

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-93692
(P2024-93692A)

(43)公開日 令和6年7月9日(2024.7.9)

(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315頁)

(21)出願番号	特願2022-210224(P2022-210224)	(71)出願人	599104196
(22)出願日	令和4年12月27日(2022.12.27)		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	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
			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	牧 智宣
			最終頁に続く

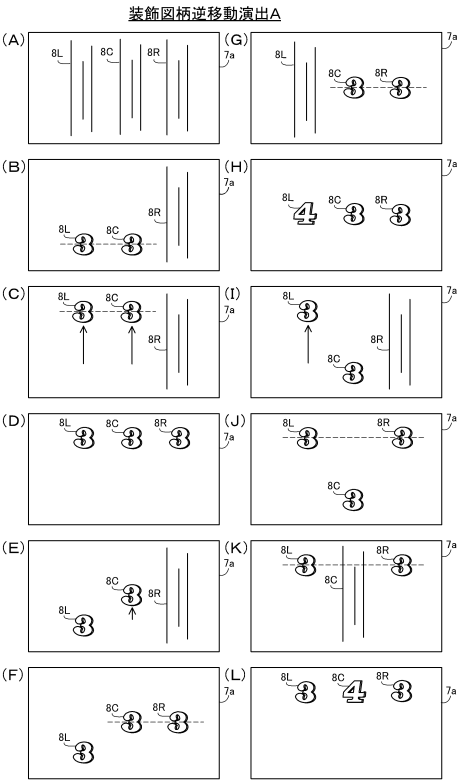
(54)【発明の名称】 遊技機

(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】複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機は、複数種類の画像のうちの 하나가、当たりを報知可能な一組の装飾図柄であり、表示手段に、一組の装飾図柄のうちの複数の装飾図柄が仮停止する第1の演出と、第1の演出の後、複数の装飾図柄のうちの1以上の装飾図柄が変動方向と異なる方向に移動する第2の演出と、を実行可能である。

【選択図】図54



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当たりを報知可能な一組の装飾図柄であり、
前記表示手段に、前記一組の装飾図柄のうちの複数の装飾図柄が仮停止する第 1 の演出と、
前記第 1 の演出の後、前記複数の装飾図柄のうちの 1 以上の装飾図柄が変動方向と異なる方向に移動する第 2 の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2016 - 202930 号公報

【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。

【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、当たりを報知可能な一組の装飾図柄であり、
前記表示手段に、前記一組の装飾図柄のうちの複数の装飾図柄が特定位置で仮停止する第 1 の演出と、
前記第 1 の演出の後、前記特定位置で仮停止している前記複数の装飾図柄のうちの 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向と反対の方向に移動した後、前記特定位置とは異なる位置で停止する第 2 の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

〔適用例 2〕

適用例 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記一組の装飾図柄のうち、前記特定位置で仮停止していない装飾図柄は変動方向に移動しており、

前記第 2 の演出では、前記第 1 の演出において変動方向に移動している装飾図柄は継続して変動方向に移動した後、仮停止する、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例 3〕

適用例 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記特定位置で停止している装飾図柄はリーチ態様になっている

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0009】

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】

【0010】

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】表示器類の拡大図である。

【図 3】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

20

【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 10】非時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 の説明図である。

【図 11】時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 の説明図である。

【図 12】電チュー開放パターン判定テーブル T 7 の説明図である。

【図 13】大入賞口開放パターン判定テーブル T 8 の説明図である。

30

【図 14】V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9 の説明図である。

【図 15】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 16】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 17】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図 18】特図 2 事前判定処理のフローチャートである。

【図 19】特図 1 事前判定処理のフローチャートである。

【図 20】普通動作処理のフローチャートである。

【図 21】特別動作処理のフローチャートである。

【図 22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 23】大当たり判定処理のフローチャートである。

40

【図 24】変動パターン選択処理の第 1 のフローチャートである。

【図 25】変動パターン選択処理の第 2 のフローチャートである。

【図 26】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 27】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 28】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図 29】遊技状態リセット処理のフローチャートである。

【図 30】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図 31】V 開閉部材動作処理のフローチャートである。

【図 32】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 33】V 領域センサ検出処理のフローチャートである。

50

- 【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。
- 【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。 10
- 【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】 装飾図柄横並び演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 2】 装飾図柄横並び演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 3】 装飾図柄横並び演出 C を説明するための図である。 20
- 【図 5 4】 装飾図柄逆移動演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 5】 装飾図柄逆移動演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 6】 装飾図柄逆移動演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 7】 装飾図柄ワープ演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 8】 装飾図柄ワープ演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 9】 装飾図柄ワープ演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 0】 装飾図柄移動演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 1】 装飾図柄移動演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 2】 装飾図柄移動演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 3】 態様変化変動演出 A を説明するための図である。 30
- 【図 6 4】 態様変化変動演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 5】 態様変化変動演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 6】 装飾図柄変化演出 A、B を説明するための図である。
- 【図 6 7】 装飾図柄変化演出 C、D を説明するための図である。
- 【図 6 8】 装飾図柄変化演出 E を説明するための図である。
- 【図 6 9】 キャラクタ飛び出し演出 1 を説明するための図である。
- 【図 7 0】 キャラクタ飛び出し演出 2 を説明するための図である。
- 【図 7 1】 数字図柄変化演出を説明するための図である。
- 【図 7 2】 保留アイコン遮蔽演出 A、B を説明するための図である。
- 【図 7 3】 保留アイコン遮蔽演出 C を説明するための図である。 40
- 【図 7 4】 保留アイコン遮蔽演出 D、E を説明するための図である。
- 【図 7 5】 アイコン画像表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 6】 アイコン画像表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 7】 アイコン画像表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 8】 アイコン形状領域演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 9】 アイコン形状領域演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 0】 アイコン形状領域演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 1】 保留アイコン連続変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 2】 保留アイコン連続変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 3】 保留アイコン連続変化演出 C を説明するための図である。 50

- 【図 8 4】図柄変動更新演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 5】図柄変動更新演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 6】図柄変動更新演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 7】当たり期待度示唆演出 1 を説明するための図である。
- 【図 8 8】当たり期待度示唆演出 2 を説明するための図である。
- 【図 8 9】当たり期待度示唆演出 3 を説明するための図である。
- 【図 9 0】保留アイコン変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 1】保留アイコン変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 2】保留アイコン変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 3】演出ボタン操作演出 A を説明するための図である。 10
- 【図 9 4】演出ボタン操作演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 5】演出ボタン操作演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 6】バトルキャラクタ選択演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 7】バトルキャラクタ選択演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 8】バトルキャラクタ選択演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 9】予定獲得球数関連情報表示演出を説明する第 1 の図である。
- 【図 1 0 0】予定獲得球数関連情報表示演出を説明する第 2 の図である。
- 【図 1 0 1】予定獲得球数関連情報表示演出を説明する第 3 の図である。
- 【図 1 0 2】期待度アップアイテム演出 1 を説明するための図である。
- 【図 1 0 3】期待度アップアイテム演出 2 を説明するための図である。 20
- 【図 1 0 4】期待度アップアイテム演出 3 を説明するための図である。
- 【図 1 0 5】数値合計演出 1 を説明するための図である。
- 【図 1 0 6】数値合計演出 2、3、4 を説明するための図である。
- 【図 1 0 7】数値合計演出 5 を説明するための図である。
- 【図 1 0 8】保留先読み演出 1 を説明するための図である。
- 【図 1 0 9】保留先読み演出 2 を説明するための図である。
- 【図 1 1 0】保留先読み演出 3 を説明するための図である。
- 【図 1 1 1】センター装飾部の右下部に配置される装飾部の概要図である。
- 【図 1 1 2】第 1 可動役物 1 4 の概要図である。
- 【図 1 1 3】固定入賞装置 1 9 の概要図である。 30
- 【図 1 1 4】入球示唆演出 1 を説明するための図である。
- 【図 1 1 5】入球示唆演出 2、3、4 を説明するための図である。
- 【図 1 1 6】入球示唆演出 5、6、7 を説明するための図である。
- 【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 1 】

< 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。 40

【 0 0 1 2 】

遊技機 1 は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技盤 2 とを備え、遊技機枠 5 0 の内側に遊技盤 2 が取り付けられている。遊技機枠 5 0 は、前枠（前枠部）5 3 のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）5 3 は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル 6 0 と、打球供給皿（上皿）6 1 と、余剰球受皿（下皿）6 2 と、演出ボタン 6 3 と、サブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L 50

、および、上サブ表示画面 6 4 U) と、剣部材 6 5 と、枠ランプ 6 6 と、スピーカ 6 7 と、セレクトボタン 6 8 と、枠可動体 6 9 と、音声ボタン 5 5 と、輝度ボタン 5 6 と、を備えている。前枠 5 3 の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。

【 0 0 1 3 】

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

【 0 0 1 4 】

打球供給皿 (上皿) 6 1 は、前枠 5 3 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿 (下皿) 6 2 は、打球供給皿 (上皿) 6 1 の下方に配置され、打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン 6 3 は、打球供給皿 (上皿) 6 1 の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作 (押圧) される。演出ボタン 6 3 の内側には振動モータが配置されており、演出等に応じてボタン自体が上下左右に振動するように構成されている。剣部材 6 5 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方方向に押し込むことができる。剣部材 6 5 は、剣部材 6 5 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、剣部材 6 5 全体を上方に押し上げる第 2 の操作を実行可能に構成されている。サブ表示画面 6 4 は、液晶表示装置の画面であり、右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L と、上サブ表示画面 6 4 U とを含んでいる。右サブ表示画面 6 4 R は、前枠 5 3 の右側に設けられ、左サブ表示画面 6 4 L は、前枠 5 3 の左側に設けられ、上サブ表示画面 6 4 U は、前枠 5 3 の上側に設けられている。右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L は、遊技盤 2 を介して対となる位置に配置されている。上サブ表示画面 6 4 U は、遊技盤 2 の上方に配置されている。右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L と、上サブ表示画面 6 4 U は、前枠 5 3 の開口部を囲むように配置されている。サブ表示画面 6 4 は、液晶表示装置であってもよいし、有機 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。セレクトボタン 6 8 は、打球供給皿 (上皿) 6 1 の近傍であって演出ボタン 6 3 の左方に配置され、上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンから構成された操作部であり、演出モードの変更時や演出に関する各種パラメータの変更時によって遊技者によって操作 (押圧) される。音量ボタン 5 5 は、打球供給皿 (上皿) 6 1 の近傍であってセレクトボタン 6 8 と演出ボタン 6 3 との間に配置され、音量ダウンボタンと音量アップボタンとから構成された操作部であり、音量レベルを上げたり下げたりする時に遊技者によって操作 (押圧) される。輝度ボタン 5 6 は、セレクトボタン 6 8 と演出ボタン 6 3 との間であって音量ボタン 5 5 の手前側に配置され、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとから構成された操作部であり、輝度レベルを上げたり下げたりする時に遊技者によって操作 (押圧) される。

【 0 0 1 5 】

遊技盤 2 は、遊技領域 3 と、レール部材 4 と、盤ランプ 5 と、画像表示装置 7 と、セン

10

20

30

40

50

ター装飾体 10 と、第 1 盤可動体 14 と、第 2 盤可動体 15 と、固定入賞装置（ヘソ）19 と、普通可変入賞装置（電チュー）22 と、ゲート（スルーチャッカー）28 と、第 1 大入賞装置（第 1 アタッカー）31 と、第 2 大入賞装置（第 2 アタッカー）36 と、大入賞口開放始動口 17 と、一般入賞口 27（普通入賞口 27）と、アウト口 16 と、表示器類 40 と、を備えている。

【0016】

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

10

【0017】

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

20

【0018】

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

30

【0019】

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。

40

【0020】

50

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

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

画像表示装置 7 の左側には、可動式のいわゆるギミックである第 1 盤可動体 1 4（第 1 可動役物 1 4 とも呼ぶ）が設けられている。第 1 可動役物 1 4 は、縦長の棒状の部材が画像表示装置 7 の前方（前面）において左右方向に移動可能に構成されている。第 1 可動役物 1 4 は、通常時は画像表示装置 7 の左側の退避位置（図 1）で静止しており、退避位置から表示画面 7 a の右端に向かって移動（進出）して表示画面 7 a の前方の任意の進出位置で静止することができる。第 1 可動役物 1 4 は、画像表示装置 7 の縦方向とほぼ同じ長さ形成されており、進出位置で画像表示装置 7 の一部を上方から下方まで覆う。

【 0 0 2 3 】

画像表示装置 7 の上方側には、可動式のいわゆるギミックである第 2 盤可動体 1 5（第 2 可動役物 1 5 とも呼ぶ）が設けられている。第 2 可動役物 1 5 は、「O A R O」と記載された矩形形状の部材（装飾部）が上下方向に移動可能に構成されている。第 2 可動役物 1 5 は、通常時は画像表示装置 7 の上方の退避位置（図 1）で静止しており、退避位置から表示画面 7 a の中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面 7 a の前方の進出位置で静止することができる。第 2 可動役物 1 5 は、進出位置で停止したとき画像表示装置 7 の一部を覆う。

【 0 0 2 4 】

センター装飾体 1 0 は、遊技領域 3 の中央付近であって、画像表示装置 7 の前方に配置されている。画像表示装置 7 の下部と対応するセンター装飾体 1 0 の下部には、ステージ部 1 1 が形成されている。ステージ部 1 1 は、ステージ部 1 1 の上面を転動する遊技球を後述の第 1 始動口 2 0 へと誘導可能な形状を有している。画像表示装置 7 の左下方と対応するセンター装飾体 1 0 の左下方には、ワープ部 1 2 が設けられている。ワープ部 1 2 は、遊技球が流入する入口部と遊技球が流出する出口部とを備え、入口部から流入した遊技球を出口部からステージ部 1 1 に流出させる。

【 0 0 2 5 】

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。

【 0 0 2 6 】

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

10

20

30

40

50

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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、

10

20

30

40

50

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

10

【0032】

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

20

【0033】

大入賞口開放始動口 1 7 は、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の上方に配置され、遊技球の通過時に、第 1 大入賞口 3 0 が開放される。ただし、遊技機 1 は、大入賞口開放始動口 1 7 を備えていなくてもよい。

【0034】

一般入賞口 2 7 は、遊技領域 3 の下部に設けられている。アウト口 1 6 は、遊技領域 3 の下部に設けられており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 3 の外へ排出する。表示器類 4 0 は、遊技盤 2 の右側中央付近に配置されている。表示器類 4 0 の詳細については後述する。一般入賞口 2 9 は、遊技領域 3 の右下部であって、第 1 大入賞口 3 0 の右側に隣接して配置されている。

30

【0035】

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

40

【0036】

図 2 は、表示器類 4 0 の拡大図である。表示器類 4 0 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a と、第 2 特別図柄表示器 4 1 b と、普通図柄表示器 4 2 と、第 1 特図保留表示器 4 3 a と、第 2 特図保留表示器 4 3 b と、普図保留表示器 4 4 と、を含んでいる。第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、第 1 特別図柄を可変表示する。第 2 特別図柄表示器 4 1 b は、第 2 特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器 4 2 は、普通図柄を可変表示する。第 1 特図保留表示器 4 3 a は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する。第 2 特図保留表示器 4 3 b は、第 2 特別図柄表示器 4 1 b の作動保留（第 2 特図保留）の

50

記憶数を表示する。普通図保留表示器 4 4 は、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普通図保留）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。

【0037】

特別図柄表示器 4 1 は、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによって第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく抽選（特別図柄当たり抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、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。

【0038】

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、「
（
：点灯、
：消灯）」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。

【0039】

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。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。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 0 】

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 1 】

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 2 】

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 3 】

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 8 0（図 3）と、サブ制御基板 9 0（図 4）と、画像制御基板 1 0 0（図 4）と、ランプ制御基板 1 0 7（図 4）と、音声制御基板 1 0 6（図 4）と、払出制御基板 1 1 0（図 3）と、を備えている。主制御基板 8 0 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 9 0 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 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、音声制御基板 1 0 6 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 9 0 を備えていれば構成可能である。

【 0 0 4 4 】

主制御基板 8 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 と、入出力回路 8 7 と、を備えている。遊技制御用マイコン 8 1 は、主制御基板 8 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 の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技

10

20

30

40

50

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ROM 83と、ワークメモリとして使用されるメインRAM 84と、メインROM 83に記憶されているプログラムを実行するメインCPU 82と、を含んでいる。メインROM 83に記憶されているデータの詳細、および、メインRAM 84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ROM 83は外付けROMとして構成されていてもよい。遊技制御用マイコン 81は、入出力回路(I/Oポート部) 87を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 87は、遊技制御用マイコン 81に内蔵されていてもよい。

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

主制御基板 80には、入出力回路 87を介して払出制御基板 110が接続されている。主制御基板 80は、払出制御基板 110に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110から信号を受信する。払出制御基板 110には、賞球払出装置 120と、貸球払出装置 130と、カードユニット 135と、が接続され、発射制御回路 111を介して発射装置 112が接続されている。賞球払出装置 120は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板 110は、遊技制御用マイコン 81からの信号に基づいて、賞球払出装置 120の賞球モータ 121を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ 122によって検知される。貸球払出装置 130は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板 110は、遊技機 1に接続されたカードユニット 135からの信号に基づいて、貸球払出装置 130の貸球モータ 131を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ 132によ

って検知される。カードユニット 135 は、遊技機 1 に隣接して配置され、挿入されたプリペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置 112 は、ハンドル 60 (図 1) と、発射モータ 113 と、タッチスイッチ 114 と、発射ボリューム 115 と、を備えている。発射装置 112 は、遊技者によるハンドル 60 の操作があった場合に、タッチスイッチ 114 によってハンドル 60 の接触を検知し、発射ボリューム 115 によってハンドル 60 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 115 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるように発射モータ 113 を駆動する。

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

10

20

30

40

50

御基板 100 の CPU 102 に音声制御を実行させてもよい。さらに、画像制御基板 100 の ROM 103 に音響データを格納してもよい。

【0052】

ランプ制御基板 107 には、枠ランプ 66 と、盤ランプ 5 と、第 1 可動役物 14 と、第 2 可動役物 15 と、枠可動役物 69 と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 を介して枠ランプ 66 や盤ランプ 5 等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン 91 は、枠ランプ 66 や盤ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯 / 消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 66 や盤ランプ 5 などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 90 のサブ ROM 93 に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、第 1 可動役物 14、第 2 可動役物 15、および、枠可動役物 69 を動作させる。演出制御用マイコン 91 は、第 1 可動役物 14、第 2 可動役物 15、および、枠可動役物 69 のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って第 1 可動役物 14、第 2 可動役物 15、および、枠可動役物 69 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ ROM 93 に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 107 は、CPU を実装していてもよく、その CPU にコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物 14、15 の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板 107 は ROM を実装していてもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

10

20

【0053】

中継基板 108 には、演出ボタン検出スイッチ 63a と、セレクトボタン検出スイッチ 68a と、が接続されている。音量ボタン検出スイッチ 55a は、音量ボタン 55（図 1）が押圧操作されたことを検出する。音量ボタン 55 が押下されると、音量ボタン検出スイッチ 55a から、中継基板 108 を介してサブ制御基板 90 にスイッチ信号が出力される。輝度ボタン検出スイッチ 56a は、輝度ボタン 56（図 1）が押圧操作されたことを検出する。輝度ボタン 56 が押下されると、輝度ボタン検出スイッチ 56a から、中継基板 108 を介してサブ制御基板 90 にスイッチ信号が出力される。演出ボタン検出スイッチ 63a は、演出ボタン 63（図 1）が押下操作されたことを検出する。演出ボタン 63 が押下されると、演出ボタン検出スイッチ 63a から、中継基板 108 を介してサブ制御基板 90 にスイッチ信号が出力される。また、演出ボタン検出スイッチ 63a には振動モータが取り付けられており、中継基板 108 からの信号に応じて駆動し、演出ボタン 63 を振動させることができる。セレクトボタン検出スイッチ 68a は、セレクトボタン 68 が押下操作されたことを検出する。セレクトボタン 68 が押下されると、セレクトボタン検出スイッチ 68a から、中継基板 108 を介してサブ制御基板 90 にスイッチ信号が出力される。なお、中継基板 108 には、ほかに、剣部材 65 が捜査されたことを検出する剣部材検出スイッチも接続されている。

30

【0054】

3. 遊技機の詳細構成

40

図 5、図 6 に基づいて、遊技機 1 のデータ構成について説明する。図 5（A）は、メイン ROM 83 に記憶されているテーブルを説明するための図である。図 5（B）は、メイン RAM 84 に設けられている記憶領域を説明するための図である。図 6（A）は、サブ ROM 93 に記憶されているテーブルを説明するための図である。図 6（B）は、サブ RAM 94 に設けられている記憶領域を説明するための図である。

【0055】

メイン ROM 83（図 5（A））には、大当たり判定テーブル T1 と、リーチ判定テーブル T2 と、普通図柄当たり判定テーブル T3 と、普通図柄変動パターン判定テーブル T4 と、大当たり種別判定テーブル T5 と、変動パターン判定テーブル T6 と、電チュー開放パターン判定テーブル T7 と、大入賞口開放パターン判定テーブル T8 と、V 開閉部材

50

開放パターン判定テーブルＴ９と、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン８１によって参照される。各判定テーブルの具体的な内容については後述する。

【００５６】

メインＲＡＭ８４（図５（Ｂ））には、コマンドセット領域８４ａと、フラグセット領域８４ｂと、カウンタセット領域８４ｃと、特別動作ステータスセット領域８４ｄと、特図保留記憶領域８５と、普図保留記憶領域８６とが設けられている。コマンドセット領域８４ａは、主制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、Ｖ通過コマンド、客待ち待機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域８４ｂは、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第１入賞フラグ、第２入賞フラグ、天井フラグ、Ｖフラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域８４ｃは、主制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、天井カウンタ、確変カウンタ、時短カウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域８４ｄは、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域８５は、第１特図保留が記憶される第１特図保留記憶領域８５ａと、第２特図保留が記憶される第２特図保留記憶領域８５ｂとを含んでいる。第１特図保留記憶領域８５ａには、第１特図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。第２特図保留記憶領域８５ｂには、第２特図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域８６は、普図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数（あたり乱数）等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。なお、メインＲＡＭ８４には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、可動役物１４、１５や枠可動体６００を駆動させるための駆動データがセットされる駆動データバッファ等が設けられている。メインＲＡＭ８４に記憶されている情報は、遊技機１の電源のＯＦＦ、ＯＮによってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、フラグ、カウンタ、ステータス情報、保留情報については、電源のＯＦＦ、ＯＮによっても状態が変わらず、情報が維持される。一方、メインＲＡＭ８４に記憶されている情報は、遊技機１のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、フラグの初期状態として、天井フラグは「ＯＮ」にセットされ、その他のフラグは「ＯＦＦ」にセットされる。また、カウンタの初期状態として、天井カウンタには「５００」がセットされ、その他のカウンタには「０」がセットされる。

【００５７】

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

【００５８】

サブＲＡＭ９４（図６（Ｂ））には、コマンド記憶領域９４ａと、演出コマンドセット領域９４ｂと、事前判定情報記憶領域９４ｃと、カウンタセット領域９４ｄと、が設けられている。コマンド記憶領域９４ａは、サブ制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域（入力バッファ）であり、事前判定コマ

10

20

30

40

50

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

10

20

【0059】

図 7 は、遊技機 1 において使用される各種の乱数を説明するための図である。図 7 (A) は、メイン制御部側の遊技制御用マイコン 81 が取得する乱数を示しており、図 7 (B) は、サブ制御部側の演出制御用マイコン 91 が取得する乱数を示している。遊技制御用マイコン 81 は、「大当たり乱数」と、「大当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄乱数（当たり乱数）」とを後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「大当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選（大当たり判定）に用いられる乱数であり、0 ~ 65535 までの範囲の値をとる。「大当たり種別乱数」は、当選した大当たりの種別の抽選（大当たり種別判定）に用いられる乱数であり、0 ~ 127 までの範囲の値をとる。「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、0 ~ 127 までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り 1 つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば、「7 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面 7a 内で揺れているように表示されてもよい。「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0 ~ 127 までの範囲の値をとる。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、電チュー 22 を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選（普通図柄抽選）に用いられる。普通図柄乱数は、0 ~ 255 までの範囲の値をとる。「大当たり乱数」、「大当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口（第 1 始動口 20 または第 2 始動口 21）への入球に基づいて取得される。第 1 始動口 20 への入球に基づいて取得された乱数値群は第 1 特図保留記憶領域 85a に記憶され、第 2 始動口 21 への入球に基づいて取得された乱数値群は第 2 特図保留記憶領域 85b に記憶される。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、ゲート 28 の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普図保留記憶領域 86 に記憶される。

30

40

【0060】

演出制御用マイコン 91 は、「先読み演出乱数」と、「チャンスアップ乱数」と、を後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「先読み演出乱数」は、変動演出時の先読み演出を決定するために用いられる乱数であり、0 ~ 127 までの範囲の値

50

をとる。「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値群はサブRAM94に記憶される。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブRAM94に記憶される。

【0061】

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

10

【0062】

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

20

【0063】

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

【0064】

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(255)」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。

40

【0065】

普通図柄変動パターン判定テーブルT4は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理(後述)において、遊技状態(非時短状態か時短状態か)に応じて、普通図柄の変動時間が何秒かを判定するために参照されるテーブルである。図8(D)では、「非時短状態」のとき、普通図柄の変動時間は「30秒」と判定され、「時短状態」のとき、普通図柄

50

の変動時間が「１秒」と判定されることが示されている。

【００６６】

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

【００６７】

図１０は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６を説明するための図である。図１１は、時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６を説明するための図である。変動パターン判定テーブルＴ６は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した変動パターン乱数値（０～１２７）に応じて、変動パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１０では、例えば、非時短状態において第１始動口２０に入賞し、大当たり判定テーブルＴ１において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルＴ２において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「１～２」であり、変動パターン乱数値が「０～６０」の場合には、変動パターンが「Ｐ７」と判定されることが示されている。図１１では、例えば、時短状態において第２始動口２１に入賞し、大当たり判定テーブルＴ１において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブルＴ５において「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「０～１０」の場合には、変動パターンが「Ｐ６１」と判定されることが示されている。図１０、１１に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（ＳＰリーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる５種類のスーパーリーチ（ＳＰ１、ＳＰ２、ＳＰ３、ＳＰ４、ＳＰ５）が設定されている。ＳＰ１～３では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。ＳＰ１～５の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

【００６８】

図１２は、電チュー開放パターン判定テーブルＴ７を説明するための図である。電チュー開放パターン判定テーブルＴ７は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チュー２２の開放パター

ンを判定するために参照されるテーブルである。図 12 (A) では、「非時短状態」のとき、電チュー 22 の開放パターンは「開放パターン 11」と判定され、「時短状態」のとき、開放パターンは「開放パターン 12」と判定されることが示されている。図 12 (B) には、開放パターン 11 と開放パターン 12 の内容が示されている。開放パターン 11 では、開放回数 1 回、開放時間 0.2 秒の電チュー 22 の開放をおこなう。開放パターン 12 では、開放回数が 3 回、1 回あたりの開放時間 2.0 秒、インターバル（開放間隔）1.0 秒の電チュー 22 の開放をおこなう。ただし、この電チュー 22 の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大 10 個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【0069】

10

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

20

30

【0070】

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

40

50

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、10 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、10、12 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、10、12 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

【0071】

4 . 大当たり等の説明

遊技機 1 では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果としての「大当たり」と「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器 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

【0072】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については、図 9 に示すとおりである。ここでは、大当たりの種別としては、大きく分けて「V 通過予定大当たり」と「V 非通過予定大当たり」の 2 つある。「V 通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中に V 領域 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。

30

40

【0073】

「V 通過予定大当たり」は、「16 R V 通過予定大当たり」と、「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」と、「16 R（実質 15 R）V 通過予定大当たり」と、を含んでいる。「16 R V 通過予定大当たり」は、実質的な総ラウンド数が 16 R である。1 R から 13 R までと 15 R は第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり最大 29 . 5 秒にわたって開放する。14 R と 16 R は第 2 大入賞口 3 5 を 1 R 当たり最大 29 . 5 秒にわたって開放する（図 1 3：開放パターン 2 1）。10 R および 12 R では、V 開閉部材 7 1 がロング開放

50

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。

【0074】

「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」は、総ラウンド数は 16R であるものの、実質的な総ラウンド数は 13R である。つまり、1R から 13R までは第 1 大入賞口 30 を 1R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放するが、15R では第 1 大入賞口 30 を 1R 当たり 0.1 秒しか開放せず、また、14R と 16R でも第 2 大入賞口 35 を 1R 当たり 0.1 秒しか開放しない（図 13：開放パターン 22）。従って、この「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」では 14R から 16R までは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」は、実質 13R の大当たりとなっている。2R および 6R では、V 開閉部材 71 がロング開放され（図 14：開放パターン 33）、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 への通過が容易に可能である。

10

【0075】

「16R（実質 15R）V 通過予定大当たり」は、総ラウンド数は 16R であるものの、実質的な総ラウンド数は 15R である。つまり、1R から 13R までと 15R は第 1 大入賞口 30 を 1R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放し、16R では第 2 大入賞口 35 を 1R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放するが、14R では第 2 大入賞口 35 を 1R 当たり 0.1 秒しか開放しない（図 13：開放パターン 23）。従って、この「16R（実質 15R）V 通過予定大当たり」では 14R は、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16R（実質 15R）V 通過予定大当たり」は、実質 15R の大当たりとなっている。8R および 10R では、V 開閉部材 71 がロング開放され（図 14：開放パターン 32）、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 への通過が容易に可能である。

20

【0076】

「V 非通過予定大当たり」は、総ラウンド数は 16R であるものの、実質的な総ラウンド数は 13 となる開放パターン 22 の「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」である。つまり、1R から 13R までは第 1 大入賞口 30 を 1R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放するが、15R では第 1 大入賞口 30 を 1R 当たり 0.1 秒しか開放せず、また、14R と 16R でも第 2 大入賞口 35 を 1R 当たり 0.1 秒しか開放しない（図 13：開放パターン 22）。従って、この「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」では 14R から 16R までは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」は実質 13R の大当たりとなっている。2R, 4R, 6R, 8R, 10R および 12R では、V 開閉部材 71 は開放されるもののその開放はショート開放であり（図 14：開放パターン 34）、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

30

【0077】

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）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

40

50

難になり、当該大当たり後の遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になるか高確時短状態（高確高ベース状態）になるかが判別し難くなる。また、時短遊技終了後は、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」では遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）になり、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」では遊技状態が見かけ上は通常状態の高確低ベース状態になる。すなわち、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」では、第1大入賞口30内のV領域39に遊技球が通過した場合には、大当たり遊技後の時短状態が終了すると、遊技状態は、高確低ベース状態でありながら高確率になっていることが潜伏した状態（潜伏確変状態）となり、この潜伏確変状態は、遊技者が判別し難くなっている。すなわち「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」の大当たり遊技後の低確時短状態（低確高ベース状態）と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」の大当たり遊技後の高確時短状態（高確高ベース状態）、および、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」の時短終了後の低確低ベース状態と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」の時短終了後の高確低ベース状態は、遊技者が判別し難い態様でおこなわれる。

10

20

30

40

50

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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81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T6（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を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効

な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。これにより、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。なお、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行することもあるし、片方のみ実行することもある。

【 0 0 8 1 】

遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多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 3 0 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 8（D））。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー 2 2 により第 2 始動口 2 1 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御、および、電チュー 2 2 に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー 2 2 が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【 0 0 8 2 】

遊技機 1 では、V 通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、または、「高確時短状態」という。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が高確高ベース状態になる大当たりは、図 9 に示す大当たり種別のうち、「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」である。「1 6 R V 通過予定大当たり」と「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」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。「1 6 R（実質 1 3 R）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 1 0 0 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。

10

【0083】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちによって右遊技領域3B(図1)へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サボ制御によって、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。

20

30

【0084】

6. 遊技制御用マイコン81の動作

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

【0085】

[主制御メイン処理]

図15は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、遊技機1の電源がオンされると、メインROM83から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、初期設定をおこなう(ステップS001)。初期設定では、例えば、メインCPU82の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は天井フラグが「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。

40

【0086】

50

初期設定の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップ S 0 0 2）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（ステップ S 0 0 3）をおこなう。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、図 7（A）で示した種々の乱数カウンタ値（大当たり乱数値、大当たり種別乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値、普通図柄乱数値）を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタ IC 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【0087】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップ S 0 0 4）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（ステップ S 0 0 5）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期（例えば、4 m s e c 周期）でメイン C P U 8 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期（例えば 4 m s e c 周期）ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに、メイン C P U 8 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

【0088】

[メイン側タイマ割り込み処理]

図 1 6 は、メイン側タイマ割り込み処理（図 1 5：ステップ S 0 0 5）のフローチャートである。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、乱数更新処理をおこなう（ステップ S 1 0 1）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、図 7（A）で示した種々の乱数カウンタ値を更新する。この乱数更新処理は、上述した主制御メイン処理（図 1 5）でおこなう普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同じである。すなわち、各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの期間）との両方でおこなわれる。

【0089】

乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、入力処理をおこなう（ステップ S 1 0 2）。入力処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技機 1 に取り付けられている各種センサが検出した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをメイン R A M 8 4 の出力バッファにセットする。各種センサとは、例えば、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、普通入賞口センサ 2 7 a、普通入賞口センサ 2 9 a（図 3）である。

【0090】

入力処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、始動口センサ検出処理（ステップ S 1 0 3）、普通動作処理（ステップ S 1 0 4）、特別動作処理（ステップ S 1 0 5）、V 領域センサ検出処理（ステップ S 1 0 6）、保留球数処理（ステップ S 1 0 7）を順に実行する。これらの処理の詳細については後述する。保留球数処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、出力処理をおこなう（ステップ S 1 0 8）。出力処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、上述の各処理においてメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットしたコマンド等をサブ制御基板 9 0 に出力する。出力処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 1 0 9）。その他の処理では、例えば、後述の特図 2 保留球数に基づいて第 2 特図保留表示器 4 3 b をその数を示す表示態様に制御し、特図 1 保留球数に基づいて第 1 特図保留表示器 4 3 a をその数を示す表示態様に制御する。

【0091】

[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

30

40

50

【0092】

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。

【0093】

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 211：YES）、本処理を終了する。特図 1 保留球数が「3」以下の場合（ステップ S 211：NO）、特図 1 保留球数に「1」を加算した後（ステップ S 212）、特図 1 関係乱数取得処理をおこなう（ステップ S 213）。ここでは、上述の特図 2 関係乱数取得処理（ステップ S 208）と同様に、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタ

の値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した乱数値群を第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域のうち、現在の特図 1 保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン 8 1 は、後述の特図 1 事前判定処理（図 1 9）のために、取得した乱数値群を第 1 特図保留記憶領域 8 5 a とは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図 1 関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 事前判定処理をおこなう（ステップ S 2 1 4）。特図 1 事前判定処理の詳細については後述する。

【 0 0 9 4 】

〔 特図 2 事前判定処理 〕

図 1 8 は、特図 2 事前判定処理（図 1 7：ステップ S 2 0 9）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、確変フラグが 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：NO）、本処理を終える。すなわち、確変フラグが OFF の場合には、事前判定はおこなわれない。一方、確変フラグが ON の場合、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定テーブル T 1（図 8）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり事前判定をおこなう（ステップ S 3 0 2）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 関係乱数取得処理（図 1 7：ステップ S 2 0 8）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、参照する大当たり判定テーブル T 1（図 8）と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かの事前判定をおこなう。ここでは、高確率状態（確変フラグが ON）であるため、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定テーブル T 1 のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「0」～「6 4 9」）を参照して大当たりか否かを事前判定する。すなわち、大当たり乱数値が「0」～「6 4 9」のとき「大当たり」と事前判定し、それ以外の値のとき「ハズレ」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理（図 2 3）で用いられる大当たり判定テーブル T 1 を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり判定テーブル T 1 とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【 0 0 9 5 】

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：NO）、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：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり種別事前判定をおこなう（ステップ S 3 0 5）。大当たり種別事前判定では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 関係乱数取得処理（図 1 7：ステップ S 2 0 8）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり種別乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブル T 5（図 9）に基づいて、大当たり種別の事前判定をおこなう。ここでは、大当たり種別乱数値が「0」～「1 2 7」のいずれであっても「1 6 R V 通過予定大当たり」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理（図 2 3）で用いられる大当たり種別判定テーブル T 5 を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり種別判定テーブル T 5 とは異なる事前判定用の大当たり種別判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【 0 0 9 6 】

ステップ S 3 0 6 では、遊技制御用マイコン 8 1 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 8 1 は、まず、特図 2 関係乱数取得処理（図 1 7：ステップ S 2 0 8）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての変動パターン乱数値、および、リーチ乱数値を取得する。次に、ここでは、時短状態（時短フラグが ON）であるため、遊技制御用マイコン 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「60」の場合、遊技制御用マイコン81は、保留球数が「1～2」であれば選択される変動パターン「P64」と、保留球数が「3～4」であれば選択される変動パターン「P68」の2つを選択する。なお、本実施形態では、後述する変動パターン選択処理（図24、図25）で用いられる変動パターン判定テーブルT6を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、変動パターン判定テーブルT6とは異なる事前判定用の変動パターン判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

10

【0097】

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

【0098】

〔特図1事前判定処理〕

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

20

30

【0099】

〔普通動作処理〕

図20は、普通動作処理（図16：ステップS104）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、電チュー22が作動中か否かの判定をおこなう（ステップS501）。電チュー22が作動中の場合（ステップS501：YES）、処理はステップS520に移行する。電チュー22が作動中ではない場合（ステップS501：NO）、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップS502）。普通図柄の変動中の場合（ステップS502：YES）、処理はステップS508にスキップする。普通図柄の変動中ではない場合（ステップS502：NO）、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の保留球数が「0」か否かの判定をおこなう（ステップS503）。保留球数が「0」の場合（ステップS503：YES）、本処理を終了する。保留球数が1以上ある場合（ステップS503：NO）、普通図柄保留球数を1ディクリメントする（ステップS504）。従って、普通図柄の保留球数が「0」の状態ゲート28を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図17）のステップS203において、一旦、普通図柄の保留球数が「1」になり、その後、本ステップS504において

40

50

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

10

【0100】

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

20

【0101】

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

30

【0102】

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

40

50

【 0 1 0 3 】

[特別動作処理]

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

10

【 0 1 0 4 】

[特別図柄待機処理]

図 2 2 は、特別図柄待機処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 2）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 4 0 1）。特図 2 保留球数が「0」である場合（ステップ S 1 4 0 1：YES）、すなわち、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b に、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップ S 1 4 0 7 に移行する。特図 2 保留球数が「1」以上である場合（ステップ S 1 4 0 1：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）、および、変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 3）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図 2 保留球数を 1 つディクリメントする（ステップ S 1 4 0 4）。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 ～ 第 4 記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に 1 つシフトするとともに、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップ S 1 4 0 5）。例えば、第 1 ～ 第 3 記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第 3 記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第 1 ～ 第 4 記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第 4 記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第 2 特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、一番左端の保留画像 9 B）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像 9 C として表示される。また、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2 ～ 第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、左から 2、3、4 番目の保留画像 9 B）がそれぞれ左側に 1 つシフトする（図 1）。これにより、遊技者は、第 2 特図保留が 1 つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 2 変動開始処理をおこなう（ステップ S 1 4 0 6）。特図 2 変動開始処理では、変動開始コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットし、第 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 8 1 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 S 1 4 0 2）でセットされた特図停止図柄データに

20

30

40

50

関する情報や変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 3）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。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 1 4 0 1 において、特図 2 保留球数が「 0 」の場合（ステップ S 1 4 0 1 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 1 4 0 7）。特図 1 保留球数が「 0 」である場合（ステップ S 1 4 0 7 : Y E S）、すなわち、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a に、第 1 始動口 2 0 への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップ S 1 4 1 3 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 S 1 4 0 7 : N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）、および、変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図 1 保留球数を 1 つディクリメントする（ステップ S 1 4 1 0）。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に 1 つシフトするとともに、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップ S 1 4 1 1）。上記ステップによって、第 1 特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A（4 つの保留画像 9 A のうち、一番右端の保留画像 9 A）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像 9 C として表示される。また、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 2 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 A（4 つの保留画像 9 A のうち、左から 2、3、4 番目の保留画像 9 A）がそれぞれ右側に 1 つシフトする（図 1）。これにより、遊技者は、第 1 特図保留が 1 つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 変動開始処理をおこなう（ステップ S 1 4 1 2）。特図 1 変動開始処理では、変動開始コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットし、第 1 特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作ステータスを「 2 」にセットする（ステップ S 1 4 0 6）。なお、特図 1 変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 1 4 0 7 において、特図 1 保留球数が「 0 」の場合（ステップ S 1 4 0 7 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a が待機画面か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 4 1 3）。待機画面とは、客待ち用のデモ画面のことである。遊技制御用マイコン 8 1 は、例えば、客待ち用のデモ画面表示フラグの O N / O F F によって判定してもよい。待機画面である場合（ステップ S 1 4 1 3 : Y E S）、本処理を終了する。待機画面でない場合（ステップ S 1 4 1 3 : N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、所定の待機時間の経過をまって、待機場面を表示させるための客待ち待機コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットし（ステップ S 1 4 1 4）、本処理を終える。上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第 1 特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第 2 特図保留が「 0 」の場合に限って実行される。すなわち、第 2 特図保留の消化は、第 1 特図保留の消化に優先して実行される。また、本実施形態の大当たり種別判定テーブル T 5 によれば、第 2 特図保留に基づく抽選の方が、第 1 特図保留に基づく抽選よりも遊技者にとって利益の大きい大当たり（ V 通過予定大当たり）に当選しやすくなっている。

【 0 1 0 7 】

[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

【0108】

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。

20

【0109】

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（01H）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

【0110】

[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 O

40

50

N の場合（ステップ S 1 6 0 2 : Y E S）、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 : Y E S）、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 : N O）、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 R A M 8 4 にセットされている特図停止図柄データに基づいておこなわれる。

【 0 1 1 1 】

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 : Y E S）、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。

【 0 1 1 2 】

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 : N O）、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。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 6 0 2 において、大当たりフラグが O F F の場合（ステップ S 1 6 0 2 : N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、リーチ乱数値がリーチ成立乱数値か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 7）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としてのリーチ乱数値の読み出しをおこなう。特図 2 の変動パターン選択処理では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域（第 2 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。特図 1 の変動パターン選択処理では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域（第 1 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、リーチ判定テーブル T 2（図 8（B））と、リーチ乱数値とを用いてリーチの有無を判定する。ここでは、非時短状態であるため、リーチ判定テーブル T 2 のうち、非時短状態用のテーブル（リーチ有り判定値（リーチ成立乱数値）が「 0 」～「 1 3 」の部分）に基づいてリーチの有無を判定する。

