位置へ移動する動作を行い、第2可動体役物作動期間が経過すると、すべての枠可動体69a~69dが一斉に再び退避位置(ホームポジション)へ戻ったり、第2可動体役物作動期間において、枠可動体69a~69dのうち、まず左側の枠可動体69c、下側の枠可動体69b、右側の枠可動体69d、そして上側の枠可動体69aという順番で反時計回りに退避位置(ホームポジション)から進出位置へ移動する動作を行い、第2可動体役物作動期間が経過すると、すべての枠可動体69a~69dが一斉に再び退避位置(ホームポジション)へ戻ったりする。

10

20

【1689】

なお、図131(C)に示したように、演出ボタン63が押圧操作され、または、演出ボタン63が押圧操作されず所定期間が経過すると、背景画像として七色を有する第1プレミア背景画像(いわゆる、「第1レインボー背景画像」)が表示画面7aに表示され、遊技盤2に設けられた第2可動役物15の動作に連動して、ハンドル60の周囲における前枠53に設けられた枠可動体69a~69dの動作態様(枠可動体69a~69dが退避位置(ホームポジション)から進出位置へ移動して所定期間経過だけ停止した後に再び退避位置(ホームポジション)へ戻る動作)が開始されていた。しかし、第2可動役物15に代えて、遊技盤2に設けられた第1可動役物14の動作に連動して枠可動体69a~69dの動作態様が開始されてもよい。

30

【1690】

具体的には、演出ボタン63が押圧操作され、または、演出ボタン63が押圧操作されず所定期間が経過すると、図131(D)に示すように、背景画像として七色を有する第1プレミア背景画像と異なる第2プレミア背景画像(いわゆる、「第2レインボー背景画像」)が表示画面7aに表示され、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示画面7aから消え、遊技盤2に設けられた第1可動役物14が画像表示装置7の左方の退避位置(ホームポジション)で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)であって表示画面7aの中央位置(進出位置)へ向かって進出(移動)し、所定時間(例えば、約5秒)だけ中央位置(進出位置)において左右方向に繰り返し小刻みに往復移動する。所定時間が経過すると、第1可動役物14が進出位置から退避位置(ホームポジション)へ再び戻り、背景画像として味方キャラクタの勝利を伝える専用の勝利背景画像が表示画面7aに表示され、表示画面7aの中央に、敵キャラクタが出現し(表示され)、敵キャラクタが奥行方向へ向かって遠ざかるように小さくなり、表示画面7aの中央から四方八方へ向かって閃光が放たれ、爆発する表示態様となる。その後、背景画像として当たりを伝える専用の当たり背景画像が表示画面7aに表示され、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄が同一の図柄(ここでは数字「8」)で停止表示される。

40

【1691】

遊技盤2に設けられた第1可動役物14が画像表示装置7の左方の退避位置(ホームポジション)で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)であって表示

50

画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、ハンドル 6 0 の周囲における前枠 5 3 に設けられた枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d の動作態様が開始されることとなる。

【 1 6 9 2 】

つまり、遊技盤 2 に設けられた第 1 可動役物 1 4 の作動と、ハンドル 6 0 と別体に前枠 5 3 に設けられた枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d の作動と、が連動してそれぞれ移動開始することとなる。

【 1 6 9 3 】

具体的には、第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の左方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）する動作を開始するのに連動して、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ向かって進出（移動）する動作を開始し、第 1 可動役物 1 4 が所定時間（例えば、約 5 秒）だけ中央位置（進出位置）において左右方向に繰り返し小刻みに往復移動するのに連動して、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が進出位置において所定時間だけ停止して蓄の状態となり、所定時間が経過すると、第 1 可動役物 1 4 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始するのに連動して、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻る動作を開始する。

【 1 6 9 4 】

ここでは、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d の動作態様として、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動して所定期間経過だけ停止した後に再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作となっていたが、もちろん、他の動作態様としてもよい。この場合、サブ制御基板 9 0 が枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d の動作態様を決定する。他の動作態様では、第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の左方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、その後、再び退避位置（ホームポジション）へ戻ってくるまでの第 1 可動役物作動期間、連続して行われている。

【 1 6 9 5 】

具体的には、第 1 可動役物作動期間において、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が間欠的に進出位置へ突出して蓄の状態とする動作（枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が退避位置（ホームポジション）と進出位置とを繰り返し往復移動する動作を連続的に行わず間欠的に行う動作）を行い、第 1 可動役物作動期間が経過すると、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が退避位置（ホームポジション）へ戻ったり、第 1 可動役物作動期間において、連続的に枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が進出位置へ突出して蓄の状態としたり退避位置（ホームポジション）へ引っ込んだりして開花の状態としたりする動作（枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が退避位置（ホームポジション）と進出位置とを繰り返し往復移動する動作を連続的に行う動作）を行い、第 1 可動役物作動期間が経過すると、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が退避位置（ホームポジション）へ戻ったり、第 1 可動役物作動期間において、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d のうち、まず左側の枠可動体 6 9 c、上側の枠可動体 6 9 a、右側の枠可動体 6 9 d、そして下側の枠可動体 6 9 b という順番で時計回りに退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動する動作を行い、第 1 可動役物作動期間が経過すると、すべての枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が一斉に再び退避位置（ホームポジション）へ戻ったり、第 1 可動役物作動期間において、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d のうち、まず左側の枠可動体 6 9 c、下側の枠可動体 6 9 b、右側の枠可動体 6 9 d、そして上側の枠可動体 6 9 a という順番で反時計回りに退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動する動作を行い、第 1 可動役物作動期間が経過すると、すべての枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d が一斉に再び退避位置（ホームポジション）へ戻ったりする。

【 1 6 9 6 】

なお、上述した実施形態では、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d には、上述したように、復帰ばねの付勢力が働いているため、遊技機 1 が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生

10

20

30

40

50

して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により枠可動体 69a ~ 69d が開花の状態へ戻されるようになっている。このため、これから遊技を開始しようとする遊技者や遊技場の店員等の係員がハンドル 60 をアルコール消毒するとともに、枠可動体 69a ~ 69d もアルコール消毒することができるようになっている。

【1697】

また、上述した実施形態では、枠可動体 69a ~ 69d には、上述したように、復帰ばねの付勢力が働いているため、遊技機 1 が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により枠可動体 69a ~ 69d が開花の状態へ戻されるようになっていたが、遊技機 1 が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により枠可動体 69a ~ 69d が進出位置へ移動して蓄の状態とするようにしてもよい。このように構成しても、上述したように、遊技者の手の甲や指が枠可動体 69a ~ 69d の内周面と接触しても、回転移動機構 534 が過負荷とならないように、遊技者の手の甲や指と接触している枠可動体 69a ~ 69d の内周面がそれ以上遊技者の手の甲や指を圧迫しない過負荷防止機構が回転移動機構 534 に設けられているため、これから遊技を開始しようとする遊技者や遊技場の店員等の係員がハンドル 60 をアルコール消毒しようとしてハンドル 60 と枠可動体 69a ~ 69d とが接触する部分へ指を挿入しても、過負荷防止機構を構成する接触ばねの付勢力に対抗して、ハンドル 60 や枠可動体 69a ~ 69d の内周面をアルコール消毒することができる。

10

【1698】

20

[効果例]

以下に、可動部材接触演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 129 の可動部材接触演出 A、図 130 の可動部材接触演出 B において、遊技者が操作可能なハンドル 60 (操作手段) を備え、モータやソレノイドなどの電氣的駆動源により作動される移動可能な突出部 603 (可動部材) を有し、突出部 603 (可動部材) を作動して移動開始すると、ハンドル 60 (操作手段) を操作する遊技者の手に突出部 603 (可動部材) が接触可能な第 1 の演出 (可動部材接触演出 A では図 129 (B)、可動部材接触演出 B では図 130 (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、従来のような遊技盤に設けられる第 1 可動役物 14 や第 2 可動役物 15 などの可動部材が移動開始したとしても、これらの可動部材が遊技者に触れることが全く生じないのに対して、遊技者が手のひらをハンドル 60 (操作手段) の前方から包み込むように握った状態において突出部 603 (可動部材) が移動開始されると、突然、遊技者の手が突出部 603 と接触するようになっているため、突出部 603 (可動部材) と遊技者との接触演出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。

30

また、図 131 の可動部材接触演出 C において、遊技者が操作可能なハンドル 60 (操作手段) を備え、モータやソレノイドなどの電氣的駆動源により作動される移動可能な枠可動体 69a ~ 69d (可動部材) を有し、枠可動体 69a ~ 69d (可動部材) を作動して移動開始すると、ハンドル 60 (操作手段) を操作する遊技者の手に枠可動体 69a ~ 69d (可動部材) が接触可能な第 1 の演出 (可動部材接触演出 C では図 131 (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、従来のような遊技盤に設けられる第 1 可動役物 14 や第 2 可動役物 15 などの可動部材が移動開始したとしても、これらの可動部材が遊技者に触れることが全く生じないのに対して、遊技者が手のひらをハンドル 60 (操作手段) の前方から包み込むように握った状態において枠可動体 69a ~ 69d (可動部材) が移動開始されると、突然、遊技者の手が枠可動体 69a ~ 69d (可動部材) と接触するようになっているため、枠可動体 69a ~ 69d (可動部材) と遊技者との接触演出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。

40

【1699】

50

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 2 9 の可動部材接触演出 A、図 1 3 0 の可動部材接触演出 B において、ハンドル 6 0（操作手段）および突出部 6 0 3（可動部材）は、または、図 1 3 1 の可動部材接触演出 C におけるハンドル 6 0（操作手段）および枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d（可動部材）は、遊技機 1 の前枠 5 3 側に設けられる。この構成によれば、可動部材を遊技者が直接触れることができるため、遊技意欲の向上に寄与することができる。

【1700】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 2 9 の可動部材接触演出 A、図 1 3 0 の可動部材接触演出 B において、突出部 6 0 3（可動部材）は、ハンドル 6 0（操作手段）の内部に設けられ、退避位置（ホームポジション）（第 1 の位置）においてハンドル 6 0（操作手段）を操作する遊技者の手に接触困難となり、進出位置（第 2 の位置）においてハンドル 6 0（操作手段）を操作する遊技者の手に接触することができるようになっている。この構成によれば、遊技者の手に突出部 6 0 3（可動部材）が接触する状態と接触しない状態とに制御することができるようになっているため、遊技者の手に突出部 6 0 3（可動部材）が接触しない状態から接触する状態へ制御を移行することで遊技者に驚きを与え（緊張感を付与し）インパクトがある演出を実現することができる。

【1701】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 3 1 の可動部材接触演出 C において、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d（可動部材）は、ハンドル 6 0（操作手段）の外部に設けられ、退避位置（ホームポジション）（第 1 の位置）においてハンドル 6 0（操作手段）を操作する遊技者の手を覆い被さることがなく、進出位置（第 2 の位置）においてハンドル 6 0（操作手段）を操作する遊技者の手を覆い被さるようになっている。この構成によれば、遊技者の手に枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d（可動部材）が接触する状態と接触しない状態とに制御することができるようになっているため、遊技者の手に枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d（可動部材）が接触しない状態から接触する状態へ制御を移行することで遊技者に驚きを与え（緊張感を付与し）インパクトがある演出を実現することができる。

【1702】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、前枠 5 3 の中央に形成される開口部を介して視認可能な遊技盤 2 を備え、遊技盤 2 は、第 1 可動役物 1 4（遊技盤側可動部材）や第 2 可動役物 1 5（遊技盤側可動部材）が設けられ、例えば、図 1 2 9 の可動部材接触演出 A、図 1 3 0 の可動部材接触演出 B において、第 1 の演出は、前枠 5 3 側に設けられる突出部 6 0 3（可動部材）の作動と遊技盤 2 に設けられる第 1 可動役物 1 4（遊技盤側可動部材）や第 2 可動役物 1 5（遊技盤側可動部材）の作動と連動して移動開始することができるようになっている（可動部材接触演出 A では図 1 2 9（C）、（D）、可動部材接触演出 B では図 1 3 0（C）、（D））。この構成によれば、従来のような遊技盤に設けられる遊技盤側可動部材が作動した場合であっても、遊技者に驚きを与えることができたものの、前枠 5 3 側に設けられる突出部 6 0 3（可動部材）の作動と、遊技盤 2 に設けられる第 1 可動役物 1 4（遊技盤側可動部材）や第 2 可動役物 1 5（遊技盤側可動部材）の作動と、が連動することで、従来のような遊技盤に設けられる遊技盤側可動部材のみが作動した場合と比べて、遊技者に対して、より驚きを与え（より緊張感を付与し）斬新な演出を実現することができる。

また、図 1 3 1 の可動部材接触演出 C において、第 1 の演出は、前枠 5 3 側に設けられる枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d（可動部材）の作動と遊技盤 2 に設けられる第 1 可動役物 1 4（遊技盤側可動部材）や第 2 可動役物 1 5（遊技盤側可動部材）の作動と連動して移動開始することができるようになっている（可動部材接触演出 C では図 1 3 1（C）、（D））。この構成によれば、従来のような遊技盤に設けられる遊技盤側可動部材が作動した場合

10

20

30

40

50

であっても、遊技者に驚きを与えることができたものの、前枠 5 3 側に設けられる枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d (可動部材)の作動と、遊技盤 2 に設けられる第 1 可動役物 1 4 (遊技盤側可動部材)や第 2 可動役物 1 5 (遊技盤側可動部材)の作動と、が連動することで、従来のような遊技盤に設けられる遊技盤側可動部材のみが作動した場合と比べて、遊技者に対して、より驚きを与え(より緊張感を付与し)斬新な演出を実現することができる。

【1703】

[変形例]

以下に、可動部材接触演出の変形例を示す。

[変形例 1]

図 1 2 9 の可動部材接触演出 A、図 1 3 0 の可動部材接触演出 B、図 1 3 1 の可動部材接触演出 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。

【1704】

[変形例 2]

図 1 2 9 の可動部材接触演出 A、図 1 3 0 の可動部材接触演出 B では、突出部 6 0 3 (可動部材)を作動して移動開始すると、ハンドル 6 0 (操作手段)を操作する遊技者の手に突出部 6 0 3 (可動部材)が接触することができるようになっていた。また、図 1 3 1 の可動部材接触演出 C では、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d (可動部材)を作動して移動開始すると、ハンドル 6 0 (操作手段)を操作する遊技者の手に枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d (可動部材)が接触することができるようになっていた。しかし、このような可動部材に代えて、遊技機 1 において繰り広げられる演出の世界観を担うものとしてもよい。例えば、キャラクタが所持するアイテムやアイテムの一部であったり、キャラクタの一部(例えば、翼、牙、爪、指、鱗など)であったりしてもよい。

【1705】

[変形例 3]

図 1 2 9 の可動部材接触演出 A、図 1 3 0 の可動部材接触演出 B では、突出部 6 0 3 (可動部材)を作動して移動開始すると、ハンドル 6 0 (操作手段)を操作する遊技者の手に突出部 6 0 3 (可動部材)が接触することができるようになっていた。また、図 1 3 1 の可動部材接触演出 C では、枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d (可動部材)を作動して移動開始すると、ハンドル 6 0 (操作手段)を操作する遊技者の手に枠可動体 6 9 a ~ 6 9 d (可動部材)が接触することができるようになっていた。しかし、このような可動部材に代えて、演出ボタン 6 3 を覆う無色透明な樹脂製の左右に分割されるカプセルを設け、左右に分割されて移動可能な左側カプセルと右側カプセルとを可動部材として適用してもよい。

【1706】

具体的には、左側カプセルと右側カプセルとが前枠 5 3 側に設けられており、左側カプセルと右側カプセルとが演出ボタン 6 3 を覆う退避位置(ホームポジション)に退避している状態では、左側カプセルと右側カプセルとが演出ボタン 6 3 の中心を通る垂直線において左側カプセルの右端と右側カプセルの左端とが面接触して合体した状態となっており、左側カプセルと右側カプセルとが演出ボタン 6 3 を開放する進出位置に進出している状態では、左側カプセルが演出ボタン 6 3 の中心を通る垂直線から左方であって水平方向へ移動することで左側カプセルの右端が演出ボタン 6 3 の左端から大きく離れた状態となり、さらに、右側カプセルが演出ボタン 6 3 の中心を通る垂直線から右方であって水平方向へ移動することで右側カプセルの左端が演出ボタン 6 3 の右端から大きく離れた状態となる。

【1707】

前枠 5 3 には、左側カプセル、右側カプセル、演出ボタン 6 3 のほかに、左側カプセルや右側カプセルを退避位置(ホームポジション)に退避させたり、進出位置に進出させたりする電氣的駆動源(例えば、モータやソレノイド)を備える回転移動機構が設けられてい

10

20

30

40

50

る。回転移動機構は、電氣的駆動源のほかに、例えば、電氣的駆動源がモータであるときにはモータの回転を減速させる減速機やモータの回転運動（モータの回転を減速させた回転運動）を左側カプセルや右側カプセルの平行移動運動へ変換する運動変換機構、電氣的駆動源がソレノイドであるときにはソレノイドのプランジャの直線運動を左側カプセルや右側カプセルの平行移動運動へ伝達するための機構、さらに、これらの機構に加えて、復帰ばね、過負荷防止機構を構成する接触ばねなどにより構成されている。

【1708】

左側カプセルや右側カプセルが退避位置（ホームポジション）に配置されるときには、演出ボタン63を覆う状態に配置される。遊技者が演出ボタン63を押圧操作しようとしても、左側カプセル、右側カプセルにより阻止される状態となっている。なお、左側カプセルや右側カプセルには、復帰ばねの付勢力が働いているため、遊技機1が電源投入されていないとき、遊技中に停電が発生して電源が遮断されたときには、復帰ばねの付勢力により左側カプセルや右側カプセルが退避位置（ホームポジション）に配置され演出ボタン63を覆う状態に配置されるようになっている。

10

【1709】

これに対して、左側カプセルや右側カプセルが進出位置に配置されるときには、左側カプセルや右側カプセルが演出ボタン63を開放する状態に配置される。この状態では、左側カプセル、右側カプセルにより阻止されず、遊技者が演出ボタン63を押圧操作することができる。なお、遊技者が演出ボタン63を押圧操作するときに、遊技者の手が左側カプセルの右端、右側カプセルの左端と接触しても、回転移動機構が過負荷とならないように、遊技者の手と接触している左側カプセルの右端、右側カプセルの左端がそれ以上遊技者の手を圧迫しないように平行移動する過負荷防止機構が回転移動機構に設けられている。この過負荷防止機構は、接触ばねを主として構成されている。

20

【1710】

左側カプセル、右側カプセルの動作態様としては、左側カプセル、右側カプセルが退避位置（ホームポジション）から進出位置へ移動し再び退避位置（ホームポジション）へ戻る動作態様がある。この動作態様を利用すると、例えば、左側カプセル、右側カプセルが所定時間だけ進出位置へ移動して演出ボタン63を開放する状態を維持する動作を実現することができるし、左側カプセル、右側カプセルが間欠的に進出位置へ移動して演出ボタン63を開放する状態とする動作を実現することができるし、連続的に左側カプセル、右側カプセルが進出位置へ移動して演出ボタン63を開放する状態としたり退避位置（ホームポジション）へ引っ込んだりして演出ボタン63を閉鎖する状態としたりする動作を実現することができる。

30

【1711】

左側カプセル、右側カプセルの動作態様が開始されると、遊技者が演出ボタン63を押圧操作（連打、長押しなど）しているときに、左側カプセル、右側カプセルが退避位置（ホームポジション）へ移動することで遊技者の手が左側カプセルの右端、右側カプセルの左端と接触する場合がある。このため、従来のような遊技盤に設けられる遊技盤側可動部材が移動開始したとしても（作動したとしても）、技盤側可動部材が遊技者に触れることが全く生じないのに対して、左側カプセルや右側カプセルが進出位置へ移動して演出ボタン63が開放されたのち、遊技者が演出ボタン63を押圧操作している状態において左側カプセルや右側カプセルが退避位置（ホームポジション）へ移動開始されると、突然、遊技者の手が遊技者の手が左側カプセルの右端、右側カプセルの左端と接触するようになっているため、左側カプセル（可動部材）、右側カプセル（可動部材）と遊技者との接触演出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。

40

【1712】

[変形例4]

図129の可動部材接触演出A、図130の可動部材接触演出Bでは、突出部603が有色不透明（例えば、赤色）な柔軟性のある部材により形成されていた。しかし、突出部6

50

03が有色（単色または多色）半透明な柔軟性のある部材、または、無色透明な柔軟性のある部材により形成されてもよい。この場合、突出部603を発光させる突出部用装飾基板をハンドル60の内部に収容する。突出部用装飾基板には、複数のフルカラーLEDが実装されており、フルカラーLEDが発光することで突出部603が発光することとなる。つまり、突出部用装飾基板に実装される複数のフルカラーLEDにより突出部603の発光態様を変化させることができる。なお、ハンドル60における前カバー602の内部に収容される最も手前側に所定の形状に形成されたインナーレンズが設けられるとともに、インナーレンズの後方に複数のフルカラーLEDが実装された装飾基板が設けられている。このため、突出部用装飾基板に実装される複数のフルカラーLEDによる発光と、前カバー602の内部に収容される装飾基板に実装される複数のフルカラーLEDによる発光と、が干渉しないように（相互に影響し合わないように）、ハンドル60の内部に隔板が形成されている。また、突出部603の下端には導光部材が設けられ、突出部用装飾基板に実装される複数のフルカラーLEDが発した光が導光部材の下端に入射されると、導光部材の上端を介して、突出部603の下端へ入射され、突出部603の上端から出射されることにより、突出部603の上端およびその周囲側面近傍（突出部603の前面およびその周囲側面）が発光することとなる。

10

また、図131の可動部材接触演出Cでは、枠可動体69a～69dが有色不透明（例えば、赤色）な柔軟性のある部材により形成されていた。しかし、枠可動体69a～69dが有色（単色または多色）半透明な柔軟性のある部材、または、無色透明な柔軟性のある部材により形成されてもよい。この場合、枠可動体69a～69dを発光させる突出部用装飾基板を前枠53の内部に収容する。突出部用装飾基板には、複数のフルカラーLEDが実装されており、フルカラーLEDが発光することで枠可動体69a～69dが発光することとなる。つまり、突出部用装飾基板に実装される複数のフルカラーLEDにより枠可動体69a～69dの発光態様を変化させることができる。なお、ハンドル60における前カバー602の内部に収容される最も手前側に所定の形状に形成されたインナーレンズが設けられるとともに、インナーレンズの後方に複数のフルカラーLEDが実装された装飾基板が設けられているものの、枠可動体69a～69dがハンドル60と別体に前枠53に設けられているため、前枠53側の突出部用装飾基板に実装される複数のフルカラーLEDによる発光と、ハンドル60側の前カバー602の内部に収容される装飾基板に実装される複数のフルカラーLEDによる発光と、が干渉しない（相互に影響し合わない）。