【 0 1 1 4 】

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。

10

【0 1 1 5】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値ではない場合（ステップ S 1 6 0 7：NO）、すなわち、リーチ無しハズレの場合には、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）のうち、非時短状態リーチ無しハズレ用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 1 6 0 9）。ここでは、非時短状態リーチ無しハズレ用のテーブルとして、図 1 0 に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、リーチ無しハズレに該当する部分（特図 1 では変動パターンが「P 1 5」～「P 1 6」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 3 2」～「P 3 3」の部分）が参照される。特図 1 では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図 1 保留球数（1～4）から、変動パターンとして「P 1 5」、「P 1 6」のいずれかが選択される。特図 2 では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図 2 保留球数（1～4）から、変動パターンとして「P 3 2」、「P 3 3」のいずれかが選択される。ここでも、保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。

20

【0 1 1 6】

ステップ S 1 6 0 0 において、遊技状態が時短状態であると判定した場合には、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグが ON か否かの判定をおこなう（図 2 5：ステップ S 1 6 1 2）。以後、ステップ S 1 6 1 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。

30

40

【0 1 1 7】

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

50

）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 1 8 】

[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：NO）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図 2 2）のステップ S 1 4 0 6 または S 1 4 1 2 において開始された特別図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップ S 1 7 0 1：YES）、変動停止コマンドをセットし（ステップ S 1 7 0 2）、特別動作ステータスを「3」にセットする（ステップ S 1 7 0 3）。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップ S 1 7 0 4）。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理等をおこなう。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。

10

【 0 1 1 9 】

[特別図柄確定処理]

図 2 7 は、特別図柄確定処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 6）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、遊技状態管理処理をおこなう（ステップ S 1 8 0 1）。遊技状態管理処理とは、ST回数や時短回数を管理するための処理であり内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 8 0 2）。大当たりフラグがOFFである場合（ステップ S 1 8 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップ S 1 8 0 8）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理（図 2 2）に移行し、次の保留に対する大当たり判定等が実行される。

20

【 0 1 2 0 】

大当たりフラグがONの場合（ステップ S 1 8 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口およびV開閉部材の開放パターンのセットをおこなう（ステップ S 1 8 0 3）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口開放パターン判定テーブル T 8（図 1 3）を参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「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））。

30

40

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

50

〔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 S 1801）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 81 は、まず、確変フラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 2001）。確変フラグが OFF の場合（ステップ S 2001：NO）、処理はステップ S 2010 にスキップする。確変フラグが ON の場合（ステップ S 2001：YES）、確変カウンタの値を 1 ディクリメントする（ステップ S 2002）。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 ディクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ S 2003）。確変カウンタの値が「0」ではない場合（ステップ S 2003：NO）、処理はステップ S 2005 にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合（ステップ S 2003：YES）、確変フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2004）。

10

【0123】

ステップ S 2005 では、遊技制御用マイコン 81 は、時短フラグが ON か否かの判定をおこなう。時短フラグが OFF の場合（ステップ S 2005：NO）、処理はステップ S 2009 にスキップする。時短フラグが ON の場合（ステップ S 2005：YES）、時短カウンタの値を 1 ディクリメントする（ステップ S 2006）。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 ディクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ S 2007）。時短カウンタの値が「0」ではない場合（ステップ S 2007：NO）、処理はステップ S 2009 にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合（ステップ S 2007：YES）、時短フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2008）。

20

【0124】

ステップ S 2009 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 RAM 84 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、確変状態か否か、確変カウンタ値、時短状態か否か、時短カウンタ値など）が含まれている。

30

【0125】

ステップ S 2010 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 S 2010：NO）、処理はステップ S 2005 にスキップする。天井フラグが ON の場合（ステップ S 2010：YES）、天井カウンタの値を 1 ディクリメントする（ステップ S 2011）。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 ディクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ S 2012）。すなわち、b 時短（遊タイム）に達するまでの規定回転数を経過したか否かの判定をおこなう。天井カウンタの値が「0」ではない場合（ステップ S 2012：NO）、処理はステップ S 2005 にスキップする。天井カウンタの値が「0」の場合（ステップ S 2012：YES）、時短フラグを ON に切り替え（ステップ S 2013）、時短カウンタに時短回数（付与回数）として「700」をセットする。そして、天井フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2015）。その後、ステップ S 2009 の処理が実行される。

40

【0126】

〔遊技状態リセット処理〕

図 29 は、遊技状態リセット処理（図 27：ステップ S 1804）のフローチャートで

50

ある。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、確変フラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 1 0 1）。確変フラグが OFF の場合（ステップ S 2 1 0 1：NO）、処理はステップ S 2 1 0 3 にスキップする。確変フラグが ON の場合（ステップ S 2 1 0 1：YES）、確変フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2 1 0 2）。ステップ S 2 1 0 3 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグが ON か否かの判定をおこなう。時短フラグが OFF の場合（ステップ S 2 1 0 3：NO）、処理は 2 1 0 5 にスキップする。時短フラグが ON の場合（ステップ S 2 1 0 3：YES）、時短フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2 1 0 4）。ステップ S 2 1 0 5 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、天井フラグが ON か否かの判定をおこなう。天井フラグが OFF の場合（ステップ S 2 1 0 5：NO）、本処理を終了する。天井フラグが ON の場合（ステップ S 2 1 0 5：YES）、天井フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2 1 0 6）。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態かつ非時短状態で天井フラグは OFF となる。遊技機 1 では、非時短状態時は常に低ベース状態となるため、大当たり遊技の実行中は低ベース状態となる。

10

【0 1 2 7】

[特別電動役物処理]

図 3 0 は、特別電動役物処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 8）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、大当たり終了フラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 0 0）。「大当たり終了フラグ」とは、実行中の大当たり遊技において、開放パターンに基づく大入賞装置（第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6）の開放がすべて終了したことを示すフラグである。大当たり終了フラグが ON の場合（ステップ S 2 2 0 0：YES）、処理はステップ S 2 2 3 0 に移行する。大当たり終了フラグが OFF の場合（ステップ S 2 2 0 0：NO）、V 開閉部材 7 1 を作動させるための V 開閉部材動作処理をおこなう（ステップ S 2 2 0 1）。本実施形態の V 開閉部材 7 1 は、第 1 大入賞口 3 0 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 T 9 に応じて所定番目の遊技球の入賞時に V 開閉部材 7 1 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 8 1 は、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5）が開放中か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 0 2）。開放中の場合（ステップ S 2 2 0 2：YES）、処理はステップ S 2 2 1 0 に移行する。

20

30

【0 1 2 8】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップ S 2 2 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 0 3）。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。大入賞口を開放する時間ではない場合（ステップ S 2 2 0 3：NO）、処理はステップ S 2 2 2 0 に移行する。

【0 1 2 9】

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

40

50

の場合のみ、ラウンド指定コマンドをセットするようにしてもよい。ラウンド指定コマンドをセットした後、本処理を終える。

【 0 1 3 0 】

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

10

【 0 1 3 1 】

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

20

【 0 1 3 2 】

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

30

40

【 0 1 3 3 】

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 O N の場合（ステップ S 2 2 0 0 : Y E S ）、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 : N O ）、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 : Y E S ）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり終了フラグを O F F にするとともに（ステップ S 2 2 3 1 ）、大当たりフラグを O F F にし（ステップ S 2 2 3 2 ）、特別動

50

作ステータスを「1」にセットする（ステップS2233）。これにより、次回の特別動作処理において、再び特別図柄待機処理（ステップS1302）が実行される。その後、後述の遊技状態設定処理（ステップS2234）を実行し本処理を終える。

【0134】

[V開閉部材動作処理]

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

10

【0135】

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

20

【0136】

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

30

40

50

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 3 2）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 O N 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 7 1 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 8 1 は、第 1 入賞フラグを O N に切り替え（ステップ S 2 5 0 5）、ステップ S 2 5 4 0 に移行する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 2 5 0 2 において、第 1 入賞フラグが O N 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 S 2 5 0 2 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 入賞フラグが O N か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 2 0）。「第 2 入賞フラグ」とは、当該ラウンドの V 開閉部材 7 1 の開放パターンがロング開放の場合には、第 1 大入賞口 3 0 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 O N の場合（ステップ S 2 5 2 0 : Y E S）、処理はステップ S 2 5 4 0 に移行する。第 2 入賞フラグが O F F の場合（ステップ S 2 5 2 0 : N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、当該ラウンドにおける V 開閉部材 7 1 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 S 2 5 2 1）。ロング開放ではない場合（ステップ S 2 5 2 1 : N O）、すなわち、ショート開放である場合、処理はステップ S 2 5 4 0 に移行する。一方、ロング開放である場合（ステップ S 2 5 2 1 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 5 2 2）。2 球目の入賞を検出していない場合（ステップ S 2 5 2 2 : N O）、処理はステップ S 2 5 4 0 に移行する。

【 0 1 3 8 】

2 球目の入賞を検出した場合（ステップ S 2 5 2 2 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 をロング開放させるとともに、V 有効期間設定処理をおこなう（ステップ S 2 5 2 3）。V 開閉部材 7 1 をロング開放させるのは、V 開閉部材 7 1 の開放パターン（図 1 4（B））では、「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 3 1 . 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 3 1 . 5 秒（大入賞口最大開放時間 2 9 . 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 3 1 . 5 秒よりも短くなる。後述のように、V 開閉部材 7 1 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 7 1 のロング開放の開放時間は、3 1 . 5 秒よりも短くなる。しかし、V 開閉部材 7 1 のロング開放は、V 開閉部材 7 1 の開放時間が比較的長いため、第 1 大入賞口 3 0 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 3 9 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 8 1 は、V 開閉部材 7 1 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 7 1 の閉鎖とともに V 無効期間を設定する。V 開閉部材 7 1 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 8 1 は、第 2 入賞フラグを O N に切り替え（ステップ S 2 5 2 4）、ステップ S 2 5 4 0 に移行する。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 2 5 4 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 が開放中か否かの判定をおこなう。V 開閉部材 7 1 が開放中の場合（ステップ S 2 5 4 0 : Y E S）、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 5 5 0）。既述のように、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（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。

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

〔 遊技状態設定処理 〕

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

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

〔 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

10

20

30

40

50

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 4 7 】

[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 4 8 】

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。

【 0 1 4 9 】

[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。

30

【 0 1 5 0 】

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。

40

【 0 1 5 1 】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップ S 4 0 2 5）。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップ S 4 0 3 5）の実行が可能となる。サブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期でサブ C P U 9 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返

50

し実行される。

【 0 1 5 2 】

[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。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 3 】

[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 4 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から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 5 5 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動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。

【 0 1 5 6 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から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。

10

【 0 1 5 7 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から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。

20

30

【 0 1 5 8 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からラウンド指定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 8 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 8 5 : Y E S）、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 4 9 0）。「ラウンド演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技）において、大入賞口の開放中や開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出パターン（内容）を選択する処理である。ラウンド演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、まず、ラウンド指定コマンドの解析をおこない、ラウンド指定コマンドに含まれる、特図停止図柄データに関する情報、および、ラウンド数に関する情報をサブ R A M 9 4 にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別およびラウンド数に対応して予め設定されているラウンド演出の演出パターンを選択し、選択したラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドをサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされたラウンド演出開始コマンドが画像制御基板 1 0 0 に送信されると、C P U 1 0 2 は、所定のラウンド演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、表示画面 7 a に表示させる。なお、ステップ S 4 4 8 5 において、ラウンド指定コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 4 8 5 : N O）、上述のラウンド演出パ

40

50

ターン決定処理をスキップする。

【0159】

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S4495)。受信している場合(ステップS4495: 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S4500)。「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RAM94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RAM94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、CPU102は、所定のエンディング演出画像をROM103から読み出して、表示画面7aに表示させる。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S4495: 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。

10

【0160】

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S4535)。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RAM94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RAM94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RAM94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。

20

30

【0161】

[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S4420)のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、事前判定情報書換処理をおこなう(ステップS4601)。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。

40

【0162】

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S4604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

50

報を、特図 2 保留の 4 個目に対応する第 4 格納領域に記憶させた状態が示されている。ここでは、事前判定情報として、大当たり判定情報「大当たり」と、大当たり種別情報「2 1 H」と、変動パターン情報「P 6 1」が記憶されている。また、あわせて、特図 2 保留の 1 個目～4 個目に対応する第 1～4 格納領域と、当該変動に対応する当該領域とのそれぞれに先読み演出パターン情報として「パターン A」がセットされている。図 3 9 (C) は、図 3 9 (B) の状態から当該変動が終了して事前判定情報シフト処理が実行された状態が示されている。具体的には、第 1 格納領域に格納されていた事前判定情報が当該領域にシフトし、第 2～4 格納領域に格納されていた事前判定情報が第 1～3 格納領域にシフトし、第 4 記憶領域の事前判定情報がクリアされる。事前判定情報シフト処理は、変動演出終了処理 (図 3 7 : ステップ S 4 4 7 0) において実行される。

10

【0 1 6 3】

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

20

30

【0 1 6 4】

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

40

【0 1 6 5】

図 3 8 に戻り、ステップ S 4 6 0 4 において、先読み演出が実行されることが決定した場合 (ステップ S 4 6 0 5 : Y E S) 、選択された先読み演出パターンを事前判定情報記憶領域 9 4 c に記憶する (ステップ S 4 6 0 6) 。ここでは、先読み演出パターンを事前判定情報記憶領域 9 4 c に記憶するとき、第 1～4 格納領域のうち、受信した事前判定コマンドに対応する格納領域のみでなく、対応する格納領域よりも前の格納領域および当該

50

領域にも先読み演出パターンを格納する。具体的には、図 3 9 (B) に示すように、受信した事前判定コマンドに対応する第 4 格納領域に「パターン A」をセットするだけでなく、第 1 ~ 3 格納領域、および、当該領域にも「パターン A」をセットする。これにより、第 4 格納領域に対応する変動演出が実行される前に実行される変動演出（当該領域および第 1 ~ 3 格納領域に対応する変動演出）においても、先読み演出パターン A が実行される。なお、当該領域に対応する変動演出で先読み演出が実行されるか否かは、当該変動演出の進捗状況による。すなわち、当該変動演出において、先読み演出を実行するタイミングをもう過ぎている場合には、先読み演出が実行されないが、先読み演出を実行するタイミング前であれば、そのタイミングにおいて実行される。これについては後述する。ステップ S 4 6 0 4 において、先読み演出が実行されないことが決定した場合（ステップ S 4 6 0 5 : N O）、処理を終了する。 10

【 0 1 6 6 】

[変動演出開始処理]

図 4 1 は、変動演出開始処理（図 3 7 : ステップ S 4 4 6 0）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、変動開始コマンドの解析をおこなう（ステップ S 5 0 0 0）。ここでは、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報、および、変動パターンに関する情報をサブ R A M 9 4 にセットする。セットされた情報には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報や、特図 1 または特図 2 の当たり判定処理の判定結果としての図柄を示す図柄情報等が含まれている。ここで取得された遊技状態情報や図柄情報は、演出制御用マイコン 9 1 によって適宜参照され得る。 20

【 0 1 6 7 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 5 0 1 0）。基幹演出パターン決定処理は、変動演出の基本的な構成（例えば、画像表示装置 7 における背景画像の表示およびその切り換え、所定のキャラクタの表示およびその動作、スピーカ 6 7 を用いたメロディや効果音の出力、ランプ類の点灯制御など）を決定するための処理である。変動演出は、この基幹演出にチャンスアップ演出や先読み演出などの付加的な演出が重畳されて完成する。演出制御用マイコン 9 1 は、サブ R O M 9 3 に記憶されている基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 を参照して基幹演出パターンを決定する。 30

【 0 1 6 8 】

図 4 2 は、基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 を説明するための図である。図 4 2 では、ノーマルリーチ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、S P 1 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、S P 2 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、S P 3 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、リーチ無しハズレ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンが設定されている。基幹演出パターンの種類は任意に設定することができる。ここでは、例えば、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P 1」の場合、S P 1 演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。また、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P 7 2」の場合、リーチ無しハズレ演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。 40

【 0 1 6 9 】

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 R O M 9 3 に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 を参照してチャンスアップ演出パターンを決定する。

【 0 1 7 0 】

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 50

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

【0 1 7 1】

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

10

【0 1 7 2】

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 3】

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す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 4】

カウント演出パターン決定処理の後、演出制御用マイコン 9 1、乱数値と停止図柄パターン決定テーブル T 5 4 を参照して、停止表示する演出図柄 8 L、8 C、8 R の組み合わせなどを決定してもよい。これらにより、変動演出としてどのような演出をおこなうかが決定される。

【0 1 7 5】

50

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。

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

[変動演出中処理]

図 4 4 は、変動演出中処理 (図 3 6 : ステップ S 4 3 0 5) のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出中か否かの判定をおこなう (ステップ S 4 7 0 1)。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合 (ステップ S S 4 7 0 1 : 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。

【 0 1 7 8 】

変動終了前コマンドをセットするタイミングではない場合 (ステップ S 4 7 0 2 : 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。

【 0 1 7 9 】

8 . 画像制御用マイコン 1 0 1 の動作

図 4 5 に基づいて画像制御基板 1 0 0 (図 4) に設けられた画像制御用マイコン 1 0 1 の動作について説明する。画像制御用マイコン 1 0 1 の動作説明にて登場するバッファ等は R A M 1 0 4 に設けられている。図 4 5 は、表示制御処理のフローチャートである。画像制御用マイコン 1 0 1 は、遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 1 0 3 からプログラムを読み出し、C P U 初期化処理の後、表示制御処理が繰り返し実行される。表示制御処

10

20

30

40

50

理では、まず、画像制御用マイコン 101 は、サブ制御基板 90 から変動演出開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S5001）。受信している場合（ステップ S5001：YES）、画像制御用マイコン 101 は、変動演出表示を開始させる（ステップ S5002）。具体的には、画像制御用マイコン 101 は、受信した変動演出開始コマンドを解析し、変動演出開始コマンドにおいて指示された所定の変動演出画像を ROM 103 から読み出して、画像表示装置 7 に表示させる。一方、受信していない場合（ステップ S5001：NO）、上述の処理をスキップする。

【0180】

続いて、画像制御用マイコン 101 は、サブ制御基板 90 から変動終了前コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S5003）。受信している場合（ステップ S5003：YES）、画像制御用マイコン 101 は、先読み演出表示を開始させる（ステップ S5004）。一方、受信していない場合（ステップ S5003：NO）、画像制御用マイコン 101 は、上述の処理をスキップする。

【0181】

続いて、画像制御用マイコン 101 は、サブ制御基板 90 から変動演出終了コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S5005）。受信している場合（ステップ S5005：YES）、画像制御用マイコン 101 は、変動演出を停止表示させた画像を ROM 103 から読み出して、画像表示装置 7 に表示させる変動演出停止表示をおこなう（ステップ S5006）。一方、受信していない場合（ステップ S5005：NO）、画像制御用マイコン 101 は、上述の処理をスキップする。

【0182】

続いて、画像制御用マイコン 101 は、その他の処理をおこなう（ステップ S5007）。その他の処理では、画像制御用マイコン 101 は、上記したコマンドの他に、各種コマンドにおいて指示された所定の画像を ROM 103 から読み出して、画像表示装置 7 に表示させる。例えば、画像制御用マイコン 101 は、オープニング演出開始コマンドを受信したときに、オープニング演出開始コマンドにおいて指示された所定のオープニング演出画像を ROM 103 から読み出して、画像表示装置 7 に表示させる。また、ラウンド演出開始コマンドを受信したときに、ラウンド演出開始コマンドにおいて指示された所定のラウンド演出画像を ROM 103 から読み出して、画像表示装置 7 に表示させる。また、エンディング演出開始コマンドを受信したときに、エンディング演出開始コマンドにおいて指示された所定のエンディング演出画像を ROM 103 から読み出して、画像表示装置 7 に表示させて、本処理を終了する。

【0183】

9. 可動体の動作およびサブ表示画面 64 の表示演出

図 46～図 50 を用いて、盤可動体（第 1 可動役物 14、第 2 可動役物 15）の動作、枠可動体（枠可動役物 69）の動作、および、サブ表示画面 64（右サブ表示画面 64R、左サブ表示画面 64L、および、上サブ表示画面 64U）の表示演出について説明する。演出制御用マイコン 91 は、遊技演出（表示演出）中や電源投入時の初期動作等において、第 1 可動役物 14、第 2 可動役物 15、および、枠可動役物 69 を動作させる駆動制御をおこなう。また、演出制御用マイコン 91 は、遊技演出（表示演出）中や電源投入時の初期動作等においてサブ表示画面 64 に特定の画像を表示させる表示演出をおこなう。

【0184】

図 46 は、第 1 可動役物 14 の移動態様を例示した説明図である。図 47 は、第 1 可動役物 14 の第 2 態様を例示した説明図である。第 1 可動役物 14 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 14 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 14 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 14 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 46

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。

【0185】

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。

【0186】

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。

【0187】

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。

【0188】

10．本実施形態の演出例、効果例、変形例、態様例

以下に、本実施形態の各演出例（表示演出例、役物可動演出例）を説明する。また、その演出例に対する効果例、変形例、および、態様例も合わせて説明する。これから説明する演出は、上述したように、遊技制御用マイコン 8 1 から送信される種々の情報（大当たり判定情報、大当たり種別情報、変動パターン情報、事前判定情報など）に基づき、演出制御用マイコン 9 1（画像制御用マイコン 1 0 1）によって実現される演出である。なお、以下の表示演出例は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 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。

【0189】

以下に図 5 1 ～ 5 3 を用いて装飾図柄横並び演出 A ～ C について説明する。この装飾図柄横並び演出は、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、装飾図柄横並び演出を実行

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 7 a や、サブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

【0190】

〔装飾図柄横並び演出 A〕

図 5 1 は、装飾図柄横並び演出 A を説明するための図である。装飾図柄横並び演出は、表示画面 7 a に表示されている 3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、横方向（水平方向）に並ぶ 2 つの装飾図柄の組み合わせが変化する演出である。図 5 1（A）～（F）では、特図変動の 1 変動の例を示し、図 5 1（G）～（L）では、他の 1 変動の例を示している。

【0191】

装飾図柄横並び演出 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 が高速変動表示される。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 が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0192】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 5 1（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 5 1（B）の中装飾図柄 8 C のように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0193】

図 5 1（B）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ「3」で停止表示される。このとき、左装飾図柄 8 L の「3」は、表示画面 7 a の上段で停止表示され、右装飾図柄 8 R の「3」は、表示画面 7 a の下段で停止表示される。ここでは、装飾図柄は、表示画面 7 a の上段、中段、下段の 3 つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」のうちの一つの装飾図柄が表示画面 7 a の上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。中装飾図柄 8 C は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【0194】

その後、図 5 1（C）に示すように、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の上段で停止表示（仮停止表示以後同じ）される。ここでは「3」で停止表示される。これにより、表示画面 7 a の上段において、左装飾図柄 8 L の「3」と中装飾図柄 8 C の「3」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、表示画面 7 a の下段の右装飾図柄 8 R の「3」は、他の 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「3」および中装飾図柄 8 C の「3」）と横方向に並んでいない状態となる。

【0195】

その後、図 5 1（D）に示すように、表示画面 7 a の上段で停止表示していた中装飾図

10

20

30

40

50

柄 8 C の「 3 」が再び下方向に移動し、表示画面 7 a の下段で再び停止表示される。これにより、表示画面 7 a の下段において、中装飾図柄 8 C の「 3 」と右装飾図柄 8 R の「 3 」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、表示画面 7 a の上段の左装飾図柄 8 L の「 3 」は、他の 2 つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C の「 3 」および右装飾図柄 8 R の「 3 」）と横方向に並んでいない状態となる。このように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、横方向（水平方向）に並ぶ 2 つの装飾図柄の組み合わせが変化する演出（図 5 1（C）が 1 回目、図 5 1（D）が 2 回目）が実行されると、大当たりの期待度が高いことを示唆している。

【 0 1 9 6 】

その後、図 5 1（E）に示すように、表示画面 7 a の下段で停止表示していた中装飾図柄 8 C の「 3 」が再変動（再び下方向に移動）する。その後、図 5 1（F）に示すように、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の中段で停止表示される。ここでは「 3 」で停止表示される。これにより、表示画面 7 a の上段の左装飾図柄 8 L の「 3 」と、表示画面 7 a の中段の中装飾図柄 8 C の「 3 」と、表示画面 7 a の下段の右装飾図柄 8 R の「 3 」は、斜め方向に一直線に並び「 3 3 3 」の当たりとなる。

【 0 1 9 7 】

図 5 1（G）～（L）では、図 5 1（A）～（F）とは別の 1 変動の例を示している。別の 1 変動では、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 が高速変動表示される。その後、図 5 1（G）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ「 3 」で停止表示される。このとき、左装飾図柄 8 L の「 3 」は、表示画面 7 a の中段で停止表示され、右装飾図柄 8 R の「 3 」は、表示画面 7 a の上段で停止表示される。ここでも、装飾図柄は、表示画面 7 a の上段、中段、下段の 3 つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」のうちの一つの装飾図柄が表示画面 7 a の上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。中装飾図柄 8 C は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【 0 1 9 8 】

その後、図 5 1（H）に示すように、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の中段で停止表示される。ここでは「 3 」で停止表示される。これにより、表示画面 7 a の中段において、左装飾図柄 8 L の「 3 」と中装飾図柄 8 C の「 3 」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、表示画面 7 a の上段の右装飾図柄 8 R の「 3 」は、他の 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「 3 」および中装飾図柄 8 C の「 3 」）と横方向に並んでいない状態となる。

【 0 1 9 9 】

その後、図 5 1（I）に示すように、表示画面 7 a の中段で停止表示していた中装飾図柄 8 C の「 3 」と、表示画面 7 a の上段で停止表示していた右装飾図柄 8 R の「 3 」がともに再び下方向に移動し、それぞれ、表示画面 7 a の下段で再び停止表示される。これにより、表示画面 7 a の下段において、中装飾図柄 8 C の「 3 」と右装飾図柄 8 R の「 3 」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、表示画面 7 a の中段の左装飾図柄 8 L の「 3 」は、他の 2 つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C の「 3 」および右装飾図柄 8 R の「 3 」）と横方向に並んでいない状態となる。このように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、横方向（水平方向）に並ぶ 2 つの装飾図柄の組み合わせが変化する演出（図 5 1（H）が 1 回目、図 5 1（I）が 2 回目）が実行されると、大当たりの期待度が高いことを示唆している。

【 0 2 0 0 】

その後、図 5 1（J）に示すように、表示画面 7 a の下段で停止表示していた中装飾図柄 8 C の「 3 」が再変動（再び下方向に移動）する。その後、図 5 1（L）に示すように、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の下段で停止表示される。ここでは「 3 」で停止表示される。装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の下段で停止表示した後、左装飾図柄 8 L の「 3 」が再び下方向に移動し、表示画面 7 a の下段で再び停止表示される。これにより、表示画面

10

20

30

40

50

7 a の下段の左装飾図柄 8 L の「3」と、中装飾図柄 8 C の「3」と、右装飾図柄 8 R の「3」は、横一列に並び「3 3 3」の当たりとなる。

【0201】

〔装飾図柄横並び演出 B〕

図 5 2 は、装飾図柄横並び演出 B を説明するための図である。装飾図柄横並び演出は、表示画面 7 a に表示されている 3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、横方向（水平方向）に並ぶ 2 つの装飾図柄の組み合わせが変化する演出である。

【0202】

装飾図柄横並び演出 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 が高速変動表示される。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 が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0203】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 5 2（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 5 2（B）の中装飾図柄 8 C のように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0204】

図 5 2（B）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ「3」で停止表示（仮停止表示以後同じ）される。このとき、左装飾図柄 8 L の「3」は、表示画面 7 a の上段で停止表示され、右装飾図柄 8 R の「3」は、表示画面 7 a の下段で停止表示される。ここでは、装飾図柄は、表示画面 7 a の上段、中段、下段の 3 つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」のうちの一つの装飾図柄が表示画面 7 a の上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。中装飾図柄 8 C は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【0205】

その後、図 5 2（C）に示すように、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の上段で停止表示される。ここでは「3」で停止表示される。これにより、表示画面 7 a の上段において、左装飾図柄 8 L の「3」と中装飾図柄 8 C の「3」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、表示画面 7 a の下段の右装飾図柄 8 R の「3」は、他の 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「3」および中装飾図柄 8 C の「3」）と横方向に並んでいない状態となる。

【0206】

なお、中装飾図柄 8 C は、図 5 2（C）とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a の上段のほか、中段や下段で停止する場合がある。また、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、中装飾図柄 8 C は中段で「3」が停止表示した場合

には、斜めのラインで「３３３」の大当たりになる。一方、中装飾図柄８Ｃは「３」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合（例えば、図５２（Ｉ））、はずれで確定停止する。そして、図５２（Ｃ）のように、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒと同じ数字「３」であり、かつ、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのうちの一方と同じ横ライン（水平ライン）に停止表示する場合には、チャンス演出として中装飾図柄８Ｃと水平ラインが揃っていない他方の装飾図柄（ここでは右装飾図柄８Ｒ）の再変動演出が実行される。

【０２０７】

すなわち、図５２（Ｃ）に示すように、中装飾図柄８Ｃの停止表示によって、３つの装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの２つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃ）が同じ数字で横方向に並んだため、図５２（Ｄ）に示すように、並んでいない残りの装飾図柄（右装飾図柄８Ｒ）について、再変動が実行される。

10

【０２０８】

図５２（Ｄ）の右装飾図柄８Ｒの再変動の後、図５２（Ｅ）に示すように、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの下段で停止表示される。ここでは「３」で停止表示される。なお、右装飾図柄８Ｒは、図５２（Ｅ）とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの下段のほか、上段や中段で停止する場合がある。また、右装飾図柄８Ｒは、左装飾図柄８Ｌおよび中装飾図柄８Ｃと異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、右装飾図柄８Ｒは上段で「３」が停止表示した場合には、水平ラインで「３３３」の大当たりになる（図５２（Ｊ））。一方、右装飾図柄８Ｒは「３」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合（例えば、図５２（Ｋ））、はずれで確定停止する。そして、図５２（Ｅ）のように、左装飾図柄８Ｌおよび中装飾図柄８Ｃと同じ数字「３」であり、かつ、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと異なるライン（水平ライン）に停止表示する場合には、チャンス演出として、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃの一方が再び下方に移動し、右装飾図柄８Ｒと並び、他方が再変動する。

20

【０２０９】

すなわち、図５２（Ｅ）に示すように、右装飾図柄８Ｒの「３」が下段で停止表示した場合、その後、図５２（Ｆ）に示すように、中装飾図柄８Ｃが再び下方に移動し、下段で停止表示される。これにより、３つの装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの２つの装飾図柄（中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ）が同じ数字で横方向に並んだため、図５２（Ｇ）に示すように、並んでいない残りの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ）について、再変動が実行される。

30

【０２１０】

図５２（Ｇ）の左装飾図柄８Ｌの再変動の後、図５２（Ｈ）に示すように、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの下段で停止表示される。ここでは「３」で停止表示される。これにより、「３３３」の大当たりが報知される。なお、左装飾図柄８Ｌは、図５２（Ｈ）とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、左装飾図柄８Ｌは、表示画面７ａの下段のほか、上段や中段で停止する場合がある。また、左装飾図柄８Ｌは、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒと異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、左装飾図柄８Ｌは下段で「４」が停止表示した場合には、水平ラインで「４３３」のはずれで確定停止する（図５２（Ｌ））。

40

【０２１１】

図５２（Ｉ）は、図５２（Ｂ）の後、中装飾図柄８Ｃが表示画面７ａの中段で「４」で停止表示された状態を示している。この場合、３つの装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの２つの装飾図柄が同じ数字で横方向に並んでいないため、はずれで確定停止となる。

【０２１２】

図５２（Ｊ）は、図５２（Ｄ）の後、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上段で「３」で停止表示された状態を示している。この場合、水平ラインで「３３３」の大当たりになる。

【０２１３】

50

図 5 2 (K) は、図 5 2 (D) の後、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上段で「 4 」で停止表示された状態を示している。この場合、水平ラインで「 3 3 4 」のはずれで確定停止となる。

【 0 2 1 4 】

図 5 2 (L) は、図 5 2 (G) の後、左装飾図柄 8 L が表示画面 7 a の下段で「 3 」で停止表示された状態を示している。この場合、水平ラインで「 4 3 3 」のはずれで確定停止となる。

【 0 2 1 5 】

[装飾図柄横並び演出 C]

図 5 3 は、装飾図柄横並び演出 C を説明するための図である。装飾図柄横並び演出は、表示画面 7 a に表示されている 3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、横方向（水平方向）に並ぶ 2 つの装飾図柄の組み合わせが変化する演出である。図 5 3 (A) ~ (F) では、特図変動の 1 変動の例を示し、図 5 3 (G) ~ (L) では、他の 1 変動の例を示している。

【 0 2 1 6 】

装飾図柄横並び演出 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 が高速変動表示される。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 が表示されていないが、表示されていてもよい。

【 0 2 1 7 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 5 3 (A) に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 5 3 (B) の中装飾図柄 8 C のように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。ここでは、装飾図柄は、表示画面 7 a の上段、中段、下段の 3 つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」のうちの一つの装飾図柄が表示画面 7 a の上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。

【 0 2 1 8 】

図 5 3 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ「 3 」で停止表示（仮停止表示以後同じ）される。このとき、左装飾図柄 8 L の「 3 」と右装飾図柄 8 R の「 3 」は、いずれも、表示画面 7 a の上段で停止表示される。これにより、表示画面 7 a の上段において、左装飾図柄 8 L の「 3 」と右装飾図柄 8 R の「 3 」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、変動表示中の中装飾図柄 8 C は、他の 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「 3 」および右装飾図柄 8 R の「 3 」）と横方向に並んでいない状態となる。中装飾図柄 8 C は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【 0 2 1 9 】

その後、図 5 3 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の中段で停止表示される。ここでは「 3 」で停止表示される。なお、中装飾図柄 8 C は、図 5 3 (C) とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a の中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、中装飾図柄 8 C は上段で「 3 」が停止表示した場合には、上段の水平ラインで「 3 3 3 」の大当たりになる。一方、中装飾図柄 8 C は「 3 」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合、はずれで確定停止する。そして、図 5 3 (C) のように、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と同じ数字「 3 」であり、かつ、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R と異なる横ライン（水平ライン）、すなわち、中段または下段に停止表示する場合には、チャンス演出として、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の一方が再び下方に移動し、中装飾図柄 8 C と並び、他方が再変動する。

【 0 2 2 0 】

すなわち、図 5 3 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C の「 3 」が中段で停止表示した場合、その後、図 5 3 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L （または右装飾図柄 9 R ）が再び下方に移動し、中段で停止表示される。これにより、3 つの装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C ）が同じ数字で横方向に並んだため、図 5 3 (E) に示すように、並んでいない残りの装飾図柄（右装飾図柄 8 R ）について、再変動が実行される。

【 0 2 2 1 】

図 5 3 (E) の右装飾図柄 8 R の再変動の後、図 5 3 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の中段で停止表示される。ここでは「 3 」で停止表示される。これにより、水平ラインで「 3 3 3 」の大当たりになる。なお、右装飾図柄 8 R は、図 5 3 (F) とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と異なる数字で停止表示する場合がある。例えば、右装飾図柄 8 R は「 3 」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合、はずれで確定停止する。一方、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と同じ数字「 3 」であり、かつ、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と異なるライン（水平ライン）に停止表示する場合には、チャンス演出として、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C の一方が再び移動し、右装飾図柄 8 R と並び、他方が再変動する。

【 0 2 2 2 】

図 5 3 (G) ~ (L) では、図 5 3 (A) ~ (F) とは別の 1 変動の例を示している。別の 1 変動では、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 が高速変動表示される。その後、図 5 3 (G) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの 2 つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C ）は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の上段で「 3 」で停止表示される。ここでも、装飾図柄は、表示画面 7 a の上段、中段、下段の 3 つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」のうちの一つの装飾図柄が表示画面 7 a の上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。図 5 3 (G) では、表示画面 7 a の上段において、左装飾図柄 8 L の「 3 」と中装飾図柄 8 C の「 3 」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、変動中の右装飾図柄 8 R は、他の 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「 3 」および中装飾図柄 8 C の「 3 」）と横方向に並んでいない状態となる。

【 0 2 2 3 】

なお、3 つの装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの 2 つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C ）は、図 5 3 (G) とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a の上段のほか、中段や下段で停止する場合がある。また、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C は、互いに異なる数字で停止表示する場合があり、また、互いに異なる上下方向の位置で停止表示する場合があ

る。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C は互いに異なる数字で停止表示した場合、はずれで確定停止する。そして、図 5 3 (G) のように、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C が同じ数字であり、かつ、同じ横ライン (水平ライン) に停止表示する場合には、チャンス演出として 3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再変動し、当たりの期待度が高いこと (例えば 3 0 %) であることが示唆される。3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄として、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C の組み合わせ以外の組み合わせが停止表示する場合もある。

【 0 2 2 4 】

すなわち、図 5 3 (G) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) の停止表示によって、2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) が同じ数字で横方向に並んだため、図 5 3 (H) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R の再変動が実行される。これにより、当たりの期待度が高いこと (例えば 3 0 %) であることが示唆される。

10

【 0 2 2 5 】

その後、図 5 3 (I) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (ここでは、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R) は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の中段で「 3 」で停止表示される。図 5 3 (I) では、表示画面 7 a の中段において、中装飾図柄 8 C の「 3 」と右装飾図柄 8 R の「 3 」が横方向 (水平方向) に並んだ状態になり、変動中の左装飾図柄 8 L は、他の 2 つの装飾図柄 (中装飾図柄 8 C の「 3 」および右装飾図柄 8 R の「 3 」) と横方向に並んでいない状態となる。

20

【 0 2 2 6 】

なお、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (ここでは、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R) は、図 5 3 (I) とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、互いに異なる数字で停止表示する場合があり、また、互いに異なる上下方向の位置で停止表示する場合がある。中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は互いに異なる数字で停止表示した場合、はずれで確定停止する。そして、図 5 3 (I) のように、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R が同じ数字であり、かつ、同じ横ライン (水平ライン) に停止表示する場合には、チャンス演出 (2 回目) として 3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再変動し、当たりの期待度が高いこと (例えば 6 0 %) であることが示唆される。3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄として、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R の組み合わせ以外の組み合わせが停止表示する場合もある。

30

【 0 2 2 7 】

すなわち、図 5 3 (I) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (ここでは、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R) の停止表示によって、2 つの装飾図柄 (中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R) が同じ数字で横方向に並んだため、図 5 3 (J) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R の再変動が実行される。2 回目のこの演出により、当たりの期待度がさらに高いこと (例えば 6 0) であることが示唆される。

40

【 0 2 2 8 】

その後、図 5 3 (K) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の下段で「 3 」で停止表示される。図 5 3 (K) では、表示画面 7 a の下段において、左装飾図柄 8 L の「 3 」と右装飾図柄 8 R の「 3 」が横方向 (水平方向) に並んだ状態になり、変動中の中装飾図柄 8 C は、他の 2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L の「 3 」および右装飾図柄 8 R の「 3 」) と横方向に並んでいない状態となる。

【 0 2 2 9 】

50

なお、3つの装飾図柄8 L、8 C、8 Rのうちの2つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 R）は、図5 3（K）とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rは、表示画面7 aの下段のほか、中段や上段で停止する場合がある。また、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rは、互いに異なる数字で停止表示する場合があり、また、互いに異なる上下方向の位置で停止表示する場合がある。左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rは互いに異なる数字で停止表示した場合、はずれで確定停止する。そして、図5 3（K）のように、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rが同じ数字であり、かつ、同じ横ライン（水平ライン）に停止表示する場合には、チャンス演出（3回目）として再変動していない残りの1つの装飾図柄（ここでは中装飾図柄8 C）が左装飾図柄8 Lおよび右装飾図柄8 Rと同じ数字図柄（ここでは「3」）で停止表示され、大当たりとなる。3つの装飾図柄8 L、8 C、8 Rのうちの2つの装飾図柄として、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rの組み合わせ以外の組み合わせが停止表示する場合もある。

10

【0 2 3 0】

すなわち、図5 3（K）に示すように、3つの装飾図柄8 L、8 C、8 Rのうちの2つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 R）の停止表示によって、2つの装飾図柄（左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 R）が同じ数字で横方向に並んだため、3回目のチャンス演出により、図5 3（L）に示すように、「3 3 3」の大当たりの態様で停止表示される。

20

【0 2 3 1】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄横並び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 1（C）に示すように、表示画面7 aに中装飾図柄8 Cと左装飾図柄8 Lが水平方向に沿って並び、かつ、右装飾図柄8 Rが中装飾図柄8 Cと水平方向に沿って並んでいない状態の第1の演出と、図5 1（D）に示すように、第1の演出の後、中装飾図柄8 Cと右装飾図柄8 Rが水平方向に沿って並び、かつ、左装飾図柄8 Lが中装飾図柄8 Cと水平方向に沿って並んでいない状態の第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 2（C）、（F）、図5 3（C）、（D）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 1（C）に示すように、第1の演出では、中装飾図柄8 Cは、表示画面7 aの上段において仮停止して左装飾図柄8 Lと水平方向に並び、図5 1（D）に示すように、第2の演出では、仮停止の後、変動方向（下方向）に移動して、表示画面7 aの下段において再び仮停止して右装飾図柄8 Rと水平方向に並ぶ。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 2（C）、（F）、図5 3（C）、（D）についても同様である。

〔効果3〕

40

上記実施形態の遊技機1では、図5 2（D）に示すように、第1の演出では、右装飾図柄8 Rは変動しており、図5 2（F）に示すように、第2の演出では、右装飾図柄8 Rは仮停止している。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（B）、（D）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 1～5 3に示すように、仮停止している中装飾図柄8 Cと、左装飾図柄8 Lと、右装飾図柄8 Rは、互いに同じ数字「3」を表している。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。

50

【 0 2 3 2 】

[変形例]

以下に、装飾図柄横並び演出の変形例を示す。

[変形例 1]

装飾図柄横並び演出 A ~ C の構成は、適宜組み合わせてもよい。また、装飾図柄横並び演出 A ~ C の構成は、例示であり、一部の演出を備えていなくてもよい。

【 0 2 3 3 】

[変形例 2]

装飾図柄横並び演出 A ~ C では、中装飾図柄 8 C と、左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R は、互いに同じ数字「 3 」が仮停止するものとした。しかし、装飾図柄横並び演出 A ~ C では、中装飾図柄 8 C と、左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R は、少なくとも 1 つが異なる数字で仮停止してもよい。

【 0 2 3 4 】

[変形例 3]

装飾図柄横並び演出 A ~ C において、中装飾図柄 8 C の移動や仮停止タイミングと、左装飾図柄 8 L の移動や仮停止タイミングと入れ替えてもよい。また、中装飾図柄 8 C の移動や仮停止タイミングと、右装飾図柄 8 R の移動や仮停止タイミングと入れ替えてもよい。また、左装飾図柄 8 L の移動や仮停止タイミングと、右装飾図柄 8 R の移動や仮停止タイミングと入れ替えてもよい。

【 0 2 3 5 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 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、一つの数字が表された第 1 の装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、一つの数字が表された第 2 の装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、一つの数字が表された第 3 の装飾図柄であり、
前記表示手段に、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄が第 1 の方向に沿って並び、かつ、前記第 3 の装飾図が前記第 1 の装飾図柄と前記第 1 の方向に沿って並んでいない状態の第 1 の演出と、

前記第 1 の演出の後、前記第 1 の装飾図柄と前記第 3 の装飾図が前記第 1 の方向に沿って並び、かつ、前記第 2 の装飾図柄が前記第 1 の装飾図柄と前記第 1 の方向に沿って並んでいない状態の第 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 1 の演出では、前記第 1 の装飾図柄は、前記表示手段の第 1 の位置において仮停止して前記第 2 の装飾図柄と水平方向に並び、

前記第 2 の演出では、前記仮停止の後、変動方向に移動して、前記表示手段の第 2 の位置において再び仮停止して前記第 3 の装飾図柄と水平方向に並び、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 3]

態様 A 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記第 3 の装飾図柄は変動しており、

前記第 2 の演出では、前記第 3 の装飾図柄は仮停止している、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 4]

態様 A 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の装飾図柄と、前記第 2 の装飾図柄と、前記第 3 の装飾図柄は、互いに同じ数字を表している、

ことを特徴とする遊技機。

【0236】

以下に図54～56を用いて装飾図柄逆移動演出A～Cについて説明する。この装飾図柄逆移動演出は、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、装飾図柄逆移動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に画像を表示させる。

【0237】

[装飾図柄逆移動演出A]

図54は、装飾図柄逆移動演出Aを説明するための図である。装飾図柄逆移動演出は、表示画面7aに表示されている3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうち、2以上の装飾図柄が仮停止し、その中の1以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは逆方向（上方向）に移動した後、最初に仮停止した位置とは異なる位置で停止する演出である。図54（A）～（D）では、特図変動の1変動の例を示し、図54（E）～（H）では、他の1変動の例を示している。図54（I）～（L）では、さらに他の1変動の例を示している。

10

【0238】

装飾図柄逆移動演出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が高速変動表示される。ここでは、保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが表示されていないが、表示されていてもよい。

20

【0239】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、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。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図54（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図55（D）の中装飾図柄8Cのように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。

30

【0240】

図54（B）に示すように、3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C）は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面7aの下段で「3」で停止表示（仮停止表示）される。ここでは、装飾図柄は、表示画面7aの上段、中段、下段の3つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「123456789」のうちの一つの装飾図柄が表示画面7aの上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。右装飾図柄8Rは、高速変動表示の状態を維持している。これにより、表示画面7aの下段において、左装飾図柄8Lの「3」と中装飾図柄8Cの「3」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、変動表示中の。右装飾図柄8Rは、他の2つの装飾図柄（左装飾図柄8Lの「3」および中装飾図柄8Cの「3」）と横方向に並んでいない状態となる。

40

50

【 0 2 4 1 】

図 5 4 (B) に示すように、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) が同時に停止表示することで後述する期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。

【 0 2 4 2 】

図 5 4 (C) には期待度示唆演出の一例が示されている。期待度示唆演出では、表示画面 7 a の下段または中段で停止表示 (仮停止表示) している 2つの装飾図柄のうちの 1以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向 (下方向) とは反対の方向 (上方向) に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分 (例えば、下段 中段) のとき、当たりの期待度は 20 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分 (下段 上段) のとき、当たりの期待度は 30 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分 (例えば、下段 中段) のとき、当たりの期待度は 40 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分 (下段 上段) のとき、当たりの期待度は 50 % であることが示唆される。

【 0 2 4 3 】

図 5 4 (C) では、表示画面 7 a の下段で停止表示 (仮停止表示) している 2つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) のうちの 2つの装飾図柄が表示を維持しながら変動方向 (下方向) とは反対の方向 (上方向) に移動する。そして、2つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) は表示画面 7 a の上段で停止表示される。これにより、当該変動における当たりの期待度が 50 % であることが示唆される (上方向に移動する装飾図柄の数が 2、移動量が二段分 (下段 上段) のため)。

【 0 2 4 4 】

その後、図 5 4 (D) に示すように、右装飾図柄 8 R が減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、表示画面 7 a の上段で「3」で停止表示 (仮停止表示) される。これにより、表示画面 7 a の上段において「3 3 3」の大当たりの態様で確定停止し、大当たりが報知される。

【 0 2 4 5 】

なお、右装飾図柄 8 R は、図 5 4 (D) とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の上段のほか、中段や下段で停止する場合がある。また、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、右装飾図柄 8 R は「3」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合、はずれで確定停止する。そして、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と同じ数字「3」であり、かつ、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と上下方向が異なる位置 (ここでは、中段および下段) で停止表示する場合には、チャンス演出として 3つの装飾図柄のうち、水平ラインが揃っていない 1つの装飾図柄 (ここでは右装飾図柄 8 R) の再変動演出が実行される。

【 0 2 4 6 】

図 5 4 (E) ~ (H) では、図 5 4 (A) ~ (D) とは別の 1 変動の例を示している。別の 1 変動では、まず、図 5 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 が高速変動表示される。その後、図 5 4 (B) に示すように、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の下段で「3」で停止表示 (仮停止表示) される。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示の状態を維持している。3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) が同時に停止表示することで期待度示唆演出が

実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。期待度示唆演出では、表示画面 7 a の下段または中段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄のうちの 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分（例えば、下段 中段）のとき、当たりの期待度は 20 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分（下段 上段）のとき、当たりの期待度は 30 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分（例えば、下段 中段）のとき、当たりの期待度は 40 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分（下段 上段）のとき、当たりの期待度は 50 % であることが示唆される。

10

【0247】

図 5 4（B）の後、図 5 4（E）では、表示画面 7 a の下段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C）のうちの 1 つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C）が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動する。そして、1 つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C）は表示画面 7 a の中段で停止表示される。これにより、当該変動における当たりの期待度が 20 % であることが示唆される（上方向に移動する装飾図柄の数が 1、移動量が一段分（下段 中段）のため）。

20

【0248】

その後、図 5 4（F）に示すように、右装飾図柄 8 R が減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、表示画面 7 a の中段で「3」で停止表示（仮停止表示）される。これにより、表示画面 7 a の中段において 2 つの「3」の装飾図柄（中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R）が水平方向に並んだ状態になる。

【0249】

なお、右装飾図柄 8 R は、図 5 4（F）とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、右装飾図柄 8 R は「3」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合、はずれで確定停止する。そして、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と同じ数字「3」であり、かつ、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C の一方と上下方向が同じ位置（ここでは、中段または下段）で停止表示する場合には、チャンス演出として 3 つの装飾図柄のうち、水平ラインが揃っていない 1 つの装飾図柄（ここでは左装飾図柄 8 L）の再変動演出が実行される。

30

【0250】

すなわち、図 5 4（F）に示すように、右装飾図柄 8 R の「3」が中段で停止表示した場合、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R）が同じ数字で横方向に並んだため、図 5 4（G）に示すように、並んでいない残りの装飾図柄（左装飾図柄 8 L）について、再変動が実行される。

40

【0251】

図 5 4（G）の左装飾図柄 8 L の再変動の後、図 5 4（H）に示すように、左装飾図柄 8 L が表示画面 7 a の中段で停止表示される。ここでは「4」で停止表示される。これにより、「433」のはずれが報知される。なお、左装飾図柄 8 L は、図 5 4（H）とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、左装飾図柄 8 L は、表示画面 7 a の中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、左装飾図柄 8 L は、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R と同じ数字で停止表示する場合がある。一例として、左装飾図柄 8 L は中段で「3」が停止表示した場合には、水平ラインで「333」の大当たりで確定停止する。

【0252】

50

図 5 4 (I) ~ (L) では、図 5 4 (A) ~ (D) とは別の 1 変動の例を示している。別の 1 変動では、まず、図 5 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 が高速変動表示される。その後、図 5 4 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の下段で「3」で停止表示 (仮停止表示) される。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示の状態を維持している。3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) が同時に停止表示することで期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。期待度示唆演出では、表示画面 7 a の下段または中段で停止表示 (仮停止表示) している 2 つの装飾図柄のうちの 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向 (下方向) とは反対の方向 (上方向) に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分 (例えば、下段 中段) のとき、当たりの期待度は 20 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分 (下段 上段) のとき、当たりの期待度は 30 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分 (例えば、下段 中段) のとき、当たりの期待度は 40 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分 (下段 上段) のとき、当たりの期待度は 50 % であることが示唆される。

【0253】

図 5 4 (B) の後、図 5 4 (I) では、表示画面 7 a の下段で停止表示 (仮停止表示) している 2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) のうちの 1 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L) が表示を維持しながら変動方向 (下方向) とは反対の方向 (上方向) に移動する。そして、1 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L) は表示画面 7 a の上段で停止表示される。これにより、当該変動における当たりの期待度が 30 % であることが示唆される (上方向に移動する装飾図柄の数が 1、移動量が二段分 (下段 上段) のため)。

【0254】

その後、図 5 4 (J) に示すように、右装飾図柄 8 R が減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、表示画面 7 a の上段で「3」で停止表示 (仮停止表示) される。これにより、表示画面 7 a の上段において 2 つの「3」の装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が水平方向に並んだ状態になる。

【0255】

なお、右装飾図柄 8 R は、図 5 4 (J) とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の上段のほか、中段や下段で停止する場合がある。また、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、右装飾図柄 8 R は「3」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合、はずれで確定停止する。そして、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と同じ数字「3」であり、かつ、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C の一方と上下方向が同じ位置 (ここでは、上段または下段) で停止表示する場合には、チャンス演出として 3 つの装飾図柄のうち、水平ラインが揃っていない 1 つの装飾図柄 (ここでは中装飾図柄 8 C) の再変動演出が実行される。

【0256】

すなわち、図 5 4 (J) に示すように、右装飾図柄 8 R の「3」が上段で停止表示した場合、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が同じ数字で横方向に並んだため、図 5 4 (K) に示すように、並んでいない残りの装飾図柄 (中装飾図柄 8 C) について、再変動が実行される。

【0257】

図 5 4 (K) の中装飾図柄 8 C の再変動の後、図 5 4 (L) に示すように、中装飾図柄

8 C が表示画面 7 a の上段で停止表示される。ここでは「4」で停止表示される。これにより、「3 4 3」のはずれが報知される。なお、中装飾図柄 8 C は、図 5 4 (L) とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a の上段のほか、中段や下段で停止する場合がある。また、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と同じ数字で停止表示する場合がある。一例として、中装飾図柄 8 C は上段で「3」が停止表示した場合には、水平ラインで「3 3 3」の大当たりで確定停止する。

【 0 2 5 8 】

[装飾図柄逆移動演出 B]

図 5 5 は、装飾図柄逆移動演出 B を説明するための図である。装飾図柄逆移動演出は、表示画面 7 a に表示されている 3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、2 以上の装飾図柄が仮停止し、その中の 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは逆方向（上方向）に移動した後、最初に仮停止した位置とは異なる位置で停止する演出である。図 5 5 (A) ~ (G) では、特図変動の 1 変動の例を示し、図 5 5 (H) ~ (J) では、他の 1 変動の例を示している。図 5 5 (K) ~ (L) では、さらに他の 1 変動の例を示している。

10

【 0 2 5 9 】

装飾図柄逆移動演出 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 が高速変動表示される。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 が表示されていないが、表示されていてもよい。

20

【 0 2 6 0 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 5 5 (A) に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 5 5 (D) の中装飾図柄 8 C のように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

30

【 0 2 6 1 】

図 5 5 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R ）は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の上段で「3」で停止表示（仮停止表示）される。ここでは、装飾図柄は、表示画面 7 a の上段、中段、下段の 3 つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」のうちの一つの装飾図柄が表示画面 7 a の上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示の状態を維持している。これにより、表示画面 7 a の上段において、左装飾図柄 8 L の「3」と右装飾図柄 8 R の「3」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、変動表示中の中装飾図柄 8 C は、他の 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「3」および右装飾図柄 8 R の「3」）と横方向に並んでいない状態となる。

40

50

【 0 2 6 2 】

図 5 5 (B) に示すように、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの2つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が同時に停止表示することで後述する期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。

【 0 2 6 3 】

図 5 5 (C) (D) には期待度示唆演出の一例が示されている。期待度示唆演出では、表示画面 7 a の下段または中段で停止表示 (仮停止表示) している2つの装飾図柄のうちの1以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向 (下方向) とは反対の方向 (上方向) に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が0のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が1で、移動量が一段分 (例えば、下段 中段) のとき、当たりの期待度は20%であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が1で、移動量が二段分 (下段 上段) のとき、当たりの期待度は30%であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が2で、移動量が一段分 (例えば、下段 中段) のとき、当たりの期待度は40%であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が2で、移動量が二段分 (下段 上段) のとき、当たりの期待度は50%であることが示唆される。

【 0 2 6 4 】

期待度示唆演出が開始されると、図 5 5 (C) に示すように、まず、表示画面 7 a の上段で停止表示 (仮停止表示) している2つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が表示を維持しながら変動方向 (下方向) に移動し、下段で停止する。ここでは、期待度示唆演出が開始されると、2つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が下方に二段移動するものとしたが、異なる態様となる場合もある。すなわち、下方に移動する装飾図柄が1つの場合もあるし、下方に一段だけ移動する場合もある。下方に移動する装飾図柄が1つで一段の場合、その後、上方向に移動する装飾図柄の数が0か1であり、2ではないことが示唆され、また、上方に移動する装飾図柄の数が1の場合、移動量が一段になることが示唆される。すなわち、大当たりの期待度が示唆されないか、20%のいずれかであることが示唆される。図 5 5 (C) では、2つの装飾図柄が二段下方に移動したため、大当たりの期待度は示唆されないか、20%、30%、40%、50%のいずれかであることが示唆される。

【 0 2 6 5 】

図 5 5 (D) では、表示画面 7 a の下段で停止表示 (仮停止表示) している2つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) のうちの1つの装飾図柄 (右装飾図柄 8 R) が表示を維持しながら変動方向 (下方向) とは反対の方向 (上方向) に移動する。そして、1つの装飾図柄 (右装飾図柄 8 R) は表示画面 7 a の中段で停止表示される。1つの装飾図柄 (右装飾図柄 8 R) が移動するタイミングは、低速変動中の中装飾図柄 8 C において「3」がフレームインしたタイミングと同じであり、中段に到着するタイミングも同じとなっている。この演出により、当該変動における当たりの期待度が20%であることが示唆される (上方向に移動する装飾図柄の数が1、移動量が一段分 (下段 中段) のため)。

【 0 2 6 6 】

その後、図 5 5 (E) に示すように、低速変動中の中装飾図柄 8 C の「3」と、上方に移動した右装飾図柄 8 R の「3」とが同じタイミングで表示画面 7 a の中段に停止表示される。これにより、表示画面 7 a の中段において2つの「3」の装飾図柄 (中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R) が水平方向に並んだ状態になる。このように、3つの装飾図柄が同じ数字「3」であり、かつ、そのうちの2つの装飾図柄が水平方向に並び、1つの装飾図柄が他の2つの装飾図柄と水平方向に並んでいない状態になる場合には、チャンス演出として3つの装飾図柄のうち、水平ラインが揃っていない1つの装飾図柄 (ここでは左装飾

図柄 8 L) の再変動演出が実行される。

【 0 2 6 7 】

すなわち、図 5 5 (E) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R) が同じ数字で横方向に並んだため、図 5 5 (F) に示すように、並んでいない残りの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L) について、再変動が実行される。

【 0 2 6 8 】

図 5 5 (F) の左装飾図柄 8 L の再変動の後、図 5 5 (G) に示すように、左装飾図柄 8 L が表示画面 7 a の中段で停止表示される。ここでは「 4 」で停止表示される。これにより、「 4 3 3 」のはずれが報知される。なお、左装飾図柄 8 L は、図 5 5 (G) とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、左装飾図柄 8 L は、表示画面 7 a の中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、左装飾図柄 8 L は、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R と同じ数字で停止表示する場合がある。一例として、左装飾図柄 8 L は中段で「 3 」が停止表示した場合には、水平ラインで「 3 3 3 」の大当たりで確定停止する。

【 0 2 6 9 】

図 5 5 (H) ~ (J) では、図 5 5 (A) ~ (G) とは別の 1 変動の例を示している。別の 1 変動では、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 が高速変動表示される。その後、図 5 5 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の上段で「 3 」で停止表示 (仮停止表示) される。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示の状態を維持している。これにより、表示画面 7 a の上段において、左装飾図柄 8 L の「 3 」と右装飾図柄 8 R の「 3 」が横方向 (水平方向) に並んだ状態になり、変動表示中の中装飾図柄 8 C は、他の 2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L の「 3 」および右装飾図柄 8 R の「 3 」) と横方向に並んでいない状態となる。3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が同時に停止表示することで期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。期待度示唆演出では、表示画面 7 a の下段または中段で停止表示 (仮停止表示) している 2 つの装飾図柄のうちの 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向 (下方向) とは反対の方向 (上方向) に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分 (例えば、下段 中段) のとき、当たりの期待度は 2 0 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分 (下段 上段) のとき、当たりの期待度は 3 0 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分 (例えば、下段 中段) のとき、当たりの期待度は 4 0 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分 (下段 上段) のとき、当たりの期待度は 5 0 % であることが示唆される。

【 0 2 7 0 】

期待度示唆演出が開始されると、図 5 5 (H) に示すように、まず、表示画面 7 a の上段で停止表示 (仮停止表示) している 2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) のうちの 1 つの装飾図柄 (右装飾図柄 8 R) が表示を維持しながら変動方向 (下方向) に移動し、下段で停止する。ここでは、期待度示唆演出が開始されると、1 つの装飾図柄 (右装飾図柄 8 R) が下方に二段移動するものとしたが、異なる態様となる場合もある。すなわち、下方に移動する装飾図柄が 2 つの場合もあるし、下方に一段だけ移動する場合もある。下方に移動する装飾図柄が 1 つで一段の場合、その後、上方向に移動する装飾図柄の数が 0 か 1 であり、2 ではないことが示唆され、また、上方に移動する装飾図柄の数

が 1 の場合、移動量が一段になることが示唆される。すなわち、大当たりの期待度が示唆されないか、20%のいずれかであることが示唆される。図 55 (H) では、1 つの装飾図柄が二段下方に移動したため、大当たりの期待度は示唆されないか、20%、30%のいずれかであることが示唆される。

【0271】

図 55 (I) では、表示画面 7 a の下段で停止表示 (仮停止表示) している 1 つの装飾図柄 (右装飾図柄 8 R) が表示を維持しながら変動方向 (下方向) とは反対の方向 (上方向) に移動する。そして、1 つの装飾図柄 (右装飾図柄 8 R) は表示画面 7 a の上段で停止表示される。この演出により、当該変動における当たりの期待度が 30% であることが示唆される (上方向に移動する装飾図柄の数が 1、移動量が二段分 (下段 上段) のため)。

【0272】

その後、図 55 (J) に示すように、低速変動中の中装飾図柄 8 C の「4」と、上方に移動した右装飾図柄 8 R の「3」とが同じタイミングで表示画面 7 a の上段に停止表示される。これにより、表示画面 7 a の上段において 3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「343」のはずれ態様で水平方向に並び確定停止する。

【0273】

図 55 (K) ~ (L) では、図 55 (A) ~ (G) とは別の 1 変動の例を示している。別の 1 変動では、まず、図 55 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示される。その後、図 55 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の上段で「3」で停止表示 (仮停止表示) される。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示の状態を維持している。これにより、表示画面 7 a の上段において、左装飾図柄 8 L の「3」と右装飾図柄 8 R の「3」が横方向 (水平方向) に並んだ状態になり、変動表示中の中装飾図柄 8 C は、他の 2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L の「3」および右装飾図柄 8 R の「3」と横方向に並んでいない状態となる。3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が同時に停止表示することで期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。期待度示唆演出では、表示画面 7 a の下段または中段で停止表示 (仮停止表示) している 2 つの装飾図柄のうちの 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向 (下方向) とは反対の方向 (上方向) に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分 (例えば、下段 中段) のとき、当たりの期待度は 20% であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分 (下段 上段) のとき、当たりの期待度は 30% であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分 (例えば、下段 中段) のとき、当たりの期待度は 40% であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分 (下段 上段) のとき、当たりの期待度は 50% であることが示唆される。

【0274】

期待度示唆演出が開始されると、図 55 (C) に示すように、まず、表示画面 7 a の上段で停止表示 (仮停止表示) している 2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が表示を維持しながら変動方向 (下方向) に移動し、下段で停止する。ここでは、期待度示唆演出が開始されると、2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が下方に二段移動するものとしたが、異なる態様となる場合もある。すなわち、下方に移動する装飾図柄が 1 つの場合もあるし、下方に一段だけ移動する場合もある。下方に移動する装飾図柄が 1 つで一段の場合、その後、上方向に移動する装飾図柄の数が 0 か 1 であり、2

ではないことが示唆され、また、上方に移動する装飾図柄の数が 1 の場合、移動量が一段になることが示唆される。すなわち、大当たりの期待度が示唆されないか、20%のいずれかであることが示唆される。図 55 (C) では、2 つの装飾図柄が二段下方に移動したため、大当たりの期待度は示唆されないか、20%、30%、40%、50%のいずれかであることが示唆される。

【0275】

図 55 (C) の後、図 55 (K) では、表示画面 7 a の下段で停止表示 (仮停止表示) している 2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) のうちの 2 つの装飾図柄が表示を維持しながら変動方向 (下方) とは反対の方向 (上方) に移動する。そして、2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) は表示画面 7 a の上段で停止表示される。これにより、当該変動における当たりの期待度が 50% であることが示唆される (上方に移動する装飾図柄の数が 2、移動量が二段分 (下段 上段) のため)。

【0276】

その後、図 55 (L) に示すように、低速変動中の中装飾図柄 8 C の「3」と、上方に移動した 2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) の「3」とが同じタイミングで表示画面 7 a の上段に停止表示される。これにより、表示画面 7 a の上段において 3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「333」の当たり態様で水平方向に並び確定停止する。

【0277】

[装飾図柄逆移動演出 C]

図 56 は、装飾図柄逆移動演出 C を説明するための図である。装飾図柄逆移動演出は、表示画面 7 a に表示されている 3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、2 以上の装飾図柄が仮停止し、その中の 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向 (下方) とは逆方向 (上方) に移動した後、最初に仮停止した位置とは異なる位置で停止する演出である。図 56 (A) ~ (F) では、特図変動の 1 変動の例を示し、図 56 (G) ~ (L) では、他の 1 変動の例を示している。

【0278】

装飾図柄逆移動演出 C では、まず、図 56 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示される。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 が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0279】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向 (上下方向) に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 56 (A) に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 56 (D) の中装飾図柄 8 C のように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0280】

図 56 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄

(ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、左装飾図柄 8 L は表示画面 7 a の上段で「3」で停止表示(仮停止表示)され、右装飾図柄 8 R は表示画面 7 a の下段で「3」で停止表示(仮停止表示)される。ここでは、装飾図柄は、表示画面 7 a の上段、中段、下段の 3 つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」のうちの一つの装飾図柄が表示画面 7 a の上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示の状態を維持している。これにより、左装飾図柄 8 L の「3」と右装飾図柄 8 R の「3」が斜め方向に並んだ状態になり、変動表示中の中装飾図柄 8 C は、他の 2 つの装飾図柄(左装飾図柄 8 L の「3」および右装飾図柄 8 R の「3」)の斜め方向に並んでいない状態となる。

10

【0281】

図 5 6 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄(ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が同時に停止表示することで後述する期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。

【0282】

図 5 6 (C) には期待度示唆演出の一例が示されている。期待度示唆演出では、1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は 20 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は 30 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は 40 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は 50 % であることが示唆される。

20

【0283】

期待度示唆演出が開始されると、図 5 6 (C) に示すように、表示画面 7 a の下段で停止表示(仮停止表示)している 1 つの装飾図柄(右装飾図柄 8 R) が表示を維持しながら変動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動する。そして、1 つの装飾図柄(右装飾図柄 8 R) は表示画面 7 a の上段で停止表示される。この演出により、当該変動における当たりの期待度が 30 % であることが示唆される(上方向に移動する装飾図柄の数が 1、移動量が二段分(下段 上段)のため)。

30

【0284】

その後、図 5 6 (D) (E) に示すように、低速変動中の中装飾図柄 8 C でフレームインしてきた「3」と、上段に停止表示(仮停止表示)されていた 2 つの装飾図柄(左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が水平に並んだ状態で下方に移動する。そして、図 5 6 (F) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示画面 7 a の中段に停止表示される。これにより、水平ラインで「3 3 3」の大当たりで確定停止する。

40

【0285】

図 5 6 (G) ~ (L) では、図 5 6 (A) ~ (F) とは別の 1 変動の例を示している。別の 1 変動では、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 が高速変動表示される。その後、図 5 6 (G) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄(ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、左装飾図柄 8 L は表示画面 7 a の中段で「4」で停止表示(仮停止表示)され、中装飾図柄 8 C は表示画面 7 a の中段で「6」で停止表示(仮停止表示)される。右装飾図柄 8 R は、高速変動表示の状態を維持している。これにより、表示画面 7 a の中段において、左装飾図柄 8 L の「

50

4」と中装飾図柄 8 C の「6」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、変動表示中の右装飾図柄 8 R は、他の 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「4」と中装飾図柄 8 C の「6」）と横方向に並んでいない状態となる。

【0286】

図 5 6（G）に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C）が同時に停止表示することで期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。

【0287】

図 5 6（H）には期待度示唆演出の一例が示されている。期待度示唆演出では、1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分（例えば、下段 中段）のとき、当たりの期待度は 20 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分（下段 上段）のとき、当たりの期待度は 30 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分（例えば、下段 中段）のとき、当たりの期待度は 40 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分（下段 上段）のとき、当たりの期待度は 50 % であることが示唆される。

【0288】

期待度示唆演出が開始されると、図 5 6（H）に示すように、表示画面 7 a の中段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C）が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動する。そして、2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C）は表示画面 7 a の上段で停止表示される。この演出により、当該変動における当たりの期待度が 40 % であることが示唆される（上方向に移動する装飾図柄の数が 2、移動量が一段分（中段 上段）のため）。

【0289】

その後、図 5 6（I）に示すように、低速変動中の右装飾図柄 8 R でフレームインしてきた「4」と、上段に停止表示（仮停止表示）されていた 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「4」と中装飾図柄 8 C の「6」）が水平に並んだ状態で下方に移動する。そして、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「464」で表示画面 7 a の中段に停止表示される。これにより、中装飾図柄 8 C だけが他の 2 つの装飾図柄と数字が異なる状態となるため、中装飾図柄 8 C が再変動される。

【0290】

その後、図 5 6（J）に示すように、中装飾図柄 8 C が再変動されると、2 回目の期待度示唆演出が開始される。具体的には、表示画面 7 a の下段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R）の「4」が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動する。そして、2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R）は表示画面 7 a の上段で停止表示される。この演出により、当該変動における当たりの期待度が 50 % であることが示唆される（上方向に移動する装飾図柄の数が 2、移動量が二段分（中段 上段）のため）。

【0291】

その後、図 5 6（K）に示すように、低速変動中の中装飾図柄 8 C でフレームインしてきた「4」と、上段に停止表示（仮停止表示）されていた 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「4」と中装飾図柄 8 C の「4」）が水平に並んだ状態で下方に移動する。その後、図 5 6（L）に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「444」で表示画面 7 a の下段に停止表示される。これにより、大当たりが確定表示される。

【0292】

10

20

30

40

50

〔効果例〕

以下に、装飾図柄逆移動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 (B) に示すように、表示画面 7 a に、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) が表示画面 7 a の下段で仮停止する第 1 の演出と、図 5 4 (C) に示すように、第 1 の演出の後、表示画面 7 a の下段で仮停止している 2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) のうちの 1 以上の装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) が表示を維持しながら変動方向 (下方向) と反対の方向 (上方向) に移動した後、表示画面 7 a の下段とは異なる位置 (表示画面 7 a の上段) で停止する第 2 の演出と、を実行できる。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 4 (E)、(I)、図 5 5 (D)、(I)、(K)、図 5 6 (C)、(H)、(J) も同様である。

10

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 4 (B) に示すように、前記第 1 の演出では、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、表示画面 7 a の下段で仮停止していない右装飾図柄 8 R は変動方向 (下方向) に移動しており、図 5 4 (B) (C) に示すように、第 2 の演出では、第 1 の演出において変動方向に移動している右装飾図柄 8 R は継続して変動方向 (下方向) に移動した後、仮停止する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 4 (B) (E)、(B) (I)、図 5 5 (B) ~ (D)、(B) (H) (I)、(B) (C) (K)、図 5 6 (B) (C)、(G) (H)、(I) (J) も同様である。

20

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 5 (B) に示すように、第 1 の演出では、表示画面 7 a の上段で仮停止している装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) はリーチ態様になっている。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 (I) (J) も同様である。

【 0 2 9 3 】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄逆移動演出の変形例を示す。

30

〔変形例 1〕

装飾図柄逆移動演出 A ~ C の構成は、適宜組み合わせてもよい。また、装飾図柄逆移動演出 A ~ C の構成は、例示であり、一部の演出を備えていなくてもよい。

【 0 2 9 4 】

〔変形例 2〕

装飾図柄逆移動演出 A ~ C では、中装飾図柄 8 C と、左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R は、互いに同じ数字「3」が仮停止するものとした。しかし、装飾図柄逆移動演出 A ~ C では、中装飾図柄 8 C と、左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R は、少なくとも 1 つが異なる数字で仮停止してもよい。

40

【 0 2 9 5 】

〔変形例 3〕

装飾図柄逆移動演出 A ~ C において、変動方向とは反対の方向に移動する装飾図柄は、図柄の態様を変化させてもよい。例えば、変動方向とは反対の方向に移動する装飾図柄は色が変わってもよいし、大きさが変わってもよい。

【 0 2 9 6 】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 A 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、

50

前記複数種類の画像のうちの一つは、当たりを報知可能な一組の装飾図柄であり、

前記表示手段に、前記一組の装飾図柄のうちの複数の装飾図柄が特定位置で仮停止する第1の演出と、

前記第1の演出の後、前記特定位置で仮停止している前記複数の装飾図柄のうちの1以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向と反対の方向に移動した後、前記特定位置とは異なる位置で停止する第2の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 2 - 2〕

態様 A 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記一組の装飾図柄のうち、前記特定位置で仮停止していない装飾図柄は変動方向に移動しており、

前記第2の演出では、前記第1の演出において変動方向に移動している装飾図柄は継続して変動方向に移動した後、仮停止する、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 2 - 3〕

態様 A 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記特定位置で停止している装飾図柄はリーチ態様になっている、

ことを特徴とする遊技機。

【0297】

以下に図57～59を用いて装飾図柄ワープ演出A～Cについて説明する。この装飾図柄ワープ演出は、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、装飾図柄ワープ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に画像を表示させる。

【0298】

〔装飾図柄ワープ演出A〕

図57は、装飾図柄ワープ演出Aを説明するための図である。装飾図柄ワープ演出は、変動方向（下方向）に移動中の縦の図柄列に含まれる装飾図柄が表示画面7aの第1の領域に達すると、達した部分から順に表示が消え、表示画面7aの第2の領域から、装飾図柄のうち第1の領域に達して消えた部分が順に出現する演出である。図57（A）～（I）では、特図変動の1変動の例を示し、図57（J）～（L）では、他の1変動の例を示している。

【0299】

装飾図柄ワープ演出Aでは、まず、図57（A）に示すように、特図変動中に、表示画面7aの上部に矩形形状の上部領域UEが表示され、表示画面7aの下部に矩形形状の下部領域LEが表示される。そのため、上部領域UEと下部領域LEは、水平方向の位置が異なっている（互いにずれている）。上部領域UEと下部領域LEは、色等によって領域全体が他の部分に対して識別可能な態様となってもよいし、領域の外形が識別できない態様であってもよい。ここでは、上部領域UEと下部領域LEは、領域全体が色と模様によって識別可能になっている。なお、保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが表示されていないが、表示されていてもよい。

【0300】

その後、図57（B）に示すように、上部領域UEから装飾図柄8L、8C、8Rのうちの中装飾図柄8Cが変動方向（下方向）に移動しつつフレームインする。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、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。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示さ

れ、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上方側からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下方側からフレームアウトする。

【0301】

10

図 5 7 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C の図柄列（図柄配列）の最も下に位置する数字図柄「7」が表示画面 7 a の下部の下部領域 L E に到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、下部領域 L E に到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域 U E から順に出現する。ここでは、下部領域 L E に到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域 U E から 2 つ出現する。2 つのうちの 1 つは左装飾図柄 8 L となり、他方は右装飾図柄 8 R となる。図 5 7 (C) では、中装飾図柄 8 C の「7」の下半分が下部領域 L E に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域 L E に到達して表示が消えた中装飾図柄 8 C の「7」の下半分が上部領域 U E から順に出現する。消えた中装飾図柄 8 C の「7」の下半分に対応する部分が上部領域 U E から 2 つ出現し、一方が左装飾図柄 8 L となり、他方が右装飾図柄 8 R となる。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は同じ数字図柄が横に並んだ状態で下方に移動する。

20

【0302】

図 5 7 (D) では、中装飾図柄 8 C の図柄列が引き続き下方に移動し、中装飾図柄 8 C の「4」の下半分が下部領域 L E に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域 L E に到達して表示が消えた中装飾図柄 8 C の「4」の下半分が左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R としてそれぞれ上部領域 U E から順に出現する。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は図柄列が引き続き下方に移動し、数字図柄が表示画面 7 a の下部の下部領域 L E に到達すると表示が消える（視認困難になる）。視認困難になった部分は、改めて上部領域 U E からは出現しない。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は同じ数字図柄が横に並んだ状態で下方に移動する。

30

【0303】

図 5 7 (E) では、中装飾図柄 8 C の図柄列が引き続き下方に移動し、中装飾図柄 8 C の「2」の下半分が下部領域 L E に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域 L E に到達して表示が消えた中装飾図柄 8 C の「2」の下半分が左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R としてそれぞれ上部領域 U E から順に出現する。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は図柄列が引き続き下方に移動し、数字図柄が表示画面 7 a の下部の下部領域 L E に到達すると表示が消える（視認困難になる）。視認困難になった部分は、改めて上部領域 U E からは出現しない。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は同じ数字図柄が横に並んだ状態で下方に移動する。

40

【0304】

図 5 7 (F) では、中装飾図柄 8 C の図柄列が引き続き下方に移動し、中装飾図柄 8 C の「1」の下半分が下部領域 L E に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域 L E に到達して表示が消えた中装飾図柄 8 C の「1」の下半分が左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R としてそれぞれ上部領域 U E から順に出現する。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は図柄列が引き続き下方に移動し、数字図柄が表示画面 7 a の下部の下部領域 L E に到達すると表示が消える（視認困難になる）。視認困難になった部分は、改めて上部領域 U E からは出現しない。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は同じ数字図柄が横に並んだ状態で下方に移動する。

50

【0305】

図 5 7 (F) では、中装飾図柄 8 C は「7 6 5 4 3 2 1 9」の順に表示され、中装飾図

柄 8 C の「 9 」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「 9 」がいちばん最後の数字図柄になっている。中装飾図柄 8 C の図柄列が引き続き下方に移動すると、中装飾図柄 8 C の「 9 」が下部領域 L E に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、図 5 7（ G ）に示すように、中装飾図柄 8 C が表示されない状態となる。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は「 7 6 5 4 3 2 1 9 」の順に移動表示される。中装飾図柄 8 C が表示されない状態になった後、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は「 1 」で仮停止する。ここでは、図 5 7（ H ）に示すように、各図柄配列において、「 7 6 5 4 3 2 1 9 」のうちの一つの数字図柄が表示画面 7 a で仮停止すると、図柄配列における他の数字図柄の表示が消える。これにより「 1 1 」のリーチ態様になる。

【 0 3 0 6 】

10

その後、図 5 7（ H ）では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「 1 」のリーチ状態において、中装飾図柄 8 C が変動した状態で再び表示される。その後、図 5 7（ I ）に示すように、中装飾図柄 8 C が「 1 」で停止表示（仮停止表示）し、「 1 1 1 」の大当たり態様となり、確定停止する。

【 0 3 0 7 】

図 5 7（ J ）～（ L ）では、図 5 7（ A ）～（ I ）とは別の 1 変動の例を示している。別の 1 変動では、まず、上述した図 5 7（ A ）～（ E ）がおこなわれる。図 5 7（ E ）の後、図 5 7（ J ）～（ L ）が実行される。図 5 7（ J ）では、中装飾図柄 8 C は「 7 6 5 4 3 2 1 9 8 7 」の順に表示され、中装飾図柄 8 C の「 7 」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「 7 」がいちばん最後の数字図柄になっている。装飾図柄 8 C の図柄列が引き続き下方に移動すると、中装飾図柄 8 C の「 7 」が下部領域 L E に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、中装飾図柄 8 C が表示されない状態となる。中装飾図柄 8 C が表示されない状態になった後、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は「 8 」で仮停止する。ここでは、図 5 7（ K ）に示すように、各図柄配列において、「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」のうちの一つの数字図柄が表示画面 7 a で仮停止すると、図柄配列における他の数字図柄の表示が消える。これにより「 8 8 」のリーチ態様になる。

20

【 0 3 0 8 】

その後、図 5 7（ K ）では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「 8 」のリーチ状態において、中装飾図柄 8 C が変動した状態で再び表示される。その後、図 5 7（ L ）に示すように、中装飾図柄 8 C が「 8 」で停止表示（仮停止表示）し、「 8 8 8 」の大当たり態様となり、確定停止する。

30

〔装飾図柄ワープ演出 B〕

図 5 8 は、装飾図柄ワープ演出 B を説明するための図である。装飾図柄ワープ演出は、変動方向（下方向）に移動中の縦の図柄列に含まれる装飾図柄が表示画面 7 a の第 1 の領域に達すると、達した部分から順に表示が消え、表示画面 7 a の第 2 の領域から、装飾図柄のうち第 1 の領域に達して消えた部分が順に出現する演出である。

【 0 3 0 9 】

装飾図柄ワープ演出 B では、まず、図 5 8（ A ）に示すように、特図変動中に、表示画面 7 a の上部に矩形形状の上部領域 U E が表示され、表示画面 7 a の下部に矩形形状の下部領域 L E が表示される。そのため、上部領域 U E と下部領域 L E は、水平方向の位置が異なっている（互いにずれている）。上部領域 U E と下部領域 L E は、色等によって領域全体が他の部分に対して識別可能な態様となってもよいし、領域の外形が識別できない態様であってもよい。ここでは、上部領域 U E と下部領域 L E は、領域全体が色と模様によって識別可能になっている。なお、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 が表示されていないが、表示されていてもよい。上部領域 U E から装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの左装飾図柄 8 L が変動方向（下方向）に移動しつつフレームインする。

40

【 0 3 1 0 】

ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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

50

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。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上方側からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下方側からフレームアウトする。

10

【0311】

図58(B)に示すように、左装飾図柄8Lの図柄列（図柄配列）の最も下に位置する数字図柄「7」が表示画面7aの下部の下部領域LEに到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEから順に出現する。ここでは、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEの中央付近から1つ出現する。これが中装飾図柄8Cとなる。図57(B)では、左装飾図柄8Lの「7」の下半分が下部領域LEに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた左装飾図柄8Lの「7」の下半分が上部領域UEから順に出現する。消えた左装飾図柄8Lの「7」の下半分に対応する部分が上部領域UEの中央付近から1つ出現し中装飾図柄8Cとなる。

20

【0312】

図58(C)では、左装飾図柄8Lの図柄列が引き続き下方に移動し、左装飾図柄8Lの「4」の下半分が下部領域LEに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた左装飾図柄8Lの「4」の下半分が中装飾図柄8Cとして上部領域UEから順に出現する。中装飾図柄8Cの図柄列が引き続き下方に移動し、表示画面7aの下部の下部領域LEに到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEから順に出現する。ここでは、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEの右側付近から1つ出現する。これが右装飾図柄8Rとなる。図58(C)では、中装飾図柄8Cの「6」の下端が下部領域LEに到達して表示が消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた中装飾図柄8Cの「6」の下端が上部領域UEから出現する。消えた中装飾図柄8Cの「6」の下端に対応する部分が上部領域UEの右側付近から1つ出現し右装飾図柄8Rとなる。右装飾図柄8Rは図柄列が下方に移動する。

30

【0313】

図58(D)では、左装飾図柄8Lの図柄列が引き続き下方に移動し、左装飾図柄8Lの「2」の下半分が下部領域LEに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた左装飾図柄8Lの「2」の下半分が中装飾図柄8Cとして上部領域UEから順に出現する。中装飾図柄8Cの図柄列が引き続き下方に移動し、表示画面7aの下部の下部領域LEに到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEから順に出現する。ここでは、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEの右側付近から1つ出現する。これが右装飾図柄8Rとなる。図58(D)では、中装飾図柄8Cの「4」が下部領域LEに到達して表示が消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた中装飾図柄8Cの「4」が上部領域UEから出現する。消えた中装飾図柄8Cの「4」が上部領域UEの右側

40

50

付近から1つ出現し右装飾図柄8 Rとなる。右装飾図柄8 Rは図柄列が引き続き下方に移動し、数字図柄が表示画面7 aの下部の下部領域L Eに到達すると表示が消える（視認困難になる）。視認困難になった部分は、改めて上部領域U Eからは出現しない。

【0314】

図58(E)では、左装飾図柄8 Lは「76543219」の順に表示され、左装飾図柄8 Lの「9」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「9」がいちばん最後の数字図柄になっている。左装飾図柄8 Lの図柄列が引き続き下方に移動すると、左装飾図柄8 Lの「9」が下部領域L Eに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、図58(F)に示すように、左装飾図柄8 Lが表示されない状態となる。

【0315】

その後、図58(F)では、中装飾図柄8 Cは左装飾図柄8 Lと同様に「76543219」の順に表示され、中装飾図柄8 Cの「9」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「9」がいちばん最後の数字図柄になっている。中装飾図柄8 Cの図柄列が引き続き下方に移動すると、図58(G)に示すように、中装飾図柄8 Cの「9」が下部領域L Eに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、図58(H)に示すように、中装飾図柄8 Cが表示されない状態となる。

【0316】

図58(I)では、右装飾図柄8 Rは他の2つの装飾図柄8 L、8 Cと同様に「76543219」の順に表示され、右装飾図柄8 Rの「9」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「9」がいちばん最後の数字図柄になっている。右装飾図柄8 Rの図柄列が引き続き下方に移動すると、図58(J)に示すように、右装飾図柄8 Rの「9」が下部領域L Eに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、図58(K)に示すように、中装飾図柄8 Cが表示されない状態となる。これにより、装飾図柄8 L、8 C、8 Rがいずれも表示されていない状態となる。

【0317】

その後、図58(L)に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが表示されていない状態から新たに「888」の大当たりの態様で表示される。

【0318】

[装飾図柄ワープ演出C]

図59は、装飾図柄ワープ演出Cを説明するための図である。装飾図柄ワープ演出は、変動方向（下方向）に移動中の縦の図柄列に含まれる装飾図柄が表示画面7 aの第1の領域に達すると、達した部分から順に表示が消え、表示画面7 aの第2の領域から、装飾図柄のうち第1の領域に達して消えた部分が順に出現する演出である。図59(A)～(I)では、装飾図柄ワープ演出Cの一例を示し、図59(J)～(L)は、他の態様例を示している。