20

30

【1713】

[変形例5]

図131の可動部材接触演出Cでは、枠可動体69a～69dがハンドル60の上下左右方における（つまりハンドル60の周囲における）前枠53に設けられていた。つまり、枠可動体69a～69dがハンドル60と別体に前枠53に設けられていた。この枠可動体69a～69dがハンドル60の周囲を囲う花びらをモチーフとして形成されていた。しかし、図1に示したハンドル60の右側と左側に可動式のいわゆるギミックである枠可動体69（枠可動役物69とも呼ぶ）のうち、いずれか一方または両方を作動させるようにしてもよい。こうすれば、遊技者が手のひらをハンドル60（操作手段）の前方から包み込むように握った状態において、突然、遊技者の手が枠可動体69（枠可動役物69）と接触することができるため、枠可動体69（枠可動役物69）と遊技者との接触演出という従来になかった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。

40

【1714】

[変形例6]

図129の可動部材接触演出A、図130の可動部材接触演出B、図131の可動部材接触演出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。

【1715】

50

〔 態 様 例 〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔 態 様 D 6 - 1 〕

遊技者が操作可能な操作手段を備える遊技機であって、
電氣的駆動源により作動される移動可能な可動部材を有し、
前記可動部材を作動して移動開始すると、前記操作手段を操作する遊技者の手に前記可動部材が接触可能な第 1 の演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 7 1 6 】

〔 態 様 D 6 - 2 〕

態様 D 6 - 1 に記載の遊技機であって、
前記操作手段および前記可動部材は、前記遊技機の前枠側に設けられる、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 7 1 7 】

〔 態 様 D 6 - 3 〕

態様 D 6 - 1 または態様 D 6 - 2 に記載の遊技機であって、
前記可動部材は、前記操作手段の内部に設けられ、第 1 の位置において前記操作手段を操作する遊技者の手に接触困難となり、第 2 の位置において前記操作手段を操作する遊技者の手に接触可能となる、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 7 1 8 】

〔 態 様 D 6 - 4 〕

態様 D 6 - 1 または態様 D 6 - 2 に記載の遊技機であって、
前記可動部材は、前記操作手段の外部に設けられ、第 1 の位置において前記操作手段を操作する遊技者の手を覆い被さることがなく、第 2 の位置において前記操作手段を操作する遊技者の手を覆い被さる、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 7 1 9 】

〔 態 様 D 6 - 5 〕

態様 D 6 - 2 から態様 D 6 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記前枠の中央に形成される開口部を介して視認可能な遊技盤を備え、
前記遊技盤は、遊技盤側可動部材が設けられ、
前記第 1 の演出は、前記可動部材の作動と前記遊技盤側可動部材の作動とが連動して移動開始する、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 7 2 0 】

〔 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 7 2 1 】

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。

【 1 7 2 2 】

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

10

20

30

40

50

もよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。

【 1 7 2 3 】

上記実施形態の遊技機 1 は、玉を払出するための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機 1 に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【 1 7 2 4 】

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て一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2 つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。

10

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 7 2 5 】

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。

20

【 符号の説明 】

【 1 7 2 6 】

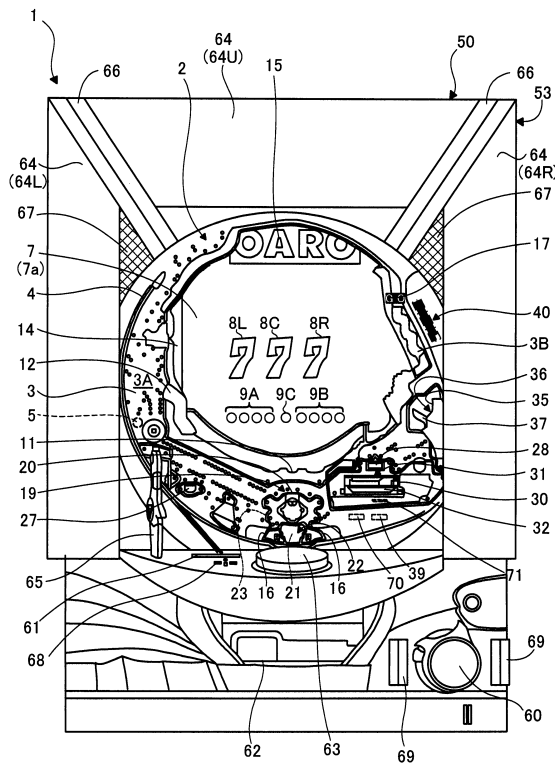
- 1 ... 遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 5 ... 盤ランプ
- 7 ... 画像表示装置
- 9 A , 9 B ... 保留画像（保留アイコン）
- 9 C ... 当該保留画像（保留アイコン）
- 1 4 ... 第 1 可動役物
- 1 5 ... 第 2 可動役物
- 1 7 ... 大入賞口開放始動口
- 2 0 ... 第 1 始動口（第 1 入球口）
- 2 1 ... 第 2 始動口（第 2 入球口）
- 6 4 ... サブ表示画面
- 6 9 ... 枠可動役物
- 6 6 ... 枠ランプ
- 8 1 ... 遊技制御用マイコン
- 9 1 ... 演出制御用マイコン
- 1 0 1 ... 画像制御用マイコン

30

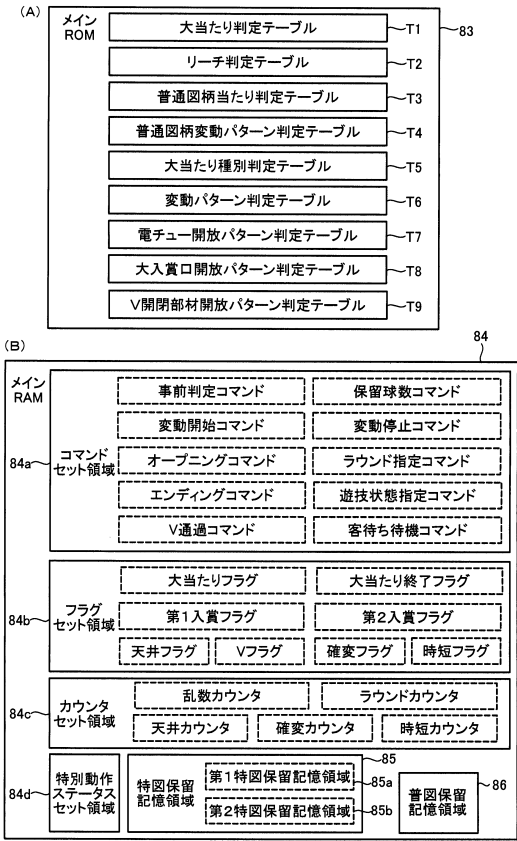
40

【図面】

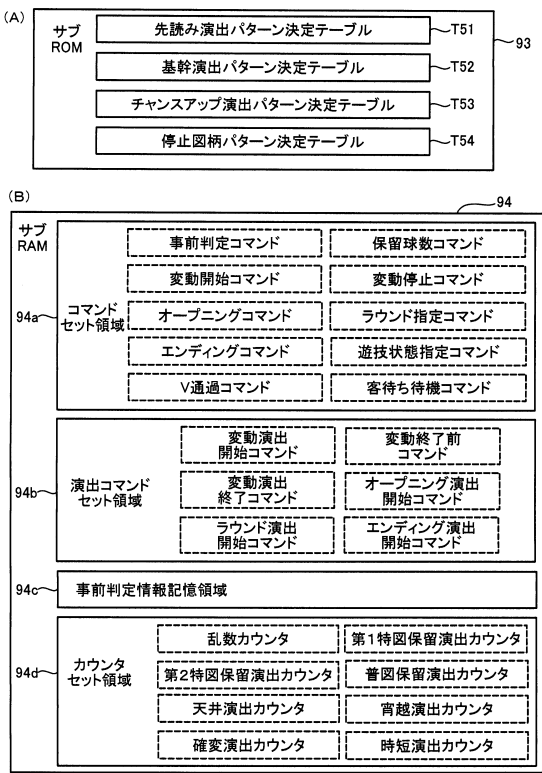
【図 1】



【図 5】



【図 6】



10

20

【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	普通図柄通過の当否判定用

(A)

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

(B)

【図 8】

(A) 大当たり判定テーブル T1

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

(B) リーチ判定テーブル T2

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

(C) 普通図柄当たり判定テーブル T3

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

(D) 普通図柄変動パターン判定テーブル T4

状態	普通図柄の変動時間 (秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

30

40

50

【 図 9 】

変動パターン判定テーブル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	特図停止 図柄データ	振分率 (%)	OP コマンド	ラウンド指定 コマンド	ED コマンド	備考	
特図1	0~24	16R V通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄1	19.5	D101(H)	D2*(H)	D301(H)	金図柄	
	25~49		特図1 大当たり図柄2	19.5	D102(H)	D2*(H)	D302(H)	ハトル勝利	
	50~55	16R(実質16R) V通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄3	4.8	D103(H)	D2*(H)	D303(H)	ハトル復活	
	56~67	16R(虚数16R) V通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄4	9.3	D104(H)	D2*(H)	D304(H)	ハトル敗北	
特図2	68~127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄5	48.9	D105(H)	D2*(H)	D305(H)	ハトル敗北	
	0~82	16R V通過予定大当たり	特図2 大当たり図柄1	64.8	D106(H)	D2*(H)	D306(H)	金図柄	
	83~127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図2 大当たり図柄5	35.2	D108(H)	D2*(H)	D308(H)	ハトル敗北	

備考: ラウンド指定コマンドの「J」にはラウンド数を示す値が入る

【 図 1 1 】

変動パターン判定テーブルT6(時短状態)									
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	特図停止 図柄データ	振分率 (%)	OP コマンド	ラウンド指定 コマンド	ED コマンド	備考	
特図1	0~24	16R V通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄1	19.5	D101(H)	D2*(H)	D301(H)	金図柄	
	25~49		特図1 大当たり図柄2	19.5	D102(H)	D2*(H)	D302(H)	ハトル勝利	
	50~55	16R(実質16R) V通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄3	4.8	D103(H)	D2*(H)	D303(H)	ハトル復活	
	56~67	16R(虚数16R) V通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄4	9.3	D104(H)	D2*(H)	D304(H)	ハトル敗北	
特図2	68~127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄5	48.9	D105(H)	D2*(H)	D305(H)	ハトル敗北	
	0~82	16R V通過予定大当たり	特図2 大当たり図柄1	64.8	D106(H)	D2*(H)	D306(H)	金図柄	
	83~127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図2 大当たり図柄5	35.2	D108(H)	D2*(H)	D308(H)	ハトル敗北	

備考: ラウンド指定コマンドの「J」にはラウンド数を示す値が入る

【 図 1 0 】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)									
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	特図停止 図柄データ	振分率 (%)	OP コマンド	ラウンド指定 コマンド	ED コマンド	備考	
特図1	0~24	16R V通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄1	19.5	D101(H)	D2*(H)	D301(H)	金図柄	
	25~49		特図1 大当たり図柄2	19.5	D102(H)	D2*(H)	D302(H)	ハトル勝利	
	50~55	16R(実質16R) V通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄3	4.8	D103(H)	D2*(H)	D303(H)	ハトル復活	
	56~67	16R(虚数16R) V通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄4	9.3	D104(H)	D2*(H)	D304(H)	ハトル敗北	
特図2	68~127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄5	48.9	D105(H)	D2*(H)	D305(H)	ハトル敗北	
	0~82	16R V通過予定大当たり	特図2 大当たり図柄1	64.8	D106(H)	D2*(H)	D306(H)	金図柄	
	83~127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図2 大当たり図柄5	35.2	D108(H)	D2*(H)	D308(H)	ハトル敗北	

備考: ラウンド指定コマンドの「J」にはラウンド数を示す値が入る

【 図 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

30

40

50

【 図 1 3 】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

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

(B)大入賞口開放パターン

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

【 図 1 4 】

(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

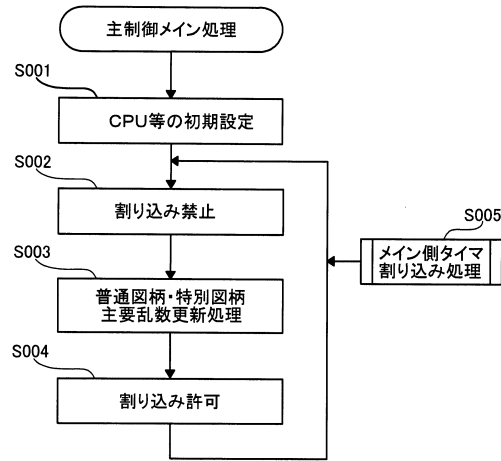
特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

(B)V開閉部材開放パターン

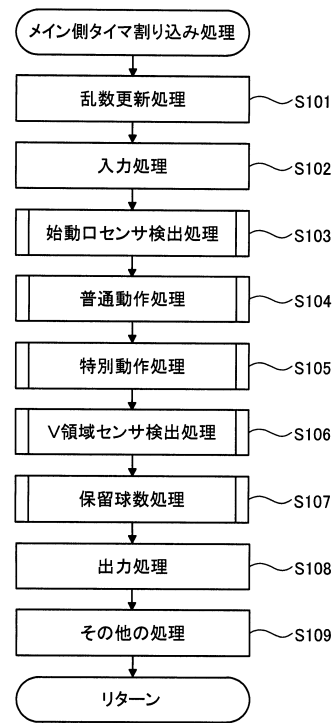
V開閉部材開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成	1球目入賞時 開放時間(秒)	2球目入賞時 開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目 ショート開放	0.1	—
		10, 12R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目 ショート開放	0.1	—
		8, 10R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目 ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10,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

10

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



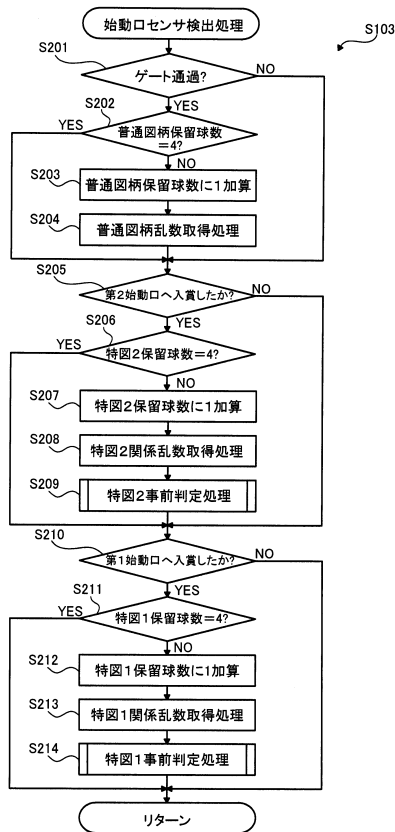
20

30

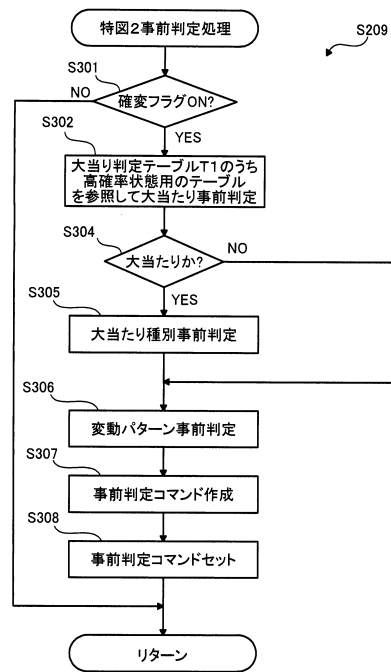
40

50

【図 17】



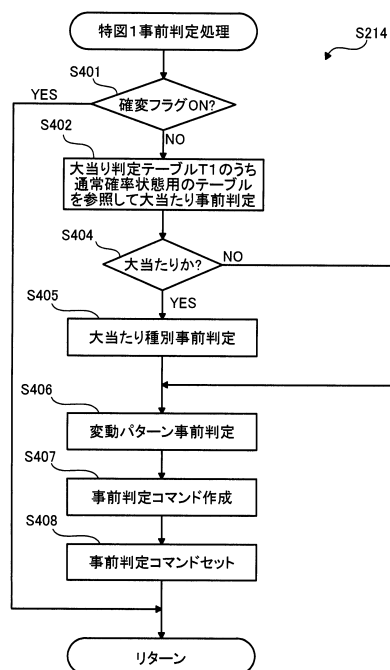
【図 18】



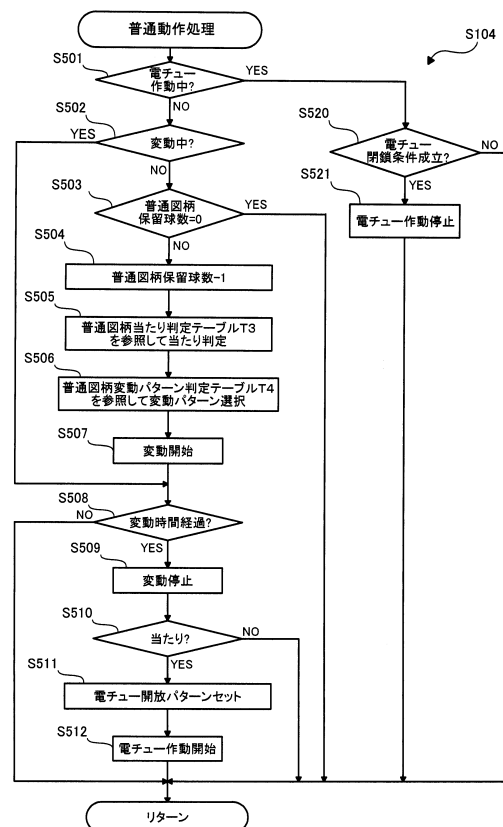
10

20

【図 19】



【図 20】

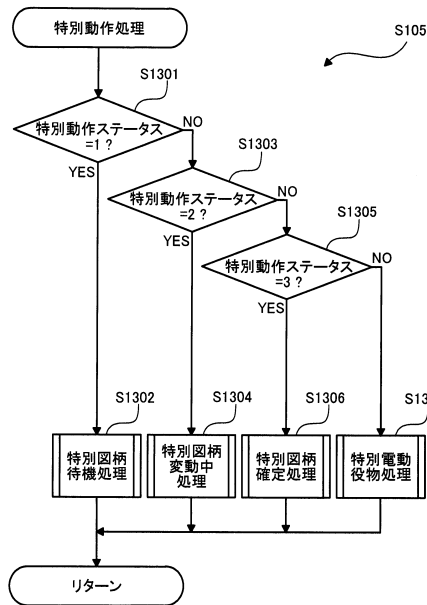


30

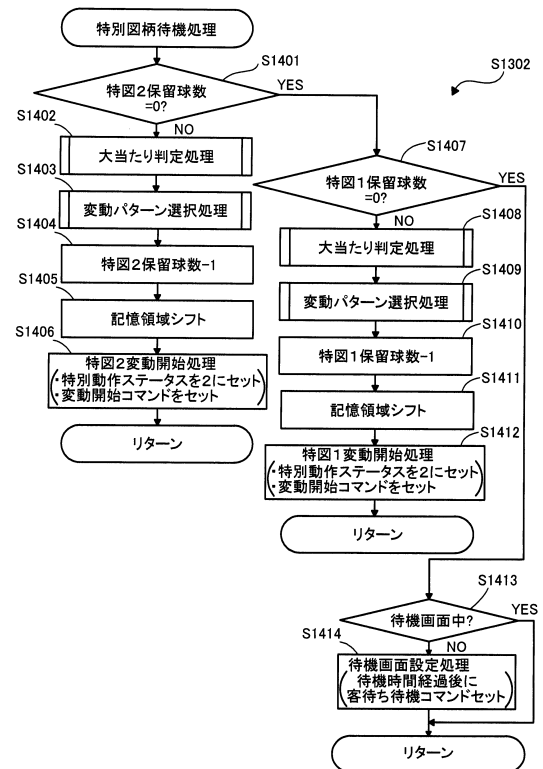
40

50

【図 2 1】



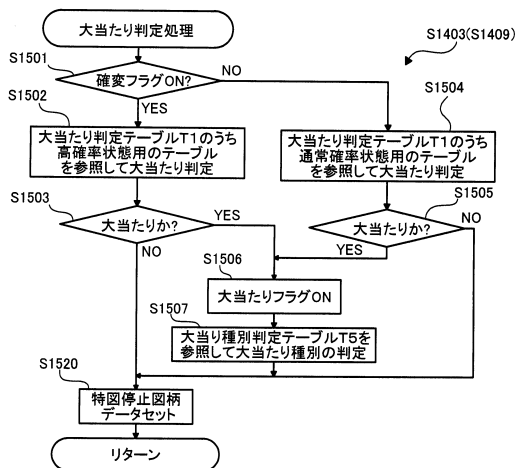
【図 2 2】



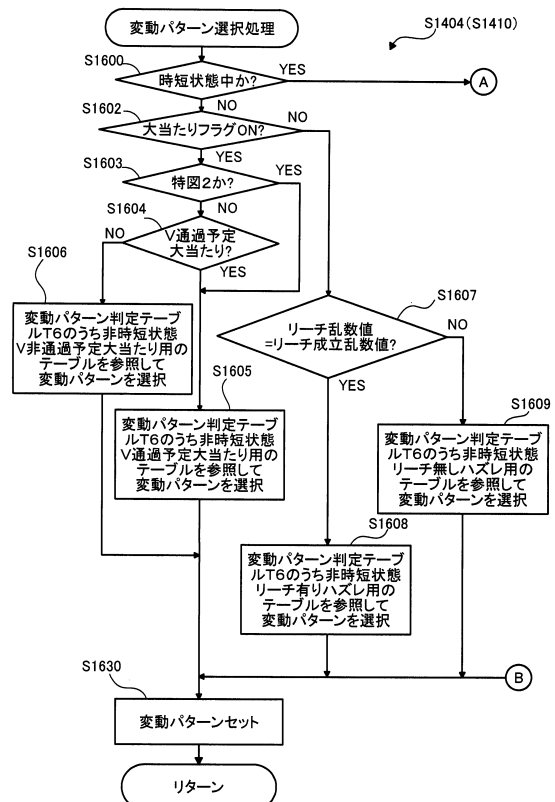
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