【0319】

装飾図柄ワープ演出Cでは、装飾図柄ワープ演出A（図57）および装飾図柄ワープ演出B（図58）と異なり、視認可能な上部領域U Eと下部領域L Eが表示されない。代わりに、領域全体が他の部分に対して識別困難な左下領域E L 1、左上領域E L 2、右下領域E R 1、右上領域E R 2、中下領域E C 1、中上領域E C 2が設定される。以後、左上領域E L 2、右上領域E R 2、中上領域E C 2をまとめて「上領域E L 2、E C 2、E R 2」とも呼び、左下領域E L 1、右下領域E R 1、中下領域E C 1をまとめて「下領域E L 1、E C 1、E R 1」とも呼ぶ。これらの領域には、表示画面7 aの他の領域と区別無く背景画像等が表示されるため、遊技者は領域の内外を識別することができない。これらの領域はここでは矩形として説明しているが、領域の形状は任意の形状とすることができる。上領域E L 2、E C 2、E R 2と下領域E L 1、E C 1、E R 1は、水平方向の位置が異なっている（互いにずれている）。図59(A)に示すように、特図変動中に、表示画面7 aの上端から装飾図柄8 L、8 C、8 Rのうちの左装飾図柄8 Lが変動方向（下方向）に移動しつつフレームインする。

【0320】

10

20

30

40

50

ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上方側からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下方側からフレームアウトする。

10

【0321】

図 5 9（B）に示すように、左装飾図柄 8 L の図柄列（図柄配列）の最も下に位置する数字図柄「7」が表示画面 7 a の下部の左下領域 E L 1 に到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、左下領域 E L 1 に到達して消えた部分（視認困難になった部分）が左上領域 E L 2 から順に出現し下方に移動する。左上領域 E L 2 から出現した数字図柄も左装飾図柄 8 L である。すなわち、左装飾図柄 8 L が 2 列になって表示される。図 5 9（B）では、左装飾図柄 8 L の「7」の下半分が左下領域 E L 1 に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、左下領域 E L 1 に到達して表示が消えた左装飾図柄 8 L の「7」の下半分が左上領域 E L 2 から順に出現する。消えた左装飾図柄 8 L の「7」の下半分に対応する部分が左上領域 E L 2 から出現して左装飾図柄 8 L の 2 列目となる。

20

【0322】

図 5 9（C）では、左装飾図柄 8 L の図柄列が引き続き下方に移動し、左装飾図柄 8 L の「4」の下半分が左下領域 E L 1 に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、左下領域 E L 1 に到達して表示が消えた左装飾図柄 8 L の「4」の下半分が左上領域 E L 2 から順に出現する。表示画面 7 a の上端から右装飾図柄 8 R が変動方向（下方向）に移動しつつフレームインする。

30

【0323】

図 5 9（D）に示すように、右装飾図柄 8 R の図柄列（図柄配列）の最も下に位置する数字図柄「7」が表示画面 7 a の下部の右下領域 E R 1 に到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、右下領域 E R 1 に到達して消えた部分（視認困難になった部分）が右上領域 E R 2 から順に出現し下方に移動する。右上領域 E R 2 から出現した数字図柄も右装飾図柄 8 R である。すなわち、右装飾図柄 8 R が 2 列になって表示される。図 5 9（D）では、右装飾図柄 8 R の「7」の下半分が右下領域 E R 1 に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、右下領域 E R 1 に到達して表示が消えた右装飾図柄 8 R の「7」の下半分が右上領域 E R 2 から順に出現する。消えた右装飾図柄 8 R の「7」の下半分に対応する部分が右上領域 E R 2 から出現して右装飾図柄 8 R の 2 列目となる。表示画面 7 a の上端から中装飾図柄 8 C が変動方向（下方向）に移動しつつフレームインする。左装飾図柄 8 L の図柄列が引き続き下方に移動し、左装飾図柄 8 L の「2」の下半分が左下領域 E L 1 に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、左下領域 E L 1 に到達して表示が消えた左装飾図柄 8 L の「2」の下半分が左上領域 E L 2 から順に出現する。

40

【0324】

図 5 9（E）に示すように、中装飾図柄 8 C の図柄列（図柄配列）の最も下に位置する数字図柄「7」が表示画面 7 a の下部の中下領域 E C 1 に到達すると、到達した部分から

50

順に表示が消える（視認困難になる）。そして、中下領域 E C 1 に到達して消えた部分（視認困難になった部分）が中上領域 E C 2 から順に出現し下方に移動する。中上領域 E C 2 から出現した数字図柄も中装飾図柄 8 C である。すなわち、中装飾図柄 8 C が 2 列になって表示される。図 5 9（E）では、中装飾図柄 8 C の「7」の下半分が中下領域 E C 1 に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、中下領域 E C 1 に到達して表示が消えた中装飾図柄 8 C の「7」の下半分が中上領域 E C 2 から順に出現する。消えた中装飾図柄 8 C の「7」の下半分に対応する部分が中上領域 E C 2 から出現して中装飾図柄 8 C の 2 列目となる。右装飾図柄 8 R の図柄列が引き続き下方に移動し、右装飾図柄 8 R の「4」の下半分が右下領域 E R 1 に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、右下領域 E R 1 に到達して表示が消えた右装飾図柄 8 R の「4」の下半分が右上領域 E R 2 から順に出現する。左装飾図柄 8 L は「7 6 5 4 3 2 1 9」の順に表示され、左装飾図柄 8 L の「9」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「9」がいちばん最後の数字図柄になっている。左装飾図柄 8 L の図柄列が引き続き下方に移動すると、左装飾図柄 8 L の「9」が左下領域 E L 1 に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、左上領域 E L 2 から順に出現した後の左装飾図柄 8 L だけになる。

【0325】

図 5 9（F）に示すように、左装飾図柄 8 L は「1」で仮停止する。ここでは、左装飾図柄 8 L に含まれる図柄配列において、「7 6 5 4 3 2 1 9」のうちの一つの数字図柄が表示画面 7 a で仮停止すると、図柄配列における他の数字図柄の表示が消える。ここでは、一つ前の図 5 9（E）に示すように、左装飾図柄 8 L の「1」の下半分が左下領域 E L 1 に到達して表示が消え（順に視認困難になり）、左上領域 E L 2 から「1」の下半分が出現した状態になっているときに、表示が切り替わり、「1」が仮停止表示される。すなわち、ここでは、左下領域 E L 1 に到達して下側の一部の表示が消え、左上領域 E L 2 から下側の一部が出現した状態となっている数字図柄が停止表示される数字図柄となる。右装飾図柄 8 R の図柄列は引き続き下方に移動し、右装飾図柄 8 R の「2」の下半分が右下領域 E R 1 に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、右下領域 E R 1 に到達して表示が消えた右装飾図柄 8 R の「2」の下半分が右上領域 E R 2 から順に出現する。中装飾図柄 8 C の図柄列も引き続き下方に移動し、中装飾図柄 8 C の「4」の下半分が中下領域 E C 1 に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、中下領域 E C 1 に到達して表示が消えた中装飾図柄 8 C の「4」の下半分が中上領域 E C 2 から順に出現する。

【0326】

図 5 9（G）に示すように、右装飾図柄 8 R は「7 6 5 4 3 2 1 9」の順に表示され、右装飾図柄 8 R の「9」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「9」がいちばん最後の数字図柄になっている。右装飾図柄 8 R の図柄列が引き続き下方に移動すると、右装飾図柄 8 R の「9」が右下領域 E R 1 に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、右上領域 E R 2 から順に出現した後の右装飾図柄 8 R だけになる。中装飾図柄 8 C の図柄列は引き続き下方に移動し、中装飾図柄 8 C の「2」の下半分が中下領域 E C 1 に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、中下領域 E C 1 に到達して表示が消えた中装飾図柄 8 C の「2」の下半分が中上領域 E C 2 から順に出現する。左装飾図柄 8 L は「1」で仮停止した状態が継続している。

【0327】

図 5 9（H）に示すように、右装飾図柄 8 R は「9」で仮停止する。ここでは、右装飾図柄 8 R に含まれる図柄配列において、「7 6 5 4 3 2 1 9」のうちの一つの数字図柄が表示画面 7 a で仮停止すると、図柄配列における他の数字図柄の表示が消える。ここでは、一つ前の図 5 9（G）に示すように、右装飾図柄 8 R の「9」の下端部が右下領域 E R 1 に到達して表示が消え（順に視認困難になり）、右上領域 E R 2 から「9」の下端部が出現した状態になっているときに、表示が切り替わり、「9」が仮停止表示される。すなわち、ここでは、右下領域 E R 1 に到達して下側の一部の表示が消え、右上領域 E R 2 から下側の一部が出現した状態となっている数字図柄が停止表示される数字図柄となる。その後、中装飾図柄 8 C は「2」で仮停止する。ここでは、中装飾図柄 8 C に含まれる図柄

配列において、「7 6 5 4 3 2 1 9」のうちの一つの数字図柄が表示画面 7 a で仮停止すると、図柄配列における他の数字図柄の表示が消える。ここでは、一つ前の図 5 9 (G) に示すように、中装飾図柄 8 C の「2」の下端部が中下領域 E C 1 に到達して表示が消え（順に視認困難になり）、中上領域 E C 2 から「2」の下端部が出現した状態になっているときに、表示が切り替わり、「2」が仮停止表示される。すなわち、ここでは、中下領域 E C 1 に到達して下側の一部の表示が消え、中上領域 E C 2 から下側の一部が出現した状態となっている数字図柄が停止表示される数字図柄となる。これにより、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、「1 2 9」のはずれ態様で確定停止する。

【0328】

図 5 9 (I) は、装飾図柄ワープ演出 C の他の態様例を示している。図 5 9 (A) ~ (I) では、左下領域 E L 1 の上端は左上領域 E L 2 の下端よりも下側に位置しているものとした。同様に、右下領域 E R 1 の上端は右上領域 E R 2 の下端よりも下側に位置し、中下領域 E C 1 の上端は中上領域 E C 2 の下端よりも下側に位置しているものとした。しかし、図 5 9 (I) のように、左下領域 E L 1 の上端は左上領域 E L 2 の下端と水平位置が揃っていてもよい。同様に、右下領域 E R 1 の上端は右上領域 E R 2 の下端と水平位置が揃っていてもよく、中下領域 E C 1 の上端は中上領域 E C 2 の下端と水平位置が揃っていてもよい。

【0329】

図 5 9 (J) ~ (L) は、装飾図柄ワープ演出 C の他の態様例を示している。図 5 9 (A) ~ (I) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄列（図柄配列）の数字図柄が表示画面 7 a の下部の下領域 E L 1、E C 1、E R 1 に到達すると、到達した部分から順に表示が消え、消えた部分が上領域 E L 2、E C 2、E R 2 から順に出現するものとした。しかし、図 5 9 (J) ~ (L) のように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄列（図柄配列）の数字図柄が表示画面 7 a の下部の下領域 E L 1、E C 1、E R 1 に到達して表示が消えた部分が、上領域 E L 2、E C 2、E R 2 から出現までにタイムラグがあってもよい。また、下領域 E L 1、E C 1、E R 1 や上領域 E L 2、E C 2、E R 2 は、鉛直方向における位置が互いに異なってもよい。また、上領域 E L 2、E C 2、E R 2 に到達するときの移動速度と、下領域 E L 1、E C 1、E R 1 から出現して下方に移動するときの移動速度とが異なってもよい。

【0330】

[効果例]

以下に、装飾図柄ワープ演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7 (C) に示すように、表示画面 7 a に、複数の中装飾図柄 8 C が変動方向に沿って並んだ図柄列を表示する演出を実行可能であり、変動方向に移動中の図柄列に含まれる中装飾図柄 8 C のうちの一つが表示画面 7 a の下部領域 L E に達すると、達した部分から順に表示が消える第 1 の演出と、表示画面 7 a の上部領域 U E から、中装飾図柄 8 C のうち下部領域 L E に達して消えた部分が順に出現する第 2 の演出と、を実行できる。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 (B)、図 5 9 (B) も同様である。

[効果2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 9 (A) に示すように、上領域 E L 2、E C 2、E R 2 と下領域 E L 1、E C 1、E R 1 は、水平方向の位置が互いにずれている。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 7 (A)、図 5 8 (A) の下部領域 L E と上部領域 U E においても、下部領域 L E のうち、装飾図柄の表示が消える部分と、上部領域 U E のうち装飾図柄が出現する部分とは水平方向の位置が互いにずれている。よって、これらの部分を下部領域 L E と上部領域 U E とすれば、下部領域 L E と上部領域 U E は、水平方向の位置が互いにずれているといえる。

10

20

30

40

50

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7 (A) に示すように、鉛直方向において、下部領域 L E は、上部領域 U E よりも下方側に位置している。この構成によれば、従来になく斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 8 (A)、図 5 9 (A) も同様である。

【0331】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄ワープ演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

装飾図柄ワープ演出 A、B において、上部領域 U E と下部領域 L E は、領域全体が色と模様によって識別可能であるものとした。しかし、上部領域 U E と下部領域 L E は、領域の内外が識別できない態様であってもよい。また、上部領域 U E と下部領域 L E は、領域の輪郭線だけが識別可能であり、領域内部が領域外部と同じ背景画像が表されていてもよい。装飾図柄ワープ演出 C の上領域 E L 2、E C 2、E R 2 および下領域 E L 1、E C 1、E R 1 についても同様である。

10

【0332】

〔変形例 2〕

装飾図柄ワープ演出 A、B において、下部領域 L E のうちの装飾図柄が消える端辺と、上部領域 U E のうちの装飾図柄が出現する端辺は、水平方向に伸びているものとした。しかし、これらの端辺は、水平方向に交差する方向に伸びていてもよい。装飾図柄ワープ演出 C の上領域 E L 2、E C 2、E R 2 および下領域 E L 1、E C 1、E R 1 についても同様である。

20

【0333】

〔変形例 3〕

装飾図柄ワープ演出 A、B において、下部領域 L E と上部領域 U E は、表示画面 7 a の一部の固定された領域として説明した。しかし、下部領域 L E と上部領域 U E は、表示画面 7 a における位置を変更させてもよいし、領域の大きさを変化させてもよい。装飾図柄ワープ演出 C の上領域 E L 2、E C 2、E R 2 および下領域 E L 1、E C 1、E R 1 についても同様である。

30

【0334】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 A 3 - 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記表示手段に、複数の前記装飾図柄が変動方向に沿って並んだ図柄列を表示する演出を実行可能であり、

変動方向に移動中の前記図柄列に含まれる前記装飾図柄が前記表示手段の第 1 の領域に達すると、達した部分から順に表示が消える第 1 の演出と、

前記表示手段の第 2 の領域から、前記装飾図柄のうち前記第 1 の領域に達して消えた部分が順に出現する第 2 の演出と、を実行可能な、

40

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 3 - 2〕

態様 A 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の領域と前記第 2 の領域は、水平方向の位置が互いにずれている、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 3 - 3〕

態様 A 3 - 1 に記載の遊技機であって、

鉛直方向において、前記第 1 の領域は、前記第 2 の領域よりも下方側に位置している、

ことを特徴とする遊技機。

50

【 0 3 3 5 】

以下に図 6 0 ~ 図 6 2 を用いて装飾図柄移動演出 A ~ C について説明する。この装飾図柄移動演出は、装飾図柄の変動中に実行される。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、装飾図柄移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 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 3 3 6 】

[装飾図柄移動演出 A]

図 6 0 は、装飾図柄移動演出 A を説明するための図である。装飾図柄移動演出は、表示画面 7 a に表示されている装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。図 6 0 (A) ~ (F) では、装飾図柄移動演出 A の第 1 の例を示し、図 6 0 (G) ~ (L) では、装飾図柄移動演出 A の第 2 の例を示している。

10

【 0 3 3 7 】

装飾図柄移動演出 A の第 1 の例では、まず、図 6 0 (A) に示すように、変動開始演出を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度 (変動速度) が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「 4 」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい (以下、同様) 。

20

【 0 3 3 8 】

次に、図 6 0 (B) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度 (変動速度) が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「 8 」図柄が停止している。「 8 」図柄の停止に伴い、「 8 」図柄の中心を通り左上から右下へ伸びるライン L が表示される。ライン L によって右装飾図柄 8 R の第 1 部位 B 1 と第 2 部位 B 2 とが区分される。

【 0 3 3 9 】

次に、図 6 0 (C) ~ (E) に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、装飾図柄の第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。ここでは、第 1 部位 B 1 がライン L から離れるように右上方向 (第 1 方向) へ移動し、第 2 部位 B 2 がライン L から離れるように左下方向 (第 2 方向) へ移動する。

30

【 0 3 4 0 】

図 6 0 (C) は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 4 1 】

図 6 0 (D) は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が最大となるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

40

【 0 3 4 2 】

図 6 0 (E) は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 4 3 】

次に、図 6 0 (F) に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「 8 」図柄に代えて「 4 」図柄が表示されている。これにより、左装飾図柄 8 L の「 4 」図柄とともに、リーチ態様が形成されている。

50

【 0 3 4 4 】

装飾図柄移動演出 A の第 2 の例では、まず、図 6 0 (G) に示すように、変動開始演出を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「 4 」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【 0 3 4 5 】

次に、図 6 0 (H) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「 8 」図柄が停止している。「 8 」図柄の停止に伴い、「 8 」図柄の中心を通り左上から右下へ延びるライン L が表示される。ライン L によって右装飾図柄 8 R の第 1 部位 B 1 と第 2 部位 B 2 とが区分される。

【 0 3 4 6 】

次に、図 6 0 (I) ~ (K) に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、装飾図柄の第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R の第 1 部位 B 1 がライン L に沿って右下方向（第 1 方向）へ移動し、右装飾図柄 8 R の第 2 部位 B 2 がライン L に沿って左上方向（第 2 方向）へ移動する。

【 0 3 4 7 】

図 6 0 (I) は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 4 8 】

図 6 0 (J) は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が最大となるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 4 9 】

図 6 0 (K) は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 5 0 】

次に、図 6 0 (L) に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「 8 」図柄に代えて「 4 」図柄が表示されている。これにより、左装飾図柄 8 L の「 4 」図柄とともに、リーチ態様が形成されている。

【 0 3 5 1 】

[装飾図柄移動演出 B]

図 6 1 は、装飾図柄移動演出 B を説明するための図である。装飾図柄移動演出は、表示画面 7 a に表示されている装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。図 6 1 (A) ~ (F) では、装飾図柄移動演出 B の第 1 の例を示し、図 6 1 (G) ~ (L) では、装飾図柄移動演出 B の第 2 の例を示している。

【 0 3 5 2 】

装飾図柄移動演出 B の第 1 の例では、まず、図 6 1 (A) に示すように、変動開始演出を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「 4 」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

）。

【 0 3 5 3 】

次に、図 6 1 (B) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「 4 」図柄が停止している。これにより、「 4 」図柄で停止した左装飾図柄 8 L とともに、リーチ態様が形成されている。右装飾図柄 8 R としての「 4 」図柄の停止に伴い、左装飾図柄 8 L としての「 4 」図柄および右装飾図柄 8 R としての「 4 」図柄のそれぞれに対し、「 4 」図柄の中心を通る水平なライン L が表示される。ライン L によって左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の第 1 部位 B 1 と第 2 部位 B 2 とが区分される。

10

【 0 3 5 4 】

次に、図 6 1 (C) ~ (E) に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、装飾図柄の第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R のそれぞれについて、第 1 部位 B 1 がライン L に沿って右方向（第 1 方向）へ移動し、第 2 部位 B 2 がライン L に沿って左方向（第 2 方向）へ移動する。

【 0 3 5 5 】

図 6 1 (C) は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

20

【 0 3 5 6 】

図 6 1 (D) は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が最大となるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 5 7 】

図 6 1 (E) は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 5 8 】

次に、図 6 1 (F) に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「 4 」図柄に代えて「 5 」図柄が表示されている。これにより、「 4 」図柄でのリーチ態様に代えて「 5 」図柄のリーチ態様が形成されている。

30

【 0 3 5 9 】

装飾図柄移動演出 C の第 2 の例では、まず、図 6 1 (G) に示すように、変動開始演出を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「 4 」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

40

【 0 3 6 0 】

次に、図 6 1 (H) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「 4 」図柄が停止している。これにより、「 4 」図柄で停止した左装飾図柄 8 L とともに、リーチ態様が形成されている。右装飾図柄 8 R としての「 4 」図柄の停止に伴い、左装飾図柄 8 L としての「 4 」図柄および右装飾図柄 8 R としての「 4 」図柄のそれぞれに対し、「 4 」図柄の中心を通る水平なライン L 1 と、「 4 」図柄の中心を通る垂直なライン L 2 とが表示される。ライン L 1、L 2 によって左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の第 1 部位 B 1、第 2 部位 B 2、第 3 部位 B 3、および、第 4

50

部位 B 4 が区分される。

【 0 3 6 1 】

次に、図 6 1 (I) ~ (K) に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、装飾図柄の第 2 部位が第 2 方向へ移動し、装飾図柄の第 3 部位が第 3 方向へ移動し、装飾図柄の第 4 部位が第 4 方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R のそれぞれについて、第 1 部位 B 1 がライン L 1、L 2 の交点から遠ざかるように左上方向（第 1 方向）へ移動し、第 2 部位 B 2 がライン L 1、L 2 の交点から遠ざかるように右下方向（第 2 方向）へ移動し、第 3 部位 B 3 がライン L 1、L 2 の交点から遠ざかるように右上方向（第 3 方向）へ移動し、第 4 部位 B 4 がライン L 1、L 2 の交点から遠ざかるように左下方向（第 4 方向）へ移動する。 10

【 0 3 6 2 】

図 6 1 (I) は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1、第 2 部位 B 2、第 3 部位 B 3、および、第 4 部位 B 4 の移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1、第 2 部位 B 2、第 3 部位 B 3、および、第 4 部位 B 4 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 6 3 】

図 6 1 (J) は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1、第 2 部位 B 2、第 3 部位 B 3、および、第 4 部位 B 4 の移動速度が最大となるような表示が行われる。第 1 部位 B 1、第 2 部位 B 2、第 3 部位 B 3、および、第 4 部位 B 4 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。 20

【 0 3 6 4 】

図 6 1 (K) は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1、第 2 部位 B 2、第 3 部位 B 3、および、第 4 部位 B 4 の移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1、第 2 部位 B 2、第 3 部位 B 3、および、第 4 部位 B 4 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 6 5 】

次に、図 6 1 (L) に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「 4 」図柄に代えて「 5 」図柄が表示されている。これにより、「 4 」図柄でのリーチ態様に代えて「 5 」図柄のリーチ態様が形成されている。 30

【 0 3 6 6 】

[装飾図柄移動演出 C]

図 6 2 は、装飾図柄移動演出 C を説明するための図である。装飾図柄移動演出は、表示画面 7 a に表示されている装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。図 6 2 (A) ~ (F) では、装飾図柄移動演出 C の第 1 の例を示し、図 6 2 (G) ~ (L) では、装飾図柄移動演出 C の第 2 の例を示している。

【 0 3 6 7 】

装飾図柄移動演出 C の第 1 の例では、まず、図 6 2 (A) に示すように、変動開始演出を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「 4 」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。 40

【 0 3 6 8 】

次に、図 6 2 (B) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「 4 」図柄が停止している。これにより、「 4 」図柄で停止した左装飾図柄 8 L とともに、リーチ態様が形成されている。右装飾図柄 8 R としての「 50

4」図柄の停止に伴い、左装飾図柄 8 L としての「4」図柄および右装飾図柄 8 R としての「4」図柄のそれぞれに対し、「4」図柄の中心を通る水平なライン L が表示される。左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の第 1 部位 P と第 2 部位 Q とがライン L に対して対称の位置にある。

【0369】

次に、図 6 2 (C) ~ (E) に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、装飾図柄の第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R のそれぞれについて、点 P (第 1 部位) がライン L に沿って右方向 (第 1 方向) へ移動し、点 Q (第 2 部位) がライン L に沿って左方向 (第 2 方向) へ移動する。

10

【0370】

図 6 2 (C) は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、点 P および点 Q の移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。点 P および点 Q の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【0371】

図 6 2 (D) は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、点 P および点 Q の移動速度が最大となるような表示が行われる。点 P および点 Q の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【0372】

図 6 2 (E) は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、点 P および点 Q の移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。点 P および点 Q の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

20

【0373】

次に、図 6 2 (F) に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「4」図柄に代えて「5」図柄が表示されている。これにより、「4」図柄でのリーチ態様に代えて「5」図柄のリーチ態様が形成されている。

【0374】

装飾図柄移動演出 C の第 2 の例では、まず、図 6 2 (G) に示すように、変動開始演出を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度 (変動速度) が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L としての「4」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい (以下、同様) 。

30

【0375】

次に、図 6 2 (H) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度 (変動速度) が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R としての「4」図柄が停止している。これにより、「4」図柄で停止した左装飾図柄 8 L とともに、リーチ態様が形成されている。右装飾図柄 8 R としての「4」図柄の停止に伴い、左装飾図柄 8 L としての「4」図柄および右装飾図柄 8 R としての「4」図柄のそれぞれに対し、「4」図柄の中心を通る水平なライン L 1 と、「4」図柄の中心を通る鉛直なライン L 2 とが表示される。左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の点 P (第 1 部位)、点 Q (第 2 部位)、点 R (第 3 部位)、および、点 S (第 4 部位) はライン L 1、L 2 に対し対称の位置にある。

40

【0376】

次に、図 6 2 (I) ~ (K) に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、装飾図柄の第 2 部位が第 2 方向へ移動し、装飾図柄の第 3 部位が第 3 方向へ移動し、装飾図柄の第 4 部位が第 4 方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R のそれぞれについて、

50

点 P（第 1 部位）がライン L 1、L 2 の交点から遠ざかるように左上方向（第 1 方向）へ移動し、点 Q（第 2 部位）がライン L 1、L 2 の交点から遠ざかるように右下方向（第 2 方向）へ移動し、点 R（第 3 部位）がライン L 1、L 2 の交点から遠ざかるように右上方向（第 3 方向）へ移動し、点 S（第 4 部位）がライン L 1、L 2 の交点から遠ざかるように左下方向（第 4 方向）へ移動する。

【0377】

図 6 2（I）は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、点 P、点 Q、点 R、点 S の移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。点 P、点 Q、点 R、点 S の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【0378】

10

図 6 2（J）は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、点 P、点 Q、点 R、点 S の移動速度が最大となるような表示が行われる。点 P、点 Q、点 R、点 S の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【0379】

図 6 2（K）は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、点 P、点 Q、点 R、点 S の移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。点 P、点 Q、点 R、点 S の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【0380】

次に、図 6 2（L）に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「4」図柄に代えて「5」図柄が表示されている。これにより、「4」図柄でのリーチ態様に代えて「5」図柄のリーチ態様が形成されている。

20

【0381】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄移動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、表示画面 7 a に停止表示された装飾図柄の第 1 部位 B 1（点 P）と、当該装飾図柄の前記第 1 部位以外の第 2 部位 B 1（点 Q）とが別の方向へ移動する図柄部位移動演出（移動演出）を実行可能である（図 6 0（C）～（E）、図 6 0（I）～（K）、図 6 1（C）～（E）、図 6 1（I）～（K）、図 6 2（C）～（E）、図 6 2（I）～（K））。この構成によれば、装飾図柄を用いた従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン 9 1 が「演出実行手段」に相当する。

30

【0382】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 部位 B 1（点 P）は装飾図柄の中心を通るライン L（ライン L 1、L 2）に対して一方の側であり、第 2 部位 B 2（点 Q）はライン L（ライン L 1、L 2）に対して他方の側にある（図 6 0（C）～（E）、図 6 0（I）～（K）、図 6 1（C）～（E）、図 6 1（I）～（K）、図 6 2（C）～（E）、図 6 2（I）～（K））。この構成によれば、装飾図柄を用いた従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0383】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 方向へ第 1 部位 B 1（点 P）を移動するとともに、第 1 部位 B 1（点 P）の移動距離と同じ距離だけ第 1 方向とは反対の方向へ第 2 部位 B 2（点 Q）を移動する図柄部位移動演出（対移動演出）を実行可能である（図 6 0（C）～（E）、図 6 0（I）～（K）、図 6 1（C）～（E）、図 6 1（I）～（K）、図 6 2（C）～（E）、図 6 2（I）～（K））。この構成によれば、装飾図柄を用いた従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0384】

50

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図柄部位移動演出（対移動演出）における第 1 部位 B 1（点 P）および第 2 部位 B 2（点 Q）の移動速度の微分である加速度の大きさが同じになるように第 1 部位 B 1（点 P）および第 2 部位 B 2（点 Q）を移動させる。この構成によれば、装飾図柄を用いた従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0385】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄移動演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、図柄部位移動演出の対象となる装飾図柄 8 R（8 L および 8 R）が分断されていた。これに対し、図 6 2 に示した例では、装飾図柄を分断することなく点 P、点 Q（点 P、点 Q、点 R、点 S）を移動させる構成としてもよい。分断しないために、例えば、点 P、点 Q（点 P、点 Q、点 R、点 S）の移動に合わせ、装飾図柄を伸縮させたり、拡大縮小したりすることが考えられる。

【0386】

〔変形例 2〕

上記実施形態の図柄部位移動演出では、第 1 部位 B 1（点 P）および第 2 部位（点 Q）が表示画面 7 a の面内方向へ移動する構成であった。これに対し、第 1 部位、第 2 部位を、面外方向（例えば表示画面 7 a に垂直な方向）へ移動させる演出としてもよい。例えば、点 P、点 Q（点 P、点 Q、点 R、点 S）の前後の移動に合わせ、装飾図柄の一部を拡大および縮小することが考えられる。

【0387】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、装飾図柄 8 R（8 L および 8 R）が分断された様子を示すようにライン L 1（ライン L 1、L 2）を表示していた。これに対し、所定のラインを表示しないようにしてもよい。あるいは、図柄部位移動演出の特定期間にだけ表示するようにしてもよい。

【0388】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、装飾図柄 8 R（8 L および 8 R）の第 1 部位 B 1（点 P）及び第 2 部位 B 2（点 Q）が互いに離れるように移動し（図 6 0（C）～（E）、図 6 0（I）～（K）、図 6 1（C）～（E）、図 6 1（I）～（K）、図 6 2（C）～（E）、図 6 2（I）～（K））、その後、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄 8 R（8 L および 8 R）に代えて別の図柄が表示されていた（図 6 0（F）、図 6 0（L）、図 6 1（F）、図 6 1（L）、図 6 2（F）、図 6 2（L））。これに対し、装飾図柄 8 R（8 L および 8 R）の第 1 部位 B 1（点 P）及び第 2 部位 B 2（点 Q）が互いに離れるように移動した後、互いに近づくように移動し、その後、互いに離れるように移動するというように、離れたり近づいたりという演出を行ってもよい。例えば、装飾図柄移動演出 A の第 1 の例でいえば、図 6 0（C）（D）（E）（D）（C）（D）（E）・・・というような演出を実行してもよい。このとき、互いに離れた後に「4」図柄が表示される上記構成（図 6 0（E）（F））の他、互いに近づいた後に、分断された装飾図柄 8 R がふたたび「8」図柄を構成して終了する構成（図 6 0（C）（B））としてもよい。後者の場合、リーチ態様が形成されずにパラハズレとなることとしてもよい。

【0389】

〔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〕

表示画面において装飾図柄の変動演出を実行可能な演出実行手段を備える遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、前記表示画面に停止表示された装飾図柄の第 1 部位と、当該装飾図柄の前記第 1 部位以外の第 2 部位とが別の方向へ移動する移動演出を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

[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 部位は装飾図柄の中心を通るラインに対して一方の側にあり、前記第 2 部位は前記ラインに対して他方の側にある、

ことを特徴とする遊技機。

[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、

前記演出実行手段は、第 1 方向へ前記第 1 部位を移動するとともに、前記第 1 部位の移動距離と同じ距離だけ前記第 1 方向とは反対の方向へ前記第 2 部位を移動する対移動演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 4 - 4]

態様 A 4 - 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記対移動演出における前記第 1 部位および前記第 2 部位の移動速度の微分である加速度の大きさが同じになるように前記第 1 部位および前記第 2 部位を移動させる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 4 - 5]

態様 A 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、複数の装飾図柄を対象にし、当該複数の装飾図柄において前記移動演出を同期させて実行する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 4 - 6]

態様 A 4 - 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記対移動演出の後、前記第 1 方向へ移動した前記第 1 部位を前記第 2 方向へ移動するとともに、前記第 1 部位の移動距離と同じ距離だけ前記第 2 方向へ移動した前記第 2 部位を前記第 1 方向へ移動させる続対移動演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 9 0 】

以下に図 6 3 ~ 図 6 5 を用いて態様変化変動演出 A ~ C について説明する。この態様変化変動演出は、装飾図柄の変動開始演出に伴って実行される。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、態様変化変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 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 3 9 1 】

[態様変化変動演出 A]

図 6 3 は、態様変化変動演出 A を説明するための図である。態様変化変動演出は、表示画面 7 a に停止表示されている装飾図柄のすべてが第 1 態様から第 2 態様へ変化し、その後、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄が第 2 態様から第 3 態様へ変化して変動を開始する演出である。

【 0 3 9 2 】

態様変化変動演出 A では、まず、図 6 3 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 9 3 】

次に、図 6 3 (B) に示すように、キャラ表示演出が実行される。キャラ表示演出は、味方キャラクタを画面に表示する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R に重なる味方キャラクタ C R A が表示されている。中装飾図柄 8 C が見えない状態（視認不能）となっている。左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R は、一部が味方キャラクタ C R A で覆われている。

【 0 3 9 4 】

次に、図 6 3 (C) に示すように、態様変化演出（第 1 変化演出）が実行される。態様変化演出は、複数列の装飾図柄のすべてを第 1 態様から第 2 態様へ変化させる演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様が、通常表示態様（第 1 態様）から 7 セグ表示態様（第 2 態様）へ変化している。中装飾図柄 8 C は、味方キャラクタ C R A によって視認不能となっている。左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R は、一部が味方キャラクタ C R A で覆われている。

10

【 0 3 9 5 】

次に、図 6 3 (D) に示すように、キャラクタ非表示演出が実行される。キャラクタ非表示演出は、味方キャラクタを非表示にする演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A が非表示になり、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様は、7 セグ表示態様（第 2 態様）となっている。

【 0 3 9 6 】

次に、図 6 3 (E) (F) に示すように、装飾図柄移動演出が実行される。装飾図柄移動演出は、所定列の装飾図柄が左右方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が矢印 Y 1 で示すように右方向へ移動し、右装飾図柄 8 R が矢印 Y 2 で示すように左方向へ移動している。

20

【 0 3 9 7 】

図 6 3 (E) では、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R がそれぞれ矢印 Y 1、Y 2 の方向へ移動し、中装飾図柄 8 C としての「7」図柄に近づいている。図 6 3 (F) では、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R がそれぞれ矢印 Y 1、Y 2 の方向へさらに移動し、中装飾図柄 8 C としての「7」図柄に重なっている。

【 0 3 9 8 】

次に、図 6 3 (G) に示すように、中図柄変化演出（第 2 変化演出）が実行される。中図柄変化演出は、中装飾図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C が 7 セグ表示態様（第 2 態様）からシンプル表示態様（第 3 態様）へ変化している。中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と重なり、もっとも手前側に表示されている。

30

【 0 3 9 9 】

次に、図 6 3 (H) (I) に示すように、装飾図柄移動演出が実行される。装飾図柄移動演出は、所定列の装飾図柄が左右方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が矢印 Y 1 で示すように左方向へ移動し、右装飾図柄 8 R が矢印 Y 2 で示すように右方向へ移動している。

【 0 4 0 0 】

図 6 3 (H) では、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R がそれぞれ矢印 Y 1、Y 2 の方向へ移動し、中装飾図柄 8 C としての「7」図柄から離れている。図 6 3 (I) では、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R がそれぞれ矢印 Y 1、Y 2 の方向へさらに移動し、中装飾図柄 8 C としての「7」図柄からさらに離れて通常の表示位置（図 6 3 (D)）まで移動している。

40

【 0 4 0 1 】

次に、図 6 3 (J) ~ (L) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。

図 6 3 (J) では、左装飾図柄 8 L が変動を開始している。左装飾図柄 8 L は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 3 (K) では、右装飾図柄 8 R が変動を開始し

50

ている。右装飾図柄 8 R は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 3 (L) では、中装飾図柄 8 C が変動を開始している。中装飾図柄 8 C は変動開始後、透明または半透明の表示になる。

【 0 4 0 2 】

図 6 3 (J) ~ (L) では、左装飾図柄 8 L 右装飾図柄 8 R 中装飾図柄 8 C の順に変動を開始していたが、どのような順序で変動を開始してもよい。例えば、左装飾図柄 8 L 中装飾図柄 8 C 右装飾図柄 8 R の順に変動を開始してもよい。また例えば、右装飾図柄 8 R 中装飾図柄 8 C 左装飾図柄 8 L の順に変動を開始してもよい。また、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が並行して変動を開始してもよい。並行してとしたのは、同時に変動を開始する場合の他、少しずつずれて変動を開始する場合を含む趣旨である。

10

【 0 4 0 3 】

[態様変化変動演出 B]

図 6 4 は、態様変化変動演出 B を説明するための図である。態様変化変動演出は、表示画面 7 a に停止表示されている装飾図柄のすべてが第 1 態様から第 2 態様へ変化し、その後、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄が第 2 態様から第 3 態様へ変化して変動を開始する演出である。

【 0 4 0 4 】

態様変化変動演出 B では、まず、図 6 4 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。

20

【 0 4 0 5 】

次に、図 6 4 (B) (C) に示すように、キャラ移動演出が実行される。キャラ移動演出は、味方キャラクタが画面上を移動する演出である。アニメーションを利用した演出としてもよい。図 6 4 (B) では、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。この後、味方キャラクタ C R A は、矢印 Y で示すように表示画面 7 a を右上方向へ移動し、徐々に拡大される。図 6 4 (C) では、表示画面 7 a の右側に味方キャラクタ C R A が表示されている。「激アツだ」のセリフ画像 S G が味方キャラクタ C R A の左方に表示されている。

30

【 0 4 0 6 】

なお、キャラ移動演出では、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが非表示となっている。つまり、キャラ移動演出中は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が視認困難な状態となっている。

【 0 4 0 7 】

次に、図 6 4 (D) に示すように、態様変化演出 (第 1 変化演出) が実行される。態様変化演出は、複数列の装飾図柄のすべてを第 1 態様から第 2 態様へ変化させる演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様が、通常表示態様 (第 1 態様) から 7 セグ表示態様 (第 2 態様) へ変化している。中装飾図柄 8 C は、左右の装飾図柄 8 L、8 R と比較して拡大表示されており、中装飾図柄 8 C が右装飾図柄 8 R の一部を覆っている。左右の装飾図柄 8 L、8 R は、通常が表示位置 (図 6 4 (H)) よりもやや内側に表示されている。

40

【 0 4 0 8 】

次に、図 6 4 (E) に示すように、中図柄縮小演出が実行される。中図柄縮小演出は、中装飾図柄を徐々に縮小して表示する演出である。ここでは、7 セグ表示態様 (第 2 態様) の中装飾図柄 8 C として「 7 」図柄が縮小されている。この段階では、中装飾図柄 8 C は、左右の装飾図柄 8 L、8 R よりも大きなサイズとなっている。

【 0 4 0 9 】

次に、図 6 4 (F) に示すように、中図柄変化演出 (第 2 変化演出) が実行される。中図柄変化演出は、中装飾図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C

50

が 7 セグ表示態様（第 2 態様）からシンプル表示態様（第 3 態様）へ変化している。中装飾図柄 8 C は、左右の装飾図柄 8 L、8 R よりも大きなサイズとなっている。

【 0 4 1 0 】

次に、図 6 4（G）に示すように、中図柄縮小演出が実行される。中図柄縮小演出は、中装飾図柄を徐々に縮小して表示する演出である。ここでは、シンプル表示態様（第 3 態様）の中装飾図柄 8 C として「7」図柄が縮小されている。この段階では、中装飾図柄 8 C は、左右の装飾図柄 8 L、8 R と同等のサイズとなっている。

【 0 4 1 1 】

次に、図 6 4（H）に示すように、装飾図柄移動演出が実行される。装飾図柄移動演出は、所定列の装飾図柄が左右方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が矢印 Y 1 で示すように左方向へ移動し、右装飾図柄 8 R が矢印 Y 2 で示すように右方向へ移動している。

【 0 4 1 2 】

次に、図 6 4（I）～（K）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。

図 6 4（I）では、左装飾図柄 8 L が変動を開始している。左装飾図柄 8 L は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 4（J）では、右装飾図柄 8 R が変動を開始している。右装飾図柄 8 R は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 4（K）では、中装飾図柄 8 C が変動を開始している。中装飾図柄 8 C は変動開始後、透明または半透明の表示になる。

【 0 4 1 3 】

図 6 4（I）～（K）では、左装飾図柄 8 L 右装飾図柄 8 R 中装飾図柄 8 C の順に変動を開始していたが、どのような順序で変動を開始してもよい。例えば、左装飾図柄 8 L 中装飾図柄 8 C 右装飾図柄 8 R の順に変動を開始してもよい。また例えば、右装飾図柄 8 R 中装飾図柄 8 C 左装飾図柄 8 L の順に変動を開始してもよい。また、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が並行して変動を開始してもよい。並行してとしたのは、同時に変動を開始する場合の他、少しずつずれて変動を開始する場合を含む趣旨である。

【 0 4 1 4 】

[態様変化変動演出 C]

図 6 5 は、態様変化変動演出 C を説明するための図である。態様変化変動演出は、表示画面 7 a に停止表示されている装飾図柄のすべてが第 1 態様から第 2 態様へ変化し、その後、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄が第 2 態様から第 3 態様へ変化して変動を開始する演出である。

【 0 4 1 5 】

態様変化変動演出 C では、まず、図 6 5（A）に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「7」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「9」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。

【 0 4 1 6 】

次に、図 6 5（B）（C）に示すように、キャラ移動演出が実行される。キャラ移動演出は、味方キャラクタが画面上を移動する演出である。アニメーションを利用した演出としてもよい。図 6 5（B）では、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。この後、味方キャラクタ C R A は、矢印 Y で示すように表示画面 7 a を右上方向へ移動し、徐々に拡大される。図 6 5（C）では、表示画面 7 a の右側に味方キャラクタ C R A が表示されている。「激アツだ」のセリフ画像 S G が味方キャラクタ C R A の左方に表示されている。

【 0 4 1 7 】

なお、キャラ移動演出では、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが非表示となっている。つまり、キャラ移動演出中は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が視認困難な状態と

10

20

30

40

50

なっている。

【 0 4 1 8 】

次に、図 6 5 (D) に示すように、態様変化演出 (第 1 変化演出) が実行される。態様変化演出は、複数列の装飾図柄のすべてを第 1 態様から第 2 態様へ変化させる演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様が、通常表示態様 (第 1 態様) から 7 セグ表示態様 (第 2 態様) へ変化している。中装飾図柄 8 C は、左右の装飾図柄 8 L、8 R と比較して拡大表示されており、中装飾図柄 8 C が右装飾図柄 8 R の一部を覆っている。左右の装飾図柄 8 L、8 R は、通常が表示位置 (図 6 4 (H)) よりもやや内側に表示されている。

【 0 4 1 9 】

次に、図 6 5 (E) (F) に示すように、中図柄縮小演出が実行される。中図柄縮小演出は、中装飾図柄を徐々に縮小して表示する演出である。図 6 5 (E) では、7 セグ表示態様 (第 2 態様) の中装飾図柄 8 C として「 7 」図柄が縮小されている。この段階では、中装飾図柄 8 C は、左右の装飾図柄 8 L、8 R よりも大きなサイズとなっている。図 6 5 (F) では、7 セグ表示態様 (第 2 態様) の中装飾図柄 8 C として「 7 」図柄がさらに縮小されている。この段階では、中装飾図柄 8 C は、左右の装飾図柄 8 L、8 R と同等のサイズとなっている。

【 0 4 2 0 】

次に、図 6 5 (G) に示すように、中図柄変化演出 (第 2 変化演出) が実行される。中図柄変化演出は、中装飾図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C が 7 セグ表示態様 (第 2 態様) からシンプル表示態様 (第 3 態様) へ変化している。

【 0 4 2 1 】

次に、図 6 5 (H) に示すように、装飾図柄移動演出が実行される。装飾図柄移動演出は、所定列の装飾図柄が左右方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が矢印 Y 1 で示すように左方向へ移動し、右装飾図柄 8 R が矢印 Y 2 で示すように右方向へ移動している。

【 0 4 2 2 】

次に、図 6 5 (I) に示すように、中図柄変化演出が実行される。中図柄変化演出は、中装飾図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C がシンプル表示態様 (第 3 態様) から 7 セグ表示態様 (第 2 態様) へ変化している。

【 0 4 2 3 】

次に、図 6 5 (J) ~ (L) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。

図 6 5 (J) では、左装飾図柄 8 L が変動を開始している。左装飾図柄 8 L は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 5 (K) では、右装飾図柄 8 R が変動を開始している。右装飾図柄 8 R は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 5 (L) では、中装飾図柄 8 C が変動を開始している。中装飾図柄 8 C は変動開始後、透明または半透明の表示になる。

【 0 4 2 4 】

図 6 5 (J) ~ (L) では、左装飾図柄 8 L 右装飾図柄 8 R 中装飾図柄 8 C の順に変動を開始していたが、どのような順序で変動を開始してもよい。例えば、左装飾図柄 8 L 中装飾図柄 8 C 右装飾図柄 8 R の順に変動を開始してもよい。また例えば、右装飾図柄 8 R 中装飾図柄 8 C 左装飾図柄 8 L の順に変動を開始してもよい。また、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が並行して変動を開始してもよい。並行してとしたのは、同時に変動を開始する場合の他、少しずつずれて変動を開始する場合を含む趣旨である。

【 0 4 2 5 】

[効果例]

以下に、態様変化変動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、停止表示された複数列の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のす

10

20

30

40

50

べてを通常表示態様（第 1 態様）から 7 セグ表示態様（第 2 態様）へ変化させる態様変化演出（第 1 変化演出）を実行し（図 6 3（C）、図 6 4（D）、図 6 5（D））、その後、複数列の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出を開始する（図 6 3（J）～（L）、図 6 4（I）～（K）、図 6 5（J）～（L））。この構成によれば、装飾図柄の変動演出の開始が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン 9 1 が「演出実行手段」に相当する。

【0 4 2 6】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、態様変化演出（第 1 変化演出）の実行後、複数列の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出を開始する前に、複数列の装飾図柄のうちの中装飾図柄 8 C を 7 セグ表示態様（第 2 態様）からシンプル表示態様（第 3 態様）へ変化させる中図柄変化演出（第 2 変化演出）を実行する（図 6 3（G）、図 6 4（F）、図 6 5（G））。この構成によれば、装飾図柄の変動演出の開始が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0 4 2 7】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、中装飾図柄 8 C は、7 セグ表示態様（第 2 態様）およびシンプル表示態様（第 3 態様）の少なくとも一方の態様において、隣接する列の装飾図柄 8 L、8 R にその一部が重なって表示される（図 6 3（G）、図 6 4（D）、図 6 5（D））。この構成によれば、装飾図柄の変動演出の開始が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0 4 2 8】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、態様変化演出（第 1 変化演出）に伴う装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様の変化に合わせ、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を視認困難にするキャラクタ表示演出（図 6 3（B）（C））、キャラクタ移動演出（図 6 4（B）（C）、図 6 5（B）（C））を行う。この構成によれば、装飾図柄の変動演出の開始が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 4 2 9】

〔変形例〕

以下に、態様変化変動演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、キャラクタ移動演出にて「激アツだ」というセリフ画像 S G を表示して大当たりへの期待度を示していたが、大当たりへの期待度を示す情報を表示しなくてもよい。

30

【0 4 3 0】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、中装飾図柄 8 C が変化していた（図 6 3（G）、図 6 4（F）、図 6 5（G））。中装飾図柄 8 C に代え、左装飾図柄 8 L、または、右装飾図柄 8 R を変化させるようにしてもよい。さらに、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の中の 2 つの装飾図柄を変化させたり、3 つの装飾図柄を変化させたりするようにしてもよい。

40

【0 4 3 1】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、キャラクタ表示演出（図 6 3（B）（C））、キャラクタ移動演出（図 6 4（B）（C）、図 6 5（B）（C））を行っていた。このとき、味方キャラクタ C R A の画像を 1 枚だけ表示している。これに対し、複数枚の特定画像を表示するような演出としてもよい。このとき、特定画像の枚数が徐々に増えていくような演出としてもよい。

【0 4 3 2】

〔態様例〕

50

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]

表示画面において装飾図柄の変動演出を実行可能な演出実行手段を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、停止表示された複数列の装飾図柄のすべてを第 1 態様から第 2 態様へ変化させる第 1 変化演出を実行し、その後、前記複数列の装飾図柄の変動演出を開始する、

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、

前記演出実行手段は、前記第 1 変化演出の実行後、前記複数列の装飾図柄の変動演出を開始する前に、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を前記第 2 態様から第 3 態様へ変化させる第 2 変化演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 3]

態様 A 5 - 2 に記載の遊技機であって、

前記所定列の装飾図柄は、前記第 2 態様および前記第 3 態様の少なくとも一方の態様において、隣接する列の装飾図柄にその一部が重なって表示される、

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、

前記演出実行手段は、前記第 1 変化演出または前記第 2 変化演出に伴う装飾図柄の態様の变化に合わせ、装飾図柄を視認困難な状態にする視認困難演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 3 3 】

以下に図 6 6 ~ 図 6 8 を用いて装飾図柄変化演出について説明する。この装飾図柄変化演出は、変動演出中に実行される。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、装飾図柄変化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 4 3 4 】

[装飾図柄変化演出 A]

図 6 6 (A) ~ (F) は、装飾図柄変化演出 A を説明するための図である。装飾図柄変化演出 A は、変動演出中において、装飾図柄が変化し、変動表示及び停止表示される演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【 0 4 3 5 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は

10

20

30

40

50

表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

【0 4 3 6】

装飾図柄変化演出 A を実行するにあたって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を、3 種類の表示態様で表示することが可能である。具体的には、各装飾図柄の内容を表す数字画像の数字をアラビア数字で表す態様（以降、アラビア態様と呼ぶ）と、ローマ数字で表す態様（以降、ローマ態様と呼ぶ）と、漢数字の大字で表す態様（以降、大字態様と呼ぶ）と、の 3 種類の表示態様に、それぞれ、変更可能である。

【0 4 3 7】

また、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、直前に実行されていた変動演出の終了後に確定停止表示された装飾図柄の表示態様を引き継ぐものとする。例えば、変動演出の終了後において、左装飾図柄 8 L がアラビア態様で、中装飾図柄 8 C が大字態様で、右装飾図柄 8 R がローマ態様で、それぞれ確定停止した場合、次に実行される変動演出の開始時における各装飾図柄の表示態様は、左装飾図柄 8 L がアラビア態様、中装飾図柄 8 C が大字態様、右装飾図柄 8 R がローマ態様となる、という具合である。

【0 4 3 8】

加えて、装飾図柄の表示態様の変更は、変動演出中における任意のタイミングで実行可能である。例えば、減速変動表示中において、ある数を表す装飾図柄移行にフレームインする装飾図柄から、表示態様がローマ態様から大字態様への変化が可能である。この場合、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R において、それぞれの装飾図柄が表す内容が表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」と並ぶ図柄配列は変化しない。例えば、アラビア数字態様で表示されていた装飾図柄において、「4」を表す装飾図柄以降の装飾図柄の表示態様が大字態様となった場合、図柄配列は「1 2 3 肆伍陸漆捌玖」となり、次の周回以降は「壹貳参肆伍陸漆捌玖」となるという具合である。また、例えば、装飾図柄が仮停止表示されている場合において、仮停止表示されている装飾図柄の表示態様が大字態様からアラビア態様への変化も可能である。前述のとおり、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、前回の変動演出の終了後に確定停止した際の表示態様が引き継がれるため、例えば、ある装飾図柄において、「7」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止した後、大字態様へ変化し確定停止した場合、次の変動演出において変動表示される図柄配列は「漆捌玖」と続き、次の周回から「壹貳参肆伍陸漆捌玖」となる。

【0 4 3 9】

さらに、装飾図柄は、その装飾図柄の内容を表す数字画像と、キャラクタ画像と、を組み合わせた構成されていてもよい。この場合における表示態様の変化では、数字画像の表示態様の変化に加え、または、代え、キャラクタ画像の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像の表示態様として、キャラクタ画像が正面を向いた態様である正対表示態様と、右を向いた態様である右向き表示態様と、左を向いた態様である左向き表示態様と、を設け、上述したタイミングにおいて、任意に表示態様を変化させるという具合である。

【0 4 4 0】

まず、図 6 6 (A) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の前に実行されていた変動演出の終了後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、すべてアラビア態様で確定停止表示されたものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【0 4 4 1】

次に、図 6 6 (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 が減速変動となる。なお、高速変動から減速変動となる順序は、任意に設定してよいものとする。例えば、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に、高速変動表示から減速変動表示に切り替えられるという具合である。

【0 4 4 2】

次に、図 6 6 (C) に示すように、減速変動表示されている左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうち、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R の表示態様が、アラビア態様からローマ態様へ変化する。ここでは、左装飾図柄 8 L において、「 7 」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様からローマ態様へ変化し、これ以降にフレームインする装飾図柄はすべてローマ態様となる。また、右装飾図柄 8 R において、「 4 」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様からローマ態様へ変化し、これ以降にフレームインする装飾図柄はすべてローマ態様となる。なお、左装飾図柄 8 L における「 7 」を表す装飾図柄、および、右装飾図柄 8 R における「 4 」を表す装飾図柄、の表示態様は、フレームイン時においてローマ態様となっていてよいし、アラビア態様でフレームイン後にローマ態様へ変化するようにしてもよい。フレームイン後に変化する場合は、アニメーションを伴って変化するようにしてもよい。

10

【 0 4 4 3 】

次に、図 6 6 (D) に示すように、減速変動表示されている左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうち、左装飾図柄 8 L の表示態様が、ローマ態様から大字態様へ変化する。ここでは、左装飾図柄 8 L において、「 1 」を表す装飾図柄の表示態様がローマ態様から大字態様へ変化し、これ以降にフレームインする装飾図柄はすべて大字態様となる。なお、左装飾図柄 8 L における「 1 」を表す装飾図柄の表示態様は、フレームイン時において大字態様となっていてよいし、ローマ態様でフレームイン後に大字態様へ変化するようにしてもよい。フレームイン後に変化する場合は、アニメーションを伴って変化するようにしてもよい。

20

【 0 4 4 4 】

次に、図 6 6 (E) に示すように、減速変動表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が、それぞれ、大字態様の「 3 」、アラビア態様の「 5 」、ローマ態様の「 9 」を表して仮停止表示されている。なお、各装飾図柄が仮停止表示となる順序は、任意に設定してよいものとする。例えば、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に、減速変動表示が終了し仮停止表示されるという具合である。

【 0 4 4 5 】

次に、図 6 6 (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 において仮停止表示されていた各装飾図柄のうち、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R の表示態様が、それぞれ変化する。ここでは、左装飾図柄 8 L において仮停止表示されていた「 3 」を表す装飾図柄の表示態様が大字態様からアラビア態様へ変化し、右装飾図柄 8 R において仮停止表示されている「 9 」を表す装飾図柄の表示態様がローマ態様からアラビア態様へ変化する。なお、この後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

30

【 0 4 4 6 】

以上が、装飾図柄変化演出 A の表示例である。装飾図柄変化演出 A を実行できる構成とすることで、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のそれぞれについて、減速変動表示中、あるいは、仮停止表示中において、表示態様が変化することにより、変動演出における装飾図柄の表示で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 4 4 7 】

[装飾図柄変化演出 B]

図 6 6 (G) ~ (L) は、装飾図柄変化演出 B を説明するための図である。装飾図柄変化演出 B は、変動演出中において、装飾図柄が変化し、変動表示及び停止表示される演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【 0 4 4 8 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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

50

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。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面7aに同時に2つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面7aに1つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ3つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ3つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「123456789」の順番に並んでいる。

【0449】

装飾図柄変化演出Bを実行するにあたって、装飾図柄8L、8C、8Rを、3種類の表示態様で表示することが可能である。具体的には、それぞれ前述した、アラビア態様と、ローマ態様と、大字態様と、の3種類の表示態様に、それぞれ、変更可能である。

【0450】

また、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、直前に実行されていた変動演出の終了後に確定停止表示された装飾図柄の表示態様を引き継ぐものとする。例えば、変動演出の終了後において、左装飾図柄8Lがアラビア態様で、中装飾図柄8Cが大字態様で、右装飾図柄8Rがローマ態様で、それぞれ確定停止した場合、次に実行される変動演出の開始時における各装飾図柄の表示態様は、左装飾図柄8Lがアラビア態様、中装飾図柄8Cが大字態様、右装飾図柄8Rがローマ態様となる、という具合である。

【0451】

加えて、装飾図柄の表示態様の変更は、変動演出中における任意のタイミングで実行可能である。例えば、減速変動表示中において、ある数を表す装飾図柄から、表示態様がローマ態様から大字態様への変化が可能である。この場合、各装飾図柄8L、8C、8Rにおいて、それぞれの装飾図柄が表す内容が表示画面7aの下から上に向かって「123456789」と並ぶ図柄配列は変化しない。例えば、アラビア数字態様で表示されていた装飾図柄において、「4」を表す装飾図柄以降の装飾図柄の表示態様が大字態様となった場合、図柄配列は「123肆伍陸漆捌玖」となり、次の周回以降は「壹貳参肆伍陸漆捌玖」となるという具合である。また、例えば、装飾図柄が仮停止表示されている場合において、仮停止表示されている装飾図柄の表示態様が大字態様からアラビア態様への変化も可能である。前述のとおり、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、前回の変動演出の終了後に確定停止した際の表示態様が引き継がれるため、例えば、ある装飾図柄において、「7」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止した後、大字態様へ変化し確定停止した場合、次の変動演出において変動表示される図柄配列は「漆捌玖」と続き、次の周回から「壹貳参肆伍陸漆捌玖」となる。

【0452】

さらに、装飾図柄は、その装飾図柄の内容を表す数字画像と、キャラクタ画像と、を組み合わせた構成されていてもよい。この場合における表示態様の変化では、数字画像の表示態様の変化に加え、または、代え、キャラクタ画像の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像の表示態様として、キャラクタ画像が正面を向いた態様である正対表示態様と、右を向いた態様である右向き表示態様と、左を向いた態様である左向き表示態様と、を設け、上述したタイミングにおいて、任意に表示態様を変化させるという具合である。

【0453】

まず、図66(G)に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン9A、9B、当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の前に実行されていた変動演出の終了後、装飾図柄8L、8C、8Rは、すべてアラビア

態様で確定停止表示されたものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【 0 4 5 4 】

次に、図 6 6 (H) 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のうち、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R が仮停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R において、「 4 」を表す装飾図柄がアラビア態様で仮停止表示され、リーチを形成している。なお、仮停止表示となる順序は、任意に設定してよいものとする。例えば、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に変動表示から仮停止表示に切り替えられてもよいし、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L の順に変動表示から仮停止表示に切り替えられてもよい。また、この表示態様の变化は、アニメーションを伴って実行されるようにしてもよい。これは、以下における表示態様の变化についても同様である。

10

【 0 4 5 5 】

次に、図 6 6 (I) に示すように、仮停止表示されている左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の表示態様が、アラビア態様から大字態様へ变化する。ここでは、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R において、「 4 」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様から大字態様へ变化する。なお、左装飾図柄 8 L における「 4 」を表す装飾図柄、および、右装飾図柄 8 R における「 4 」を表す装飾図柄、の表示態様は、アニメーションを伴って变化するようにしてもよい。これは、以下における表示態様の变化についても同様である。また、表示態様が变化する順序は任意に設定してもよい。例えば、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R において仮停止表示されている「 4 」を表す装飾図柄の表示態様が同時に大字態様へ变化するようにしてもよいし、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に変化するようにしてもよいし、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L の順に変化するようにしてもよい。

20

【 0 4 5 6 】

次に、図 6 6 (J) に示すように、変動表示されていた中装飾図柄 8 C が仮停止表示される。ここでは、中装飾図柄 8 C において、「 5 」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様で仮停止表示されている。

【 0 4 5 7 】

次に、図 6 6 (K) に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の表示態様が、すべて、变化する。ここでは、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R において、「 4 」を表す装飾図柄の表示態様が、大字態様からローマ態様へ变化し、中装飾図柄 8 C において、「 5 」を表す装飾図柄の表示態様がローマ態様から大字態様へ变化する。各装飾図柄の表示態様が变化する順序は、任意に設定してよいものとする。すなわち、表示態様が变化する順は、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順でもよいし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順でもよいし、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C の順でもよいし、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L の順でもよいし、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順でもよいし、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L の順でもよい。また、2つの装飾図柄が同時に变化した後に残りの1つの装飾図柄が変化してもよいし、1つの装飾図柄が変化した後に2つの装飾図柄が同時に変化してもよい。さらに、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて同時に变化するようにしてもよい。

30

40

【 0 4 5 8 】

次に、図 6 6 (L) に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R において仮停止表示されていた各装飾図柄のうち、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の表示態様が、それぞれ、再度变化する。ここでは、左右装飾図柄 8 L、8 R において仮停止表示されていた「 4 」を表す装飾図柄の表示態様がローマ態様から大字態様へ变化する。なお、表示態様が变化する順序は任意に設定してもよい。例えば、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に変化するようにしてもよいし、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L の順に変化するようにしてもよいし、2つが同時に变化するようにしてもよい。なお、この後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

【 0 4 5 9 】

50

以上が、装飾図柄変化演出 B の表示例である。装飾図柄変化演出 B を実行できる構成とすることで、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のそれぞれについて、リーチとなっている仮停止表示中において、表示態様が変化することにより、変動演出における装飾図柄の表示で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 6 0 】

[装飾図柄変化演出 C]

図 6 7 (A) ~ (F) は、装飾図柄変化演出 C を説明するための図である。装飾図柄変化演出 C は、変動演出中において、装飾図柄が変化し、変動表示及び停止表示される演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

10

【 0 4 6 1 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」の順番に並んでいる。

20

【 0 4 6 2 】

装飾図柄変化演出 C を実行するにあたって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を、3 種類の表示態様で表示することが可能である。具体的には、それぞれ前述した、アラビア態様と、ローマ態様と、大字態様と、の 3 種類の表示態様に、それぞれ、変更可能である。

【 0 4 6 3 】

30

また、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、直前に実行されていた変動演出の終了後に確定停止表示された装飾図柄の表示態様を引き継ぐものとする。例えば、変動演出の終了後において、左装飾図柄 8 L がアラビア態様で、中装飾図柄 8 C が大字態様で、右装飾図柄 8 R がローマ態様で、それぞれ確定停止した場合、次に実行される変動演出の開始時における各装飾図柄の表示態様は、左装飾図柄 8 L がアラビア態様、中装飾図柄 8 C が大字態様、右装飾図柄 8 R がローマ態様となる、という具合である。

【 0 4 6 4 】

加えて、装飾図柄の表示態様の変更は、変動演出中における任意のタイミングで実行可能である。例えば、減速変動表示中において、ある数を表す装飾図柄から、表示態様がローマ態様から大字態様への変化が可能である。この場合、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R において、それぞれの装飾図柄が表す内容が表示画面 7 a の下から上に向かって「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」と並ぶ図柄配列は変化しない。例えば、アラビア数字態様で表示されていた装飾図柄において、「 4 」を表す装飾図柄以降の装飾図柄の表示態様が大字態様となった場合、図柄配列は「 1 2 3 肆伍陸漆捌玖」となり、次の周回以降は「 壱貳参肆伍陸漆捌玖」となるという具合である。また、例えば、装飾図柄が仮停止表示されている場合において、仮停止表示されている装飾図柄の表示態様が大字態様からアラビア態様への変化も可能である。前述のとおり、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、前回の変動演出の終了後に確定停止した際の表示態様が引き継がれるため、例えば、ある装飾図柄において、「 7 」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止した後、大字態様へ変化し確定停止した場合、次の変動演出において変動表示される図柄配列は「 漆捌玖」と続き、次の周

40

50

回から「壹貳参肆伍陸漆捌玖」となる。

【 0 4 6 5 】

さらに、装飾図柄は、その装飾図柄の内容を表す数字画像と、キャラクタ画像と、を組み合わせた構成されていてもよい。この場合における表示態様の变化では、数字画像の表示態様の变化に加え、または、代え、キャラクタ画像の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像の表示態様として、キャラクタ画像が正面を向いた態様である正対表示態様と、右を向いた態様である右向き表示態様と、左を向いた態様である左向き表示態様と、を設け、上述したタイミングにおいて、任意に表示態様を変化させるという具合である。

【 0 4 6 6 】

まず、図 6 7 (A) に示すように、左装飾図柄 8 L において「 7 」を表す装飾図柄がアラビア態様で仮停止表示され、その他の装飾図柄は高速変動表示され視認困難となっている。これは、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となった後、左装飾図柄 8 L のみが仮停止表示された状態である。ここでは、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の前に実行されていた変動演出の終了後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、すべてアラビア態様で確定停止表示されたものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【 0 4 6 7 】

次に、図 6 7 (B) に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄 8 L の表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化する。この表示態様の变化は、アニメーションを伴って実行されるようにしてもよい。これは、以下における表示態様の变化についても同様である。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は高速変動しており、視認困難なままとなっている。

【 0 4 6 8 】

次に、図 6 7 (C) に示すように、変動表示されていた右装飾図柄 8 R において、「 8 」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止する。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動しており、視認困難なままとなっている。

【 0 4 6 9 】

次に、図 6 7 (D) に示すように、仮停止表示されていた右装飾図柄 8 R の表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化する。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動しており、視認困難なままとなっている。

【 0 4 7 0 】

次に、図 6 7 (E) に示すように、変動表示されていた中装飾図柄 8 C において、「 5 」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止する。

【 0 4 7 1 】

次に、図 6 7 (F) に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R において仮停止表示されていたすべての装飾図柄の表示態様が変化する。具体的には、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R の表示態様は大字態様からアラビア態様へ変換し、中装飾図柄 8 C の表示態様はアラビア態様から大字態様へ変化する。各装飾図柄の表示態様が変化する順序は、任意に設定してよいものとする。すなわち、表示態様が変化する順は、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順でもよいし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順でもよいし、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C の順でもよいし、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L の順でもよいし、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順でもよいし、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L の順でもよい。また、2つの装飾図柄が同時に変化した後に残りの1つの装飾図柄が変化してもよいし、1つの装飾図柄が変化した後に2つの装飾図柄が同時に変化してもよい。さらに、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて同時に変化するようにしてもよい。なお、この後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

10

20

30

40

50

【 0 4 7 2 】

以上が、装飾図柄変化演出 C の表示例である。装飾図柄変化演出 C を実行できる構成とすることで、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のそれぞれについて、仮停止表示中において、表示態様が変化することにより、変動演出における装飾図柄の表示で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 7 3 】

〔装飾図柄変化演出 D〕

図 6 7 (G) ~ (L) は、装飾図柄変化演出 D を説明するための図である。装飾図柄変化演出 D は、変動演出中において、装飾図柄が変化し、変動表示及び停止表示される演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【 0 4 7 4 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」の順番に並んでいる。

【 0 4 7 5 】

装飾図柄変化演出 D を実行するにあたって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を、3 種類の表示態様で表示することが可能である。具体的には、装飾図柄に含まれる数字画像が図柄枠画像で囲われていない無枠態様、装飾図柄に含まれる数字画像が六角形の図柄枠で囲われている六角枠態様と、装飾図柄に含まれる数字画像が円形の図柄枠で囲われている円枠態様と、の 3 種類の表示態様に、それぞれ、変更可能である。以降において、装飾図柄の表記に関して、単に「 4 」など、装飾図柄の内容に則って表記する場合と、「 4 (無) 」や、「 6 (円) 」など、表示態様も含めた表記とすることもある。

【 0 4 7 6 】

また、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、直前に実行されていた変動演出の終了後に確定停止表示された装飾図柄の表示態様を引き継ぐものとする。例えば、変動演出の終了後において、左装飾図柄 8 L が無枠態様で、中装飾図柄 8 C が六角枠態様で、右装飾図柄 8 R が円枠態様で、それぞれ確定停止した場合、次に実行される変動演出の開始時における各装飾図柄の表示態様は、左装飾図柄 8 L が無枠態様、中装飾図柄 8 C が六角枠態様、右装飾図柄 8 R が円枠態様となる、という具合である。

【 0 4 7 7 】

加えて、装飾図柄の表示態様の変更は、変動演出中における任意のタイミングで実行可能である。例えば、減速変動表示中において、ある数を表す装飾図柄から、表示態様が六角枠態様から無枠態様への変化が可能である。この場合、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R において、それぞれの装飾図柄が表す内容が表示画面 7 a の下から上に向かって「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」と並ぶ図柄配列は変化しない。例えば、無枠数字態様で表示されていた装飾図柄において、「 4 」を表す装飾図柄以降の装飾図柄の表示態様が六角枠態様となった場合、図柄配列は「 1 (無) 2 (無) 3 (無) 4 (六角) 5 (六角) 6 (六角) 7 (六角) 8 (六角) 9 (六角) 」となり、次の周回以降は「 1 (六角) 2 (六角) 3 (六角) 4 (六角) 5 (六角) 6 (六角) 7 (六角) 8 (六角) 9 (六角) 」となるという具合である

。また、例えば、装飾図柄が仮停止表示されている場合において、仮停止表示されている装飾図柄の表示態様が円枠態様から六角枠態様への変化も可能である。前述のとおり、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、前回の変動演出の終了後に確定停止した際の表示態様が引き継がれるため、例えば、ある装飾図柄において、「7」を表す円枠態様の装飾図柄が仮停止した後、六角枠態様へ変化し確定停止した場合、次の変動演出において変動表示される図柄配列は「7（六角）8（六角）9（六角）」と続き、次の周回から「1（六角）2（六角）3（六角）4（六角）5（六角）6（六角）7（六角）8（六角）9（六角）」となる。

【0478】

さらに、装飾図柄は、その装飾図柄の内容を表す数字画像と、キャラクタ画像と、を組み合わせた構成されていてもよい。この場合における表示態様の変化では、図柄枠の表示態様の変化に加え、または、代え、キャラクタ画像の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像の表示態様として、キャラクタ画像が正面を向いた態様である正対表示態様と、右を向いた態様である右向き表示態様と、左を向いた態様である左向き表示態様と、を設け、上述したタイミングにおいて、任意に表示態様を変化させるという具合である。

【0479】

まず、図67（G）に示すように、左装飾図柄8Lにおいて「7」を表す装飾図柄が無枠態様で仮停止表示され、その他の装飾図柄は高速変動表示され視認困難となっている。これは、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となった後、左装飾図柄8Lのみが仮停止表示された状態である。ここでは、保留アイコン9A、9B、当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の前に実行されていた変動演出の終了後、装飾図柄8L、8C、8Rは、すべて無枠態様で確定停止表示されたものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【0480】

次に、図67（H）に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄8Lの表示態様が無枠態様から六角枠態様へ変化する。この表示態様の変化は、アニメーションを伴って実行されるようにしてもよい。これは、以下における表示態様の変化についても同様である。なお、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは高速変動しており、視認困難なままとなっている。

【0481】

次に、図67（I）に示すように、変動表示されていた右装飾図柄8Rにおいて、「6」を表す無枠態様の装飾図柄が仮停止し、リーチを形成する。なお、中装飾図柄8Cは高速変動しており、視認困難なままとなっている。

【0482】

次に、図67（J）に示すように、仮停止表示されていた右装飾図柄8Rの表示態様が無枠態様から六角枠態様へ変化する。なお、中装飾図柄8Cは高速変動しており、視認困難なままとなっている。

【0483】

次に、図67（K）に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄8L及び右装飾図柄8Rの表示態様が、六角枠態様から円枠態様へ変化する。左装飾図柄8L及び右装飾図柄8Rの表示態様の変化する順序は、任意に設定してよいものとする。すなわち、左装飾図柄8L及び右装飾図柄8Rの表示態様が同時に変化するようにしてもよいし、左装飾図柄8L、右装飾図柄8Rの順に変化するようにしてもよいし、右装飾図柄8R、左装飾図柄8Lの順に変化するようにしてもよい。

【0484】

次に、図67（L）に示すように、変動表示されていた中装飾図柄8Cにおいて、「7」を表す無枠態様の装飾図柄が仮停止するとともに、仮停止表示されていた左装飾図柄8L、右装飾図柄8Rの表示態様に変化する。具体的には、左装飾図柄8L及び右装飾図柄

10

20

30

40

50

8 R の表示態様は円枠態様から六角枠態様へ変化する。中装飾図柄 8 C の仮停止、及び、左右装飾図柄 8 L、8 R の表示態様の变化の順序は、任意に設定してよいものとする。すなわち、左装飾図柄 8 L の表示態様の变化、右装飾図柄 8 R の表示態様の变化、中装飾図柄 8 C の仮停止、の順でもよいし、左装飾図柄 8 L の表示態様の变化、中装飾図柄 8 C の仮停止、右装飾図柄 8 R の表示態様の变化、の順でもよいし、右装飾図柄 8 R の表示態様の变化、左装飾図柄 8 L の表示態様の变化、中装飾図柄 8 C の仮停止、の順でもよいし、右装飾図柄 8 R の表示態様の变化、中装飾図柄 8 C の仮停止、左装飾図柄 8 L の表示態様の变化、の順でもよいし、中装飾図柄 8 C の仮停止、左装飾図柄 8 L の表示態様の变化、右装飾図柄 8 R の表示態様の变化、の順でもよいし、中装飾図柄 8 C の仮停止、右装飾図柄 8 R の表示態様の变化、左装飾図柄 8 L の表示態様の变化、の順でもよい。また、左右装飾図柄 8 L、8 R の表示態様が同時に变化した後に中装飾図柄 8 C が仮停止してもよいし、中装飾図柄 8 C が仮停止した後に左右装飾図柄 8 L、8 R の表示態様が同時に变化してもよい。さらに、左右装飾図柄 8 L、8 R の幼児態様の变化と、中装飾図柄 8 C の仮停止がすべて同時に実行されるようにしてもよい。なお、この後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

10

【0485】

以上が、装飾図柄変化演出 D の表示例である。装飾図柄変化演出 D を実行できる構成とすることで、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のそれぞれについて、リーチとなっている仮停止表示中において、表示態様が変化することにより、変動演出における装飾図柄の表示で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0486】

[装飾図柄変化演出 E]

図 68 (A) ~ (L) は、装飾図柄変化演出 E を説明するための図である。装飾図柄変化演出 E は、変動演出中において、装飾図柄が変化し、変動表示及び停止表示される演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【0487】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

30

40

【0488】

装飾図柄変化演出 E を実行するにあたって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を、3 種類の表示態様で表示することが可能である。具体的には、それぞれ前述した、アラビア態様と、ローマ態様と、大字態様と、の 3 種類の表示態様に、それぞれ、変更可能である。

【0489】

また、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、直前に実行されていた変動演出の終了後に確定停止表示された装飾図柄の表示態様を引き継ぐものとする。例えば、変動演出の終了後において、左装飾図柄 8 L がアラビア態様で、中装飾図柄 8 C が大字態様で、右装飾図柄 8 R がローマ態様で、それぞれ確定停止した場合、次に実行される変動演

50

出の開始時における各装飾図柄の表示態様は、左装飾図柄 8 L がアラビア態様、中装飾図柄 8 C が大字態様、右装飾図柄 8 R がローマ態様となる、という具合である。

【 0 4 9 0 】

加えて、装飾図柄の表示態様の変更は、変動演出中における任意のタイミングで実行可能である。例えば、減速変動表示中において、ある数を表す装飾図柄から、表示態様がローマ態様から大字態様への変化が可能である。この場合、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R において、それぞれの装飾図柄が表す内容が表示画面 7 a の下から上に向かって「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」と並ぶ図柄配列は変化しない。例えば、アラビア数字態様で表示されていた装飾図柄において、「 4 」を表す装飾図柄以降の装飾図柄の表示態様が大字態様となった場合、図柄配列は「 1 2 3 肆伍陸漆捌玖 」となり、次の周回以降は「 壱貳参肆伍陸漆捌玖 」となるという具合である。また、例えば、装飾図柄が仮停止表示されている場合において、仮停止表示されている装飾図柄の表示態様が大字態様からアラビア態様への変化も可能である。前述のとおり、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、前回の変動演出の終了後に確定停止した際の表示態様が引き継がれるため、例えば、ある装飾図柄において、「 7 」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止した後、大字態様へ変化し確定停止した場合、次の変動演出において変動表示される図柄配列は「 漆捌玖 」と続き、次の周回から「 壱貳参肆伍陸漆捌玖 」となる。

10

【 0 4 9 1 】

さらに、装飾図柄は、その装飾図柄の内容を表す数字画像と、キャラクタ画像と、を組み合わせた構成されていてもよい。この場合における表示態様の変化では、数字画像の表示態様の変化に加え、または、代え、キャラクタ画像の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像の表示態様として、キャラクタ画像が正面を向いた態様である正対表示態様と、右を向いた態様である右向き表示態様と、左を向いた態様である左向き表示態様と、を設け、上述したタイミングにおいて、任意に表示態様を変化させるという具合である。

20

【 0 4 9 2 】

まず、図 6 8 (A) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の前に実行されていた変動演出の終了後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、すべてアラビア態様で確定停止表示されたものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

30

【 0 4 9 3 】

次に、図 6 8 (B) に示すように、高速変動表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうち、左装飾図柄 8 L が減速変動表示となる。このとき、左装飾図柄 8 L では、表示画面 7 a において左装飾図柄 8 L における図柄配列に含まれる装飾図柄のうちの少なくとも 2 つが視認可能となるように、減速表示されている。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動表示を維持している。

【 0 4 9 4 】

次に、図 6 8 (C) に示すように、減速変動表示されている左装飾図柄 8 L の表示態様が、アラビア態様から大字態様へ変化する。ここでは、左装飾図柄 8 L において、「 3 」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化し、これ以降にフレームインする装飾図柄はすべて大字態様となる。左装飾図柄 8 L における「 3 」を表す装飾図柄の表示態様は、フレームイン時において大字態様となってもよいし、アラビア態様でフレームイン後にローマ態様へ変化するようにしてもよい。フレームイン後に変化する場合は、アニメーションを伴って変化するようにしてもよい。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動表示を維持している。

40

【 0 4 9 5 】

次に、図 6 8 (D) に示すように、減速変動表示されていた左装飾図柄 8 L において、「 6 」を表す大字態様の装飾図柄が仮停止する。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R

50

は、高速変動表示を維持している。

【 0 4 9 6 】

次に、図 6 8 (E) に示すように、左装飾図柄 8 L において仮停止していた「 6 」を表す装飾図柄の表示態様が、大字態様からローマ態様に変化する。この変化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動表示を維持している。

【 0 4 9 7 】

次に、図 6 8 (F) に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄 8 R が減速変動表示となる。このとき、右装飾図柄 8 R では、表示画面 7 a において右装飾図柄 8 R における図柄配列に含まれる装飾図柄のうちの少なくとも 2 つが視認可能となるように、減速表示されている。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、中装飾図柄 8 C では高速変動表示が、それぞれ維持されている。

10

【 0 4 9 8 】

次に、図 6 8 (G) に示すように、減速変動表示されている右装飾図柄 8 R の表示態様が、アラビア態様から大字態様へ変化する。ここでは、右装飾図柄 8 R において、「 7 」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化し、これ以降にフレームインする装飾図柄はすべて大字態様となる。左装飾図柄 8 L における「 7 」を表す装飾図柄の表示態様は、フレームイン時において大字態様となってもよいし、アラビア態様でフレームイン後にローマ態様へ変化するようにしてもよい。フレームイン後に変化する場合は、アニメーションを伴って変化するようにしてもよい。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、中装飾図柄 8 C では高速変動表示が、それぞれ維持されている。

20

【 0 4 9 9 】

次に、図 6 8 (H) に示すように、減速変動表示されていた右装飾図柄 8 R において、「 9 」を表す大字態様の装飾図柄が仮停止する。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、中装飾図柄 8 C では高速変動表示が、それぞれ維持されている。

【 0 5 0 0 】

次に、図 6 8 (I) に示すように、右装飾図柄 8 R において仮停止していた「 9 」を表す装飾図柄の表示態様が、大字態様からローマ態様に変化する。この変化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、中装飾図柄 8 C では高速変動表示が、それぞれ維持されている。

30

【 0 5 0 1 】

次に、図 6 8 (J) に示すように、高速変動表示されていた中装飾図柄 8 C が、減速変動表示を経て、「 3 」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止する。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、右装飾図柄 8 R では「 9 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止が、それぞれ維持されている。

【 0 5 0 2 】

次に、図 6 8 (K) に示すように、中装飾図柄 8 C において仮停止していた「 3 」を表す装飾図柄の表示態様が、アラビア態様から大字態様に変化する。この変化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、右装飾図柄 8 R では「 9 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止が、それぞれ維持されている。

40

【 0 5 0 3 】

次に、図 6 8 (L) に示すように、左装飾図柄 8 L において仮停止していた「 6 」を表す装飾図柄、及び、右装飾図柄 8 R において仮停止していた「 9 」を表す装飾図柄、の表示態様が、ともに、ローマ態様から大字態様へ変化する。この表示態様の変化の順序は、任意に設定してよいものとする。例えば、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R の表示態様が同時に変化するようにしてもよいし、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に表示態様

50

が変化してもよいし、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L の順に表示態様

してもよい。なお、この後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

【0504】

以上が、装飾図柄変化演出 E の表示例である。装飾図柄変化演出 E を実行できる構成とすることで、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のそれぞれについて、減速変動表示中、あるいは、仮停止表示中において、表示態様が変化することにより、変動演出における装飾図柄の表示で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0505】

〔効果例〕

以下に、本実施形態の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 66 ~ 68 によれば、変動演出が開始されてから終了するまでの間に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示態様が変化する回数が、装飾図柄によって異なる演出を実行可能である。例えば、装飾図柄変化演出 A における表示態様の变化回数は、左装飾図柄 8 L が 3 回、中装飾図柄 8 C が 0 回、右装飾図柄 8 R が 2 回、となっている。また、装飾図柄変化演出 B における表示態様の变化回数は、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が 3 回、中装飾図柄 8 C が 1 回、となっている。装飾図柄変化演出 C における表示態様の变化回数は、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が 2 回、中装飾図柄 8 C が 1 回、となっている。装飾図柄変化演出 D における表示態様の变化回数は、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が 3 回、中装飾図柄 8 C が 0 回、となっている。装飾図柄変化演出 E における表示態様の变化回数は、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が 3 回、中装飾図柄 8 C が 1 回、となっている。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。

【0506】

なお、画像表示装置 7 の表示画面 7 a が、請求項 1 における「表示手段」に相当する。

【0507】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 66 (G) ~ (K) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、左装飾図柄 8 L の表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化する第 2 の演出と、第 2 の演出の後、左装飾図柄 8 L の表示態様が大字態様からローマ態様へ変化する第 3 の演出と、第 2 の演出の後、中装飾図柄 8 C の表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化する第 4 の演出と、を実行可能な構成となっていた。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。

【0508】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 66 (G) ~ (K) に示すように、第 1 の演出の後、かつ、第 2 の演出の前に、左装飾図柄 8 L が仮停止表示される第 5 の演出と、第 2 の演出の後、かつ、第 4 の演出の前に、中装飾図柄 8 C が仮停止表示される第 6 の演出と、を実行可能な構成となっていた。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。

【0509】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 66 (K) ~ (L) に示すように、第 3 の演出の後、左装飾図柄 8 L の表示態様がローマ態様から大字態様へ変化する第 7 の演出を実行可能な構成となっている。ここの構成によれば、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。

【0510】

〔変形例〕

10

20

30

40

50

本実施形態の変形例を示す。

[変形例 1]

装飾図柄変化演出において、当該変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりとなる期待度に応じて、確定停止時の各装飾図柄の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、確定停止時の装飾図柄が、アラビア態様、大字態様、ローマ態様の順に、当該変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりとなる期待度が高くなるという具合である。

【 0 5 1 1 】

[変形例 2]

装飾図柄変化演出において、キャラクタ画像、数字画像、図柄枠を組み合わせ構成される装飾図柄を用いてもよい。この場合、装飾図柄の表示態様の変化として、キャラクタ画像、数字画像、図柄枠のそれぞれの位置関係を変化させてもよい。また、この場合、表示態様の変化として、キャラクタ画像のポーズや表情などを変化させてもよい。これに加え、キャラクタの声や音を出力するようにしてもよいし、表示されるキャラクタが他のキャラクタに変化してもよい。さらに、この場合、装飾図柄の表示態様の変化として、図柄枠の大きさを変化させてもよい。

10

【 0 5 1 2 】

[変形例 3]

装飾図柄変化演出において、装飾図柄の表示態様が変化することにより、装飾図柄の内容を表す数字画像が視認困難となってもよい。これに加え、他の文字列が表示されるようにしてもよい。

20

【 0 5 1 3 】

[変形例 4]

装飾図柄変化演出において装飾図柄の表示態様が変化した場合、次の変動演出の開始時において、さらに他の表示態様に切り替えられてもよい。例えば、変動演出の開始時には常にアラビア態様であるものとして、ある変動演出の終了後に大字態様で確定停止した場合、次の変動演出の開始時において、表示態様がアラビア態様に変化するという具合である。

【 0 5 1 4 】

[変形例 5]

装飾図柄変化演出 A ~ E において説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

30

【 0 5 1 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 A 6 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは複数の装飾図柄であり、

前記複数の装飾図柄は、表示態様が変化することがあり、

変動演出が開始されてから終了するまでの間に前記表示態様が変化する回数が、装飾図柄によって異なる、

ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 5 1 6 】

[態様 A 6 - 2]

態様 A 6 - 1 に記載の遊技機であって、

前記装飾図柄が変動表示される第 1 の演出と、

前記第 1 の演出の後、第 1 の装飾図柄の表示態様が前記第 1 態様から前記第 2 態様へ変化する第 2 の演出と、

前記第 2 の演出の後、第 1 の装飾図柄の表示態様が前記第 2 態様から前記第 3 態様へ変化する第 3 の演出と、

前記第 2 の演出の後、第 2 の装飾図柄の表示態様が前記第 1 態様から前記第 2 態様へ変化する第 4 の演出と、を実行可能な、

50

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 7 】

[態様 A 6 - 3]