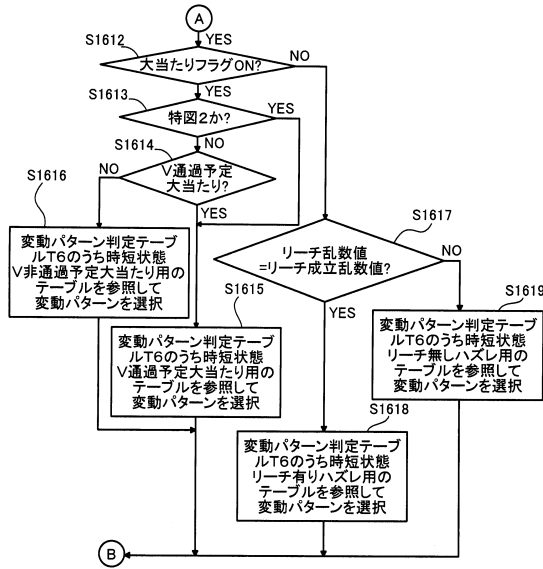


30

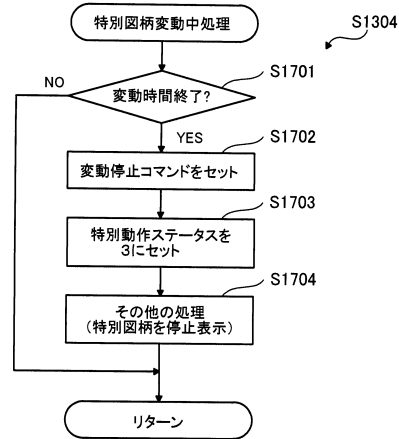
40

50

【図 25】

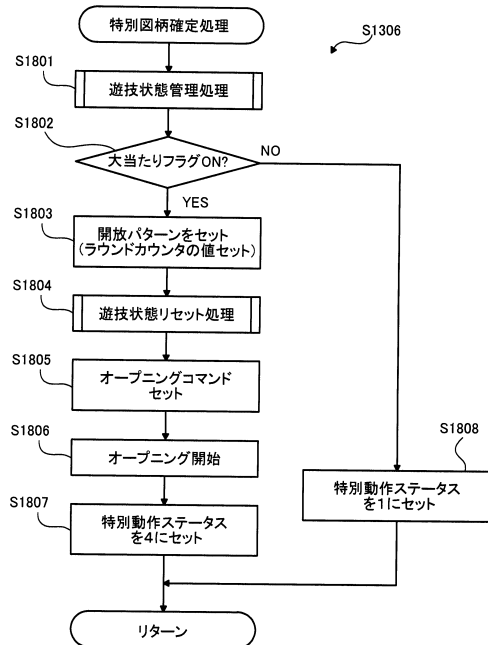


【図 26】

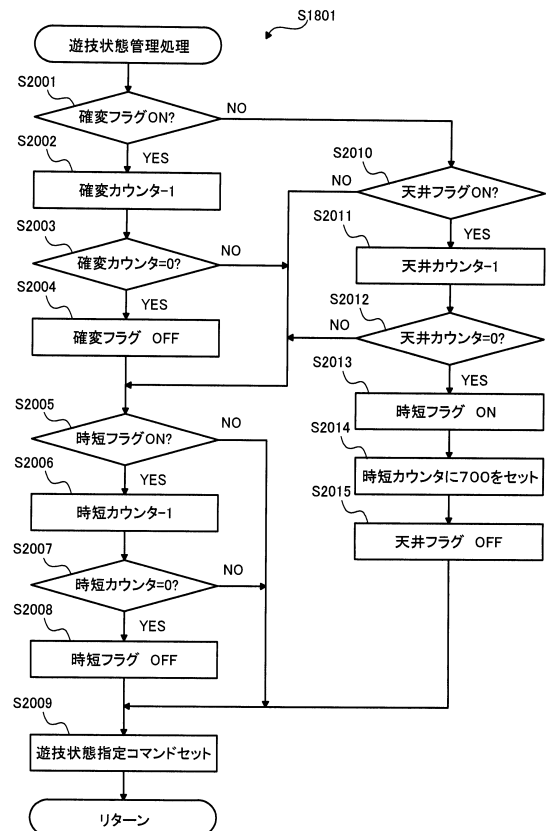


10

【図 27】



【図 28】



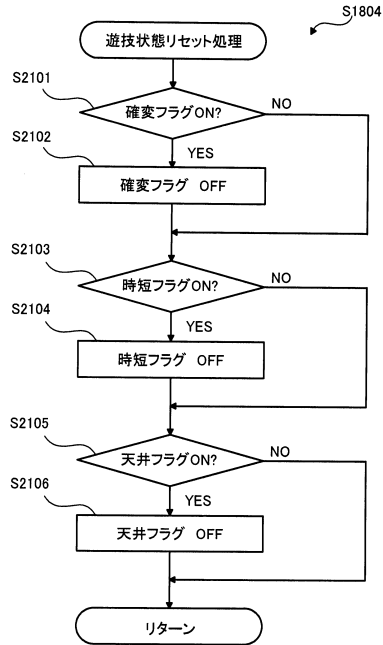
20

30

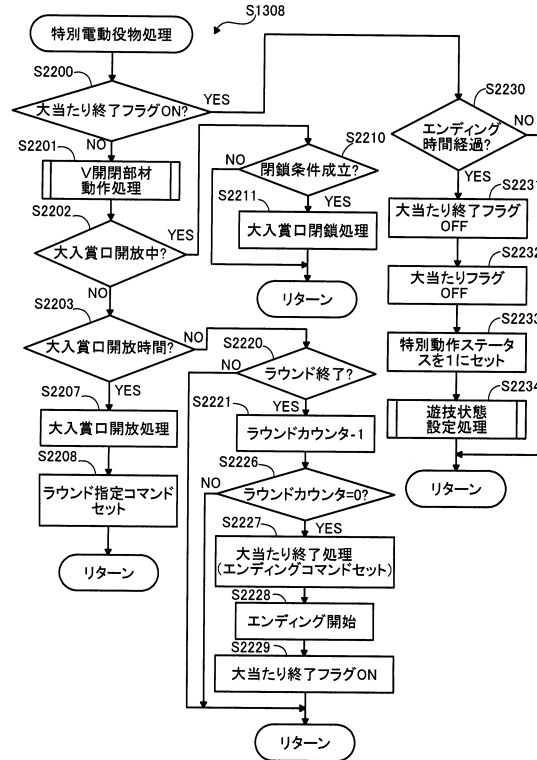
40

50

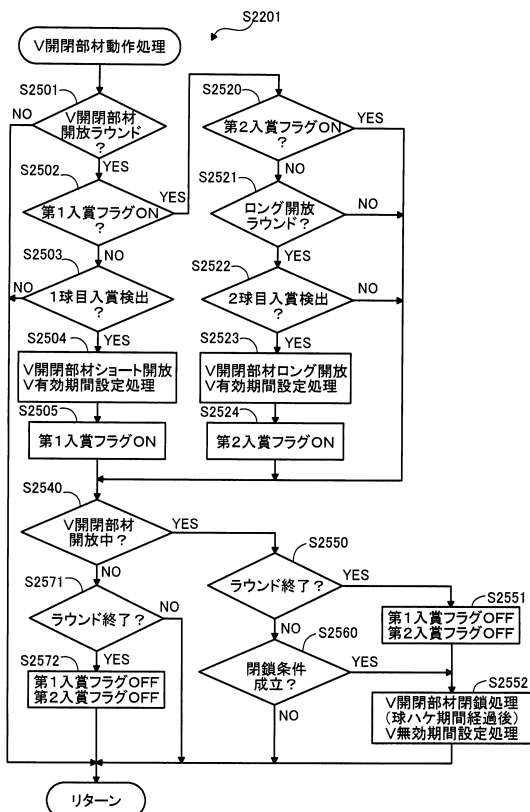
【 図 2 9 】



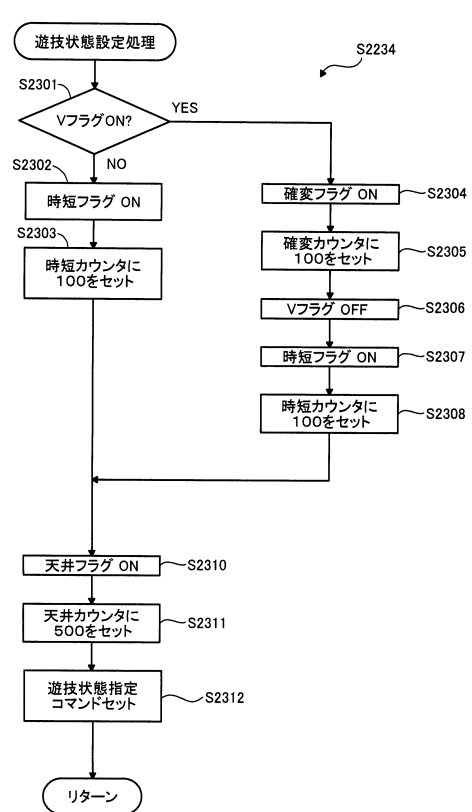
【 図 3 0 】



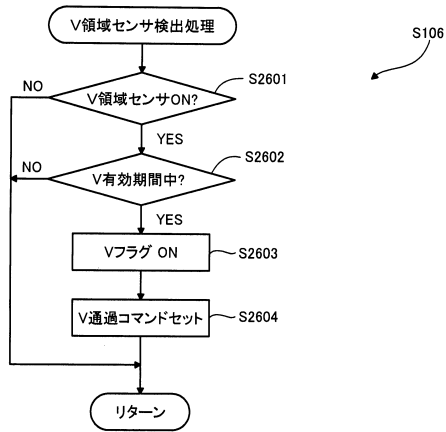
【 図 3 1 】



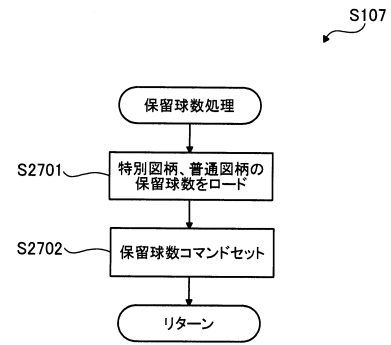
【 図 3 2 】



【図 3 3】

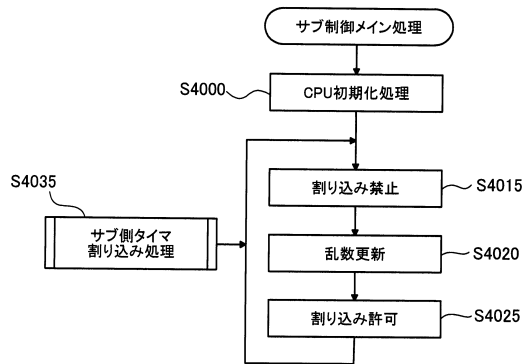


【図 3 4】

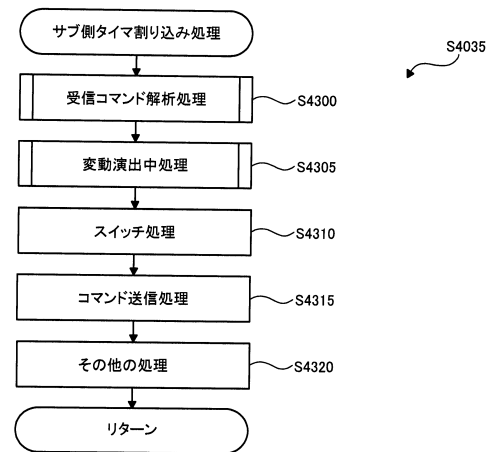


10

【図 3 5】



【図 3 6】



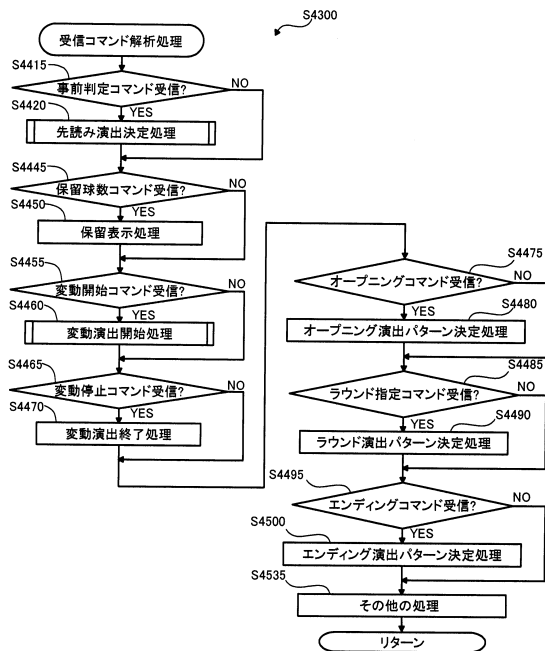
20

30

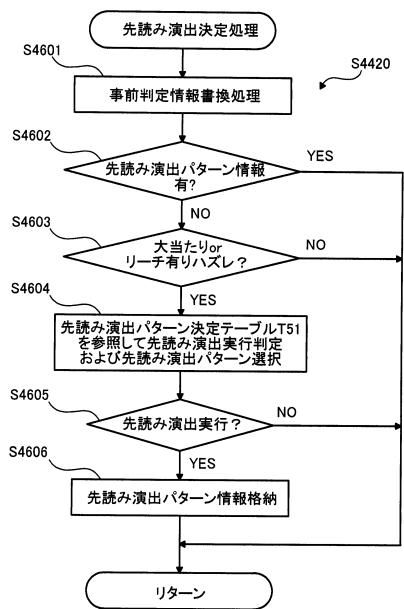
40

50

【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】

(A) 94c

事前判定情報記憶領域									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	—
先読み演出パターン情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—

(B) 94c

事前判定情報記憶領域									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	21H
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	P61
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	パターンA

(C) 94c

事前判定情報記憶領域									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	大当たり	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	21H	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P61	—
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	—

【図 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
リーチ有リハズレ	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

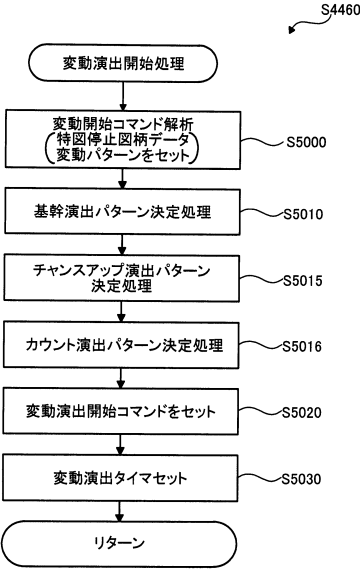
20

30

40

50

【図 4 1】



【図 4 2】

基幹演出パターン決定テーブルT52

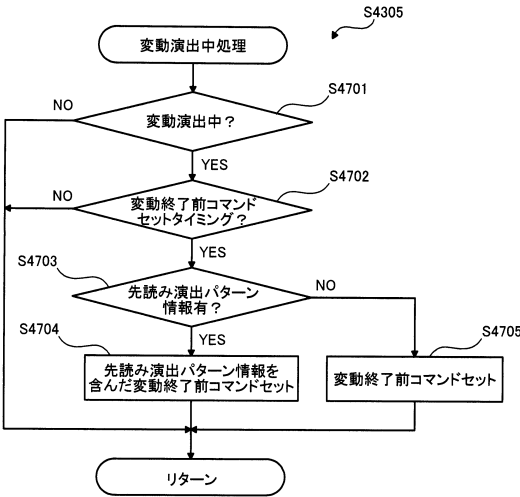
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考
P1	40000	SP1	特図1 大当たり
P2	45000	SP2	
P3	50000	SP3	
P4	40000	SP1	
P5	45000	SP2	
P6	50000	SP3	
P7	15000	ノーマルリーチ	
P8	40000	SP1	
P9	45000	SP2	
P10	50000	SP3	
P11	12000	ノーマルリーチ	特図2 リーチ有り ハズレ 保留球数 3~4
P12	40000	SP1	
P13	45000	SP2	
P14	50000	SP3	
P15	10000	リーチ無しハズレ	
P16	5000	リーチ無しハズレ	
P17	40000	SP1	
P18	45000	SP2	
P19	50000	SP3	
P20	12000	ノーマルリーチ	
P21	40000	SP1	特図2 リーチ有り ハズレ 保留球数 1~2 保留球数 3~4
P22	45000	SP2	
P23	50000	SP3	
P24	12000	ノーマルリーチ	
P25	40000	SP1	
P26	45000	SP2	
P27	50000	SP3	
P28	9000	ノーマルリーチ	
P29	40000	SP1	
P30	45000	SP2	
P31	50000	SP3	特図1 大当たり
P32	8000	リーチ無しハズレ	
P33	4000	リーチ無しハズレ	
P34	40000	SP1	
P35	45000	SP2	
P36	50000	SP3	
P37	15000	ノーマルリーチ	
P38	40000	SP1	
P39	45000	SP2	
P40	50000	SP3	
P41	40000	SP1	特図1 リーチ有り ハズレ 保留球数 1~2 保留球数 3~4
P42	45000	SP2	
P43	50000	SP3	
P44	40000	SP1	
P45	45000	SP2	
P46	50000	SP3	
P47	15000	ノーマルリーチ	
P48	40000	SP1	
P49	45000	SP2	
P50	50000	SP3	
P51	12000	ノーマルリーチ	特図2 リーチ有り ハズレ 保留球数 1~2 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	
P56	5000	リーチ無しハズレ	
P57	40000	SP1	
P58	45000	SP2	
P59	50000	SP3	
P60	10000	ノーマルリーチ	
P61	40000	SP1	特図2 リーチ有り ハズレ 保留球数 1~2 保留球数 3~4
P62	45000	SP2	
P63	50000	SP3	
P64	10000	ノーマルリーチ	
P65	40000	SP1	
P66	45000	SP2	
P67	50000	SP3	
P68	5000	ノーマルリーチ	
P69	40000	SP1	
P70	45000	SP2	
P71	50000	SP3	特図2 リーチ無し ハズレ 1~2 3~4
P72	4000	リーチ無しハズレ	
P73	3000	リーチ無しハズレ	

【図 4 3】

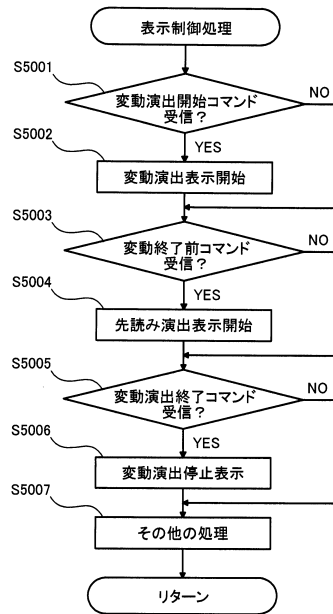
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

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
リーチ有り ハズレ	0~10	25~67	—	ANO
		68~127	—	無し
		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
			SP3	3-SP3
		4	ノーマルリーチ	4-NO
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
リーチ無し ハズレ	11~24	—	—	ANO
	25~127	—	—	無し
	0~10	—	—	ANO
	11~127	—	—	無し

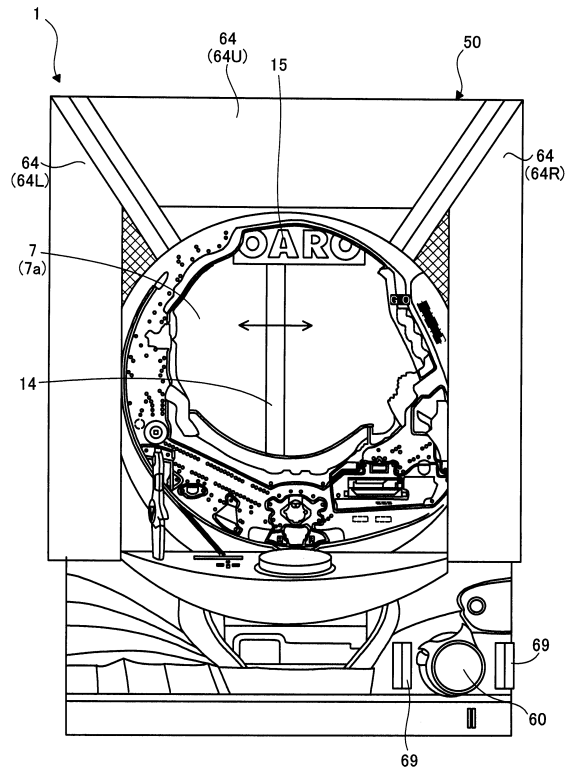
【図 4 4】



【図 4 5】



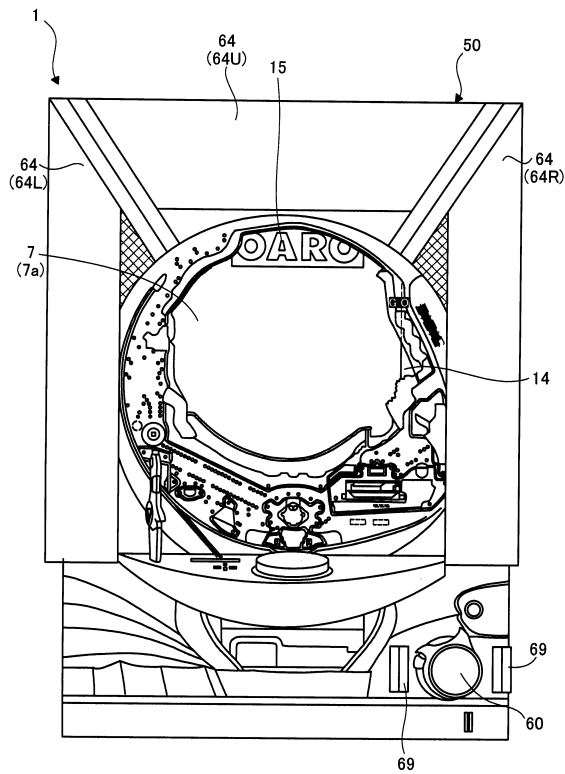
【図 4 6】



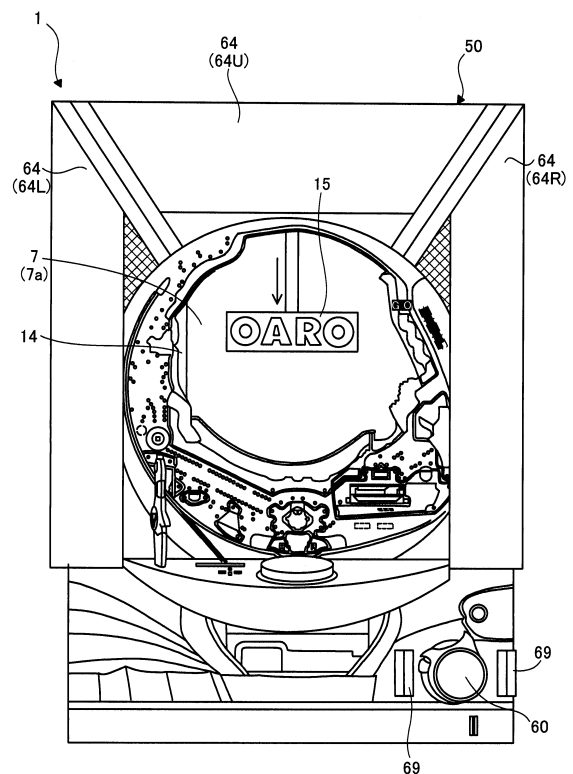
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

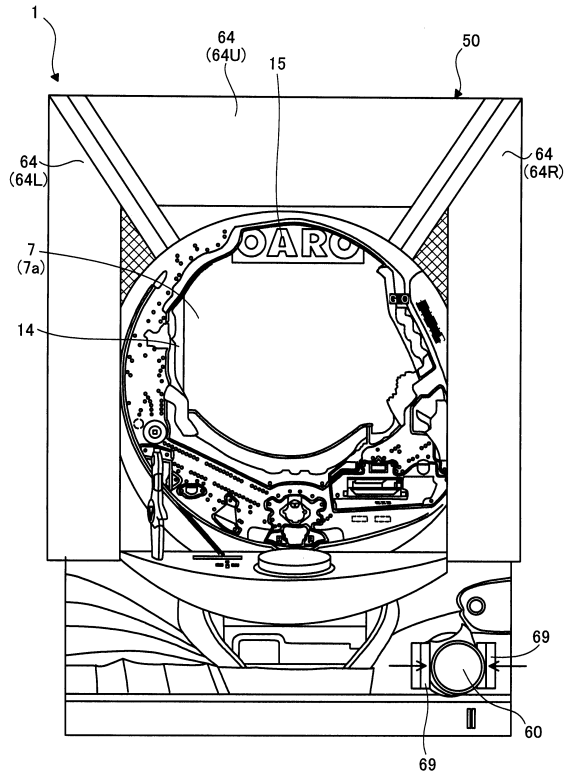


30

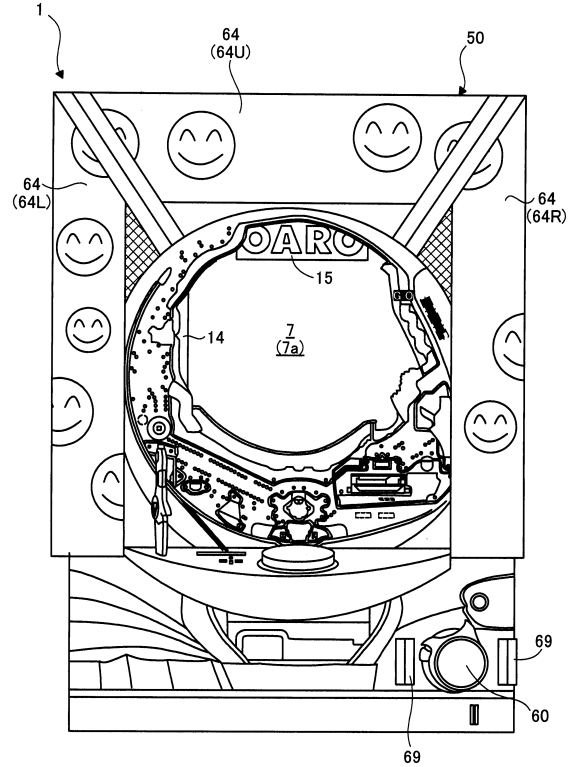
40

50

【図 49】



【図 50】

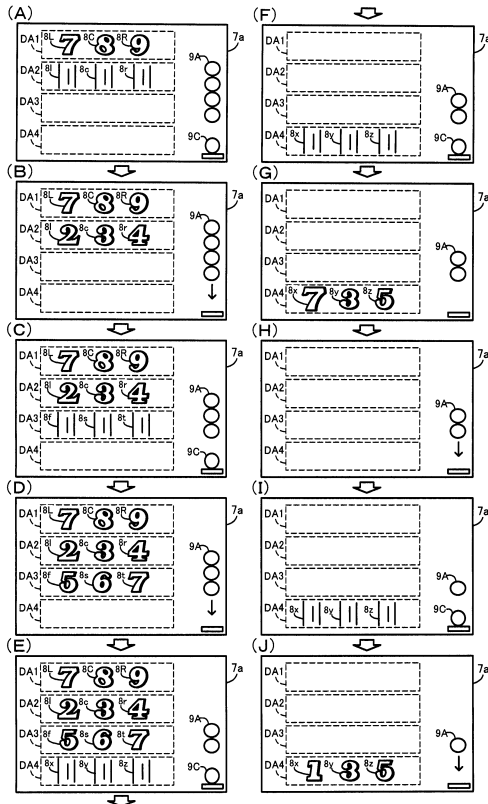


10

20

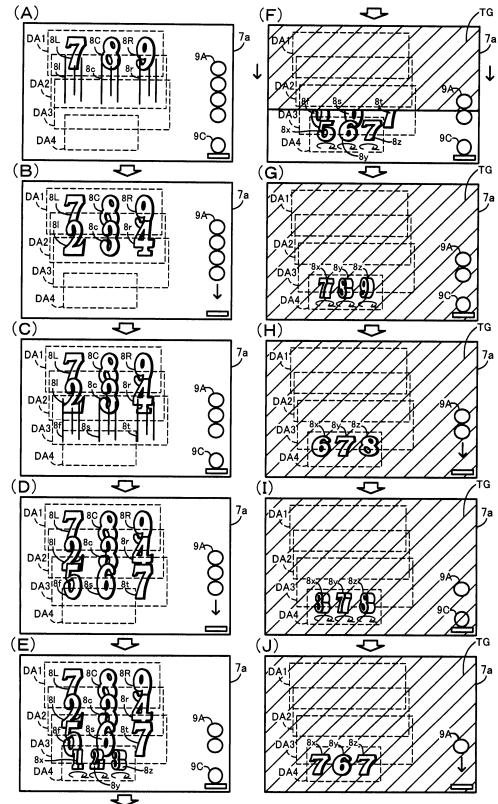
【図 51】

確定停止図柄残表示演出A



【図 52】

確定停止図柄残表示演出B



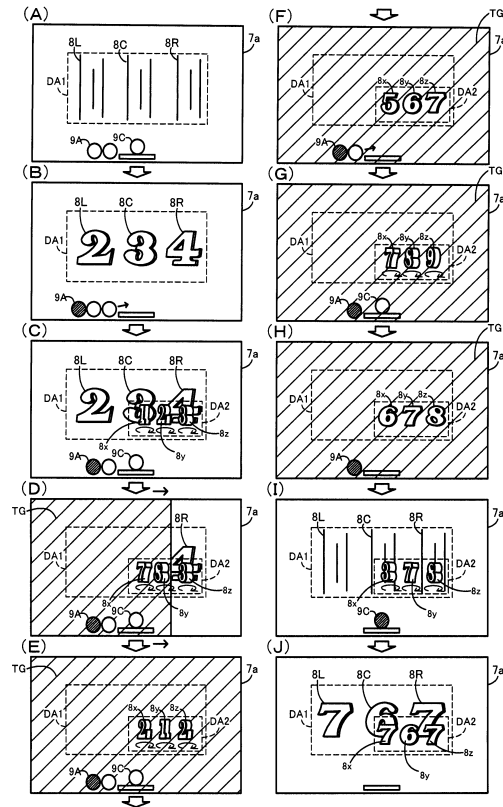
30

40

50

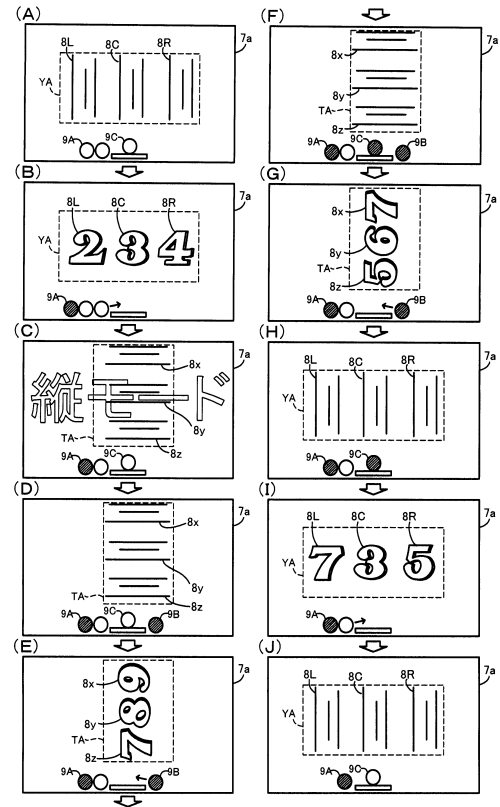
【図 5 3】

確定停止図柄残表示演出C



【図 5 4】

変動表示領域変化演出A

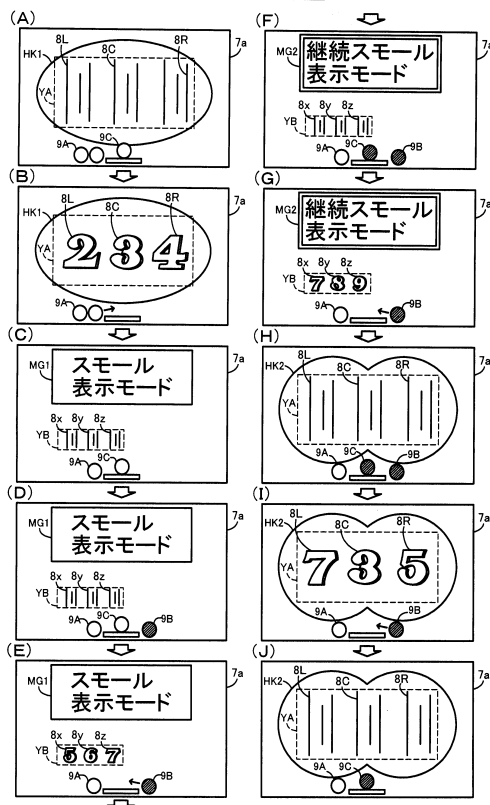


10

20

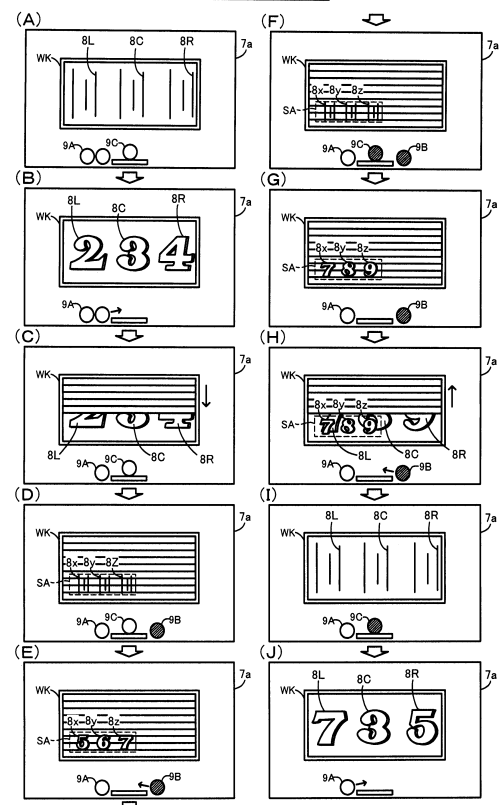
【図 5 5】

変動表示領域変化演出B



【図 5 6】

変動表示領域変化演出C



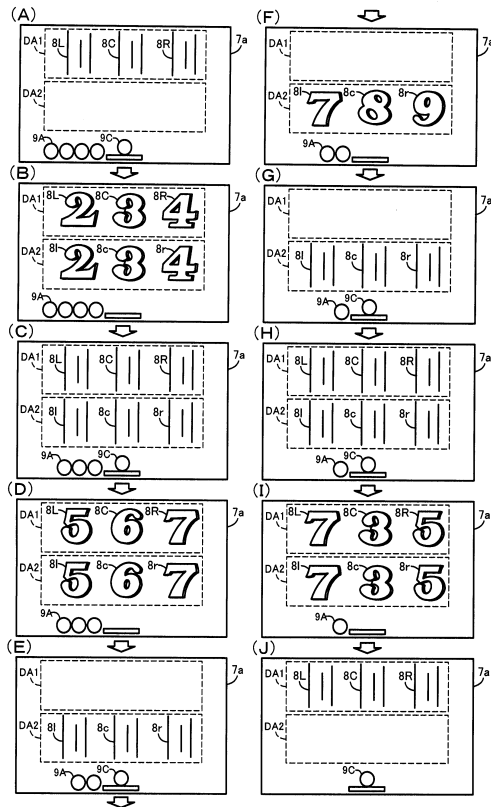
30

40

50

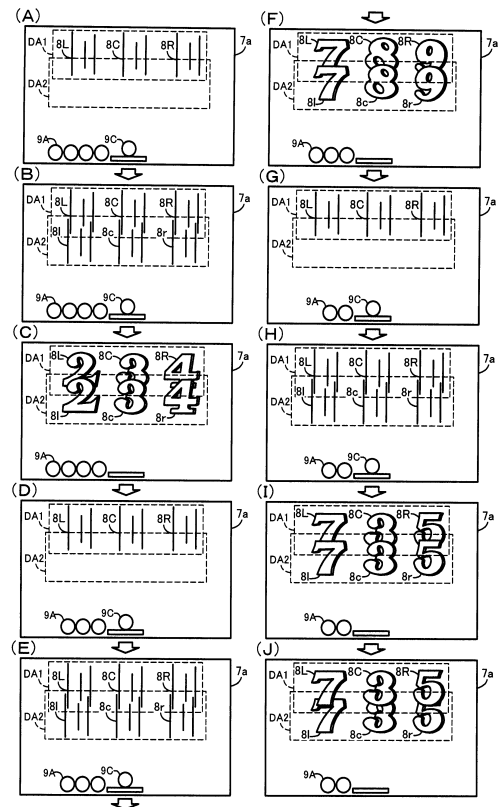
【図 57】

変動表示領域重複演出A



【図 58】

変動表示領域重複演出B

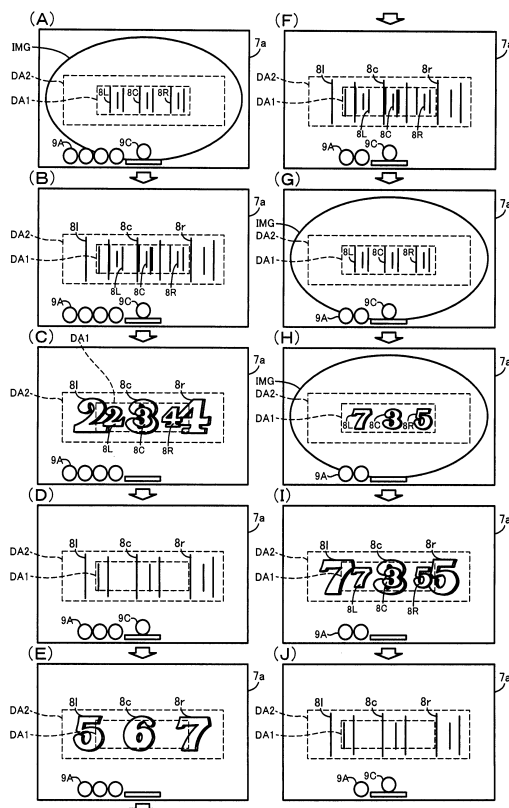


10

20

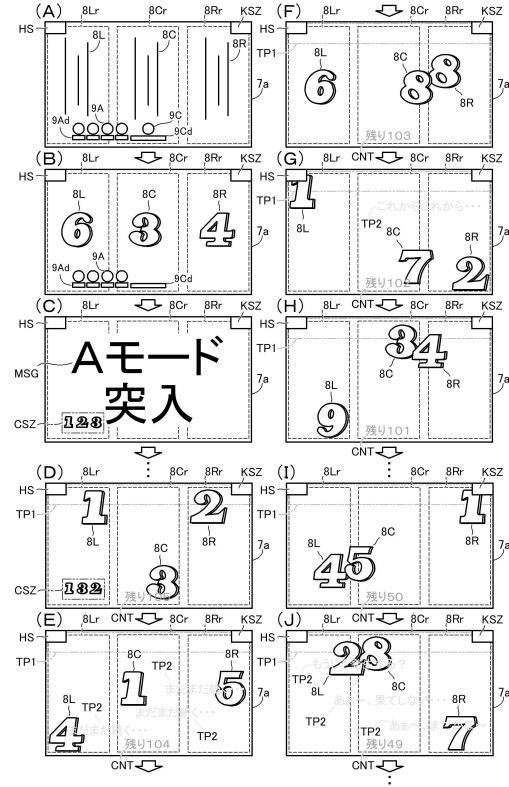
【図 59】

変動表示領域重複演出C



【図 60】

装飾図柄停止位置不定演出A

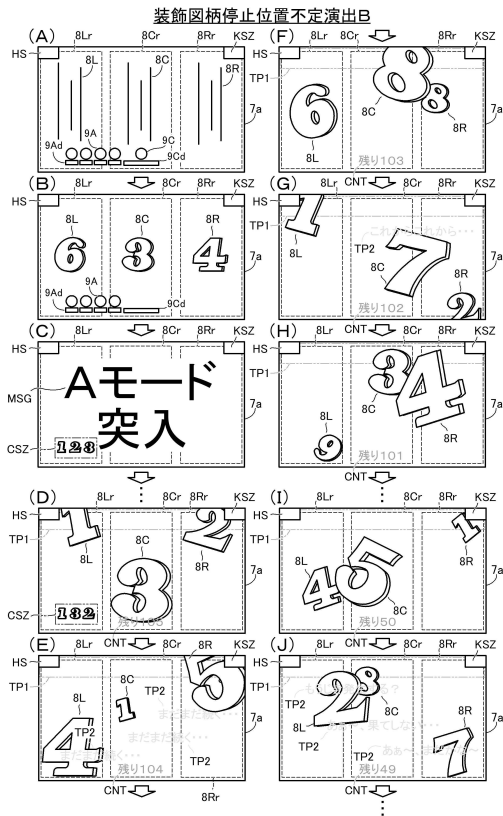


30

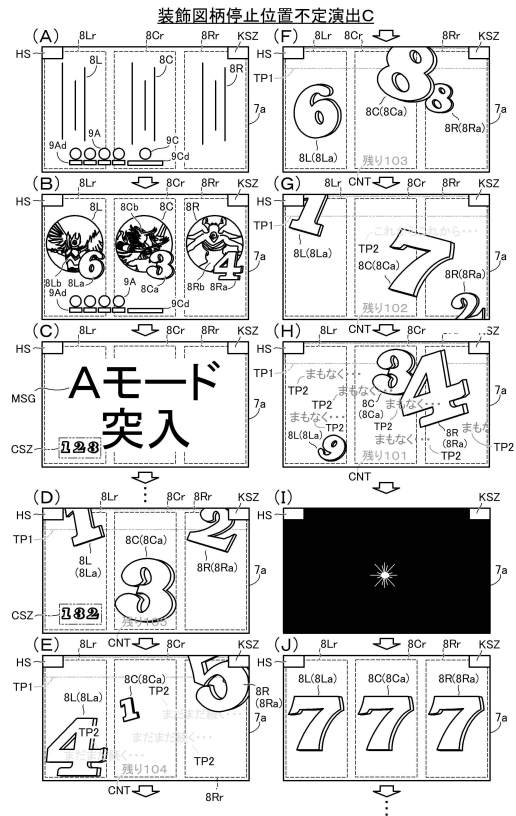
40

50

【図 6 1】



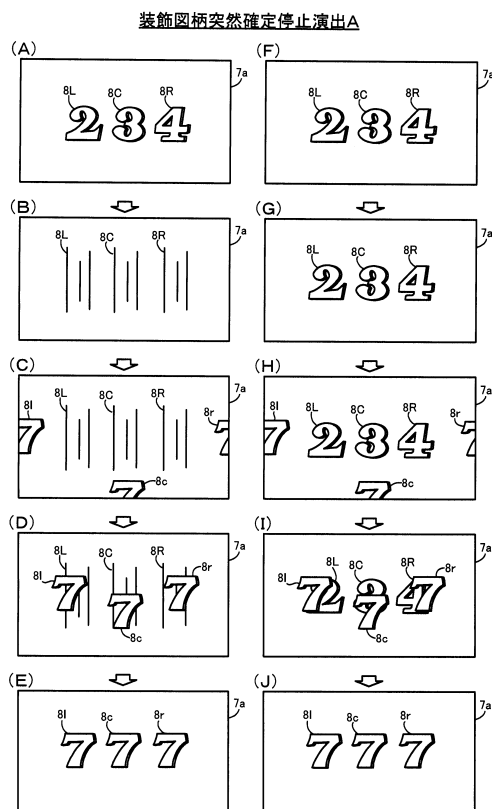
【図 6 2】



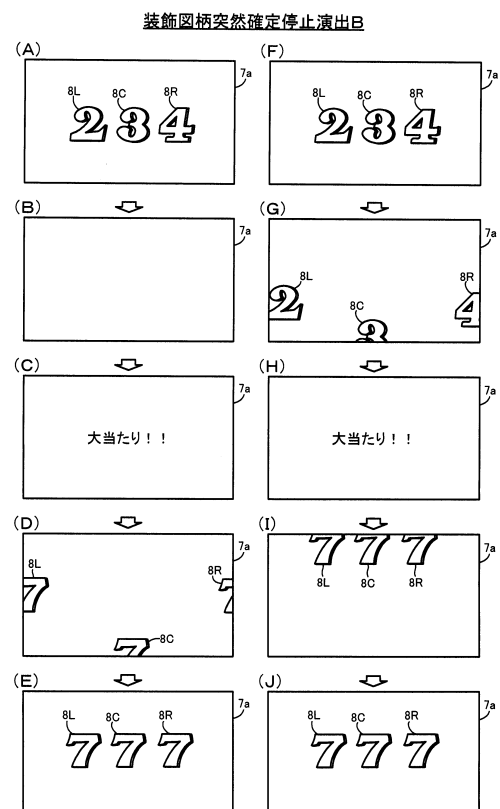
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