態様 A 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出の後、かつ、前記第 2 の演出の前に、前記第 1 の装飾図柄が停止表示される第 5 の演出と、

前記第 2 の演出の後、かつ、前記第 4 の演出の前に、前記第 2 の装飾図柄が停止表示される第 6 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 8 】

[態様 A 6 - 4]

態様 A 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出の後、前記第 1 の装飾図柄の表示態様が前記第 3 態様から前記第 2 態様へ変化する第 7 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 9 】

以下に図 6 9 ~ 図 7 1 を用いてキャラクタ飛び出し演出 1、キャラクタ飛び出し演出 2、数字図柄変化演出について説明する。これらのキャラクタ飛び出し演出 1、キャラクタ飛び出し演出 2、数字図柄変化演出は、装飾図柄の変動演出において実行される。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、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 0 5 2 0 】

[キャラクタ飛び出し演出 1]

図 6 9 は、キャラクタ飛び出し演出 1 を説明するための図である。キャラクタ飛び出し演出 1 は、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄枠 8 L W、8 C W、8 R W の内側に表示されているキャラクタ 8 L K、8 C K、8 R K が、図柄枠 8 L W、8 C W、8 R W の前面に表示され、その後、図柄枠 8 L W、8 C W、8 R W の前面に表示されているキャラクタ 8 L K、8 C K、8 R K が図柄枠 8 L W、8 C W、8 R W の内側に表示される演出である。

【 0 5 2 1 】

まず、図 6 9 (A) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、装飾図柄変動中となる。ここでは、保留アイコン 9 A、9 C が表示されている。なお、保留アイコン 9 B を表示してもよいし、すべての保留アイコンを表示しなくてもよい (以下でも同様)。

【 0 5 2 2 】

次に、図 6 9 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L が停止する。ここでは、左装飾図柄のキャラクタ 8 L K は、左装飾図柄の枠 8 L W の内側に表示されている。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。

【 0 5 2 3 】

次に、図 6 9 (C) に示すように、左装飾図柄 8 L が停止してから所定期間経過後に、右装飾図柄 8 R が停止する。本実施例では、停止した右装飾図柄 8 R の数字は、左装飾図柄 8 L の数字と同じであるとする。つまり、リーチが成立する。右装飾図柄 8 R が停止した直後は、右装飾図柄のキャラクタ 8 R K は、右装飾図柄の枠 8 R W の内側に表示されている。中装飾図柄 8 C は、高速変動している。

【 0 5 2 4 】

次に、図 6 9 (D)、(E) に示すように、左装飾図柄の内側のキャラクタ 8 L K は、アニメーションを伴い変化する。このアニメーションを開始するタイミングは、右装飾図柄 8 R の停止直後、つまり、リーチ成立直後である。変化後の左装飾図柄のキャラクタ 8 L K は、左装飾図柄の枠 8 L W の前面に表示される。魚であるキャラクタ 8 L K の頭の部

10

20

30

40

50

分としっぱの部分は、左装飾図柄の枠 8 L W の一部分を覆っている。左装飾図柄のキャラクター 8 L K は、左装飾図柄の枠 8 L W から飛び出すように演出される。また、右装飾図柄 8 R についても左装飾図柄 8 L と同様にアニメーションを伴い変化し、変化後の右装飾図柄のキャラクター 8 R K は、右装飾図柄の枠 8 R W の前面に表示され、右装飾図柄の枠 8 R W の一部分を覆っている。中装飾図柄 8 C は、高速変動している。

【 0 5 2 5 】

次に、図 6 9 (F) に示すように、左装飾図柄のキャラクター 8 L K と右装飾図柄のキャラクター 8 R K が変化したあと、中装飾図柄 8 C が低速になる。この低速とは遊技者がどの装飾図柄が変動しているかわかる程度の速度である。この低速になるタイミングは、本実施例では、左装飾図柄のキャラクター 8 L K と右装飾図柄のキャラクター 8 R K がアニメーションを伴い変化した後としたが、リーチ成立直後であってもよい。

10

【 0 5 2 6 】

次に、図 6 9 (G) に示すように、リーチが成立してから所定期間経過後、中装飾図柄 8 C が停止する。本実施例では、停止した中装飾図柄 8 C の数字は、左装飾図柄 8 L また右装飾図柄 8 R の数字と異なる。つまり、停止した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R により、はずれたことを表している。

【 0 5 2 7 】

次に、図 6 9 (H)、(I) に示すように、左装飾図柄 8 L については、左装飾図柄のキャラクター 8 L K は、中装飾図柄 8 C が停止した直後に、アニメーションを伴いながら左装飾図柄の枠 8 L W の内側に表示される。左装飾図柄のキャラクター 8 L K は、左装飾図柄の枠 8 L W に飛び込むように演出される。右装飾図柄 8 R についても左装飾図柄 8 L と同様に演出される。中装飾図柄 8 C については、中装飾図柄の内側のキャラクター 8 C K は、中装飾図柄 8 C が停止した直後に、左装飾図柄のキャラクター 8 L K と右装飾図柄のキャラクター 8 R K の変化と並行して、アニメーションを伴い変化する。変化後の中装飾図柄のキャラクター 8 C K は、中装飾図柄の枠 8 C W の前面に表示される。変化後の中装飾図柄のキャラクター 8 C K は、中装飾図柄の枠 8 C W の一部分を覆っている。中装飾図柄のキャラクター 8 C K は、中装飾図柄の枠 8 C W から飛び出すように演出される。

20

【 0 5 2 8 】

次に、図 6 9 (J) に示すように、中装飾図柄のキャラクター 8 C K が中装飾図柄の枠 8 C W の前面に表示されてから所定期間経過後に、中装飾図柄の枠の前面のキャラクター 8 C K は、アニメーションを伴いながら中装飾図柄の枠 8 C W の内側に表示される。中装飾図柄のキャラクター 8 C K は、中装飾図柄の枠 8 C W に飛び込むように演出される。ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、変化しない。

30

【 0 5 2 9 】

なお、本実施例では、左装飾図柄の内側のキャラクター 8 L K がアニメーションをおこなうタイミングを右装飾図柄 8 R の停止直後としたが、左装飾図柄の内側のキャラクター 8 L K がアニメーションをおこなうタイミングを左装飾図柄 8 L の停止直後としてもよい。この場合、左装飾図柄の内側のキャラクター 8 L K と右装飾図柄の内側のキャラクター 8 R K がアニメーションをおこなうタイミングは、異なる。

【 0 5 3 0 】

40

[キャラクタ飛び出し演出 2]

図 7 0 は、キャラクタ飛び出し演出 2 を説明するための図である。キャラクタ飛び出し演出 2 は、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄枠 8 L W、8 C W、8 R W の内側に表示されているキャラクター 8 L K、8 C K、8 R K が、図柄枠 8 L W、8 C W、8 R W の前面に表示され、さらに、キャラクター 8 L K、8 C K、8 R K の態様が変化し、その後、図柄枠 8 L W、8 C W、8 R W の前面に表示されているキャラクター 8 L K、8 C K、8 R K が図柄枠 8 L W、8 C W、8 R W の内側に表示される演出である。

【 0 5 3 1 】

キャラクタ飛び出し演出 2 においても、キャラクタ飛び出し演出 1 と同様に装飾図柄変動中におこなわれる。省略するが、キャラクタ飛び出し演出 2 においても、図 6 9 (A)

50

、(B)、(C)、(D)、(E)と同様の動作がおこなわれ、その後、図69(F)と同様の演出である図70(A)に示す動作がおこなわれる。

【0532】

図69(A)、(B)、(C)、(D)、(E)と同様の動作がおこなわれた後、図70(A)に示すように、左装飾図柄のキャラクタ8LKと右装飾図柄のキャラクタ8RKが変化したあと、中装飾図柄8Cが低速になる。この低速になるタイミングは、本実施例では、左装飾図柄のキャラクタ8LKと右装飾図柄のキャラクタ8RKがアニメーションを伴い変化した後としたが、リーチ成立直後であってもよい。ここでは、保留アイコン9A、9Cが表示されている。なお、保留アイコン9Bを表示してもよいし、すべての保留アイコンを表示しなくてもよい(以下でも同様)。

10

【0533】

次に、図70(B)に示すように、リーチが成立してから所定期間経過後、左装飾図柄のキャラクタ8LKがアニメーションを伴い変化する。具体的には、魚を表す左装飾図柄のキャラクタ8LKが口を広げるアニメーションをおこない、口を閉じた状態から口を開けた状態になる。また、左装飾図柄のキャラクタ8LKは左装飾図柄の枠8LWの前面に表示されたままであり、左装飾図柄の枠8LWの一部を覆っている。右装飾図柄のキャラクタ8RKも左装飾図柄のキャラクタ8LKと同様に変化する。ここでは、中装飾図柄8Cは、低速で変動しているままである。

【0534】

次に、図70(C)に示すように、左装飾図柄のキャラクタ8LKと右装飾図柄のキャラクタ8RKが変化してからさらに、中装飾図柄8Cが低速で変動する。

20

【0535】

次に、図70(D)に示すように、リーチが成立してから所定期間経過後、中装飾図柄8Cが停止する。本実施例では、停止した中装飾図柄8Cの数字は、左装飾図柄8Lまた右装飾図柄8Rの数字と異なる。つまり、停止した左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rにより、はずれたことを表している。

【0536】

次に、図70(E)に示すように、左装飾図柄8Lについては、中装飾図柄8Cが停止した直後に、魚を表す左装飾図柄のキャラクタ8LKは、アニメーションを伴い、口を開けた状態から口を閉じた状態になる。右装飾図柄のキャラクタ8RKも左装飾図柄のキャラクタ8LKと同様に変化する。ここでは、中装飾図柄は、変化しない。

30

【0537】

次に、図70(F)、(G)に示すように、左装飾図柄8Lについては、左装飾図柄のキャラクタ8LKは、図70(E)の動作の直後に、アニメーションを伴いながら左装飾図柄の枠8LWの内側に表示される。左装飾図柄のキャラクタ8LKは、左装飾図柄の枠8LWに飛び込むように演出される。右装飾図柄8Rについても左装飾図柄8Lと同様に演出される。中装飾図柄8Cについては、中装飾図柄の内側のキャラクタ8CKは、図70(E)の動作の直後に、左装飾図柄のキャラクタ8LKと右装飾図柄のキャラクタ8RKの変化と並行して、アニメーションを伴い変化する。変化後の中装飾図柄のキャラクタ8CKは、中装飾図柄の枠8CWの前面に表示される。変化後の中装飾図柄のキャラクタ8CKは、中装飾図柄の枠8CWの一部を覆っている。中装飾図柄のキャラクタ8CKは、中装飾図柄の枠8CWから飛び出すように演出される。

40

【0538】

次に、図70(H)に示すように、中装飾図柄のキャラクタ8CKが中装飾図柄の枠8CWの前面に表示されてから一定期間経過後に、中装飾図柄のキャラクタ8CKは、アニメーションを伴いながら中装飾図柄の枠8CWの内側に表示される。中装飾図柄のキャラクタ8CKは、中装飾図柄の枠8CWに飛び込むように演出される。ここでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、変化しない。

【0539】

[数字図柄変化演出]

50

図 7 1 は、数字図柄変化演出を説明するための図である。数字図柄変化演出は、表示画面 7 a において数字を表した装飾図柄 8 L、8 C、8 R が、リーチ成立時、リーチ中、中図柄停止時のタイミングで変化する演出である。

【 0 5 4 0 】

図 7 1 (A) に示すように、右装飾図柄 8 R が停止する。左装飾図柄 8 L は右装飾図柄 8 R が停止する前から停止している状態である。右装飾図柄 8 R が停止する。このときの左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、平面的デザインの装飾図柄である。本実施例では、停止した右装飾図柄 8 R の数字は、左装飾図柄 8 L の数字と同じであるとする。つまり、リーチが成立する。中装飾図柄 8 C は、高速変動している。ここでは、保留アイコン 9 A、9 C が表示されている。なお、保留アイコン 9 B を表示してもよいし、すべての保留アイコンを表示しなくてもよい（以下でも同様）。

10

【 0 5 4 1 】

次に、図 7 1 (B) に示すように、リーチが成立した直後に、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が、平面的デザインから立体的デザインの装飾図柄に変化する。この変化はアニメーションを伴う。中装飾図柄 8 C は、高速変動している。

【 0 5 4 2 】

次に、図 7 1 (C) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が変化してから一定期間経過後に、中装飾図柄 8 C は、低速変動となる。この低速になるタイミングは、本実施例では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がアニメーションを伴い立体的デザインの装飾図柄に変化した後としたが、リーチ成立直後であってもよい。このときの中装飾図柄 8 C は、平面的デザインの装飾図柄である。

20

【 0 5 4 3 】

次に、図 7 1 (D)、(E) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が、立体的デザインの装飾図柄に変化してから一定期間経過後に、左装飾図柄 8 L が変化する前に比べ大きな図柄に変化する。この変化はアニメーションを伴う。右装飾図柄 8 R についても左装飾図柄 8 L と同様に変化する。

【 0 5 4 4 】

次に、図 7 1 (F) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が大きな図柄に変化してからさらに、中装飾図柄 8 C が低速で変動する。

【 0 5 4 5 】

30

次に、図 7 1 (G) に示すように、リーチが成立してから所定期間経過後、中装飾図柄 8 C が停止する。本実施例では、停止した中装飾図柄 8 C の数字は、左装飾図柄 8 L または右装飾図柄 8 R の数字と異なる。つまり、停止した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R により、はずれたことを表している。

【 0 5 4 6 】

次に、図 7 1 (H) に示すように、左装飾図柄 8 L については、中装飾図柄 8 C が停止した直後に、左装飾図柄 8 L は、アニメーションを伴い立体的デザインの装飾図柄に変化する。右装飾図柄 8 R も左装飾図柄 8 L と同様に変化する。ここでは、中装飾図柄は、変化しない。

【 0 5 4 7 】

40

次に、図 7 1 (I) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が立体的デザインの装飾図柄に変化した直後に、左装飾図柄 8 L については、アニメーションを伴いながら平面的デザインの装飾図柄に変化する。右装飾図柄 8 R についても左装飾図柄 8 L と同様に変化する。中装飾図柄 8 C については、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の変化と並行して、アニメーションを伴い立体的デザインの装飾図柄に変化する。

【 0 5 4 8 】

次に、図 7 1 (J) に示すように、中装飾図柄 8 C が立体的デザインの装飾図柄に変化してから一定期間経過後に、中装飾図柄 8 C は、アニメーションを伴いながら立体的デザインから平面的デザインの装飾図柄に変化する。ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、変化しない。

50

【 0 5 4 9 】

〔 効果例 〕

以下に、キャラクタ飛び出し演出 1、キャラクタ飛び出し演出 2、数字図柄変化演出の効果例を示す。

【 0 5 5 0 】

〔 効果 1 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、「キャラクタ飛び出し演出 1」に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示画面 7 a を備え、複数種類の画像のうちの一つは左装飾図柄 8 L であり、左装飾図柄 8 L は、図柄の枠を表す枠画像 8 L W と、キャラクタを表すキャラクタ画像 8 L K とを含んでおり、表示画面 7 a に、枠画像 8 L W の内側にキャラクタの一部分を表す画像 8 L K が表示された第 1 の態様の左装飾図柄 8 L が表示される第 1 の演出（図 6 9（B）、（C））と、第 1 の演出の後、表示画面 7 a に、枠画像 8 L W の内側からキャラクタが飛び出し、枠画像 8 L W の前面側にキャラクタ画像 8 L K が表示され、枠画像 8 L W の少なくとも一部分がキャラクタ画像 8 L K によって覆われた第 2 態様の装飾図柄が表示される第 2 の演出（図 6 9（D）、（E））と、を実行可能である。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。

10

【 0 5 5 1 】

〔 効果 2 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、「キャラクタ飛び出し演出 1」に示すように、第 2 の演出（図 6 9（D）、（E））の後、表示画面 7 a に、枠画像 8 L W の前面側に表示されたキャラクタが、枠画像 8 L W が表す枠の内側に飛び込み、枠画像 8 L W の内側にキャラクタの一部分を表す画像 8 L K が表示された第 1 の態様の左装飾図柄 8 L が表示される第 3 の演出（図 6 9（H）、（I））を実行可能である。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。

20

【 0 5 5 2 】

〔 効果 3 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、「キャラクタ飛び出し演出 1」に示すように、複数種類の画像のうちの一つは左装飾図柄 8 L とは異なる 2 つ目の中装飾図柄 8 C であり、2 つ目の中装飾図柄 8 C は、図柄の枠を表す枠画像 8 C W と、キャラクタを表すキャラクタ画像 8 C K とを含んでおり、第 2 の演出（図 6 9（D）、（E））の後であって、第 3 の演出（図 6 9（H）、（I））の前に、表示画面 7 a に、枠画像 8 C W の内側にキャラクタの一部分を表す画像 8 C K が表示された第 1 の態様の 2 つ目の中装飾図柄 8 C が表示される第 4 の演出（図 6 9（F）、（G））と、第 3 の演出（図 6 9（H）、（I））と並行して、表示画面 7 a に、枠画像 8 C W の内側からキャラクタが飛び出し、枠画像 8 C W の前面側にキャラクタ画像 8 C K が表示され、枠画像 8 C W の少なくとも一部分がキャラクタ画像 8 C K によって覆われた第 2 態様の前記 2 つ目の中装飾図柄 8 C が表示される第 5 の演出（図 6 9（H）、（I））と、を実行可能である。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。

30

40

【 0 5 5 3 】

〔 効果 4 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、「キャラクタ飛び出し演出 1」に示すように、第 2 の演出（図 6 9（D）、（E））は、リーチ成立（図 6 9（C））後に、おこなわれる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 5 5 4 】

〔 変形例 〕

以下に、キャラクタ飛び出し演出 1、キャラクタ飛び出し演出 2、数字図柄変化演出の

50

変形例を示す。

【 0 5 5 5 】

[変形例 1]

上記実施形態では、第 1 の演出（図 6 9（B）、（C））と第 2 の演出（図 6 9（D）、（E））と第 3 の演出（図 6 9（H）、（I））と第 4 の演出（図 6 9（F）、（G））と第 5 の演出（図 6 9（H）、（I））がおこなわれるとしたが、第 1 の演出（図 6 9（B）、（C））と第 2 の演出（図 6 9（D）、（E））までおこなうものであってもよい。

【 0 5 5 6 】

[変形例 2]

上記実施形態では、左装飾図柄 8 L が演出するだけでなく右装飾図柄 8 R も演出するとしたが、左装飾図柄 8 L が演出するだけであってもよい。つまり、上述した第 1 の演出（図 6 9（B）、（C））と第 2 の演出（図 6 9（D）、（E））と第 3 の演出（図 6 9（H）、（I））だけであってもよい。

【 0 5 5 7 】

[変形例 3]

上記実施形態では、第 2 の演出（図 6 9（D）、（E））はリーチが成立した後におこなわれるとしたが、リーチが成立する前におこなわれてもよい。

【 0 5 5 8 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 A 7 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは装飾図柄であり、

前記装飾図柄は、図柄の枠を表す枠画像と、キャラクタを表すキャラクタ画像とを含んでおり、

前記表示手段に、前記枠画像の内側に前記キャラクタの一部分を表す画像が表示された第 1 の態様の前記装飾図柄が表示される第 1 の演出と、

前記第 1 の演出の後、前記表示手段に、前記枠画像の内側から前記キャラクタが飛び出し、前記枠画像の前面側に前記キャラクタ画像が表示され、前記枠画像の少なくとも一部分が前記キャラクタ画像によって覆われた第 2 態様の前記装飾図柄が表示される第 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 7 - 2]

態様 A 7 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、前記表示手段に、前記枠画像の前面側に表示された前記キャラクタが、前記枠画像が表す枠の内側に飛び込み、前記枠画像の内側に前記キャラクタの一部分を表す画像が表示された前記第 1 の態様の前記装飾図柄が表示される第 3 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 7 - 3]

態様 A 7 - 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前記装飾図柄とは異なる 2 つ目の装飾図柄であり、

前記 2 つ目の装飾図柄は、図柄の枠を表す枠画像と、キャラクタを表すキャラクタ画像とを含んでおり、

前記第 2 の演出の後であって、前記第 3 の演出の前に、前記表示手段に、前記枠画像の内側に前記キャラクタの一部分を表す画像が表示された第 1 の態様の前記 2 つ目の装飾図柄が表示される第 4 の演出と、

前記第 3 の演出と並行して、前記表示手段に、前記枠画像の内側から前記キャラクタが飛び出し、前記枠画像の前面側に前記キャラクタ画像が表示され、前記枠画像の少なくと

10

20

30

40

50

も一部分が前記キャラクタ画像によって覆われた第2態様の前記2つ目の装飾図柄が表示される第5の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 7 - 4]

態様 A 7 - 3 に記載の遊技機であって、
前記第2の演出は、リーチ成立後に、おこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 5 9 】

以下に図72～図74を用いて保留アイコン遮蔽演出について説明する。この保留アイコン遮蔽演出は、変動演出中に実行される。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、保留アイコン遮蔽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。

10

【 0 5 6 0 】

[保留アイコン遮蔽演出 A]

図72（A）～（F）は、保留アイコン遮蔽演出Aを説明するための図である。保留アイコン遮蔽演出Aは、変動演出中において、キャラクタ画像を含むカバー画像が、表示画面7aの下部からフレームインし、保留アイコン及び装飾図柄の一部を覆い隠した後、フレームアウトする演出であって、保留変化を示唆するための演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面7aによって実行されるが、サブ表示画面64において実行されてもよい。

20

【 0 5 6 1 】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、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。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面7aに同時に2つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面7aに1つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ3つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ3つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「123456789」の順番に並んでいる。

30

【 0 5 6 2 】

まず、図72（A）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cが表示画面7aの左下部（左装飾図柄8Lの下部）において表示されている。なお、この変動演出中において保留変化演出はなされないものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

40

【 0 5 6 3 】

次に、図72（B）に示すように、キャラクタ画像を含むカバー画像CI1が、表示画面7aにおける保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cが表示されている位置の下部から、鉛直上方に向かって移動表示され、フレームインする。これにより、第1特図保留記憶領域85aの第1～3記憶領域に対応する保留アイコン9Aの一部分と、当該変動アイコン9Cの一部分とが、カバー画像CI1に覆い隠されている。この後、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aが視認困難となり、さらにその後、第2記憶領域に対応する保留アイコン9A、第3記憶領域に対応する保留アイコン9A、第4記憶領域に対応する

50

保留アイコン 9 A の順に、1 つずつが視認困難となる。すなわち、視認困難となる保留アイコン 9 A の数が徐々に増加するようになっている。また、カバー画像 C I 1 に含まれるキャラクタ画像は、アニメーションを実行しながら表示されていてもよいし、カバー画像 C I 1 がキャラクタ画像のみで構成されていてもよいし、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C のみを視認困難にし左装飾図柄 8 L は視認困難としない大きさであってもよいものとする。これ以降の場合においても同様である。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

【0564】

次に、図 7 2 (C) に示すように、表示画面 7 a における保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C が表示されている位置の下部からフレームインしたカバー画像 C I 1 の全体がフレームインした後停止表示され、表示されているすべての保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、左装飾図柄 8 L が視認困難となる。また、このとき、左装飾図柄 8 L は、減速変動表示を経て、「3」を表す装飾図柄が仮停止したものとする。この場合、左装飾図柄 8 L が仮停止した時刻と、左装飾図柄 8 L が視認困難となった時刻は、任意に設定してよいものとする。すなわち、左装飾図柄 8 L について、カバー画像 C I 1 によって視認困難となると同時に仮停止してもよいし、視認困難となった後に仮停止してもよいし、仮停止した後に視認困難となってもよい。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は高速変動しており、内容が視認困難な状態を維持している。

【0565】

次に、図 7 2 (D) に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄 8 R において、減速変動表示を経て、「6」を表す装飾図柄が仮停止表示される。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を維持している。またこのとき、カバー画像 C I 1 は停止表示を維持しているが、これによって左装飾図柄 8 L は視認困難となっているため、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。なお、左装飾図柄 8 L が再度変動した後、リーチを形成するなどしてもよい。

【0566】

次に、図 7 2 (E) に示すように、停止表示されていたカバー画像 C I 1 が、表示画面 7 a の鉛直上方に向かって移動表示され、フレームアウトしていく。また、これに伴い、それぞれ視認困難となっていた、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の一部分と、当該変動アイコン 9 C の一部分とが、視認可能となる。この後、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認可能となり、さらにその後、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に、1 つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコン 9 A の数が徐々に増加するようになっている。図 7 2 (E) に示すシーンは、すべての保留アイコン 9 A が視認可能となった後の場合における表示例である。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を、右装飾図柄 8 R は仮停止表示を、それぞれ維持している。またこのとき、カバー画像 C I 1 は移動表示を維持しているが、依然として左装飾図柄 8 L は視認困難となっているため、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。また、保留アイコン遮蔽演出 A は、保留アイコン 9 A あるいは当該変動アイコン 9 C の表示態様が、より大当たり期待度の高い態様へ変化することを示唆する演出であるが、この場合においては、保留変化はしなかったものとする。

【0567】

次に、図 7 2 (F) に示すように、表示画面 7 a の上方に向かって移動表示されていたカバー画像 C I 1 の下端部がフレームアウトする。また、これに伴って、視認困難となっていた左装飾図柄 8 L が視認可能となる。この後、中装飾図柄 8 C が仮停止後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

【0568】

以上が、保留アイコン遮蔽演出 A の表示例である。保留アイコン遮蔽演出 A を実行できる構成とすることで、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C を視認困難とし、視認

10

20

30

40

50

困難となっている間に保留変化が起こることを遊技者に期待させることが可能となり、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 5 6 9 】

[保留アイコン遮蔽演出 B]

図 7 2 (G) ~ (L) は、保留アイコン遮蔽演出 B を説明するための図である。保留アイコン遮蔽演出 A は、変動演出中において、キャラクタ画像を含むカバー画像が、表示画面 7 a の左部からフレームインし、保留アイコン及び装飾図柄の一部を覆い隠した後、フレームアウトする演出であって、保留変化を示唆するための演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

10

【 0 5 7 0 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」の順番に並んでいる。

20

【 0 5 7 1 】

まず、図 7 2 (G) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の左下部（左装飾図柄 8 L の下部）において表示されている。なお、この変動演出中において保留変化演出はなされないものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

30

【 0 5 7 2 】

次に、図 7 2 (H) に示すように、キャラクタ画像を含むカバー画像 C I 2 が、表示画面 7 a の左端部から、水平右方向に向かって移動表示され、フレームインする。これにより、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C と、左装飾図柄 8 L とが、カバー画像 C I 2 に覆い隠されている。具体的には、まず、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認困難となり、その後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C の順に、1 つずつが視認困難となる。すなわち、視認困難となる保留アイコンの数が徐々に増加するようになっている。また、カバー画像 C I 2 に含まれるキャラクタ画像は、アニメーションを実行しながら表示されていてもよいし、カバー画像 C I 2 がキャラクタ画像のみで構成されていてもよいし、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C のみを視認困難にし左装飾図柄 8 L は視認困難としない大きさであってもよいものとする。これ以降の場合においても同様である。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

40

【 0 5 7 3 】

次に、図 7 2 (I) に示すように、表示画面 7 a の左端部からフレームインしたカバー画像 C I 2 の全体がフレームインした後停止表示され、表示されているすべての保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、左装飾図柄 8 L が視認困難となる。また、このとき、

50

左装飾図柄 8 L は、減速変動表示を経て、「3」を表す装飾図柄が仮停止したものとする。この場合、左装飾図柄 8 L が仮停止した時刻と、左装飾図柄 8 L が視認困難となった時刻は、任意に設定してよいものとする。すなわち、左装飾図柄 8 L について、カバー画像 C I 2 によって視認困難となると同時に仮停止してもよいし、視認困難となった後に仮停止してもよいし、仮停止した後に視認困難となってもよい。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は高速変動しており、内容が視認困難な状態を維持している。

【0574】

次に、図 7 2 (J) に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄 8 R において、減速変動表示を経て、「6」を表す装飾図柄が仮停止表示される。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を維持している。またこのとき、カバー画像 C I 2 は停止表示を維持しているが、これによって左装飾図柄 8 L は視認困難となっているため、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。なお、左装飾図柄 8 L が再度変動した後、リーチを形成するなどしてもよい。

10

【0575】

次に、図 7 2 (K) に示すように、停止表示されていたカバー画像 C I 2 が、表示画面 7 a の水平右方向に向かって移動表示され、フレームアウトしていく。また、これに伴い、それぞれ視認困難となっていた、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが、視認可能となる。具体的には、まず、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認可能となり、その後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C の順に、1 つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコンの数が徐々に増加するようになっている。また、左装飾図柄 8 L は、左端部から徐々に視認可能となる。なお、カバー画像 C I 2 は、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、左装飾図柄 8 L よりも前面側に表示されていたため、これらを視認困難としていたが、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が表示有れる円形領域の背面側において表示されているため、カバー画像 C I 2 が移動表示されても、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は視認困難とならないようになっている。しかし、これに限らず、カバー画像 C I 2 が、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の少なくとも一方の前面側に表示され、カバー画像 C I 2 の移動表示に伴って、カバー画像 C I 2 の背面側に表示されている一方の装飾図柄を視認困難としてもよい。図 7 2 (K) に示すシーンは、すべての保留アイコン 9 A が視認可能となった後の場合における表示例である。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R は仮停止表示を、それぞれ維持している。しかしこのとき、カバー画像 C I 2 によって視認困難となっていた左装飾図柄 8 L が、再度視認可能な状態となったので、これを契機として、再変動してもよい。例えば、カバー画像 C I 2 の移動表示に伴って、左装飾図柄 8 L が視認可能となった時点において、すでに再変動を開始しており、その後、右装飾図柄 8 R において仮停止表示されている装飾図柄と同一の内容の装飾図柄が仮停止表示され、リーチを形成するという具合である。また、保留アイコン遮蔽演出 B は、保留アイコン 9 A あるいは当該変動アイコン 9 C の表示態様が、より大当たり期待度の高い態様へ変化することを示唆する演出であるが、この場合においては、保留変化はしなかったものとする。

20

30

40

【0576】

次に、図 7 2 (L) に示すように、表示画面 7 a の水平右方向に向かって移動表示されていたカバー画像 C I 2 の左端部がフレームアウトする。この後、中装飾図柄 8 C が仮停止後、変動演出が終了し、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

【0577】

以上が、保留アイコン遮蔽演出 B の表示例である。保留アイコン遮蔽演出 B を実行できる構成とすることで、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C を視認困難とし、視認困難となっている間に保留変化が起こることを遊技者に期待させることが可能となり、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【 0 5 7 8 】

〔 保留アイコン遮蔽演出 C 〕

図 7 3 は、保留アイコン遮蔽演出 C を説明するための図である。保留アイコン遮蔽演出 C は、変動演出中において、キャラクタ画像を含むカバー画像が、表示画面 7 a の下部からフレームインし、保留アイコン及び装飾図柄の一部を覆い隠した後、フレームアウトする演出であって、保留変化を示唆するための演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【 0 5 7 9 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

【 0 5 8 0 】

保留アイコン遮蔽演出 C では、表示画面 7 a の下部からカバー画像 C I 3 がフレームインし、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C が視認困難となった後、カバー画像 C I 3 がフレームアウトし保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C が再度視認可能となる演出である。保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C は、カバー画像 C I 3 によって視認困難となっている間に、各保留アイコンの表示態様が、通常態様から、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度が相対的に高い態様へ変化する保留変化を実行する場合がある。この例では、保留アイコンは、通常態様では白い丸形アイコンであり、網掛けの正方形アイコン、模様入り六角形アイコンのいずれかに変化可能であるものとする。

【 0 5 8 1 】

さらに、カバー画像 C I 3 は、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C のうちのいずれかが保留変化を実行する期待度が相対的に高い態様のカバー画像 C I 4 に変化する場合がある。これを発展と呼ぶこととする。なお、カバー画像 C I 3 には「乾坤」という文字列画像が含まれ、カバー画像 C I 4 には「一擲」という文字列画像が含まれており、発展することで、「乾坤一擲」という四字熟語が完成し、遊技者に保留変化への期待感を与えられるように構成されている。

【 0 5 8 2 】

図 7 3 (A) ~ (F) では保留変化なしかつ発展なしのパターン、図 7 3 (A) ~ (E)、(G) では保留変化ありかつ発展なしのパターン、図 7 3 (A) ~ (D)、(H) ~ (J) では保留変化なしかつ発展ありのパターン、図 7 3 (A) ~ (D)、(H) ~ (I)、(K) では保留変化ありかつ発展ありのパターン、図 7 3 (A) ~ (D)、(H) ~ (I)、(L) では保留変化複数ありかつ発展ありのパターン、についてそれぞれ説明する。最初に、保留変化なしかつ発展なしのパターンについて説明する。

【 0 5 8 3 】

まず、図 7 3 (A) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の左下部（左装飾図柄 8 L の下部）において表示されている。

10

20

30

40

50

【 0 5 8 4 】

次に、図 7 3 (B) に示すように、キャラクタ画像を含むカバー画像 C I 3 が、表示画面 7 a における保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C が表示されている位置の下部から、鉛直上方に向かって移動表示され、フレームインする。これにより、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の一部分と、当該変動アイコン 9 C の一部分とが、カバー画像 C I 1 に覆い隠されている。この後、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認困難となり、さらにその後、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に、1 つずつが視認困難となる。すなわち、視認困難となる保留アイコン 9 A の数が徐々に増加するようになっている。また、カバー画像 C I 3 は、アニメーションを実行しながら表示されていてもよいし、カバー画像 C I 3 が文字列画像のみで構成されていてもよいし、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C のみを視認困難にし左装飾図柄 8 L は視認困難としない大きさであってもよいものとする。これ以降の場合においても同様である。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

10

【 0 5 8 5 】

次に、図 7 3 (C) に示すように、表示画面 7 a における保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C が表示されている位置の下部からフレームインしたカバー画像 C I 3 の全体がフレームインした後停止表示され、表示されているすべての保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、左装飾図柄 8 L が視認困難となる。また、このとき、左装飾図柄 8 L は、減速変動表示を経て、「3」を表す装飾図柄が仮停止したものとする。この場合、左装飾図柄 8 L が仮停止した時刻と、左装飾図柄 8 L が視認困難となった時刻は、任意に設定してよいものとする。すなわち、左装飾図柄 8 L について、カバー画像 C I 3 によって視認困難となると同時に仮停止してもよいし、視認困難となった後に仮停止してもよいし、仮停止した後に視認困難となってもよい。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は高速変動しており、内容が視認困難な状態を維持している。

20

【 0 5 8 6 】

次に、図 7 3 (D) に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄 8 R において、減速変動表示を経て、「6」を表す装飾図柄が仮停止表示される。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を維持している。またこのとき、カバー画像 C I 3 は停止表示を維持しているが、これによって左装飾図柄 8 L は視認困難となっているため、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。なお、左装飾図柄 8 L が再度変動した後、リーチを形成する構成などとしてもよい。

30

【 0 5 8 7 】

次に、図 7 3 (E) に示すように、停止表示されていたカバー画像 C I 3 が、表示画面 7 a の鉛直下方に向かって移動表示され、フレームアウトしていく。また、これに伴い、それぞれ視認困難となっていた、左装飾図柄 8 L、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、が視認可能となる。具体的には、まず、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認可能となり、その後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に、1 つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコン 9 A の数が徐々に増加するようになっている。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を、右装飾図柄 8 R は仮停止表示を、それぞれ維持している。またこのとき、カバー画像 C I 3 は移動表示されているが、左装飾図柄 8 L は視認困難な状態から視認可能な状態へと遷移するが、視認可能となるまでに、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。左装飾図柄 8 L が再度変動した後、リーチを形成する構成などとしてもよい。

40

【 0 5 8 8 】

次に、図 7 3 (F) に示すように、表示画面 7 a の鉛直下方に向かって移動表示されていたカバー画像 C I 3 の下端部がフレームアウトする。また、これに伴って、視認困難と

50

なっていた保留アイコン 9 A や当該変動アイコン 9 C の全体が視認可能となる。この後、中装飾図柄 8 C が仮停止後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。以上が、保留変化なしかつ発展なしのパターンにおける保留アイコン遮蔽演出 C の表示例である。

【0589】

次に、保留変化ありかつ発展なしのパターンについて説明する。図 73 (A) ~ (E) までの流れは、前述した保留変化なしかつ発展なしのパターンと同様であるため、説明は省略する。

図 73 (E) に示すシーンの後、カバー画像 C I 3 が完全にフレームアウトすると、図 73 (G) に示すように、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が、白い丸形アイコンから、網掛けの正方形アイコンに変化している。この保留アイコン 9 A の表示態様の変化は、カバー画像 C I 3 による視認困難な期間において実行されていてもよいし、カバー画像 C I 3 が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に保留変化する場合、アニメーションを伴って変化してもよい。さらに、保留変化は、当該変動アイコン 9 C に対して実行されてもよい。以上が、保留変化ありかつ発展なしのパターンにおける保留アイコン遮蔽演出 C の表示例である。

【0590】

次に、保留変化なしかつ発展ありのパターンについて説明する。図 73 (A) ~ (D) の流れは、前述した保留変化なしかつ発展なしのパターンと同様であるため、説明は省略する。

【0591】

図 73 (D) に示すシーンの後、図 73 (E) に示すように、カバー画像 C I 3 の表示態様が変化し、カバー画像 C I 4 となる。なお、この変化に際してアニメーションを行ってもよいが、依然として、左装飾図柄 8 L、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C はカバー画像によって視認困難なままであるものとする。

【0592】

次に、図 73 (I) に示すように、停止表示されていたカバー画像 C I 4 が、表示画面 7 a の鉛直下方に向かって移動表示され、フレームアウトしていく。また、これに伴い、それぞれ視認困難となっていた、左装飾図柄 8 L、第 1 特図保留記憶領域 85 a の第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、が視認可能となる。具体的には、まず、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認可能となり、その後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に、1 つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコン 9 A の数が徐々に増加するようになっている。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を、右装飾図柄 8 R は仮停止表示を、それぞれ維持している。またこのとき、カバー画像 C I 4 は移動表示されているが、左装飾図柄 8 L は視認困難な状態から視認可能な状態へと遷移するが、視認可能となるまでに、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。左装飾図柄 8 L が再度変動した後、リーチを形成する構成などとしてもよい。

【0593】

次に、図 73 (J) に示すように、表示画面 7 a の鉛直下方に向かって移動表示されていたカバー画像 C I 4 の下端部がフレームアウトする。また、これに伴って、視認困難となっていた保留アイコン 9 A や当該変動アイコン 9 C の全体が視認可能となる。この後、中装飾図柄 8 C が仮停止後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。以上が、保留変化なしかつ発展ありのパターンにおける保留アイコン遮蔽演出 C の表示例である。

【0594】

次に、保留変化ありかつ発展ありのパターンについて説明する。図 73 (A) ~ (D) の流れは、前述した保留変化なしかつ発展なしのパターンと同様であり、その後の流れのうちの図 73 (H) ~ (I) の流れは保留変化なしかつ発展ありのパターンと同様である

10

20

30

40

50

ため、それぞれ説明は省略する。

【 0 5 9 5 】

図 7 3 (I) に示すシーンの後、カバー画像 C I 4 が完全にフレームアウトすると、図 7 3 (K) に示すように、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が、白い丸形アイコンから、網掛けの正方形アイコンに変化している。この保留アイコン 9 A の表示態様の変化は、カバー画像 C I 4 が表示されていたことによる視認困難な期間において実行されていてもよいし、カバー画像 C I 4 が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に保留変化する場合、アニメーションを伴って変化してもよい。さらに、保留変化は、当該変動アイコン 9 C に対して実行されてもよい。以上が、保留変化ありかつ発展ありのパターンにおける保留アイコン遮蔽演出 C の表示例である。

10

【 0 5 9 6 】

最後に、保留変化複数ありかつ発展ありのパターンについて説明する。図 7 3 (A) ~ (D) の流れは、前述した保留変化なしかつ発展なしのパターンと同様であり、その後の流れのうちの図 7 3 (H) ~ (I) の流れは保留変化なしかつ発展ありのパターンと同様であるため、それぞれ説明は省略する。

【 0 5 9 7 】

図 7 3 (I) に示すシーンの後、カバー画像 C I 4 が完全にフレームアウトすると、図 7 3 (L) に示すように、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が、白い丸形アイコンから、模様入り六角形アイコンに変化し、さらに、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が、白い丸形アイコンから、網掛けの正方形アイコンに変化している。これらの保留アイコン 9 A の表示態様の変化は、カバー画像 C I 4 が表示されていたことによる視認困難な期間において実行されていてもよいし、カバー画像 C I 4 が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に保留変化する場合、アニメーションを伴って変化してもよい。さらに、保留変化は、当該変動アイコン 9 C に対して実行されてもよい。加えて、保留変化の順序は任意に設定してもよい。すなわち、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A と第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が同時に保留変化してもよいし、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に保留変化してもよいし、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に保留変化してもよい。以上が、保留変化複数ありかつ発展ありのパターンにおける保留アイコン遮蔽演出 C の表示例である。

20

30

【 0 5 9 8 】

以上が、種々のパターンにおける保留アイコン遮蔽演出 C の表示例である。保留アイコン遮蔽演出 C を実行できる構成とすることで、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C を視認困難とし、視認困難となっている間に保留変化が起こること、及び、それを期待させるためのカバー画像の表示態様の変化などによって、遊技者に保留変化を期待させることが可能となり、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 5 9 9 】

40

[保留アイコン遮蔽演出 D]

図 7 4 (A) ~ (F) は、保留アイコン遮蔽演出 D を説明するための図である。保留アイコン遮蔽演出 D は、変動演出中において、複数個の示唆画像 C I 5 及び複数個の示唆画像 C I 6 が、表示画面 7 a の左部から連続的にフレームインし、保留アイコン及び装飾図柄の一部を覆い隠した後、フレームアウトする演出であって、仮停止した装飾図柄の再変動、及び、当該変動アイコン 9 C の保留変化を示唆するための演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【 0 6 0 0 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R

50

と、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。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面7aに同時に2つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面7aに1つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ3つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ3つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「123456789」の順番に並んでいる。

10

【0601】

まず、図74(A)に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cが表示画面7aの左下部（左装飾図柄8Lの下部）において表示されている。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとして説明を続ける。