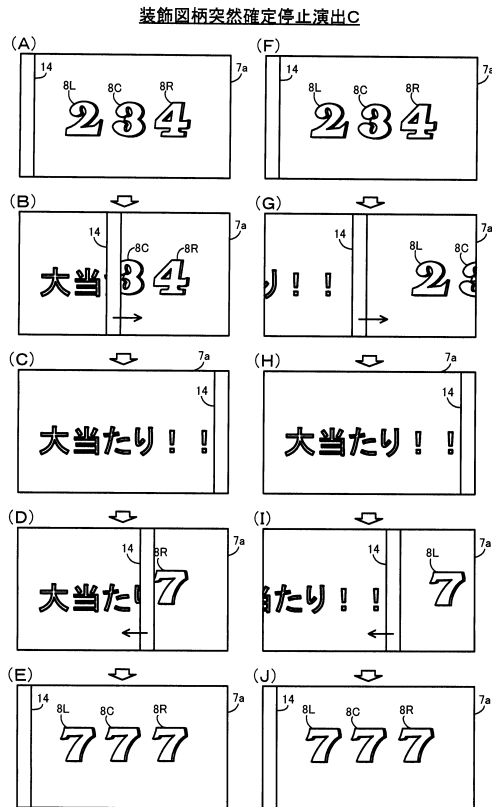


30

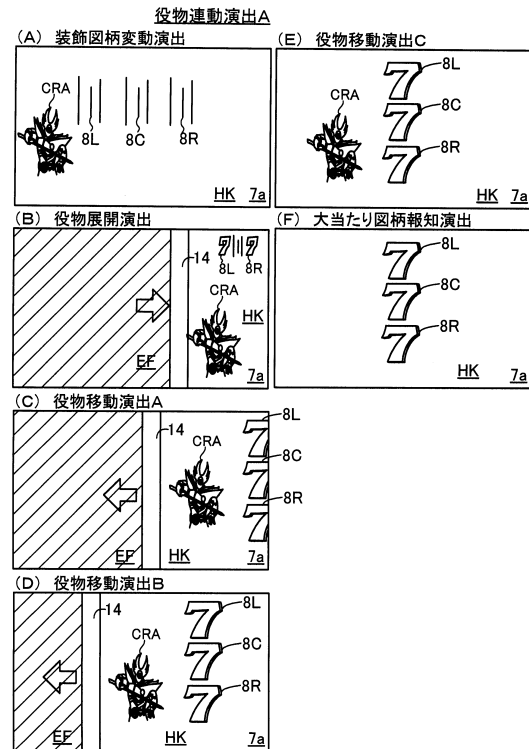
40

50

【図 65】



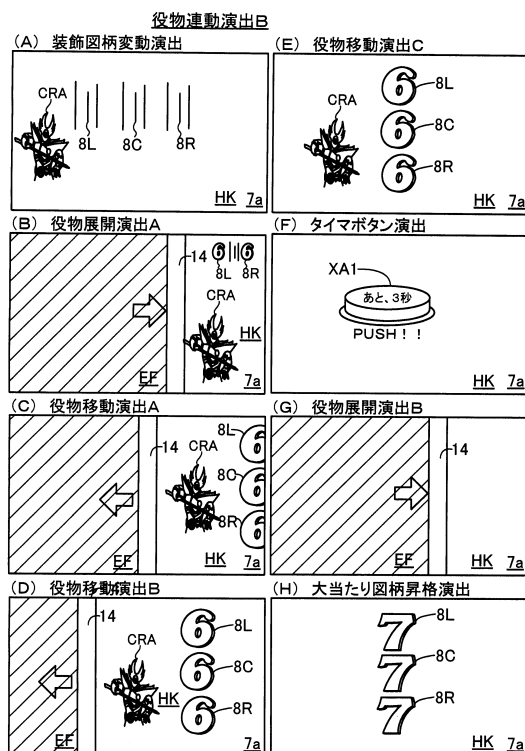
【図 66】



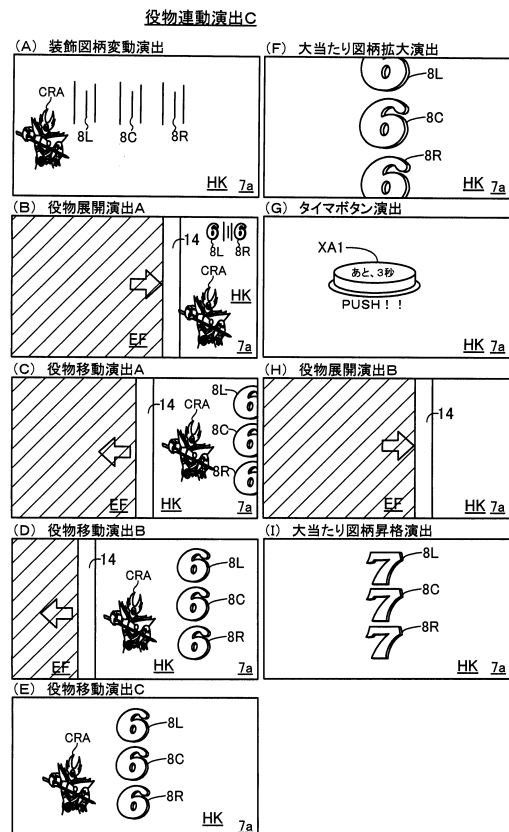
10

20

【図 67】



【図 68】

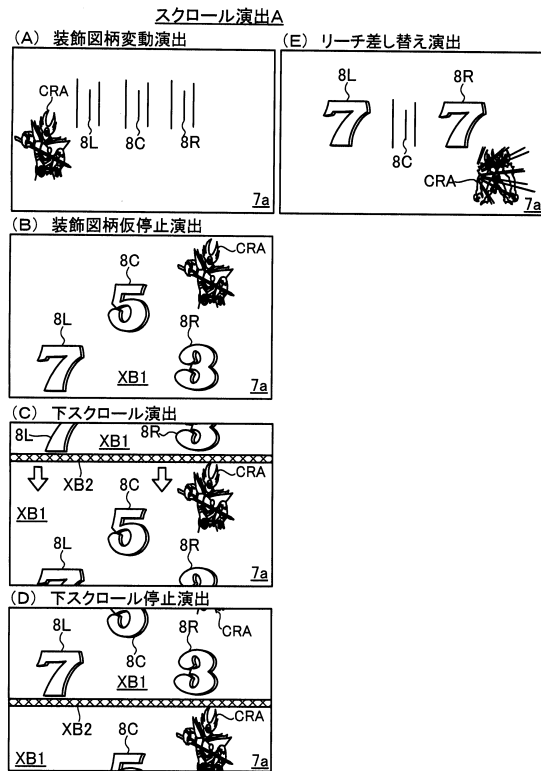


30

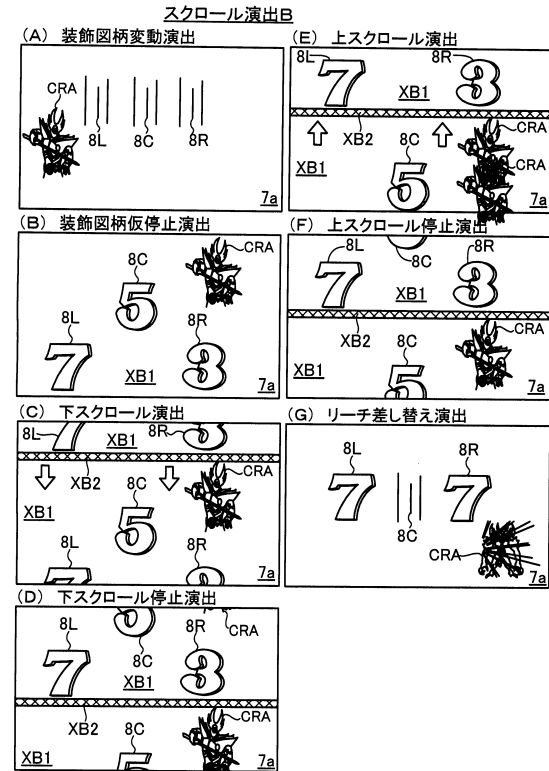
40

50

【図 69】



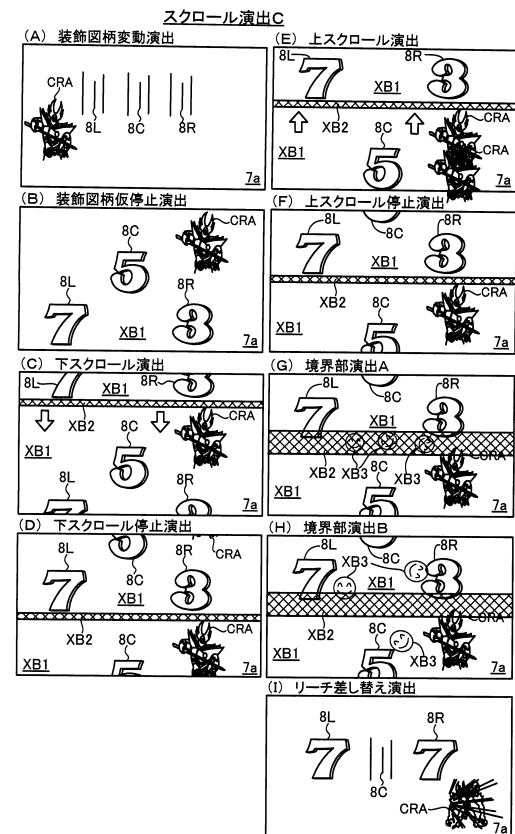
【図 70】



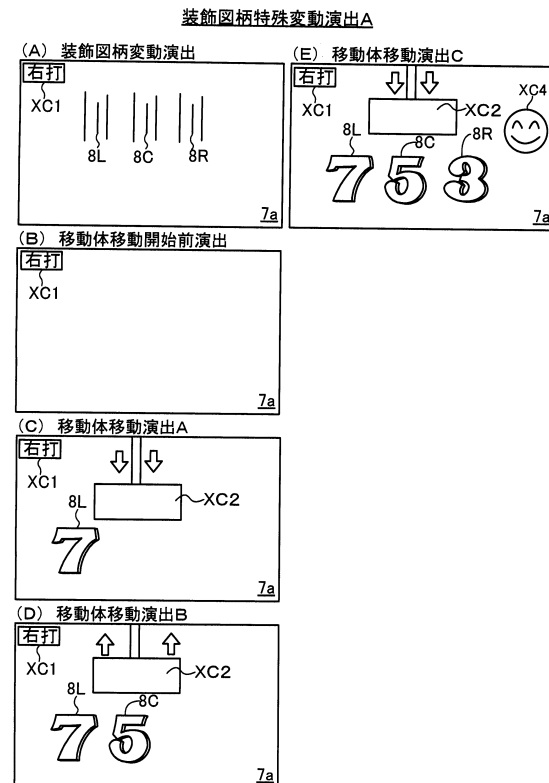
10

20

【図 71】



【図 72】

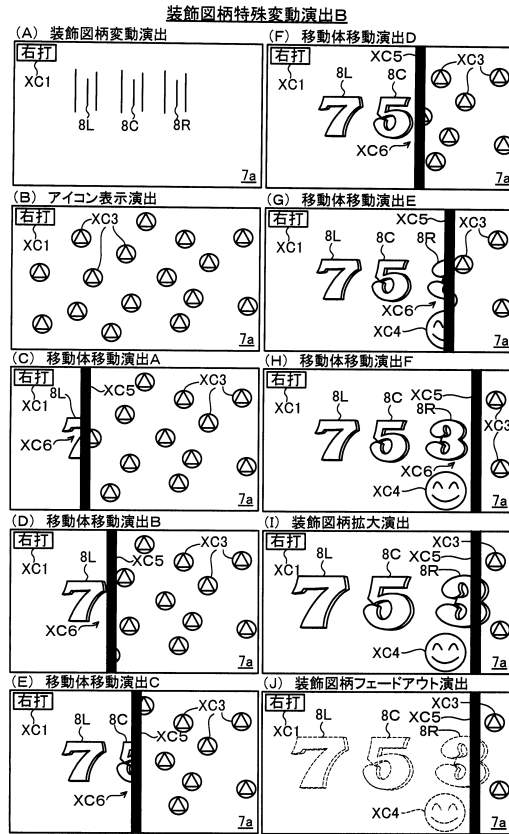


30

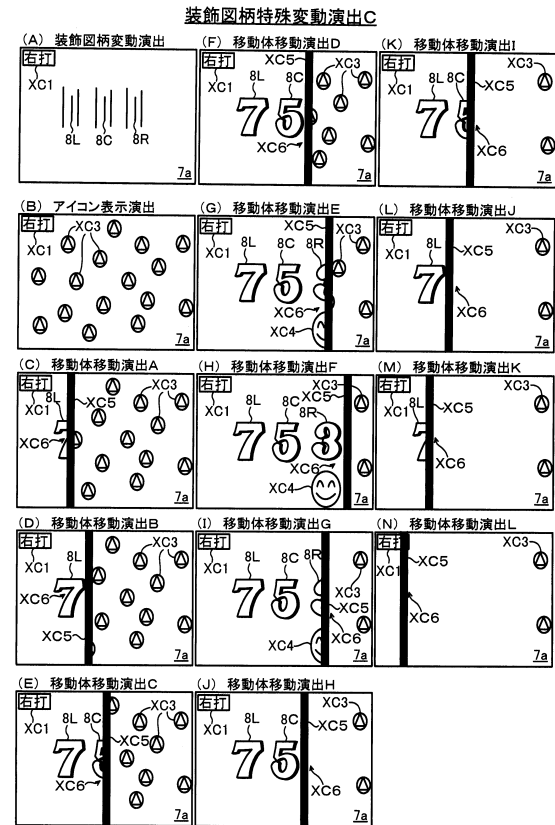
40

50

【図 7 3】



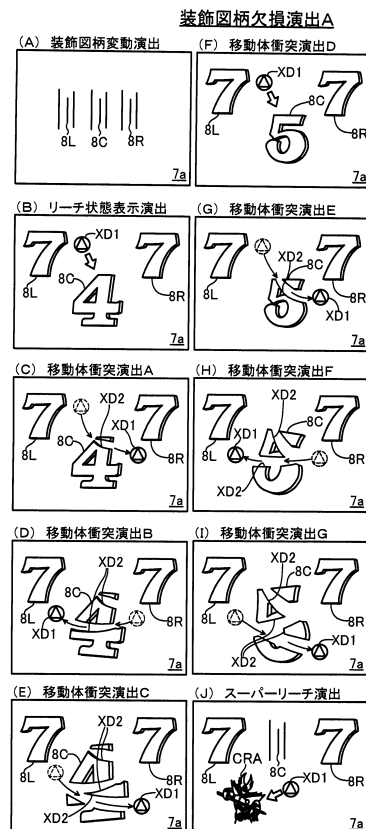
【図 7 4】



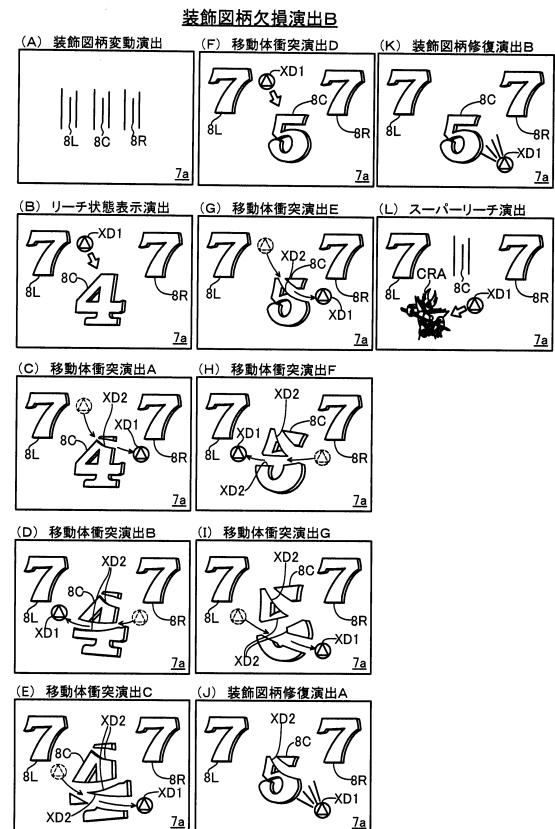
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

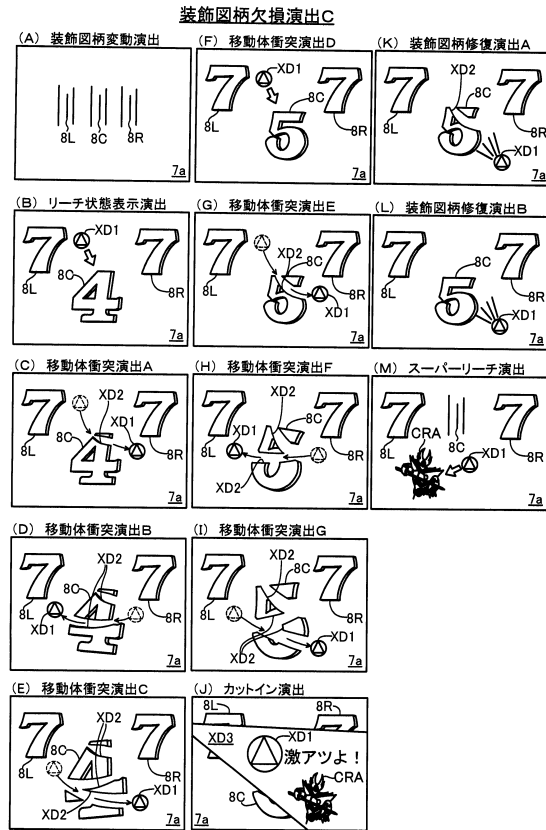


30

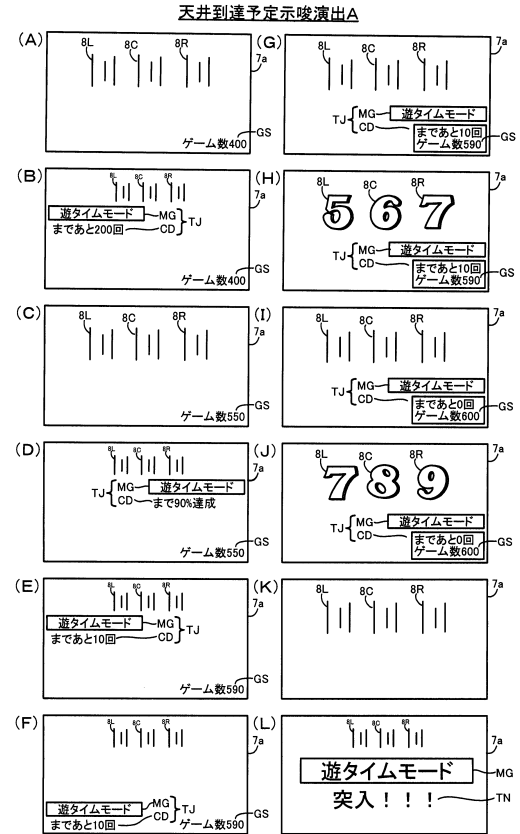
40

50

【図 77】



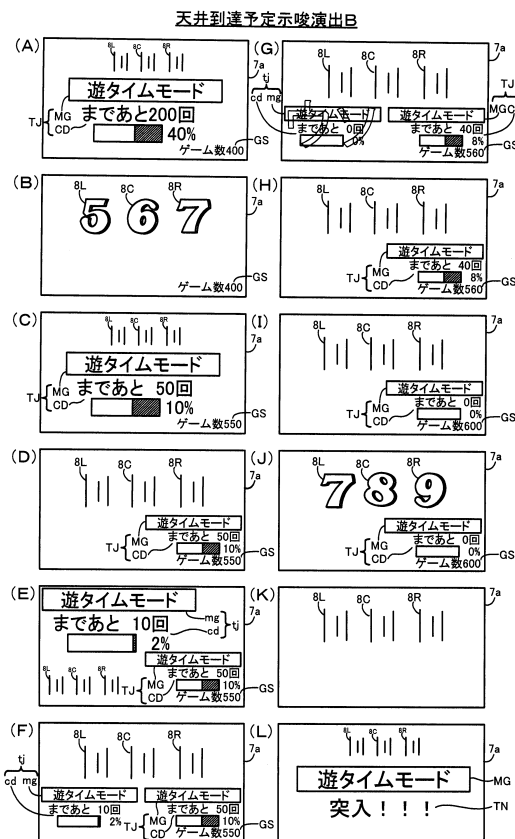
【図 78】



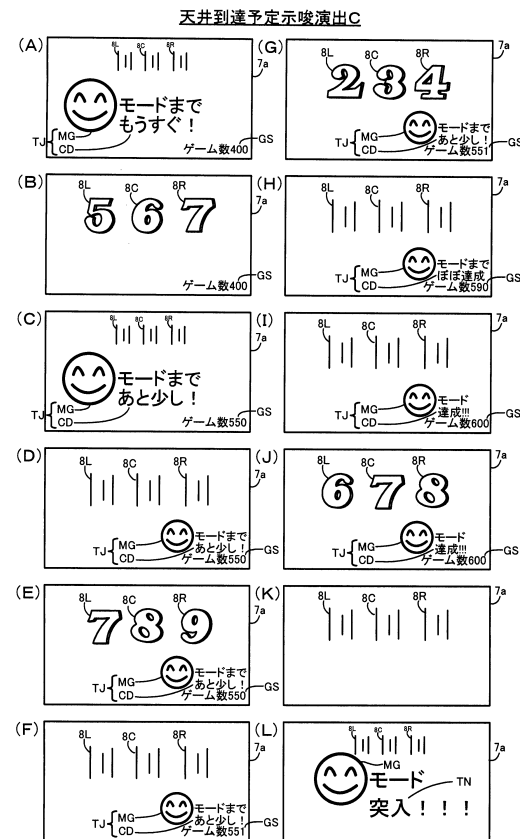
10

20

【図 79】



【図 80】

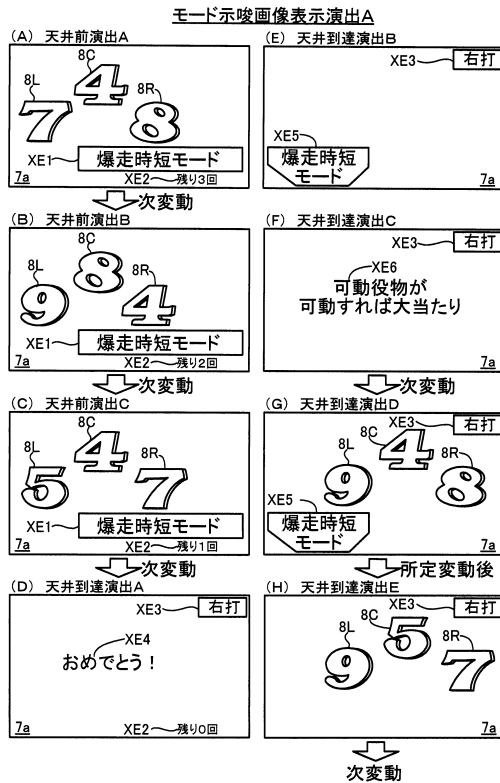


30

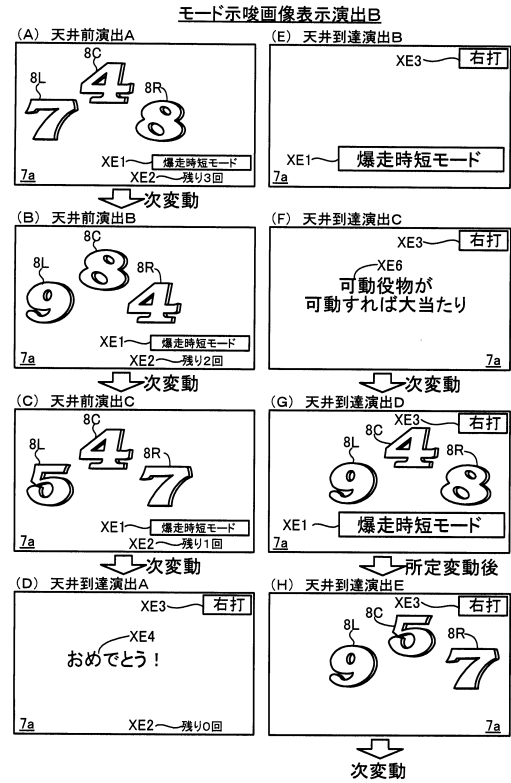
40

50

【図 8 1】



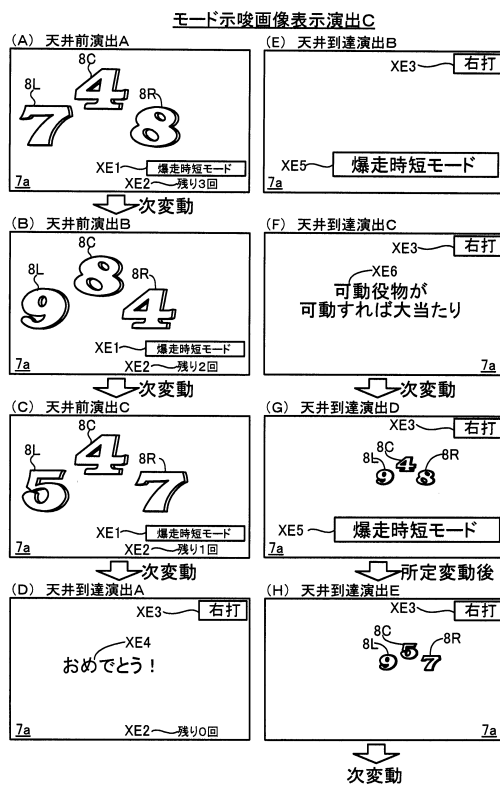
【図 8 2】



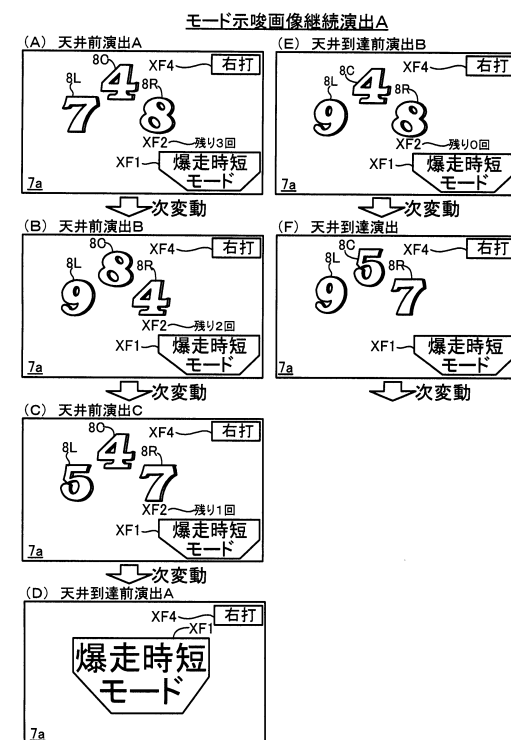
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