【0602】

次に、図74(B)に示すように、複数個の示唆画像CI5及び複数個の示唆画像CI6が、表示画面7aの左端部から、水平右方向に向かって移動表示され、続々とフレームインする。これにより、第1特図保留記憶領域85aの第1～4記憶領域に対応する保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cと、左装飾図柄8Lとが、複数個の示唆画像CI5及び複数個の示唆画像CI6に覆い隠されている。具体的には、まず、第4記憶領域に対応する保留アイコン9Aが視認困難となり、その後、第3記憶領域に対応する保留アイコン9A、第2記憶領域に対応する保留アイコン9A、第1記憶領域に対応する保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cの順に、1つずつが視認困難となる。すなわち、視認困難となる保留アイコンの数が徐々に増加するようになっている。また、示唆画像CI5及び示唆画像CI6は、アニメーションを実行しながら表示されていてもよいし、示唆画像CI5及び示唆画像CI6のうちの少なくとも一方がキャラクタ画像で構成されていてもよいし、保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cのみを視認困難にし左装飾図柄8Lは視認困難としない大きさであってもよいものとする。これ以降の場合においても同様である。また、このとき、高速変動表示されていた左装飾図柄8Lは、減速変動表示を経て、「3」を表す装飾図柄が仮停止表示される。仮停止表示のタイミングは、複数個の示唆画像CI5及び複数個の示唆画像CI6によって視認困難となる前が好ましいが、視認困難となった後でもよい。この場合は、仮停止後に視認困難となったこととする。さらに、移動表示されることで、左装飾図柄8L、保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cを視認困難とする複数個の画像は、示唆画像CI5のみであってもよい。なお、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは高速変動表示を維持しており、内容は視認困難な状態である。

20

30

【0603】

次に、図74(C)に示すように、表示画面7aの左端部からフレームインした複数個の示唆画像CI5及び複数個の示唆画像CI6によって、表示されているすべての保留アイコン9A、当該変動アイコン9C、左装飾図柄8Lが視認困難となる。なお、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは高速変動しており、内容が視認困難な状態を維持している。加えて、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、すべての示唆画像CI5及び示唆画像CI6の前面側において表示されており、示唆画像CI5及び示唆画像CI6と重なったとしても、視認困難とはならない構成となっているものとする。しかし、これに限らず、カバー画像CI2が、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの少なくとも一方の前面側に表示され、カバー画像CI2の移動表示に伴って、カバー画像CI2の背面側に表示されている一方の装飾図柄を視認困難としてもよい。

40

50

【 0 6 0 4 】

次に、図 7 4 (D) に示すように、表示画面 7 a の左端部から新たな示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 がフレームインしなくなり、かつ、すでにフレームインした示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が、引き続き、表示画面 7 a において水平右方向に移動表示されている。また、これに伴い、それぞれ視認困難となっていた、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C と、左装飾図柄 8 L とが、視認可能となる。具体的には、まず、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認可能となり、その後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C の順に、1 つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコン 10
の数が徐々に増加するようになっている。また、左装飾図柄 8 L は、左端部から徐々に視認可能となる。高速変動表示されていた右装飾図柄 8 R は、減速変動表示を経て、「 6 」を表す装飾図柄が仮停止表示される。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を維持している。

【 0 6 0 5 】

さらに、視認可能となった当該変動アイコン 9 C の表示態様が、白い丸形アイコンから、網掛けの正方形アイコンに変化している。この当該変動アイコン 9 C の表示態様の変化は、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が表示されていたことによる視認困難な期間において実行されていてもよいし、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に保留変化する場合、アニメーションを伴って変化してもよい。さらに、保留変化は、保留アイコン 9 A に対して実行されてもよい。 20

【 0 6 0 6 】

加えて、視認可能となった左装飾図柄 8 L において仮停止表示されていた装飾図柄の内容が、「 3 」から「 6 」に変化している。これによって、左装飾図柄 8 L において仮停止している装飾図柄の内容と、右装飾図柄 8 R において仮停止している装飾図柄の内容とが一致し、リーチを形成したこととなる。この装飾図柄の内容の変化は、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が表示されていたことによる視認困難な期間において実行されていてもよいし、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に内容が変化する場合、アニメーションを伴って変化し 30
てもよい。

【 0 6 0 7 】

次に、図 7 4 (E) に示すように、表示画面 7 a の水平右方向に向かって移動表示されていた示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が続々とフレームアウトする。

【 0 6 0 8 】

次に、図 7 4 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C が減速変動表示を経て、「 6 」を表す装飾図柄が仮停止表示される。これにより、装飾図柄 8 L、8 C、8 R において乖離停止表示されている装飾図柄の内容が「 6 」で一致し、この変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりであってことを示唆している。この後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて確定停止し、当たりが確定する。 40

【 0 6 0 9 】

以上が、保留アイコン遮蔽演出 D の表示例である。保留アイコン遮蔽演出 D を実行できる構成とすることで、左装飾図柄 8 L、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C を視認困難とし、視認困難となっている間に仮停止している左装飾図柄 8 L の内容の変化や、保留変化が起こることを遊技者に期待させることが可能となり、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 1 0 】

[保留アイコン遮蔽演出 E]

図 7 4 (G) ~ (L) は、保留アイコン遮蔽演出 E を説明するための図である。保留ア 50

アイコン遮蔽演出 E は、変動演出中において、複数個の示唆画像 C I 5 及び複数個の示唆画像 C I 6 が、表示画面 7 a の左部から連続的にフレームインし、保留アイコン及び装飾図柄の一部を覆い隠した後、フレームアウトする演出であって、保留変化を示唆するための演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【0611】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

【0612】

まず、図 7 4 (G) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の左下部（左装飾図柄 8 L の下部）において表示されている。なお、この変動演出中において保留変化演出はなされないものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【0613】

次に、図 7 4 (H) に示すように、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が、表示画面 7 a の左端部から、水平右方向に向かって移動表示され、連続的に複数個ずつフレームインする。これにより、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C と、左装飾図柄 8 L とが、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 に覆い隠されている。具体的には、まず、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認困難となり、その後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C の順に、1 つずつが視認困難となる。すなわち、視認困難となる保留アイコンの数が徐々に増加するようになっている。また、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 は、キャラクタ画像で構成されていてもよいし、アニメーションを実行しながら表示されていてもよいし、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C のみを視認困難にし左装飾図柄 8 L は視認困難としない大きさであってもよいものとする。さらに、移動表示されることで、左装飾図柄 8 L、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C を視認困難とする複数個の画像は、示唆画像 C I 5 のみであってもよい。これ以降の場合においても同様である。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

【0614】

次に、図 7 4 (I) に示すように、表示画面 7 a の左端部からフレームインした示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が停止表示され、かつ、新たな示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 がフレームインしなくなる。示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 によって、表示されているすべての保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、左装飾図柄 8 L が視認困難となる。また、このとき、左装飾図柄 8 L は、減速変動表示を経て、「3」を表す装飾図柄が仮停止したものとする。この場合、左装飾図柄 8 L が仮停止した時刻と、左装飾図柄 8 L が視認困難となった時刻は、任意に設定してよいものとする。すなわち、左装飾図柄

８Ｌについて、示唆画像ＣＩ５及び示唆画像ＣＩ６によって視認困難となると同時に仮停止してもよいし、視認困難となった後に仮停止してもよいし、仮停止した後に視認困難となってもよい。なお、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは高速変動しており、内容が視認困難な状態を維持している。

【０６１５】

次に、図７４（Ｊ）に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄８Ｒにおいて、減速変動表示を経て、「６」を表す装飾図柄が仮停止表示される。なお、中装飾図柄８Ｃは高速変動表示を維持している。またこのとき、示唆画像ＣＩ５及び示唆画像ＣＩ６は停止表示を維持しているが、これによって左装飾図柄８Ｌは視認困難となっているため、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。なお、左装飾図柄８Ｌが再度変動した後、リーチを形成するなどしてもよい。

10

【０６１６】

次に、図７４（Ｋ）に示すように、停止表示されていた示唆画像ＣＩ５及び示唆画像ＣＩ６が、表示画面７ａの水平左方向に向かって移動表示され、フレームアウトしていく。また、これに伴い、それぞれ視認困難となっていた、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～４記憶領域に対応する保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが、視認可能となる。具体的には、まず、当該変動アイコン９Ｃが視認可能となり、その後、第１記憶領域に対応する保留アイコン９Ａ、第２記憶領域に対応する保留アイコン９Ａ、第３記憶領域に対応する保留アイコン９Ａ、第４記憶領域に対応する保留アイコン９Ａの順に、１つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコンの数が徐々に増加するようになっている。また、左装飾図柄８Ｌは、右端部から徐々に視認可能となる。なお、中装飾図柄８Ｃは高速変動表示を維持している。しかしこのとき、示唆画像ＣＩ５及び示唆画像ＣＩ６によって視認困難となっていた左装飾図柄８Ｌが、再度視認可能な状態となったので、これを契機として、再変動してもよい。例えば、示唆画像ＣＩ５及び示唆画像ＣＩ６の移動表示に伴って、左装飾図柄８Ｌが視認可能となった時点において、すでに再変動を開始しており、その後、右装飾図柄８Ｒにおいて仮停止表示されている装飾図柄と同一の内容の装飾図柄が仮停止表示され、リーチを形成するという具合である。さらに、視認可能となった第１記憶領域に対応する保留アイコン９Ａの表示態様が、白い丸形アイコンから、網掛けの正方形アイコンに変化している。この第１記憶領域に対応する保留アイコン９Ａの表示態様の変化は、示唆画像ＣＩ５及び示唆画像ＣＩ６が表示されていたことによる視認困難な期間において実行されていてもよいし、示唆画像ＣＩ５及び示唆画像ＣＩ６が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に保留変化する場合、アニメーションを伴って変化してもよい。さらに、保留変化は、当該変動アイコン９Ｃに対して実行されてもよい。

20

30

【０６１７】

次に、図７４（Ｌ）に示すように、表示画面７ａの水平右方向に向かって移動表示されていた示唆画像ＣＩ５及び示唆画像ＣＩ６がすべてフレームアウトする。この後、中装飾図柄８Ｃが仮停止後、変動演出が終了し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。

【０６１８】

40

以上が、保留アイコン遮蔽演出Ｅの表示例である。保留アイコン遮蔽演出Ｅを実行できる構成とすることで、保留アイコン９Ａ及び当該変動アイコン９Ｃを視認困難とし、視認困難となっている間に保留変化が起こることを遊技者に期待させることが可能となり、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６１９】

〔効果例〕

以下に、本実施形態の効果例を示す。

〔効果１〕

上記実施形態の遊技機１では、図７２～７４によれば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変

50

動表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、カバー画像 C I 1、C I 2、C I 3、C I 4、C I 5、C I 6 のうちの少なくとも一つが移動表示される第 2 の演出と、第 2 の演出の後、カバー画像 C I 1、C I 2、C I 3、C I 4、C I 5、C I 6 のうちの少なくとも一つが、保留アイコン 9 A と重なり、かつ、保留アイコン 9 A よりも前面側に停止表示され、保留アイコン 9 A が視認困難になる第 3 の演出と、を実行可能な構成となっている。例えば、保留アイコン遮蔽演出 A では、図 7 2 (C) に示すように、カバー画像 C I 1 が保留アイコン 9 A を視認困難としている。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。

【 0 6 2 0 】

なお、画像表示装置 7 の表示画面 7 a が請求項 1 における「表示画面」に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「複数の装飾図柄」に、保留アイコン 9 A が「保留画像」に、いずれかのカバー画像が「所定画像」に、それぞれ相当する。

【 0 6 2 1 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 7 2 (C) ~ (F) に示すように、第 3 の演出では、カバー画像 C I 1 は、左装飾図柄 8 L と重なり、かつ、左装飾図柄 8 L よりも前面側に表示され、左装飾図柄 8 L を視認困難にし、第 3 の演出の後、左装飾図柄 8 L が停止表示される第 4 の演出と、第 4 の演出の後、カバー画像 C I 1 が移動表示され、保留アイコン 9 A 及び左装飾図柄 8 L が視認可能になる第 5 の演出と、を実行可能な構成となっていた。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 6 2 2 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 7 3 に示すように、保留アイコン 9 A は、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度が比較的低い白い丸形アイコンで表示される場合と、期待度が比較的高い網掛けの正方形アイコンで表示される場合と、があり、第 2 の演出の後、保留アイコン 9 A が白い丸形アイコンから網掛けの正方形アイコンへ変化する第 6 の演出を実行可能な構成となっていた。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 6 2 3 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 7 3 に示すように、第 2 の演出の後、かつ、第 6 の演出の前に、カバー画像 C I 3 からカバー画像 C I 4 へ変化することで、第 6 の演出が実行されることを示唆する第 7 の演出を実行可能な構成となっている。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。

【 0 6 2 4 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 7 2 (G) ~ (L) に示すように、第 1 の演出では、保留アイコン 9 A は複数個同時に表示されている状態であり、第 2 の演出では、カバー画像 C I 2 の移動によって、視認可能な状態から視認困難な状態となる保留アイコン 9 A の数は徐々に増加し、第 3 の演出では、すべての保留アイコン 9 A は視認困難な状態となる構成となっている。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。

【 0 6 2 5 】

[変形例]

本実施形態の変形例を示す。

[変形例 1]

保留アイコン遮蔽演出において、左装飾図柄 8 L がカバー画像によって視認困難となら

10

20

30

40

50

ないように、カバー画像が構成されていてもよい。一方、左装飾図柄 8 L 以外の装飾図柄も視認困難とするように構成されていてもよい。

【 0 6 2 6 】

[変形例 2]

保留アイコン遮蔽演出 C において、カバー画像 C I 3 は、キャラクタ画像を含んだ構成となっていてよい。また、この場合、カバー画像 C I 4 は、カバー画像 C I 3 と表示態様が異なる同一のキャラクタ画像を含んだ構成としてよく、カバー画像 C I 3 からカバー画像 C I 4 に変化するとき、キャラクタ画像がアニメーションを実行するようにしてもよい。

【 0 6 2 7 】

[変形例 3]

保留アイコン遮蔽演出 D、E において、保留アイコン 9 A 等を視認困難とする複数のカバー画像は、1 種類の画像で構成されていてもよい。この場合、1 種類のカバー画像は、キャラクタ画像を含む構成としてもよいし、カバー画像が移動表示されるとき、当該キャラクタ画像がアニメーションを行うように構成してもよい。

【 0 6 2 8 】

[変形例 4]

保留アイコン遮蔽演出 A、B において、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C がカバー画像 C I 1、C I 2 によって視認困難となった後、保留変化を実行するようにしてもよい。

【 0 6 2 9 】

[変形例 5]

保留アイコン遮蔽演出において、カバー画像は、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C のすべてを視認困難とせず、所定の数の保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C のみを視認困難とする構成としてもよい。

【 0 6 3 0 】

[変形例 6]

装飾図柄変化演出 A ~ E において説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

【 0 6 3 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 B 1 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示画面を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、複数の装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留を表す保留画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、
前記複数の装飾図柄が変動表示される第 1 の演出と、
前記第 1 の演出の後、前記所定画像が移動表示される第 2 の演出と、
前記第 2 の演出の後、前記所定画像が、前記保留画像と重なり、かつ、前記保留画像よりも前面側に停止表示され、前記保留画像が視認困難になる第 3 の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 2 】

[態様 B 1 - 2]

態様 B 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出では、前記所定画像は、第 1 の装飾図柄と重なり、かつ、前記第 1 の装飾図柄よりも前面側に表示され、第 1 の装飾図柄を視認困難にし、

前記第 3 の演出の後、前記第 1 の装飾図柄が停止表示される第 4 の演出と、

前記第 4 の演出の後、前記所定画像が移動表示され、前記保留画像及び前記第 1 の装飾図柄が視認可能になる第 5 の演出と、を実行可能な、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 3 】

[態様 B 1 - 3]

態様 B 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記保留画像は、対応づけられた特図抽選の結果が大当たりとなる期待度が比較的低い第 1 保留態様で表示される場合と、前記期待度が比較的高い第 2 保留態様で表示される場合と、があり、

前記第 2 の演出の後、前記保留画像が前記第 1 保留態様から前記第 2 保留態様へ変化する第 6 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 6 3 4 】

[態様 B 1 - 4]

態様 B 1 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、かつ、前記第 6 の演出の前に、前記所定画像が第 1 態様から第 2 態様へ変化することで、前記第 6 の演出が実行されることを示唆する第 7 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 5 】

[態様 B 1 - 5]

態様 B 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記保留画像は複数個同時に表示されている状態であり、

前記第 2 の演出では、前記所定画像の移動によって、視認可能な状態から視認困難な状態となる前記保留画像の数は徐々に増加し、

前記第 3 の演出では、すべての前記保留画像は視認困難な状態となる、

ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 6 3 6 】

以下に図 7 5 ~ 図 7 7 を用いてアイコン画像表示演出 A ~ C について説明する。アイコン画像表示演出は、装飾図柄の変動中に実行される。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、アイコン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 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。

30

【 0 6 3 7 】

[アイコン画像表示演出 A]

図 7 5 は、アイコン画像表示演出 A を説明するための図である。アイコン画像表示演出 A では、まず、図 7 5 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。表示画面 7 a の下部には、4 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。保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は正六角形の画像となっている。保留アイコン 9 A は、右側 (中央寄り) から順に、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、第 4 記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第 1 保留、第 2 保留、第 3 保留、第 4 保留とも呼ぶ。

40

【 0 6 3 8 】

次に、図 7 5 (B) 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、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動開始に伴い、保留アイコン 9 A のシフト表示が行われる。具体的には、第 1 保留の保留アイコン 9 A を当該変動アイコン 9 C とし、第 2 保留の保留アイコン 9 A を第 1 保留の保留アイコン 9 A とし、第 3 保留の

50

保留アイコン 9 A を第 2 保留の保留アイコン 9 A とし、第 4 保留の保留アイコン 9 A を第 3 保留の保留アイコン 9 A とするように移動させる。

【 0 6 3 9 】

次に、図 7 5 (C) ~ (E) に示すように、アイコン表示演出が実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン 9 A の表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像 I G を表示している。アイコン画像 I G は、保留数とは関係なく複数表示されている。アイコン画像 I G は、保留アイコン 9 A の画像サイズ以上となっている。アイコン画像 I G は、表示画面 7 a の上端からフレームインし、徐々に拡大されながら下端からフレームアウトする。したがって、表示画面の奥側から手前側へ向かって飛来するように表示される。

10

【 0 6 4 0 】

図 7 5 (C) では、アイコン画像 I G が表示画面 7 a にフレームインした直後であり、アイコン画像 I G が、中央よりも上方に表示されている。図 7 5 (D) では、アイコン画像 I G が徐々に拡大されつつ下方へ移動している。図 7 5 (E) では、アイコン画像 I G がさらに拡大されて下方へ移動し表示画面 7 a からフレームアウトしている。

【 0 6 4 1 】

次に、図 7 5 (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L、8 R がともに「 3 」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄 8 C は、高速変動を続けている。

20

【 0 6 4 2 】

次に、図 7 5 (G) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 6 4 3 】

次に、図 7 5 (H) (I) に示すように、アイコン表示演出が再度実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン 9 A の表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像 I G を表示している。アイコン画像 I G は、保留数とは関係なく複数表示されている。このとき、保留アイコン 9 A の画像は非表示になっている。図 7 5 (H) では、複数のアイコン画像 I G が表示画面 7 a に表示されている。アイコン画像 I G の表示後、アイコン画像 I G は、下方へ移動していき、図 7 5 (I) に示すように、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

30

【 0 6 4 4 】

次に、図 7 5 (J) (K) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦いを繰り広げる演出である。図 7 5 (J) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが表示画面 7 a の中央部で対峙している。図 7 5 (K) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが激突している。味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利することで当たりが確定する。

40

【 0 6 4 5 】

次に、図 7 5 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「 3 」図柄となっており、当たりであることが報知されている。なお、ハズレの場合は、図示していないが、例えば、左右の装飾図柄が「 3 」図柄となり、中装飾図柄が「 4 」図柄となる。

【 0 6 4 6 】

[アイコン画像表示演出 B]

図 7 6 は、アイコン画像表示演出 B を説明するための図である。アイコン画像表示演出 B では、まず、図 7 6 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は

50

、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。表示画面 7 a の下部には、4 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。保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は正六角形の画像となっている。保留アイコン 9 A は、右側（中央寄り）から順に、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、第 4 記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第 1 保留、第 2 保留、第 3 保留、第 4 保留とも呼ぶ。

【 0 6 4 7 】

次に、図 7 6 (B) 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、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動開始に伴い、保留アイコン 9 A のシフト表示が行われる。具体的には、第 1 保留の保留アイコン 9 A を当該変動アイコン 9 C とし、第 2 保留の保留アイコン 9 A を第 1 保留の保留アイコン 9 A とし、第 3 保留の保留アイコン 9 A を第 2 保留の保留アイコン 9 A とし、第 4 保留の保留アイコン 9 A を第 3 保留の保留アイコン 9 A とするように移動させる。

【 0 6 4 8 】

次に、図 7 6 (C) ~ (E) に示すように、アイコン表示演出が実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン 9 A の表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像 I G を表示している。アイコン画像 I G は、保留数とは関係なく複数表示されている。アイコン画像 I G は、保留アイコン 9 A の画像サイズ以上となっている。アイコン画像 I G の表示色は青色であるものとする（ハッチングを施して示した）。アイコン画像 I G の表示色は当たりへの期待度を示唆している。表示色における当たりへの期待度は、例えば、白色 青色 緑色 赤色 金色の順序で設定されている。アイコン画像 I G は、表示画面 7 a の上端からフレームインし、徐々に拡大されながら下端からフレームアウトする。したがって、表示画面の奥側から手前側へ向かって飛来するように表示される。

【 0 6 4 9 】

図 7 6 (C) では、アイコン画像 I G が表示画面 7 a にフレームインした直後であり、アイコン画像 I G が、中央よりも上方に表示されている。図 7 6 (D) では、アイコン画像 I G が徐々に拡大されつつ下方へ移動している。図 7 6 (E) では、アイコン画像 I G がさらに拡大されて下方へ移動し表示画面 7 a からフレームアウトしている。

【 0 6 5 0 】

次に、図 7 6 (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L、8 R がともに「 3 」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄 8 C は、高速変動を続けている。

【 0 6 5 1 】

次に、図 7 6 (G) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクター C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 6 5 2 】

次に、図 7 6 (H) (I) に示すように、アイコン表示演出が再度実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン 9 A の表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像 I G を表示している。アイコン画像 I G は、保留数とは関係なく複数表示されている。アイコン画像 I G は、保留アイコン 9 A の画像サイズ以上となっている。アイコン画像 I G の表示色は緑色となっている（ハッチングを施して示した）。これにより、当たりへの期待度の上昇を示唆している。このとき、保留アイコン 9 A の画像は非表示になっている。

図 7 6 (H) では、複数のアイコン画像 I G が表示画面 7 a に表示されている。ここでは、表示画面 7 a の下部に、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。アイコン画像 I G の表示後、アイコン画像 I G は、下方へ移動していき、図 7 6 (I) に示すように、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。ここでは、3 つの保留アイコン 9 A が非表示になり、表示画面 7 a の下部には当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 6 5 3 】

次に、図 7 6 (J) (K) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦いを繰り広げる演出である。図 7 6 (J) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが表示画面 7 a の中央部で対峙している。図 7 6 (K) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが激突している。味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利することで当たりが確定する。

10

【 0 6 5 4 】

次に、図 7 6 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「 3 」図柄となっており、当たりであることが報知されている。なお、ハズレの場合は、図示していないが、例えば、左右の装飾図柄が「 3 」図柄となり、中装飾図柄が「 4 」図柄となる。

【 0 6 5 5 】

[アイコン画像表示演出 C]

20

図 7 7 は、アイコン画像表示演出 C を説明するための図である。アイコン画像表示演出 C では、まず、図 7 7 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。表示画面 7 a の下部には、4 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。保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は正六角形の画像となっている。保留アイコン 9 A は、右側 (中央寄り) から順に、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、第 4 記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第 1 保留、第 2 保留、第 3 保留、第 4 保留とも呼ぶ。

30

【 0 6 5 6 】

次に、図 7 7 (B) 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、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動開始に伴い、保留アイコン 9 A のシフト表示が行われる。具体的には、第 1 保留の保留アイコン 9 A を当該変動アイコン 9 C とし、第 2 保留の保留アイコン 9 A を第 1 保留の保留アイコン 9 A とし、第 3 保留の保留アイコン 9 A を第 2 保留の保留アイコン 9 A とし、第 4 保留の保留アイコン 9 A を第 3 保留の保留アイコン 9 A とするように移動させる。

【 0 6 5 7 】

次に、図 7 7 (C) ~ (E) に示すように、アイコン表示演出が実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン 9 A の表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像 I G を表示している。アイコン画像 I G は、保留数とは関係なく複数表示されている。アイコン画像 I G は、保留アイコン 9 A の画像サイズ以上となっている。アイコン画像 I G の表示色は青色であるものとする (ハッチングを施して示した)。アイコン画像 I G の表示色は当たりへの期待度を示唆している。表示色における当たりへの期待度は、例えば、白色 青色 緑色 赤色 金色の順序で設定されている。アイコン画像 I G は、表示画面 7 a の上端からフレームインし、徐々に拡大されながら下端からフレームアウトする。したがって、表示画面の奥側から手前側へ向かって飛来するように表示される。

40

【 0 6 5 8 】

50

図 77 (C) では、アイコン画像 I G が表示画面 7 a にフレームインした直後であり、アイコン画像 I G が、中央よりも上方に表示されている。図 77 (D) では、アイコン画像 I G が徐々に拡大されつつ下方へ移動している。図 77 (E) では、アイコン画像 I G がさらに拡大されて下方へ移動し表示画面 7 a からフレームアウトしている。

【 0 6 5 9 】

次に、図 77 (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L、8 R がともに「3」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄 8 C は、高速変動を続けている。

【 0 6 6 0 】

次に、図 77 (G) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクター C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 6 6 1 】

次に、図 77 (H) に示すように、アイコン表示演出が再度実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン 9 A の表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像 I G を表示している。アイコン画像 I G は、保留数とは関係なく複数表示されている。アイコン画像 I G の表示色は緑色となっている（ハッチングを施して示した）。これにより、当たりへの期待度の上昇を示唆する。このとき、保留アイコン 9 A の画像は非表示になっている。

【 0 6 6 2 】

次に、図 77 (I) (J) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦いを繰り広げる演出である。図 77 (I) では、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが表示画面 7 a の中央部で対峙している。図 77 (J) では、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが激突している。味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に勝利することで当たりが確定する。

【 0 6 6 3 】

次に、図 77 (K) に示すように、3 回目のアイコン表示演出が実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン 9 A の表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像 I G を表示している。アイコン画像 I G は、保留数とは関係なく複数表示されている。しかも、表示画面 7 a を埋め尽くすようにアイコン画像 I G が表示されている。アイコン画像 I G の表示色は赤色となっている（ハッチングを施して示した）。これにより、当たりへの期待度のさらなる上昇を示唆する。このとき、保留アイコン 9 A の画像は非表示になっている。

【 0 6 6 4 】

次に、図 77 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「3」図柄となっており、当たりであることが報知されている。なお、ハズレの場合は、図示していないが、例えば、左右の装飾図柄が「3」図柄となり、中装飾図柄が「4」図柄となる。

【 0 6 6 5 】

〔 効果例 〕

以下に、アイコン画像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、保留アイコン 9 A が表す正六角形（対象）と同じ正六角形（対象）を表すアイコン画像 I G を、保留数に関係なく所定数だけ表示画面 7 a に表示するアイコン表示演出を実行可能である。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提

10

20

30

40

50

供でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン 9 1 が「表示制御手段」に相当する。

【 0 6 6 6 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、一変動中に複数回に亘ってアイコン表示演出を実行可能である（図 7 5（C）～（E）（H）（I）、図 7 6（C）～（E）（H）（I）、図 7 7（C）～（E）（H）（K））。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 6 7 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、一変動中に複数回に亘ってアイコン表示演出にて表示されるアイコン画像 I G の表示色を変化させる（図 7 7（C）～（E）（H）（K））。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 6 8 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、アイコン表示演出の実行中に、保留アイコン 9 A が表示された表示状態から保留アイコン 9 A が表示されない非表示状態へ切り替える（図 7 6（H）（I））。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 6 9 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、アイコン表示演出にて表示される所定数のアイコン画像 I G のうちの少なくとも一つのアイコン画像 I G は、保留アイコン 9 A の画像サイズ以上である。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 7 0 】

[変形例]

以下に、アイコン画像表示演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態では、アイコン表示演出の実行中に保留アイコン 9 A を表示状態から非表示状態に切り替えていた（図 7 6（H）（I））。これに対し、アイコン表示演出の開始時から保留アイコン 9 A を非表示に切り替える構成としてもよい。

【 0 6 7 1 】

[変形例 2]

上記実施形態では、アイコン表示演出の実行中に保留アイコン 9 A を表示状態から非表示状態に切り替え、当該変動アイコン 9 C は表示していた（図 7 6（H）（I））。当該変動アイコン 9 C も、保留アイコン 9 A とともに、表示状態から非表示状態に切り替えてもよい。

【 0 6 7 2 】

[変形例 3]

上記実施形態では保留アイコン 9 A が表す対象と同じ対象を表すアイコン画像を表示していたが、保留アイコン 9 B が表す対象と同じ対象を表すアイコン画像を表示するようにしてもよい。

【 0 6 7 3 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 B 2 - 1]

保留数を示す保留アイコン画像を表示画面に表示可能な表示制御手段を備える遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記表示制御手段は、前記保留アイコン画像が表示対象と同じ対象を表すアイコン画像を保留数に関係なく所定数だけ表示画面に表示するアイコン表示演出を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 2 - 2]

態様 B 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、一変動中に複数回に亘って前記アイコン表示演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 2 - 3]

態様 B 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、一変動中に複数回に亘って前記アイコン表示演出にて表示される前記アイコン画像の表示色を変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 2 - 4]

態様 B 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記アイコン表示演出の実行中に、前記保留アイコン画像が表示された表示状態から前記保留アイコン画像が表示されない非表示状態へ切り替える、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 2 - 5]

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

前記表示制御手段は、前記アイコン表示演出にて表示される所定数のアイコン画像のうちの少なくとも一つのアイコン画像は、前記保留アイコン画像の画像サイズ以上である、ことを特徴する遊技機。

【 0 6 7 4 】

以下に図 7 8 ~ 図 8 0 を用いてアイコン形状領域演出 A ~ C について説明する。アイコン形状領域演出は、装飾図柄の変動中に実行される。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、アイコン形状領域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 6 7 5 】

[アイコン形状領域演出 A]

図 7 8 は、アイコン形状領域演出 A を説明するための図である。アイコン形状領域演出 A では、まず、図 7 8 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。表示画面 7 a の下部には、4 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。保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は正六角形の画像となっている。保留アイコン 9 A は、右側 (中央寄り) から順に、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、第 4 記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第 1 保留、第 2 保留、第 3 保留、第 4 保留とも呼ぶ。

【 0 6 7 6 】

次に、図 7 8 (B) 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、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動開始に伴い、保留アイコン 9 A のシフト表示が行われる。具体的には、第 1 保留の保留アイコン 9 A を当該変動アイコン 9 C とし、第 2 保留の保留アイコン 9 A を第 1 保留の保留アイコン 9 A とし、第 3 保留の保留アイコン 9 A を第 2 保留の保留アイコン 9 A とし、第 4 保留の保留アイコン 9 A を第 3 保留の保留アイコン 9 A とするよう移動させる。

10

20

30

40

50

【 0 6 7 7 】

次に、図 7 8 (C) ~ (E) に示すように、特定領域演出が実行される。特定領域演出は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。図 7 8 (C) では、正六角形の特定領域 T A が表示画面 7 a の上端からフレームインしている。特定領域 T A は拡大しつつ、図 7 8 (D) に示すように、表示画面 7 a の中央部へ移動して停止する。このとき、特定領域 T A の一部に当該変動アイコン 9 C が重なって表示される。当該変動アイコン 9 C は、特定領域 T A の前面側に表示されている。図 7 8 (E) では、特定領域 T A の内部に「バトルに発展？」というメッセージ画像 M G が表示される。メッセージ画像 M G によってメッセージ画像 M G の表示後に実行される演出が示唆されている。

10

【 0 6 7 8 】

次に、図 7 8 (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L、8 R がともに「3」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄 8 C は、高速変動を続けている。表示画面 7 a の下部には、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。

【 0 6 7 9 】

次に、図 7 8 (G) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

20

【 0 6 8 0 】

次に、図 7 8 (H) ~ (J) に示すように、特定領域演出が再度実行される。特定領域演出は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。図 7 8 (H) では、正六角形の特定領域 T A が表示画面 7 a の上端からフレームインしている。特定領域 T A は拡大しつつ、図 7 8 (I) に示すように、表示画面 7 a の中央部へ移動して停止する。特定領域 T A は、図 7 8 (D) (E) に示した特定領域 T A よりも大きく拡大されている。このとき、特定領域 T A の一部に当該変動アイコン 9 C および第 1 保留の保留アイコン 9 A が重なって表示される。当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A は、特定領域 T A の前面側に表示されている。図 7 8 (J) では、特定領域 T A の内部でバトル演出が実行されている。ここでは、特定領域 T A の内部で味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との戦いがアニメーション表示される。

30

【 0 6 8 1 】

次に、図 7 8 (K) に示すように、特定領域 T A が非表示となり、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが激突している。味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利することで当たりが確定する。

【 0 6 8 2 】

次に、図 7 8 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「3」図柄となっており、当たりであることが報知されている。なお、ハズレの場合は、図示していないが、例えば、左右の装飾図柄が「3」図柄となり、中装飾図柄が「4」図柄となる。

40

【 0 6 8 3 】

[アイコン形状領域演出 B]

図 7 9 は、アイコン形状領域演出 B を説明するための図である。アイコン形状領域演出 B では、まず、図 7 9 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「7」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「9」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。表示画面 7 a の

50

下部には、４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。保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃは正六角形の画像となっている。保留アイコン９Ａは、右側（中央寄り）から順に、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第１保留、第２保留、第３保留、第４保留とも呼ぶ。

【０６８４】

次に、図７９（Ｂ）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、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動開始に伴い、保留アイコン９Ａのシフト表示が行われる。具体的には、第１保留の保留アイコン９Ａを当該変動アイコン９Ｃとし、第２保留の保留アイコン９Ａを第１保留の保留アイコン９Ａとし、第３保留の保留アイコン９Ａを第２保留の保留アイコン９Ａとし、第４保留の保留アイコン９Ａを第３保留の保留アイコン９Ａとするように移動させる。

10

【０６８５】

次に、図７９（Ｃ）～（Ｅ）に示すように、特定領域演出が実行される。特定領域演出は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。図７９（Ｃ）では、正六角形の特定領域ＴＡが表示画面７ａの上端からフレームインしている。特定領域ＴＡは拡大しつつ、図７９（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの中央部へ移動して停止する。このとき、特定領域ＴＡの一部に当該変動アイコン９Ｃが重なって表示される。当該変動アイコン９Ｃは、特定領域ＴＡの背面側に隠れている。当該変動アイコン９Ｃを特定領域ＴＡの背面側に表示することで、遊技者に驚きを与えることができる。当該変動アイコン９Ｃを非表示にしてもよい。特定領域ＴＡが当該変動アイコン９Ｃの代わりの表示となってもよい。図７９（Ｅ）では、特定領域ＴＡの内部が赤色で塗りつぶされている。これにより、当たりへの期待度が示唆されている。

20

【０６８６】

次に、図７９（Ｆ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒがともに「３」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を続けている。表示画面７ａの下部には、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。

30

【０６８７】

次に、図７９（Ｇ）に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。表示画面７ａの右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０６８８】

次に、図７９（Ｈ）～（Ｊ）に示すように、特定領域演出が再度実行される。特定領域演出は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。特定領域ＴＡは、図７９（Ｄ）（Ｅ）に示した特定領域ＴＡよりも大きな領域となっている。また、特定領域ＴＡは、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａの一部に重なっている。当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは、特定領域ＴＡよりも前面側に表示されている。図７９（Ｈ）では、正六角形の特定領域ＴＡが表示画面７ａの右側に表示され、特定領域ＴＡの内部でバトル演出が実行されている。ここでは、敵キャラクタＣＲＢによって味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａの右側に押しやられており、味方キャラクタＣＲＡが劣勢となっているアニメーション表示がされている。図７９（Ｉ）では、正六角形の特定領域ＴＡが表示画面７ａの左側に表示され、特定領域ＴＡの内部でバトル演出が実行されている。ここでは、味方キャラクタが表示画面７ａの左側に敵キャラクタＣＲＢを押しやっており、味方キャラクタＣＲＡが優勢となっているアニメーション表示がされている。図７９（Ｊ）では、正六角形の特定領域ＴＡが表示画面７ａの中央に表示され、特定領域ＴＡの内部でバトル演出が実行されている。ここでは、味方キャラ

40

50

ラクタ C R A と敵キャラクター C R B との戦いが均衡しているアニメーション表示がされている。

【 0 6 8 9 】

次に、図 7 9 (K) に示すように、特定領域 T A が非表示となり、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが激突している。味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に勝利することで当たりが確定する。

【 0 6 9 0 】

次に、図 7 9 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「 3 」図柄となっており、当たりであることが報知されている。なお、ハズレの場合は、図示していないが、例えば、左右の装飾図柄が「 3 」図柄となり、中装飾図柄が「 4 」図柄となる。

【 0 6 9 1 】

[アイコン形状領域演出 C]

図 8 0 は、アイコン形状領域演出 C を説明するための図である。アイコン形状領域演出 C では、まず、図 8 0 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。表示画面 7 a の下部には、4 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。保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は正六角形の画像となっている。保留アイコン 9 A は、右側 (中央寄り) から順に、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、第 4 記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第 1 保留、第 2 保留、第 3 保留、第 4 保留とも呼ぶ。

【 0 6 9 2 】

次に、図 8 0 (B) 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、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動開始に伴い、保留アイコン 9 A のシフト表示が行われる。具体的には、第 1 保留の保留アイコン 9 A を当該変動アイコン 9 C とし、第 2 保留の保留アイコン 9 A を第 1 保留の保留アイコン 9 A とし、第 3 保留の保留アイコン 9 A を第 2 保留の保留アイコン 9 A とし、第 4 保留の保留アイコン 9 A を第 3 保留の保留アイコン 9 A とするように移動させる。

【 0 6 9 3 】

次に、図 8 0 (C) ~ (E) に示すように、特定領域演出が実行される。特定領域演出は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。図 8 0 (C) では、正六角形の特定領域 T A が表示画面 7 a の上端からフレームインしている。特定領域 T A は拡大しつつ、図 8 0 (D) に示すように、表示画面 7 a の中央部へ移動して停止する。このとき、特定領域 T A の一部に当該変動アイコン 9 C が重なって表示される。当該変動アイコン 9 C は、特定領域 T A の背面側に隠れている。当該変動アイコン 9 C を特定領域 T A の背面側に表示することで、遊技者に驚きを与えることができる。当該変動アイコン 9 C を非表示にしてもよい。特定領域 T A が当該変動アイコン 9 C の代わりの表示となってもよい。図 8 0 (E) では、特定領域 T A の内部に「激アツ」というメッセージ画像 M G が表示されている。メッセージ画像 M G により、当たりへの期待度が示唆されている。

【 0 6 9 4 】

次に、図 8 0 (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L、8 R がともに「 3 」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄 8 C は、高速変動を続けている。表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイ

10

20

30

40

50

コン 9 C が表示されている。

【 0 6 9 5 】

次に、図 8 0 (G) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 6 9 6 】

次に、図 8 0 (H) (I) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦いを繰り広げる演出である。図 8 0 (H) では、敵キャラクタ C R B によって味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の右側に押しやられており、味方キャラクタ C R A が劣勢となっているアニメーション表示がされている。図 8 0 (I) では、味方キャラクタが表示画面 7 a の左側に敵キャラクタ C R B を押しやっており、味方キャラクタ C R A が優勢となっているアニメーション表示がされている。

10

【 0 6 9 7 】

次に、図 8 0 (J) に示すように、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが激突している。味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利することで当たりが確定する。

【 0 6 9 8 】

次に、図 8 0 (K) に示すように、特定領域演出が再度実行される。特定領域演出は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に特定領域 T A が表示されており、特定領域 T A の内部に味方キャラクタ C R A が表示されている。また、特定領域 T A の内部に「おめでとう」というメッセージ画像 M G が表示されている。特定領域 T A は、図 8 0 (D) (E) に示した特定領域 T A よりも大きな領域となっている。また、特定領域 T A は、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A の一部に重なっている。当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A は、特定領域 T A よりも前面側に表示されている。

20

【 0 6 9 9 】

次に、図 8 0 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「3」図柄となっており、当たりであることが報知されている。

30

【 0 7 0 0 】

[効果例]

以下に、アイコン形状領域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、保留アイコン画像 9 A と同様の輪郭を持つ特定領域 T A の内部で特定の表示を行う (図 8 7 (E) (J)、図 7 9 (E) (H) ~ (J)、図 8 0 (E) (K))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン 9 1 が「表示制御手段」に相当する。

【 0 7 0 1 】

40

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、特定の表示として、当たりへの期待度を示唆する画像を表示する場合がある (図 7 9 (E)、図 8 0 (E))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 0 2 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、特定の表示として、特定の表示が行われた後に実行される演出を示唆する画像を表示する場合がある (図 7 8 (E)、図 8 0 (K))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 0 3 】

50

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特定領域 T A の少なくとも一部に保留アイコン画像 9 A を重ねて表示することが可能である（図 7 8（I）（J）、図 7 9（H）～（J）、図 8 0（K））。この構成によれば、従来にはない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0704】

〔変形例〕

以下に、アイコン形状領域演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、一変動中に特定領域演出を 2 回実行していた。これに対し、特定領域演出の実行回数は特に限定されず、1 回だけ実行する構成としてもよいし、3 回以上実行する構成としてもよい。

【0705】

〔変形例 2〕

上記実施形態における特定領域 T A と保留アイコン 9 A（当該変動アイコン 9 C）との前後関係については、特定領域 T A が保留アイコン 9 A（当該変動アイコン 9 C）に対して前面側であっても背面側であってもよい。

【0706】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、特定の表示として、当たりへの期待度を示唆する画像を表示したり、特定の表示が行われた後に実行される演出を示唆する画像を表示したり、アニメーション表示を行ったりしていた。これに対し、特定の表示として、これらのうち 2 つ以上の表示を行うようにしてもよい。

【0707】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 B 3 - 1〕

保留数を示す保留アイコン画像を表示画面に表示可能な表示制御手段を備える遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 3 - 2〕

態様 B 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記特定の表示として、当たりへの期待度を示唆する画像を表示する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 3 - 3〕

態様 B 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記特定の表示として、当該特定の表示が行われた後に実行される演出を示唆する画像を表示する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 3 - 4〕

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

前記表示制御手段は、前記特定領域の少なくとも一部に前記保留アイコン画像を重ねて表示することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0708】

以下に図 8 1～図 8 3 を用いて保留アイコン連続変化演出について説明する。この保留アイコン連続変化演出は、変動演出中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0

1 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、保留アイコン連続変化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 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。

【0709】

[保留アイコン連続変化演出 A]

図 81 は、保留アイコン連続変化演出 A を説明するための図である。保留アイコン連続変化演出 A は、変動演出中において、当該変動アイコン 9C と保留アイコン 9A とについて、変動演出が消化される順に、表示態様がより当たり期待度が高い態様へ変化する保留変化を実行する予告演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7a によって 10

【0710】

装飾図柄 8L、8C、8R は、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R と、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。左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R は、それぞれ、表示画面 7a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7a に 1 つの図柄が視認可能となるように 20