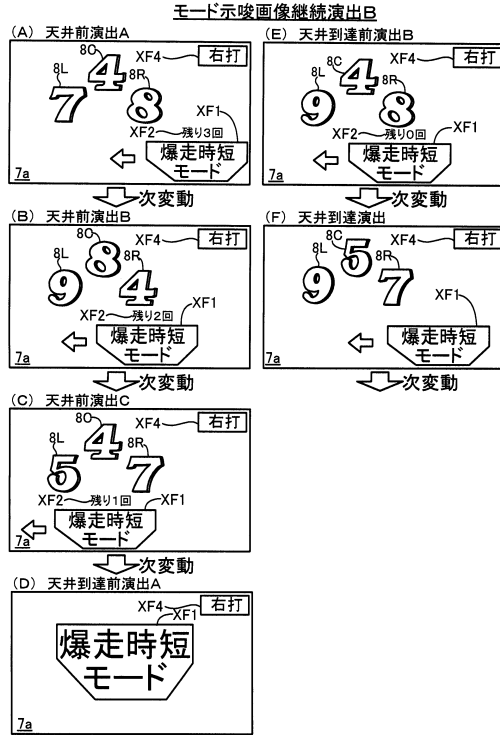


30

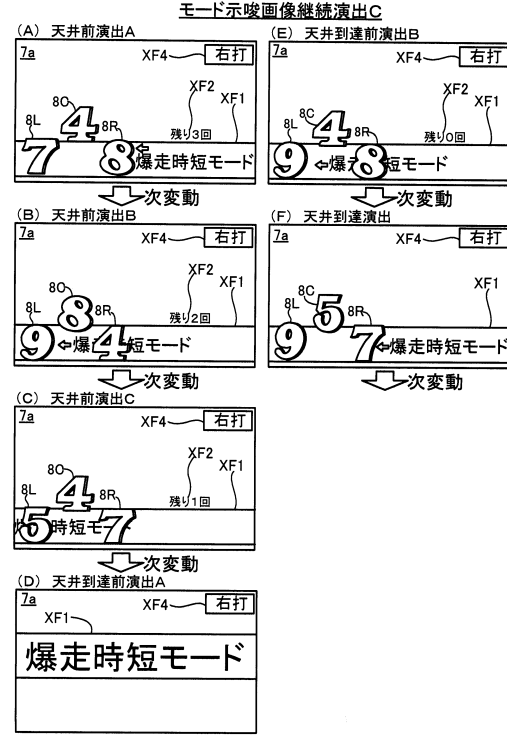
40

50

【図 85】



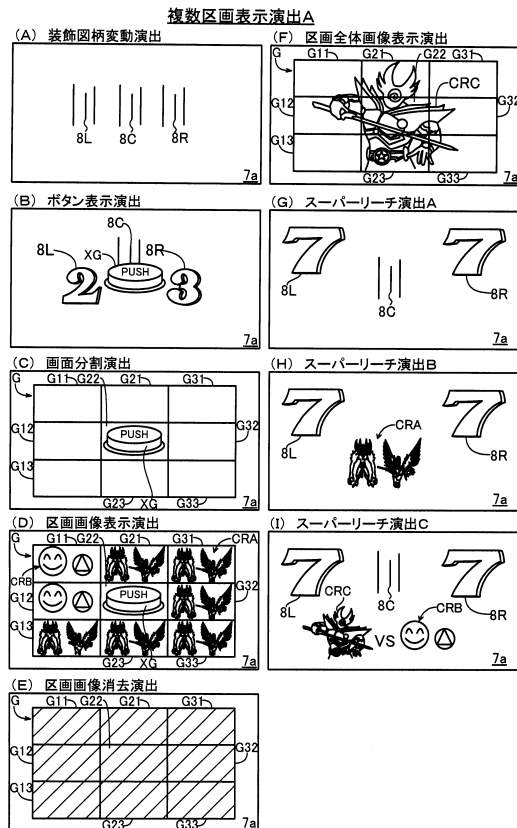
【図 86】



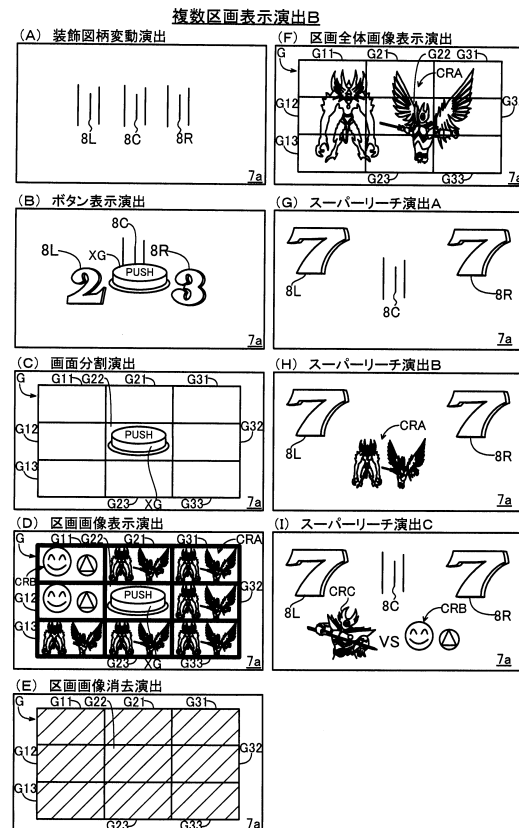
10

20

【図 87】



【図 88】

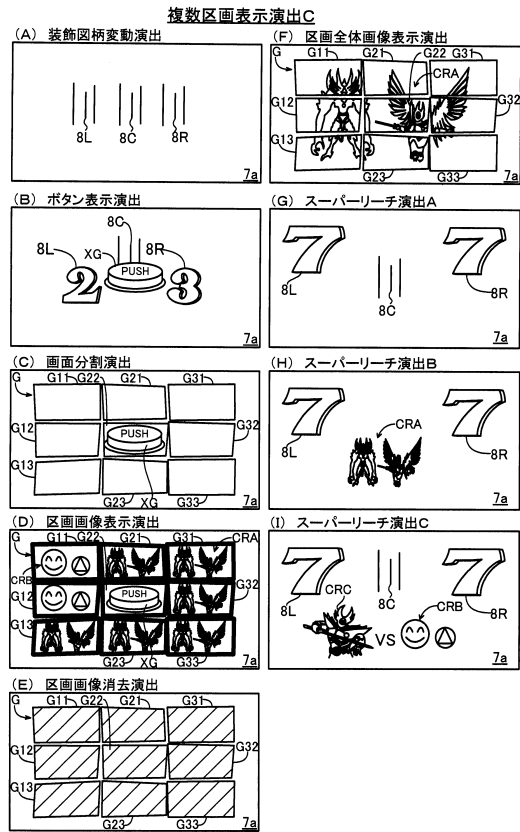


30

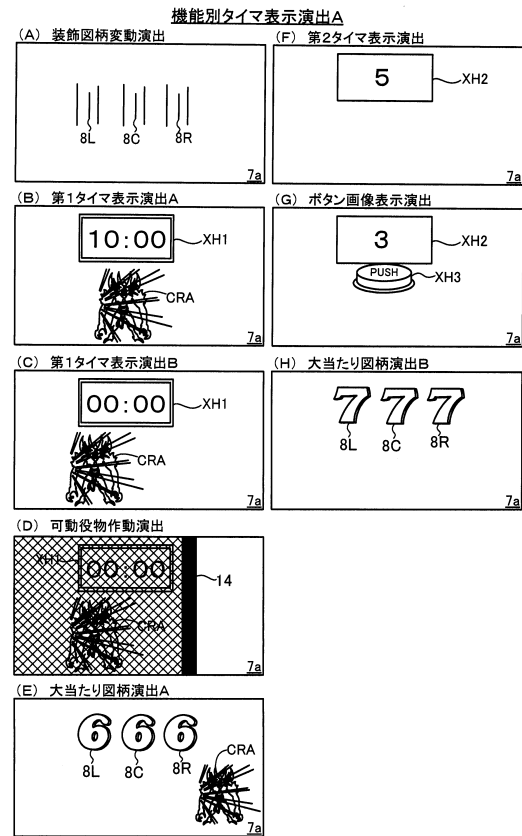
40

50

【図 89】



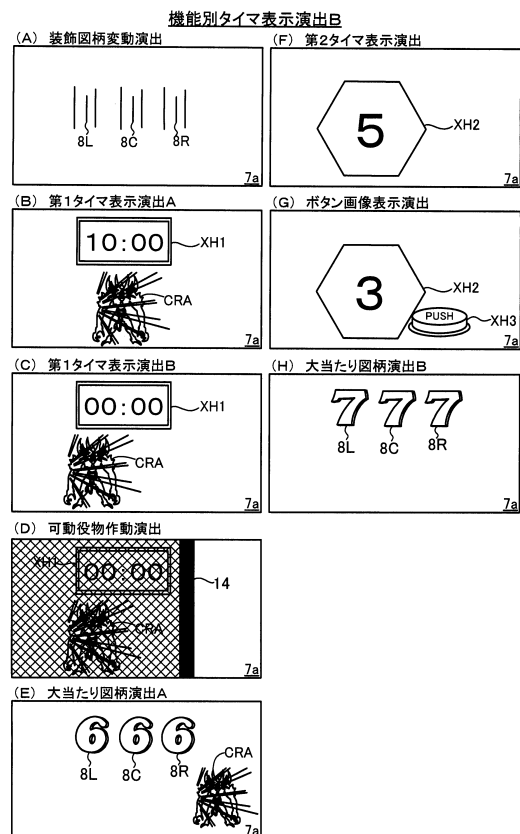
【図 90】



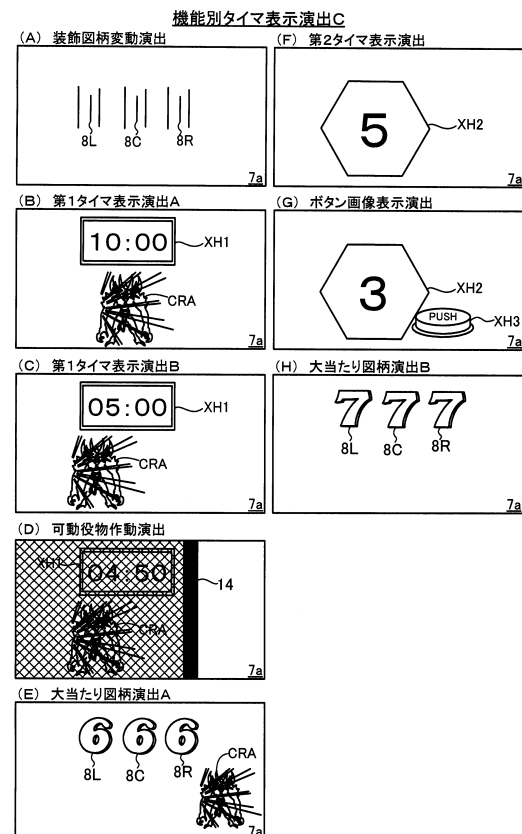
10

20

【図 91】



【図 92】



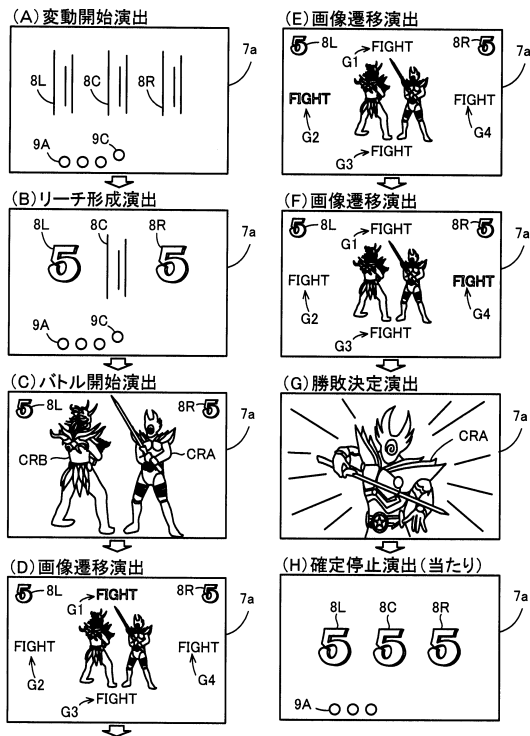
30

40

50

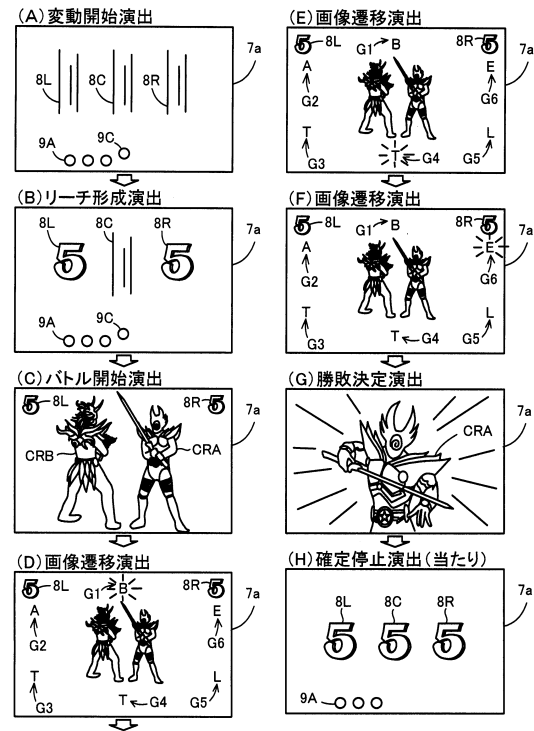
【図 93】

特定画像遷移演出A



【図 94】

特定画像遷移演出B

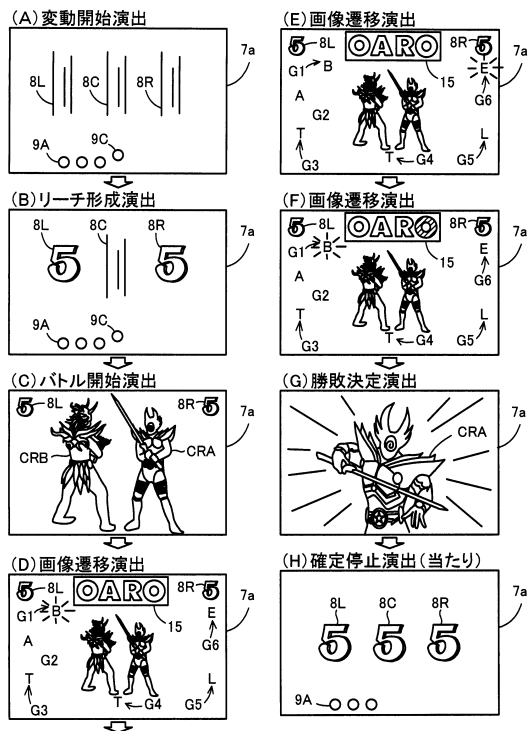


10

20

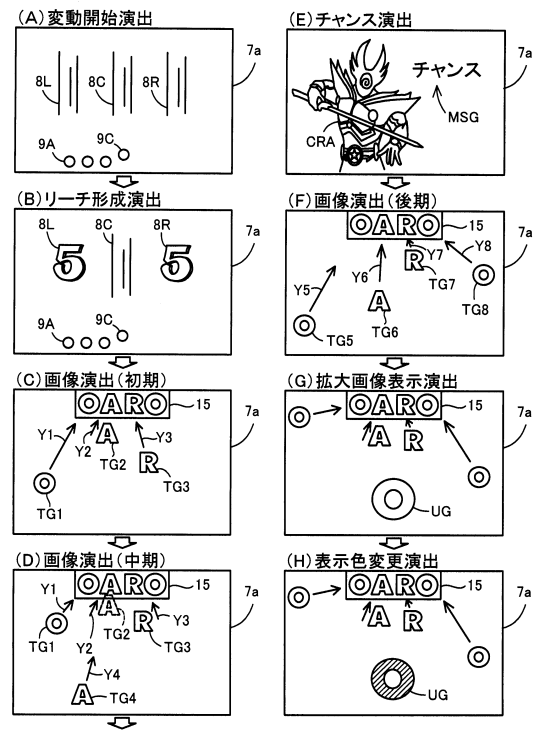
【図 95】

特定画像遷移演出C



【図 96】

特定画像吸収演出A



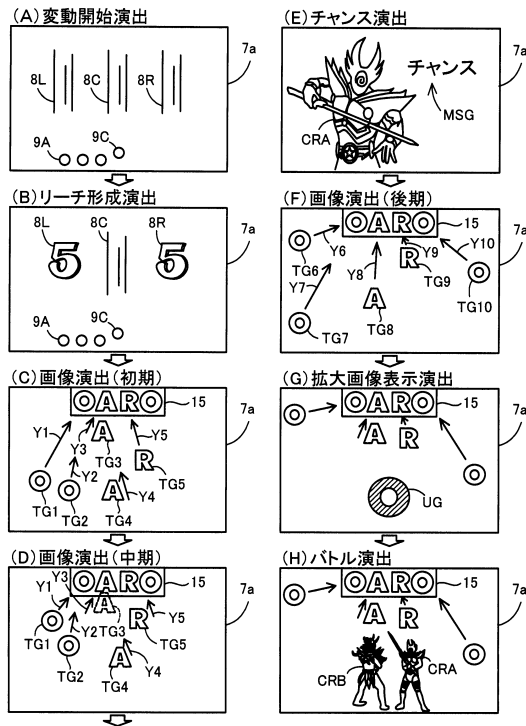
30

40

50

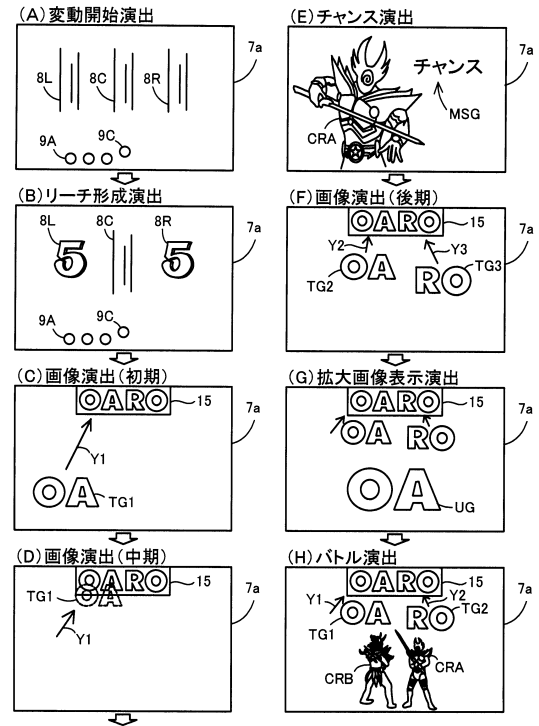
【図 97】

特定画像吸収演出B



【図 98】

特定画像吸収演出C

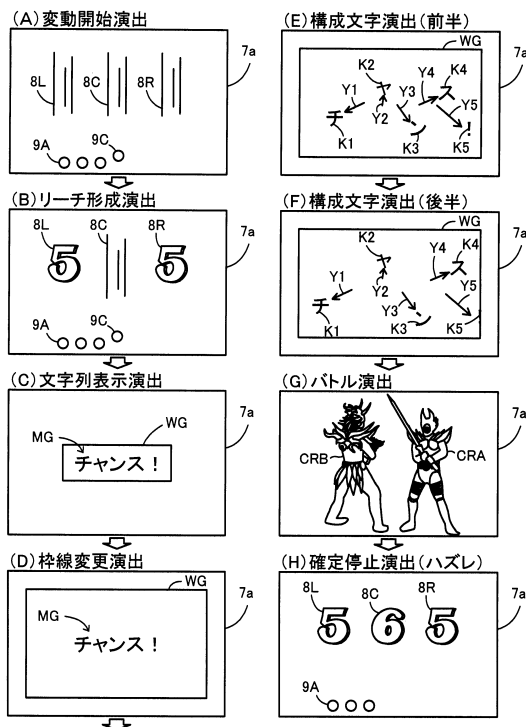


10

20

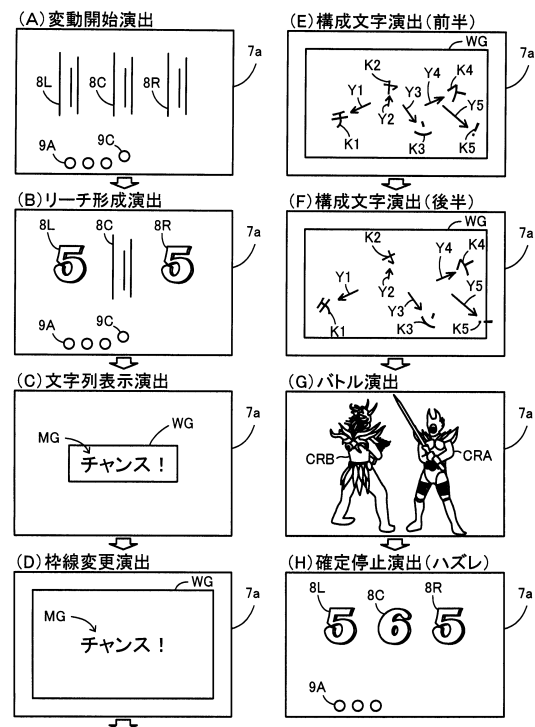
【図 99】

文字列分解演出A



【図 100】

文字列分解演出B

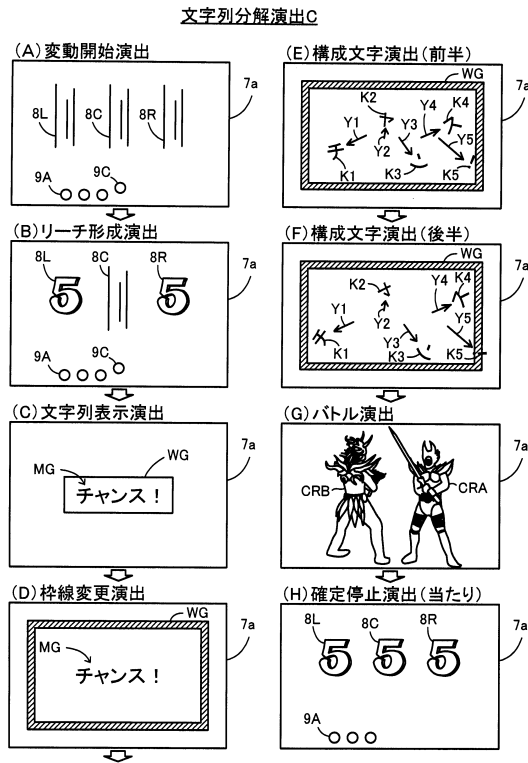


30

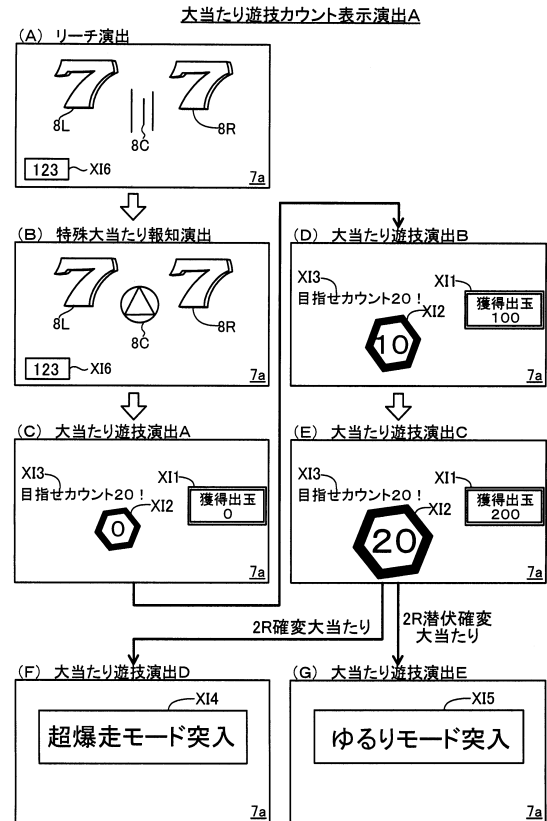
40

50

【図 101】



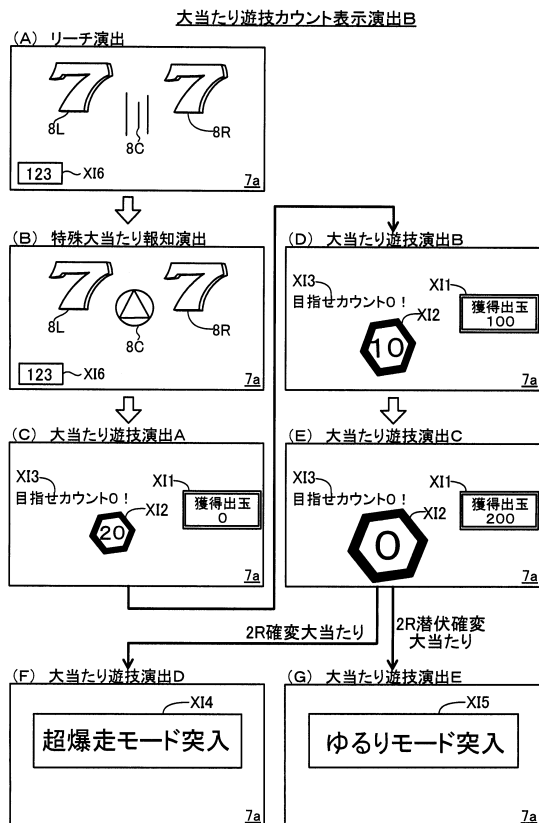
【図 102】



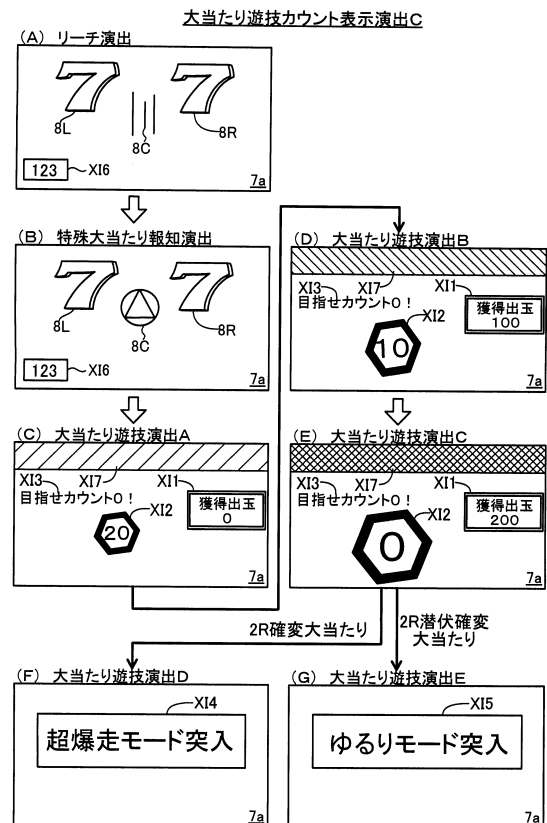
10

20

【図 103】



【図 104】

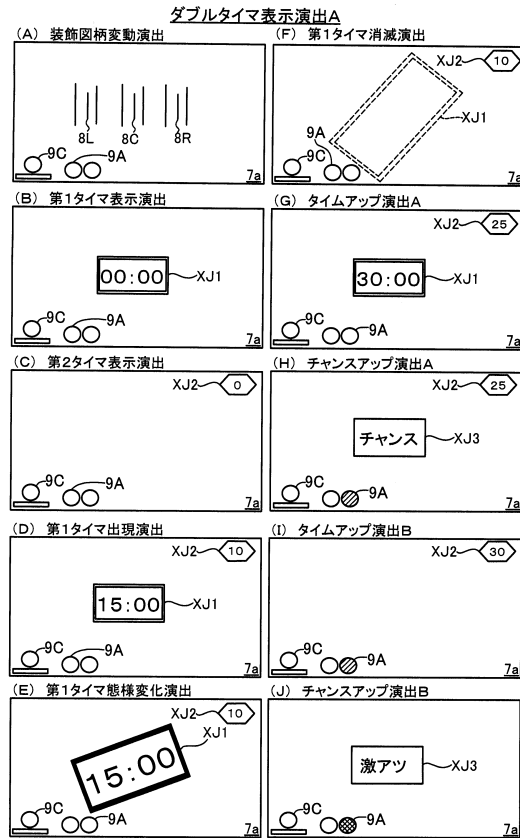


30

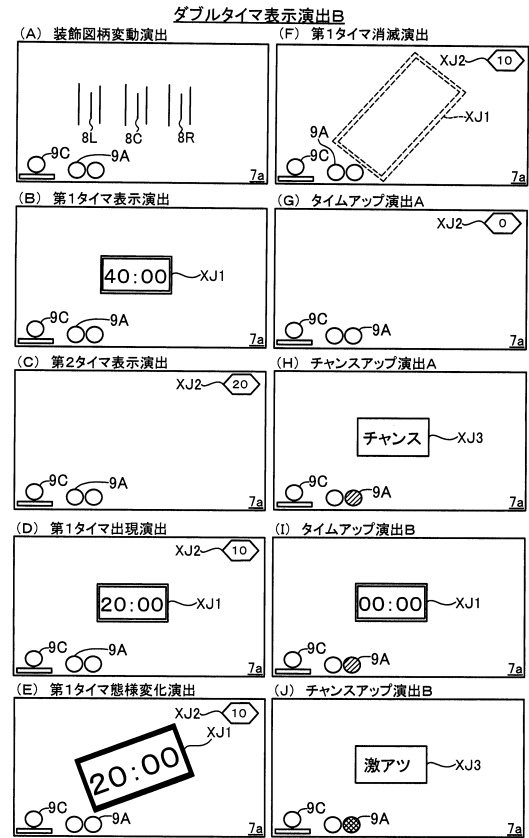
40

50

【図 105】



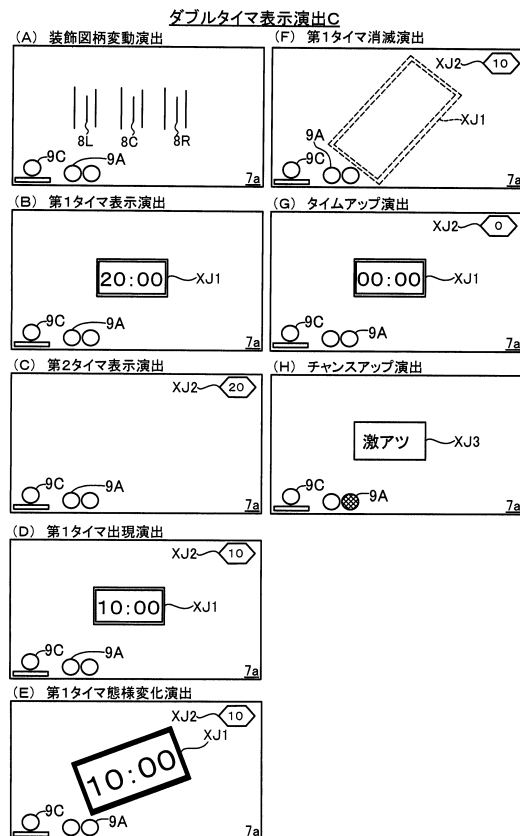
【図 106】



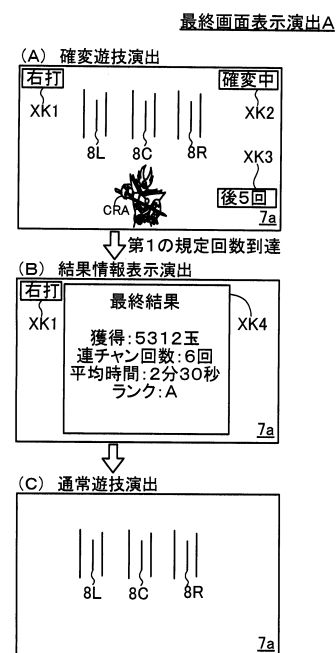
10

20

【図 107】



【図 108】

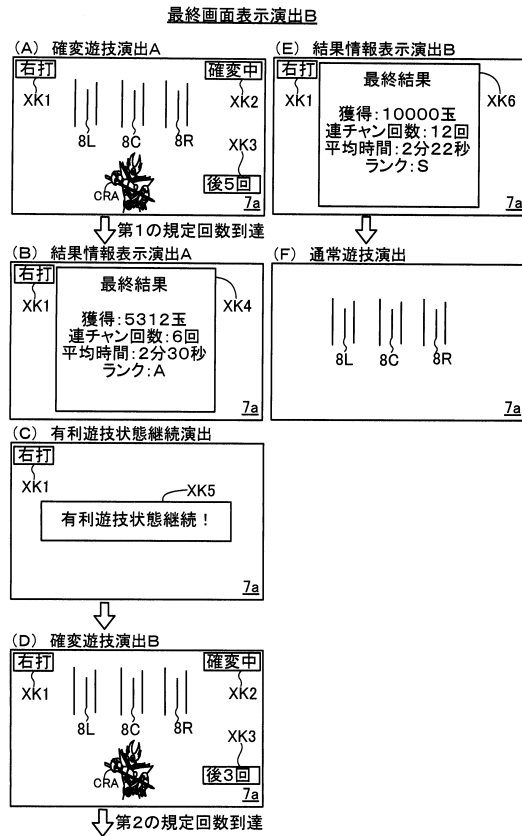


30

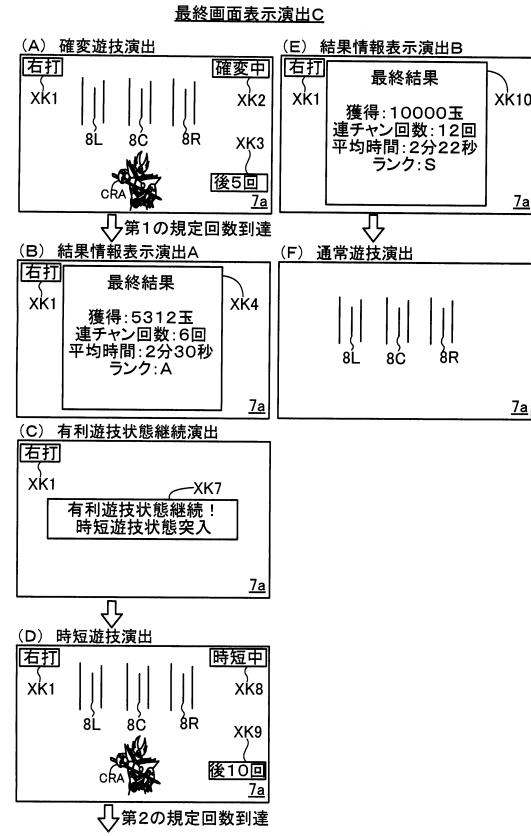
40

50

【図 1 0 9】



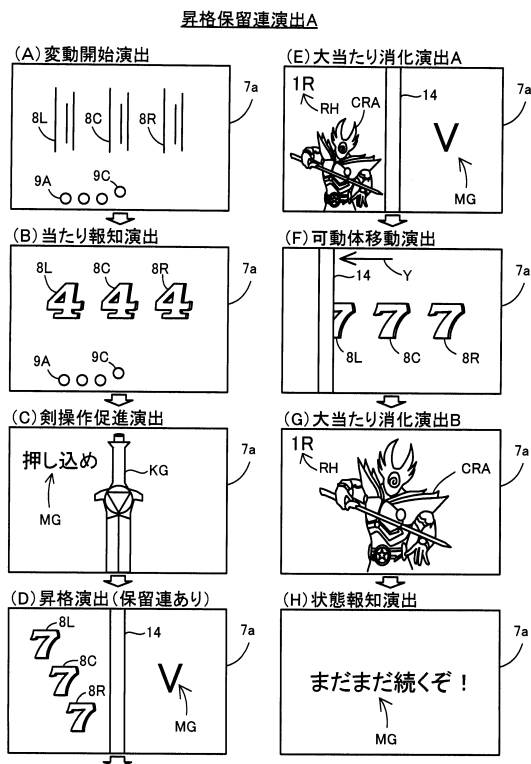
【図 1 1 0】



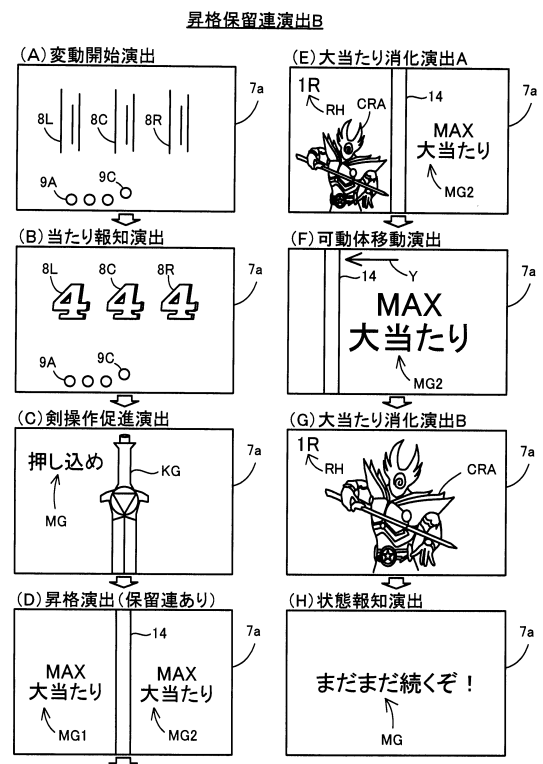
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



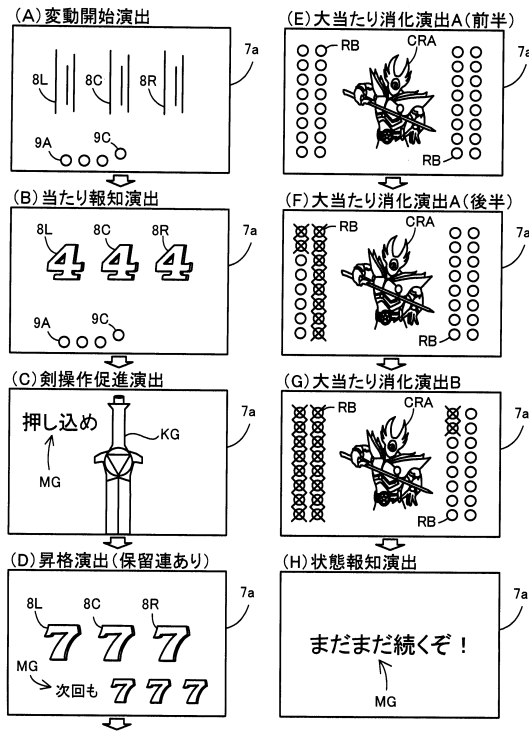
30

40

50

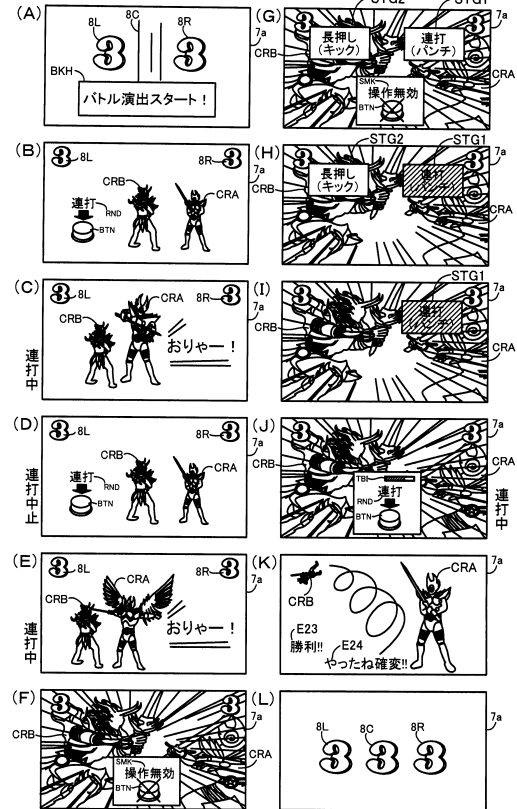
【図 113】

昇格保留連演出C



【図 114】

操作指示表示演出A

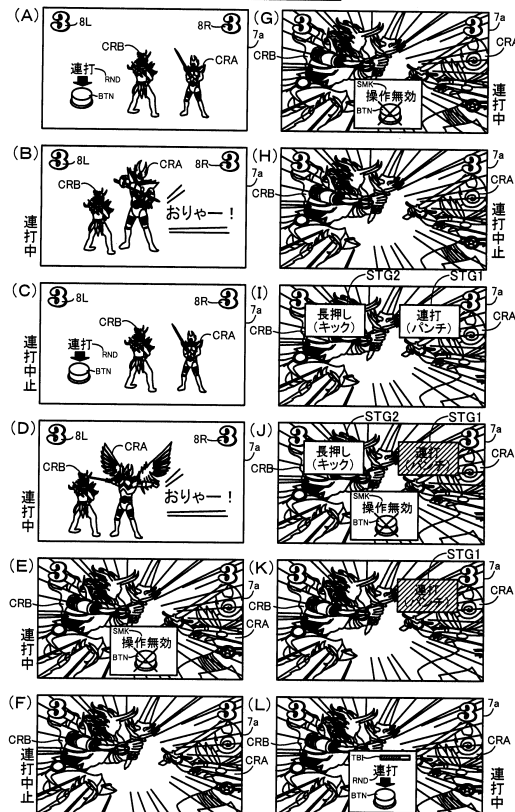


10

20

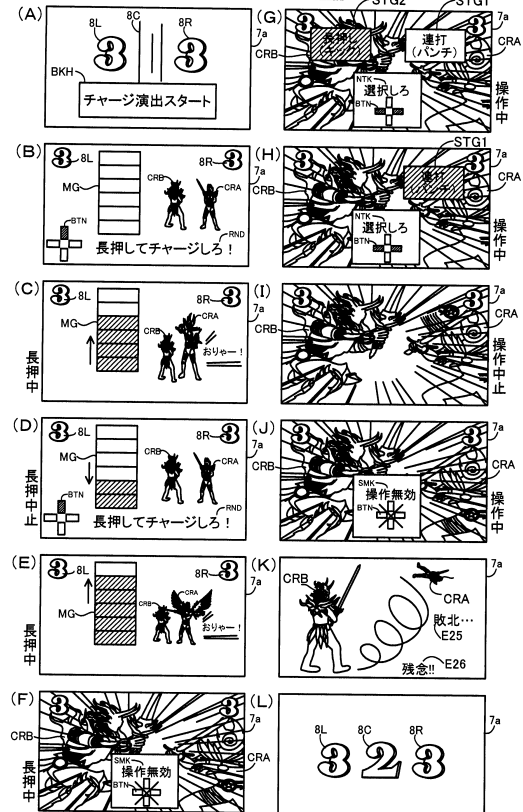
【図 115】

操作指示表示演出B



【図 116】

操作指示表示演出C

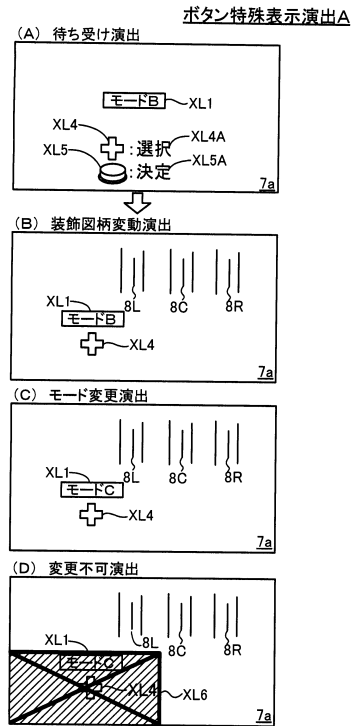


30

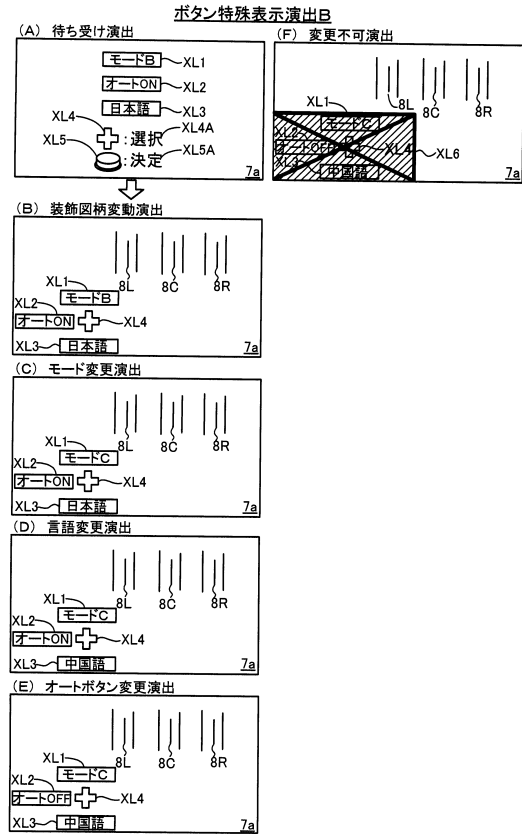
40

50

【図 117】



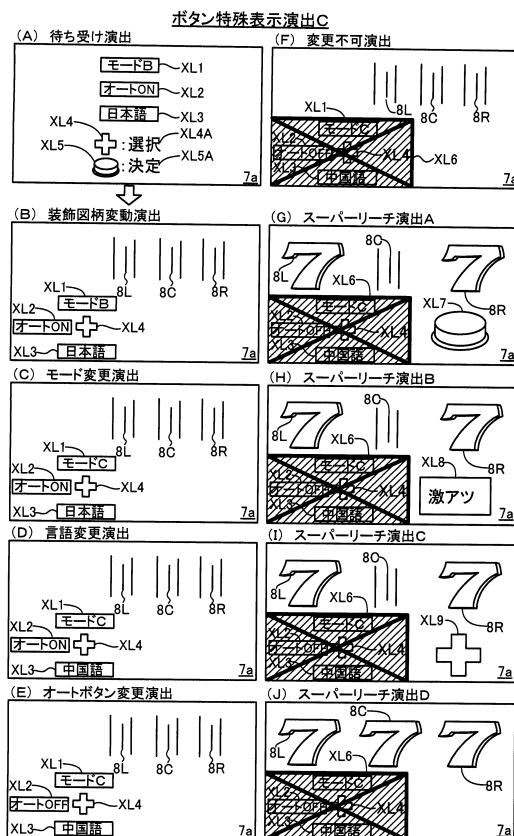
【図 118】



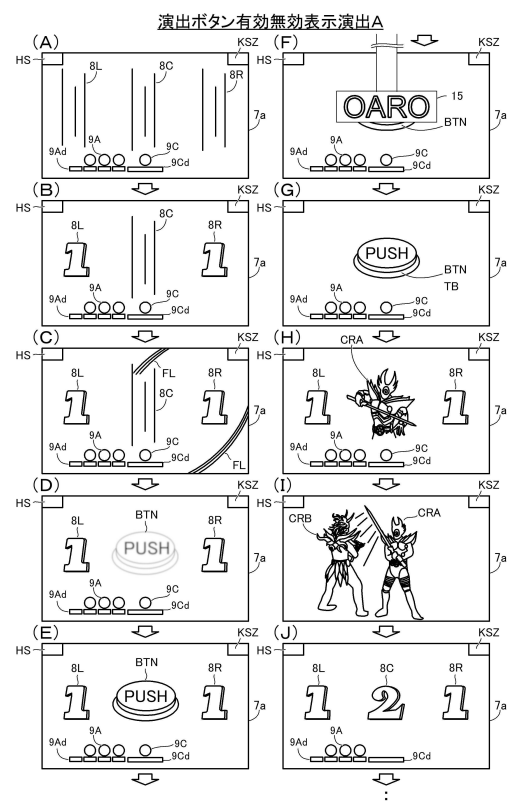
10

20

【図 119】



【図 120】

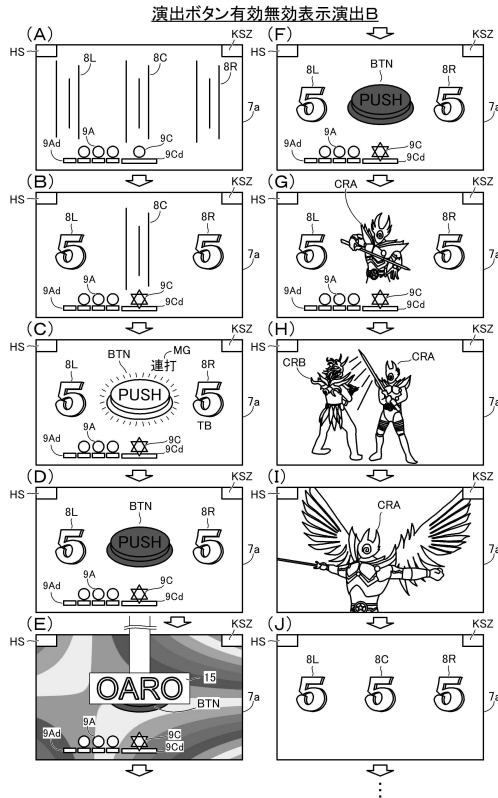


30

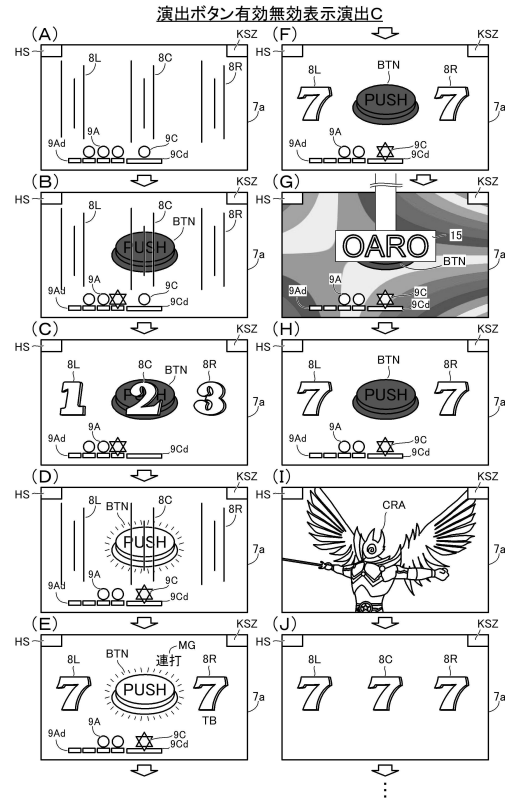
40

50

【図 1 2 1】



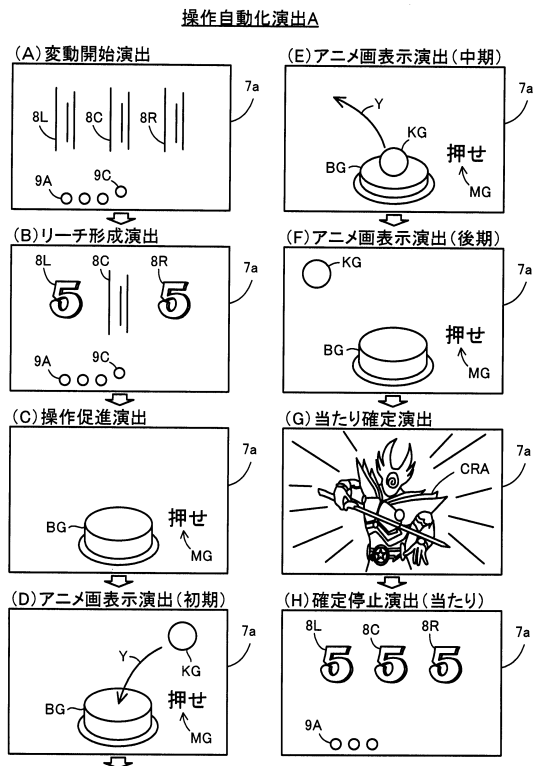
【図 1 2 2】



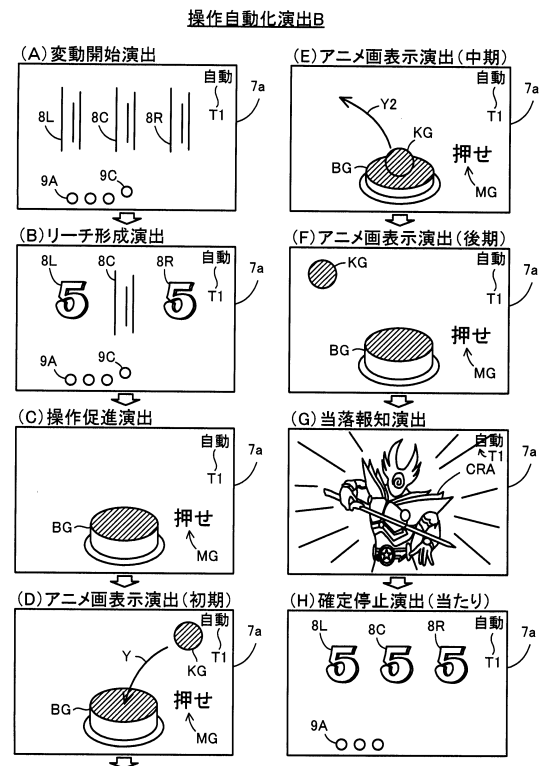
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



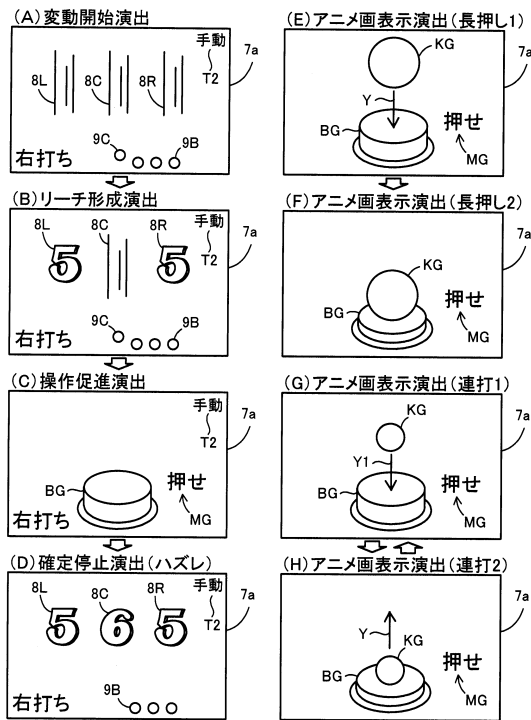
30

40

50

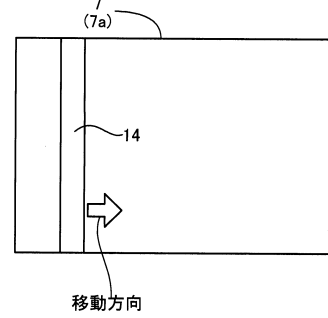
【図 125】

操作自動化演出C

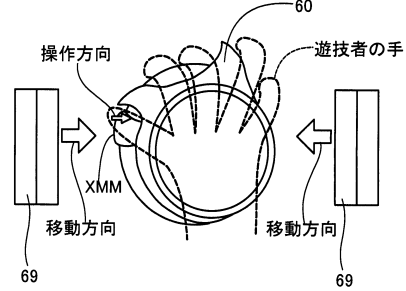


【図 126】

(A) 画像表示装置の概要



(B) 枠可動役物の概要

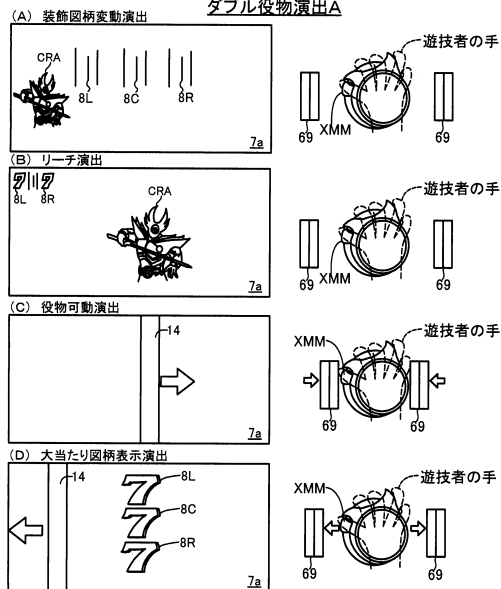


10

20

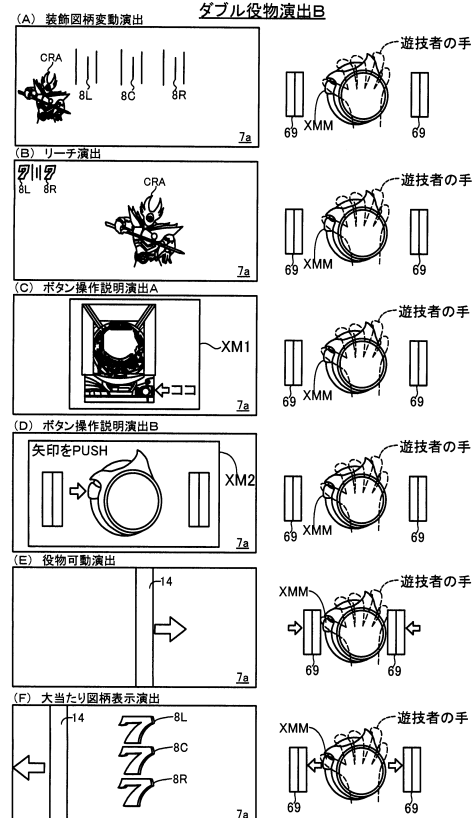
【図 127】

ダブル役物演出A



【図 128】

ダブル役物演出B



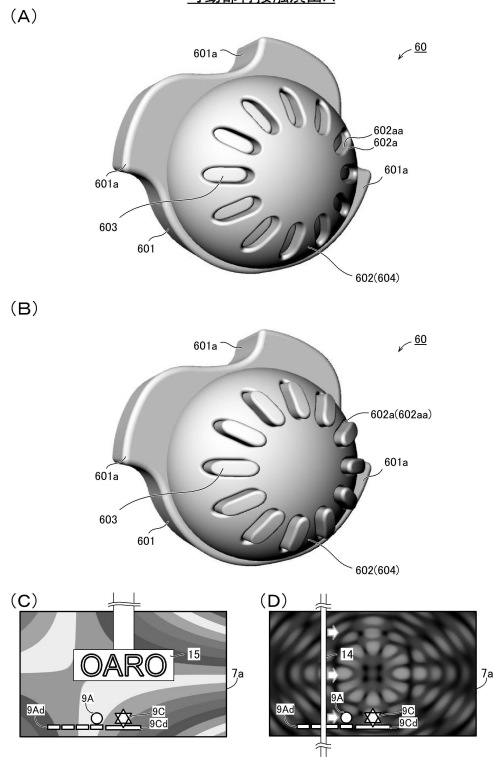
30

40

50

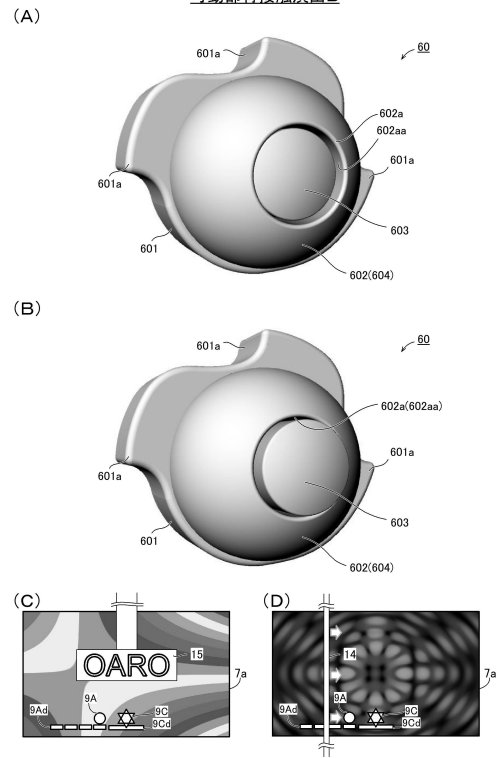
【図 1 2 9】

可動部材接触演出A



【図 1 3 0】

可動部材接触演出B

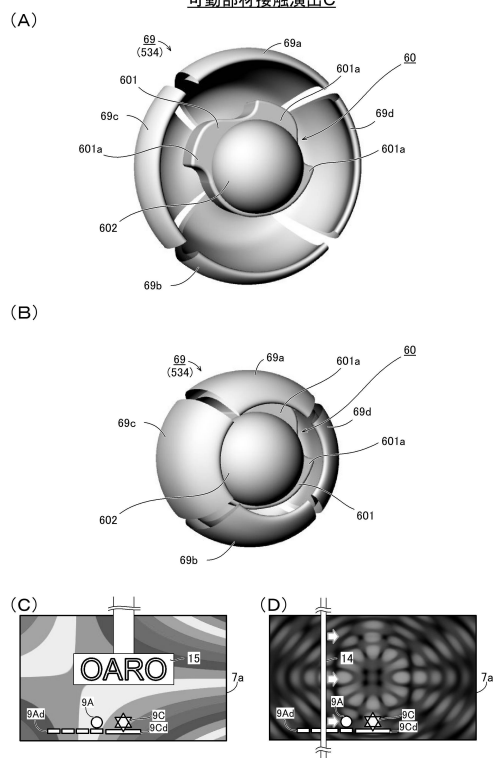


10

20

【図 1 3 1】

可動部材接触演出C



30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 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
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
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA26 CA52