【0711】

保留アイコン 9A 及び当該変動アイコン 9C において表示されるアイコンは、保留アイコン連続変化演出 A を実行するにあたって、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度がそれぞれ異なる、複数種類の形状及び複数種類の色 (図 81 の例では、色の違いを模様で表現している。実際に模様が異なるようにしてもよい。) の組み合わせで表示 30

【0712】

ここで、各保留アイコン (当該変動アイコン 9C も含む) について、形状が異なる場合の当たり期待度の差と、色が異なる場合の当たり期待度の差とは、任意に設定してよいものとする。例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、赤正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、赤六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤円形アイコン、赤正方形アイコン、赤六芒星アイコン、赤五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑円形アイコン、緑正方形アイコン、緑六芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤円形アイコン、赤正方形ア 40

10

20

30

40

50

アイコン、赤六芒星アイコン、赤五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、緑正方形アイコン、赤正方形アイコン、緑六芒星アイコン、赤六芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。これら以外の序列でもよい。

【0713】

さらに、最終表示形態が緑六芒星アイコンとなったとき、当該保留アイコンの表示が開始された時点から緑六芒星アイコンであった場合と、当該保留アイコンの表示開始時に白六芒星アイコンであり、かつ、保留アイコン連続変化演出 A の実行中において緑六芒星アイコンに変化した場合とで、当たり期待度は同等であってもよいし、異なるようにしてもよい。すなわち、最終表示形態に至るまでの変化経路に応じて、当たり期待度が異なるようにしてもよいし、差異がないようにしてもよい。

10

なお、以下の例では、各色に置き換えて、当該色に対応づけられた各模様を用いて説明する。

【0714】

まず、図 8 1 (A) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となった後、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像 E G が表示される。エフェクト画像 E G は、アニメーションを伴って表示されてもよいし、エフェクト画像 E G 自体がアニメーションを行っている画像であってもよい。また、このとき、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が表示されており、この変動演出の終了時まで、新たに第 1 始動口 2 0 及び第 2 始動口 2 1 への入球はなかったものとする。保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の下部 (装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下部) において表示されている。なお、各保留アイコンの入球時における表示態様は、当該変動アイコン 9 C が白抜き六芒星アイコン、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が白抜き正方形アイコン、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が白抜き五芒星アイコン、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が白抜き円形アイコンであったものとする。ここで、例えば、各保留アイコンの入球時における表示態様が、すべて、最も当たり期待度の低い白い円形アイコンであってもよい。この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

20

30

【0715】

次に、図 8 1 (B) に示すように、当該変動アイコン 9 C の表示態様が白抜き六芒星アイコンから斜線六芒星アイコンへ変化する。この表示態様の变化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。この場合、当該変動アイコン 9 C は、形状は変化せず、模様のみが変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線五芒星アイコンに変化するということに、模様と形状とが変化するようにしてもよい。また例えば、白抜き五芒星アイコンに変化するということに、形状のみが変化するようにしてもよい。また、エフェクト画像 E G が視認困難となるタイミングと、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化するタイミングは、任意に設定してよいものとする。例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となった後、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化するようにしてもよい。また、例えば、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化した後、エフェクト画像 E G が視認困難となってもよい。さらに例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となると同時に、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化してもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

40

【0716】

次に、図 8 1 (C) に示すように、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像 E G が再び表示される。エフェクト画像 E G は、アニメーションを伴って表示されてもよいし、エフェクト画像 E G 自体がアニメーションを行っている画像であってもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

50

【 0 7 1 7 】

次に、図 8 1 (D) に示すように、エフェクト画像 E G が視認困難となり、当該変動アイコン 9 C の表示態様が斜線六芒星アイコンから網掛け六芒星アイコンへ変化する。すなわち、当該保留アイコン 9 C の表示態様が 2 度にわたって変化したこととなる。この表示態様の变化は、アニメーションを伴って実行されてもよいし、2 度目の表示態様の变化はエフェクト画像 E G が表示されずに実行されてもよい。また、エフェクト画像 E G が視認困難となるタイミングと、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化するタイミングは、任意に設定してよいものとする。例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となった後、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化するようにしてもよい。また、例えば、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化した後、エフェクト画像 E G が視認困難となってもよい。さらに例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となると同時に、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化してもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

10

【 0 7 1 8 】

ここで、当該変動アイコン 9 C について、図 8 1 (A) ~ (B) において当該変動アイコンが白抜き六芒星アイコンから斜線六芒星アイコンへ変換し、図 8 1 (C) ~ (D) において斜線六芒星アイコンから網掛け六芒星アイコンへ変化した。すなわち、1 度目の変化、2 度目の変化は、ともに、当たり期待度が 1 段階高くなる変化であった。これに対し、例えば、1 度目の変化で白抜き六芒星アイコンから網掛け六芒星アイコンへ変換するということに、当たり期待度が複数段階高くなる変化を 1 度の変化で実行してもよいものとする。また、エフェクト画像 E G が表示された後に当該変動アイコン 9 C の変化が実行される演出を通所の演出パターンとして、エフェクト画像 E G が表示されることなく、突然当該変動アイコン 9 C が変化するというような特殊な演出パターンを設けてもよい。これらは、いかにおいて説明する保留アイコン 9 A の変化においても同様に実行可能であるものとする。

20

【 0 7 1 9 】

次に、図 8 1 (E) に示すように、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像 E G が表示される。エフェクト画像 E G は、アニメーションを伴って表示されてもよいし、エフェクト画像 E G 自体がアニメーションを行っている画像であってもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

30

【 0 7 2 0 】

次に、図 8 1 (F) に示すように、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が白抜き正方形アイコンから斜線正方形アイコンへ変化する。この表示態様の变化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。この場合、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、形状は変化せず、模様のみが変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線六芒星アイコンに変化するということに、模様と形状とが変化するようによい。また例えば、白抜き五芒星アイコンに変化するということに、形状のみが変化するようによい。また、エフェクト画像 E G が視認困難となるタイミングと、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化するタイミングは、任意に設定してよいものとする。例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となった後、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化するようによい。また、例えば、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後、エフェクト画像 E G が視認困難となってもよい。さらに例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となると同時に、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化してもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

40

【 0 7 2 1 】

次に、図 8 1 (G) に示すように、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像 E G が表示される。エフェクト画像 E G は、アニメーションを伴って表示されてもよいし、エフェクト画像 E G 自体がアニメーション

50

を行っている画像であってもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

【0722】

次に、図 8 1 (H) に示すように、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が白抜き五芒星アイコンから斜線五芒星アイコンへ変化する。この表示態様の変化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。この場合、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、形状は変化せず、模様のみが変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線六芒星アイコンに変化するということに、模様と形状とが変化するようにしてもよい。また例えば、白抜き六芒星アイコンに変化するということに、形状のみが変化するようにしてもよい。また、エフェクト画像 E G が視認困難となるタイミングと、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化するタイミングは、任意に設定してよいものとする。例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となった後、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化するようにしてもよい。また、例えば、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後、エフェクト画像 E G が視認困難となってもよい。さらに例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となると同時に、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化してもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

10

【0723】

次に、図 8 1 (I) に示すように、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像 E G が表示される。エフェクト画像 E G は、アニメーションを伴って表示されてもよいし、エフェクト画像 E G 自体がアニメーションを行っている画像であってもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

20

【0724】

次に、図 8 1 (J) に示すように、表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像 E G は表示されたが、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は変化しない。すなわち、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行されたにもかかわらず、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は変化しなかったということとなる。この場合、アニメーションを伴って表示態様が変化するかのよう示唆演出を実行してもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

30

【0725】

次に、図 8 1 (K) に示すように、高速変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が減速変動表示を経て、それぞれ「3」、「2」、「6」を表す装飾図柄が仮停止表示される。この後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止し、図 8 1 (L) に示すように、次の変動演出が開始される。

【0726】

以上が、保留アイコン連続変化演出 A の表示例である。保留アイコン連続変化演出 A を実行できる構成とすることで、1 度の変動演出中において、当該変動アイコン 9 C だけでなく、保留アイコン 9 A の保留変化が起こることを遊技者に期待させることが可能となる。したがって、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0727】

[保留アイコン連続変化演出 B]

図 8 2 は、保留アイコン連続変化演出 B を説明するための図である。保留アイコン連続変化演出 B は、変動演出中において、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A とについて、変動演出が消化される順に、表示態様がより当たり期待度が高い態様へ変化する保留変化を実行する予告演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【0728】

50

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、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。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

10

【0729】

保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C において表示されるアイコンは、保留アイコン連続変化演出 B を実行するにあたって、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度がそれぞれ異なる、複数種類の形状及び複数種類の色（図 8 2 の例では、色の違いを模様で表現している。実際に模様が異なるようにしてもよい。）の組み合わせで表示態様が決定されるものとする。なお、各保留アイコン（当該変動アイコン 9 C も含む）において、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度に応じて複数種類のキャラクタのうちの 1 種が割り当てられ、当該キャラクタ画像が各保留アイコンとして表示されてもよいものとする。保留アイコン連続変化演出 B では、形状には、円形、正方形、六芒星、五芒星の 4 種があり、色（模様）には、白（白抜き）、緑（斜線）、赤（網掛け）、金（ハニカム）の 4 種があるものとする。対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度は、円形、正方形、六芒星、五芒星の順に高くなり、白（白抜き）、緑（斜線）、赤（網掛け）、金（ハニカム）の順に高くなるものとする。

20

【0730】

ここで、各保留アイコン（当該変動アイコン 9 C も含む）について、形状が異なる場合の当たり期待度の差と、色が異なる場合の当たり期待度の差とは、任意に設定してよいものとする。例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、金円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、赤正方形アイコン、金正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、赤六芒星アイコン、金六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤五芒星アイコン、金五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤円形アイコン、金円形アイコン、赤正方形アイコン、金正方形アイコン、赤六芒星アイコン、金六芒星アイコン、赤五芒星アイコン、金五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑円形アイコン、緑正方形アイコン、緑六芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤円形アイコン、赤正方形アイコン、赤六芒星アイコン、赤五芒星アイコン、金円形アイコン、金正方形アイコン、金六芒星アイコン、金五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、緑正方形アイコン、赤正方形アイコン、緑六芒星アイコン、赤六芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤五芒星アイコン、金円形アイコン、金正方形アイコン、金六芒星アイコン、金五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。これら以外の序列でもよい。

30

40

【0731】

さらに、ある保留アイコンの最終表示形態が緑六芒星アイコンとなったとき、当該保留アイコンの表示が開始された時点から緑六芒星アイコンであった場合と、当該保留アイコ

50

ンの表示開始時に白六芒星アイコンであり、かつ、保留アイコン連続変化演出 A の実行中において緑六芒星アイコンに変化した場合とで、当たり期待度は同等であってもよいし、異なるようにしてもよい。すなわち、最終表示形態に至るまでの変化経路に応じて、当たり期待度が異なるようにしてもよいし、差異がないようにしてもよい。

なお、以下の例では、各色（白、緑、赤、金）に置き換えて、当該色に対応づけられた各模様（白抜き、斜線、網掛け、ハニカム）を用いて説明する。

【0732】

まず、図 8 2（A）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。このとき、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ～ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が表示されており、この変動演出の終了時まで、新たに第 1 始動口 2 0 及び第 2 始動口 2 1 への入球はなかったものとする。保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の下部（装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下部）において表示されている。なお、各保留アイコンの入球時における表示態様は、すべて、白抜き円形アイコンであったものとする。ここで、各保留アイコンの入球時における表示態様が、それぞれ異なるようにしてもよい。

10

【0733】

次に、図 8 2（B）に示すように、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、拡大表示された当該変動アイコン 9 C である拡大アイコン 9 C K に、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化した後の候補アイコン H K 1 がぶつかる演出が表示されている。また、このとき、図 8 2（A）において表示画面 7 a の下部に表示されていた保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C に代わって、それぞれのアイコンが縮小されたアイコン画像であるミニ保留アイコン 9 A M 及びミニ当該変動アイコン 9 C M が表示されている。この表示は、保留アイコン連続変化演出 B が終了するまで継続するものとする。ここで、候補アイコン H K 1 は、網掛け六芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き円形アイコンから網掛け六芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、当該変動アイコン 9 C の形状と模様とがいずれも変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、白抜き五芒星アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよいし、例えば、網掛け円形アイコンに変化するというように、模様のみが変化するようにしてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態となるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

20

30

【0734】

次に、図 8 2（C）に示すように、表示態様が変化した当該変動アイコン 9 C の拡大アイコン 9 C K が表示されている。すなわち、当該変動アイコン 9 C の表示態様は、白抜き円形アイコンから網掛け六芒星アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 2（D）で示した示唆演出における候補アイコン H K 2 と異なる表示態様に変化するようにしてもよい。この場合、当該変動アイコン 9 C の表示態様は、形状においても模様においても変化したこととなる。また、拡大アイコン 9 C K の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

40

【0735】

次に、図 8 2（D）に示すように、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様を変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、拡大表示された第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイコン 9 A K に、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様を変化した後の候補アイコン H K 2 がぶつかる演出が表示されている。候補アイコン H K 2 は、白抜き五芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き円形アイコンから白抜き五芒星アイコンへ変化することとなり、この変化

50

では、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の形状が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線五芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、網掛け円形アイコンに変化するというように、模様のみが変化するようにしてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【 0 7 3 6 】

次に、図 8 2 (E) に示すように、表示態様が変化した第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A K が表示されている。すなわち、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き円形アイコンから白抜き五芒星アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 2 (D) で示した示唆演出における候補アイコン H K 2 と異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 A K の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

10

【 0 7 3 7 】

次に、図 8 2 (F) に示すように、再度、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行され。図 8 2 (D) と同様に、拡大表示された第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイコン 9 A K に、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後の候補アイコン H K 3 がぶつかる演出が表示されている。図 8 2 (D) ~ (E) において、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A はすでに 1 度表示態様が変化しているため、拡大アイコン 9 A K は白抜き五芒星アイコンである。候補アイコン H K 3 は、ハニカム五芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の模様のみが変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線六芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、白抜き六芒星アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

20

30

【 0 7 3 8 】

次に、図 8 2 (G) に示すように、2 度目の表示態様変化後の第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A K が表示されている。すなわち、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 2 (F) で示した示唆演出における候補アイコン H K 3 と異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 A K の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

40

【 0 7 3 9 】

次に、図 8 2 (H) に示すように、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、拡大表示された第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイコン 9 A K に、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後の候補アイコン H K 4 がぶつかる演出が表示されている。候補アイコン H K 4 は、白抜き五芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き円形アイコンから白抜き五芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の形状が変化することとなる。しかし、

50

これに限らず、例えば、斜線五芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、網掛け円形アイコンに変化するというように、模様のみが変化するようにしてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【0740】

次に、図 8 2 (I) に示すように、表示態様が変化しなかった第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A K が表示されている。すなわち、図 8 2 (H) において示唆演出が実行されたにもかかわらず、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き円形アイコンの表示態様を維持したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 2 (H) で示した示唆演出における候補アイコン H K 2 と異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 A K の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

10

【0741】

次に、図 8 2 (J) に示すように、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様を変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、拡大表示された第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイコン 9 A K に、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後の候補アイコン H K 5 がぶつかる演出が表示されている。候補アイコン H K 5 は、白抜き正方形アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き円形アイコンから白抜き正方形アイコンへ変化することとなり、この変化では、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の形状が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線五芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、網掛け円形アイコンに変化するというように、模様のみが変化するようにしてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

20

【0742】

次に、図 8 2 (K) に示すように、表示態様が変化した第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A K が表示されている。すなわち、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き円形アイコンから白抜き正方形アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 2 (J) で示した示唆演出における候補アイコン H K 5 と異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 A K の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。このシーンを以って保留アイコン連続変化演出 B が終了したものとする。

30

40

【0743】

次に、図 8 2 (L) に示すように、保留アイコン連続変化演出 B が終了したことに伴って、図 8 2 (A) と同様の、通常の変動演出時における表示態様に戻る。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となっている。また、当該変動アイコン 9 C と第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A とが表示されている。各保留アイコンは、図 8 2 (B) ~ (K) において表示態様が変化した後の表示態様のものが表示されている。この後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が、それぞれ、減速変動表示、仮停止表示を経て、確定停止することでこの変動演出が終了する。

【0744】

以上が、保留アイコン連続変化演出 B の表示例である。保留アイコン連続変化演出 B を

50

実行できる構成とすることで、１度の変動演出中において、当該変動アイコン９Ｃだけでなく、複数の保留アイコン９Ａの保留変化が起こることを遊技者に期待させることが可能となる。したがって、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７４５】

〔保留アイコン連続変化演出Ｃ〕

図８３は、保留アイコン連続変化演出Ｃを説明するための図である。保留アイコン連続変化演出Ｃは、変動演出中において、当該変動アイコン９Ｃと保留アイコン９Ａとについて、変動演出が消化される順に、表示態様がより当たり期待度が高い態様へ変化する保留変化を実行する予告演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面７ａによって

10

【０７４６】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、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。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に２つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面７ａに１つの図柄が視認可能となるように

20

【０７４７】

保留アイコン９Ａ及び当該変動アイコン９Ｃにおいて表示されるアイコンは、保留アイコン連続変化演出Ｃを実行するにあたって、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度がそれぞれ異なる、複数種類の形状及び複数種類の色（図８３の例では、色の違いを模様で表現している。実際に模様が異なるようにしてもよい。）の組み合わせで表示

30

【０７４８】

ここで、各保留アイコン（当該変動アイコン９Ｃも含む）について、形状が異なる場合の当たり期待度の差と、色が異なる場合の当たり期待度の差とは、任意に設定してよいものとする。例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、金円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、赤正方形アイコン、金正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、赤六芒星アイコン、金六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤五芒星アイコン、金五芒星アイコン、白八芒星アイコン、緑八芒星アイコン、赤八芒星アイコン、金八芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、白八芒星アイコン、緑八芒星アイコン、赤円形アイコン、金円形アイコン、赤正方形アイコン、金正方形アイコン、赤六芒星アイコン、金六芒星アイコン、赤五芒星アイ

40

50

コン、金五芒星アイコン、赤八芒星アイコン、金八芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、白八芒星アイコン、緑円形アイコン、緑正方形アイコン、緑六芒星アイコン、緑五芒星アイコン、緑八芒星アイコン、赤円形アイコン、赤正方形アイコン、赤六芒星アイコン、赤五芒星アイコン、赤八芒星アイコン、金円形アイコン、金正方形アイコン、金六芒星アイコン、金五芒星アイコン、金八芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、白八芒星アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、緑正方形アイコン、赤正方形アイコン、緑六芒星アイコン、赤六芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤五芒星アイコン、緑八芒星アイコン、赤八芒星アイコン、金円形アイコン、金正方形アイコン、金六芒星アイコン、金五芒星アイコン、金八芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。これら以外の序列でもよい。

10

【0749】

さらに、ある保留アイコンの最終表示形態が緑六芒星アイコンとなったとき、当該保留アイコンの表示が開始された時点から緑六芒星アイコンであった場合と、当該保留アイコンの表示開始時に白六芒星アイコンであり、かつ、保留アイコン連続変化演出Aの実行中において緑六芒星アイコンに変化した場合とで、当たり期待度は同等であってもよいし、異なるようにしてもよい。すなわち、最終表示形態に至るまでの変化経路に応じて、当たり期待度が異なるようにしてもよいし、差異がないようにしてもよい。

なお、以下の例では、各色（白、緑、赤、金）に置き換えて、当該色に対応づけられた各模様（白抜き、斜線、網掛け、ハニカム）を用いて説明する。

20

【0750】

まず、図83(A)に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。このとき、第1特図保留記憶領域85aの第1～4記憶領域に対応する保留アイコン9Aが表示されており、この変動演出の終了時まで、新たに第1始動口20及び第2始動口21への入球はなかったものとする。保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cが表示画面7aの下部（装飾図柄8L、8C、8Rの下部）において表示されている。なお、各保留アイコンの入球時における表示態様は、当該変動アイコン9Cが白抜き正方形、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aが白抜き八芒星アイコン、第2記憶領域に対応する保留アイコン9Aが白抜き六芒星アイコン、第3記憶領域に対応する保留アイコン9Aが白抜き円形アイコン、第4記憶領域に対応する保留アイコン9Aが白抜き五芒星アイコンであったものとする。ここで、各保留アイコンの入球時における表示態様について、すべての形状は異なるが模様は同様となっている。これに対し、形状もすべて同じとなるようにしてもよいし、形状も模様もすべて異なるようにしてもよい。

30

【0751】

次に、図83(B)に示すように、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、キャラクタ画像CRXが表すキャラクタが、拡大表示された当該変動アイコン9Cである拡大アイコン9CBに攻撃し、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化した後の候補となるアイコンが、壊れかけた拡大アイコン9CBの内側から現れる演出が表示されている。また、このとき、表示画面7aの所定の領域において、各保留アイコン（当該変動アイコン9C含む）を格納する領域と、装飾図柄が縮小表示されるための領域がそれぞれ設けられる。ここで、候補となるアイコンは、網掛け正方形アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き正方形アイコンから網掛け正方形アイコンへ変化することとなり、この変化では、当該変動アイコン9Cの模様が変わることとなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、白抜き円形アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは、一時的に表示画面7aの左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄8L、8C、8Rは、サブ表示画

40

50

面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R、及び、保留変化がまさに実行されている保留アイコン（当該変動アイコン 9 C 含む）以外の保留アイコンについて、図 8 3（B）に示す表示方法及び位置は、保留アイコン連続変化演出 C が終了するまで維持されるものとする。

【0752】

次に、図 8 3（C）に示すように、表示態様が変化した当該変動アイコン 9 C の拡大アイコン 9 C B が表示されている。すなわち、当該変動アイコン 9 C の表示態様は、白抜き正方形アイコンから網掛け正方形アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 3（B）で示した示唆演出における候補となるアイコンと異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 C B の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a の左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【0753】

次に、図 8 3（D）に示すように、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、キャラクタ画像 C R X が表すキャラクタが、拡大表示された第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイコン 9 A B に攻撃し、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後の候補となるアイコンが、壊れかけた拡大アイコン 9 A B の内側から現れる演出が表示されている。ここで、候補となるアイコンは、網掛け八芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き八芒星アイコンから網掛け八芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、当該変動アイコン 9 C の模様が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、白抜き円形アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a の左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、第 2 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、第 2 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【0754】

次に、図 8 3（E）に示すように、表示態様が変化しなかった第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A B が表示されている。すなわち、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き八芒星アイコンを維持したままとなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 3（F）で示した示唆演出における候補となるアイコンと異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 A B の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a の左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、第 2 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、第 2 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン

9 A 及び当該変動アイコン 9 C は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【0755】

次に、図 8 3 (F) に示すように、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、キャラクタ画像 C R Y 表すキャラクタが、拡大表示された第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイコン 9 A B を、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が変化する場合の候補となるアイコンの模様と同様のオーラで包み込む演出が表示されている。すなわち、候補となるアイコンは、網掛け八芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き八芒星アイコンから網掛け八芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、当該変動アイコン 9 C の模様が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、白抜き円形アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。また、このキャラクタ画像 C R Y を用いた示唆演出は、図 8 3 (B)、(D) に示す、キャラクタ画像 C R X を用いた示唆演出よりも、対象となる保留アイコンの表示態様が変化する確率が高いものとする。すなわち、保留アイコン連続変化演出 C における、保留アイコンの表示態様を示唆する演出として、表示態様の变化期待度が比較的低いキャラクタ画像 C R X を用いた示唆演出と、表示態様の变化期待度が比較高いキャラクタ画像 C R Y を用いた演出と、のいずれか一方が実行される構成となっている。しかし、これに限らず、それぞれ表示態様の变化期待度が異なる 3 種以上の示唆演出の中から 1 つを実行可能な構成としてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a の左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、第 1、3、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、第 1、3、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

10

20

【0756】

次に、図 8 3 (G) に示すように、表示態様が変化した第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A B が表示されている。すなわち、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き八芒星アイコンから網掛け八芒星アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 3 (F) で示した示唆演出における候補となるアイコンと異なる表示態様に変化するようにしてもよい。図 8 3 (F) で示した示唆演出におけるオーラを表す画像の表示は維持されたままとなっている。また、拡大アイコン 9 A B の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a の左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、第 1、3、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、第 1、3、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

30

40

【0757】

この後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、表示態様の变化が実行されず、さらに、表示態様が変化することの示唆演出も実行されなかったものとする。すなわち、演出制御用マイコン 9 1 が、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変わらないと決定された場合、表示態様が変化することの示唆演出も実行しないように選択できるように構成されていることとなる。

【0758】

次に、図 8 3 (H) に示すように、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、キャラクタ画像 C R X が表すキャラクタが、拡大表示された第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイ

50

コン 9 A B に攻撃し、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後の候補となるアイコンが、壊れかけた拡大アイコン 9 A B の内側から現れる演出が表示されている。また、このとき、表示画面 7 a の所定の領域において、各保留アイコン（当該変動アイコン 9 C 含む）を格納する領域と、装飾図柄が縮小表示されるための領域がそれぞれ設けられる。ここで、候補となるアイコンは、斜線五芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き五芒星アイコンから斜線五芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の模様が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け六芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、白抜き円形アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a の左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、当該変動アイコン 9 C 及び第 1、2、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、当該変動アイコン 9 C 及び第 1、2、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

10

【0759】

次に、図 8 3 (I) に示すように、表示態様が変化した第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A B が表示されている。すなわち、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き五芒星アイコンから斜線五芒星アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 3 (H) で示した示唆演出における候補となるアイコンと異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 A B の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a の左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、当該変動アイコン 9 C 及び第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、当該変動アイコン 9 C 及び第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

20

30

【0760】

次に、図 8 3 (J) に示すように、図 8 3 (H) ~ (I) において表示態様が変化した第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A について、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に格納された後、再度表示態様が変化する。ここでは、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が、斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化している。また、表示画面 7 a の上部の領域（示唆演出や、表示態様が変化した第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A B が表示されていた領域）において、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化することを示唆する演出として、ハニカム模様の画像が表示されている。このハニカム模様の画像が表示されるタイミングと、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化するタイミングとは、任意に設定してよいものとする。すなわち、ハニカム模様の画像が表示されている。このハニカム模様の画像が表示されると同時に、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化してもよいし、ハニカム模様の画像が表示された後、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化してもよいし、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化した後、ハニカム模様の画像が表示されてもよい。また、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、例えば、示唆演出においてハニカム模様の画像が表示されたにもかかわらず、網掛け五芒星アイコンに変化する、あるいは、形状が変化するとい

40

50

うに、示唆演出で示唆された変化と異なる変化をしてもよい。このように、キャラクタ画像 C R X、C R Y を用いた示唆演出が実行されていない場合、あるいは、1 度表示態様に変化した場合において、突発的に保留アイコンの表示態様の变化が実行される場合もある。

【 0 7 6 1 】

次に、図 8 3 (K) に示すように、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 表示態様の变化に関わる演出が終了したため、すなわち、保留アイコン連続変化演出 C が終了したため、変動演出の表示態様が図 8 3 (A) と同様の態様に戻る。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示されており、さらに、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の下部 (装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下部) において表示されている。なお、各保留アイコン (当該変動アイコン 9 C 含む) の表示態様は、図 8 3 (B) ~ (J) において変化した後の表示態様となっている。具体的には、当該変動アイコン 9 C は網掛け正方形アイコン、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は白抜き八芒星アイコン、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A はハニカム六芒星アイコン、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は白抜き円形アイコン、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A はハニカム五芒星アイコンが、それぞれ表示されている。

10

【 0 7 6 2 】

次に、図 8 3 (L) に示すように、図 8 3 (A) ~ (K) において変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L は「 5 」を、中装飾図柄 8 C は「 5 」を、右装飾図柄 8 R は「 9 」を、それぞれ表示して停止表示されている。この後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止が実行され、次の変動演出が開始される。

20

【 0 7 6 3 】

以上が、保留アイコン連続変化演出 C の表示例である。保留アイコン連続変化演出 C を実行できる構成とすることで、1 度の変動演出中において、当該変動アイコン 9 C だけでなく、複数の保留アイコン 9 A の保留変化が起こることを遊技者に期待させることが可能となる。したがって、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 6 4 】

[効果例]

以下に、本実施形態の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 1 ~ 8 3 によれば、変動演出が開始された後、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化する第 1 の演出と、第 1 の演出の後、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化する第 2 の演出と、第 2 の演出の後、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化する第 3 の演出と、を実行可能な構成となっていた。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

【 0 7 6 5 】

なお、画像表示装置 7 の表示画面 7 a が請求項 1 における「表示画面」に、当該変動アイコン 9 C が「変動アイコン」に、保留アイコン 9 A が「保留アイコン」に、それぞれ相当する。

40

【 0 7 6 6 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 1 ~ 8 3 に示すように、第 1 の演出、第 2 の演出、第 3 の演出を、それぞれ、複数回ずつ実行する場合がある構成となっていた。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 7 6 7 】

[効果 3]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 1 ~ 8 3 に示すように、第 1 の演出の前に、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変わることを示唆する演出である第 4 の演出と、第 2 の演出の前に、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変わることを示唆する演出である第 5 の演出と、第 3 の演出の前に、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変わることを示唆する演出である第 6 の演出と、を実行可能な構成となっていた。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 7 6 8 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 1、8 3 に示すように、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A は、すべて表示開始時の形状が異なる場合がある構成となっている。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。

【 0 7 6 9 】

[変形例]

本実施形態の変形例を示す。

[変形例 1]

保留アイコン連続変化演出において、各保留アイコンとともに、各保留に対応付けられたキャラクタ画像が表示され、各キャラクタ画像の表示態様が変わるように構成されていてもよい。この場合、例えば、各保留アイコンに対応付けられたキャラクタがバトルに勝利することで、そのキャラクタ画像の表示態様が、より大当たり期待度の高い態様へ変化するというようにしてもよい。また、この場合、キャラクタの種類が、対応づけられた特図抽選の当たり期待度によって決められるようにしてもよく、保留アイコン連続変化演出によって、各キャラクタ画像の表示態様が変わるようにしてもよい。さらに、例えば、各保留アイコンに対応付けられたキャラクタ画像が表示されているとき、保留アイコンは視認困難となっているか、あるいは、一時的に非表示となってもよい。

【 0 7 7 0 】

[変形例 2]

保留アイコン連続変化演出 A、C において、各保留アイコンの表示態様が変わっている演出が実行されているとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動している様子が視認できないようにしてもよい。また、保留アイコン連続変化演出 B において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動している様子が視認できるようにしてもよい。

【 0 7 7 1 】

[変形例 3]

保留アイコン連続変化演出 A、B において、保留アイコン連続変化演出 C で示したような、保留アイコンの表示態様が変わることを示唆する演出として、保留アイコンの表示態様が変わる期待度がそれぞれ異なる複数種類の演出の中から 1 つが選択され実行されるようにしてもよい。

【 0 7 7 2 】

[変形例 4]

保留アイコン連続変化演出において、各保留アイコンの表示態様の变化が実行される前に、表示態様の变化後の保留アイコンにおける大当たり期待度の順位、あるいは、大当たりとなる確率などの具体的な数値を提示してもよい。

【 0 7 7 3 】

[変形例 5]

保留アイコン連続変化演出 B において、図 8 1 (A) や図 8 3 (A) に示すように、各保留アイコンについて、表示態様が変わる前の表示態様が、すべて異なるようにしてもよい。

【 0 7 7 4 】

[変形例 6]

装飾図柄変化演出 A ～ E において説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

【 0 7 7 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 4 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示画面を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、実行中の変動演出の契機となった特図抽選に対応づけられた特定アイコンであり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、次回以降に実行される変動演出の契機となる特図抽選に対応づけられた所定アイコンであり、

変動演出が開始された後、前記特定アイコンの表示態様が変化する第 1 の演出と、

前記第 1 の演出の後、次回の変動演出で消化される特図抽選に対応づけられた第 1 の前記所定アイコンの表示態様が変化する第 2 の演出と、

前記第 2 の演出の後、次々回の変動演出で消化される特図抽選に対応づけられた第 2 の前記所定アイコンの表示態様が変化する第 3 の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 7 7 6 】

[態 様 B 4 - 2]

態様 B 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出、前記第 2 の演出、前記第 3 の演出は、それぞれ、複数回ずつ実行される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 7 7 7 】

[態 様 B 4 - 3]

態様 B 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出の前に、前記特定アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出である第 4 の演出と、

前記第 2 の演出の前に、前記第 1 の所定アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出である第 5 の演出と、

前記第 3 の演出の前に、前記第 2 の所定アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出である第 6 の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 7 7 8 】

[態 様 B 4 - 4]

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

前記特定アイコンと複数の前記所定アイコンは、すべて表示形態が異なる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 7 9 】

以下に図 8 4 ～図 8 6 を用いて図柄変動更新演出 A ～ C について説明する。この図柄変動更新演出は、装飾図柄の変動演出中に実行される。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、図柄変動更新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。

40

【 0 7 8 0 】

[図 柄 変 動 更 新 演 出 A]

図 8 4 は、図柄変動更新演出 A を説明するための図である。図 8 4 (A) ～ (F) では、図柄変動更新演出 A の第 1 の例を示し、図 8 4 (G) ～ (L) では、図柄変動更新演出 A の第 2 の例を示している。

【 0 7 8 1 】

50

図柄変動更新演出 A の第 1 の例では、まず、図 8 4 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で仮停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で仮停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で仮停止している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、枠画像 W G の内部での上下方向のスクロール表示となっている（以下、同様）。

【 0 7 8 2 】

次に、図 8 4 (B) ~ (D) に示すように、図柄変動演出が実行される。図柄変動演出は、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる演出である。ここでは、表示画面 7 a の右下部にボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像である。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン 6 3 が操作されたものとして説明を続ける。

10

【 0 7 8 3 】

図 8 4 (B) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が下方への移動を開始している。これにより、「 7 」画像および「 9 」画像が下方へ移動し、「 8 」画像および「 0 」画像がフレームインしている。

図 8 4 (C) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R がさらに下方へ移動している。これにより、「 7 」画像および「 9 」画像がフレームアウトしていき、「 8 」画像および「 0 」画像が枠画像 W G の中央に近いところまで移動している。

20

図 8 4 (D) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が高速変動している。

【 0 7 8 4 】

なお、1 回の演出ボタン 6 3 の操作で、図 8 4 (B) ~ (D) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン 6 3 の連打操作あるいは長押し操作で、図 8 4 (B) ~ (D) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここでは演出ボタン 6 3 が操作されたものとしたが、演出ボタン 6 3 の操作なしで、図 8 4 (B) ~ (D) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。

【 0 7 8 5 】

次に、図 8 4 (E) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止し、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様を形成している。中装飾図柄 8 C は高速変動している。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止する構成としてもよい。

30

【 0 7 8 6 】

次に、図 8 4 (F) に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、最終停止図柄として中装飾図柄が停止する演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C が「 3 」図柄で停止しており、リーチハズレの態様となっている。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて中装飾図柄 8 C が「 3 」図柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく中装飾図柄 8 C が「 3 」図柄で停止する構成としてもよい。

40

【 0 7 8 7 】

図柄変動更新演出 A の第 2 の例では、まず、図 8 4 (G) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で仮停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で仮停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で仮停止している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、枠画像 W G の内部での上下方向のスクロール表示となっている（以下、同様）。

【 0 7 8 8 】

50

次に、図 8 4 (H) ~ (K) に示すように、図柄変動演出が実行される。図柄変動演出は、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる演出である。ここでは、表示画面 7 a の右下部にボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像である。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン 6 3 が操作されたものとして説明を続ける。

【 0 7 8 9 】

図 8 4 (H) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が下方への移動を開始している。これにより、「 7 」画像および「 9 」画像が下方へ移動し、「 8 」画像および「 0 」画像がフレームインしている。

10

図 8 4 (I) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R がさらに下方へ移動している。これにより、「 7 」画像および「 9 」画像がフレームアウトしていき、「 8 」画像および「 0 」画像が枠画像 W G の中央に近いところまで移動している。

図 8 4 (J) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R がさらに下方へ移動している。これにより、「 8 」画像および「 0 」画像が枠画像 W G の中央まで移動している。

図 8 4 (K) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R がさらに下方へ移動している。これにより、「 9 」画像および「 1 」画像が枠画像 W G の中央まで移動している。

20

【 0 7 9 0 】

なお、1 回の演出ボタン 6 3 の操作で、図 8 4 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン 6 3 の連打操作あるいは長押し操作で、図 8 4 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここでは演出ボタン 6 3 が操作されたものとしたが、演出ボタン 6 3 の操作なしで、図 8 4 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。

【 0 7 9 1 】

次に、図 8 4 (L) 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、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止し、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様を形成している。中装飾図柄 8 C は高速変動を開始している。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止する構成としてもよい。

30

【 0 7 9 2 】

[図柄変動更新演出 B]

図 8 5 は、図柄変動更新演出 B を説明するための図である。図 8 5 (A) ~ (F) では、図柄変動更新演出 B の第 1 の例を示し、図 8 5 (G) ~ (L) では、図柄変動更新演出 B の第 2 の例を示している。

【 0 7 9 3 】

図柄変動更新演出 B の第 1 の例では、まず、図 8 5 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で仮停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で仮停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で仮停止している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、枠画像 W G の内部での上下方向のスクロール表示となっている（以下、同様）。

40

【 0 7 9 4 】

次に、図 8 5 (B) ~ (D) に示すように、図柄変動演出が実行される。図柄変動演出は、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる演出である。ここでは、表示画面 7 a の右下部にボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像である。ボタン画像 B G は、演出

50

ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン 6 3 が操作されたものとして説明を続ける。

【 0 7 9 5 】

図 8 5 (B) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの右装飾図柄 8 R が下方への移動を開始している。これにより、「 9 」画像が下方へ移動し、「 0 」画像がフレームインしている。

図 8 5 (C) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの右装飾図柄 8 R がさらに下方へ移動している。これにより、「 9 」画像がフレームアウトしていき、「 0 」画像が枠画像 W G の中央に近いところまで移動している。

図 8 5 (D) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの右装飾図柄 8 R が高速変動している。 10

【 0 7 9 6 】

なお、1 回の演出ボタン 6 3 の操作で、図 8 5 (B) ~ (D) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン 6 3 の連打操作あるいは長押し操作で、図 8 5 (B) ~ (D) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここでは演出ボタン 6 3 が操作されたものとしたが、演出ボタン 6 3 の操作なしで、図 8 5 (B) ~ (D) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。

【 0 7 9 7 】

次に、図 8 5 (E) (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止し、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様を形成している。図 8 5 (E) では、「 2 」図柄の停止に伴い「 2 」図柄が拡大されている。「 2 」図柄は一時的に拡大され、その後、元の大きさに戻る。図 8 5 (F) では、中装飾図柄 8 C が高速変動を開始している。 20

【 0 7 9 8 】

このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止する構成としてもよい。

【 0 7 9 9 】

図柄変動更新演出 B の第 2 の例では、まず、図 8 5 (G) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で仮停止し、中装飾図柄 8 C が「 9 」図柄で仮停止し、右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で仮停止している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、枠画像 W G の内部での上下方向のスクロール表示となっている（以下、同様）。 30

【 0 8 0 0 】

次に、図 8 5 (H) ~ (K) に示すように、図柄変動演出が実行される。図柄変動演出は、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる演出である。ここでは、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像である。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン 6 3 が操作されたものとして説明を続ける。 40

【 0 8 0 1 】

図 8 5 (H) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C が下方への移動を開始している。これにより、「 9 」画像が下方へ移動し、「 0 」画像がフレームインしている。

図 8 5 (I) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C がさらに下方へ移動している。これにより、「 9 」画像がフレームアウトしていき、「 0 」画像が枠画像 W G の中央に近いところまで移動している。

図 8 5 (J) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C がさらに下方へ 50

移動している。これにより、「0」画像が枠画像WGの中央まで移動している。

図85(K)では、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの中装飾図柄8Cがさらに下方へ移動している。これにより、「1」画像が枠画像WGの中央まで移動している。

【0802】

なお、1回の演出ボタン63の操作で、図85(H)～(K)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン63の連打操作あるいは長押し操作で、図85(H)～(K)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここでは演出ボタン63が操作されたものとしたが、演出ボタン63の操作なしで、図85(H)～(K)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。

【0803】

次に、図85(L)に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、最終停止図柄として中装飾図柄が停止する演出である。ここでは、中装飾図柄8Cが「2」図柄で停止しており、当たりの態様となっている。このときも、表示画面7aの右下にボタン画像BGが表示されている。演出ボタン63の操作タイミングに合わせて中装飾図柄8Cが「2」図柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン63の操作に関係なく中装飾図柄8Cが「2」図柄で停止する構成としてもよい。

【0804】

[図柄変動更新演出C]

図86は、図柄変動更新演出Cを説明するための図である。図86(A)～(F)では、図柄変動更新演出Cの第1の例を示し、図86(G)～(L)では、図柄変動更新演出Cの第2の例を示している。

【0805】

図柄変動更新演出Cの第1の例では、まず、図86(A)に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄8Lが「2」図柄で仮停止し、中装飾図柄8Cが「7」図柄で仮停止し、右装飾図柄8Rが「9」図柄で仮停止している。装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示は、枠画像WGの内部での上下方向のスクロール表示となっている(以下、同様)。

【0806】

次に、図86(B)～(D)に示すように、図柄変動演出が実行される。図柄変動演出は、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる演出である。ここでは、表示画面7aの右下部にボタン画像BGが表示されている。ボタン画像BGは、演出ボタン63を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像である。ボタン画像BGは、演出ボタン63の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン63が操作されたものとして説明を続ける。

【0807】

図86(B)では、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの右装飾図柄8Rが下方への移動を開始している。これにより、「9」画像が下方へ移動し、「0」画像がフレームインしている。

図86(C)では、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの右装飾図柄8Rがさらに下方へ移動している。これにより、「9」画像がフレームアウトしていき、「0」画像が枠画像WGの中央に近いところまで移動している。

図86(D)では、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの右装飾図柄8Rが高速変動している。右装飾図柄8Rは、縮小された状態で高速変動している。右装飾図柄8Rは、十分に縮小されてその後非表示となる。

【0808】

なお、1回の演出ボタン63の操作で、図86(B)～(D)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン63の連打操作あるいは長押し操作で、図86(B)～(D)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここでは演出ボタン63が操作されたものとしたが、演出ボタン63の操作なしで、図86(B)～(D)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 8 0 9 】

次に、図 8 6 (E) に示すように、特定図柄停止演出が実行される。特定図柄停止演出は、装飾図柄の所定列に特定図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R が特定図柄としての「 N E X T 」図柄で停止している。「 N E X T 」図柄の停止に伴い「 N E X T 」図柄が拡大されている。「 N E X T 」図柄は一時的に拡大され、その後、元の大きさに戻る。「 N E X T 」図柄は擬似連演出を示唆する特定図柄である。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて右装飾図柄 8 R が「 N E X T 」図柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく右装飾図柄 8 R が「 N E X T 」図柄で停止する構成としてもよい。

10

【 0 8 1 0 】

次に、図 8 6 (F) に示すように、擬似連演出に伴う再変動演出が実行される。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて再変動演出が実行される構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく再変動演出が実行される構成としてもよい。

【 0 8 1 1 】

図柄変動更新演出 C の第 2 の例では、まず、図 8 6 (G) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で仮停止し、中装飾図柄 8 C が「 9 」図柄で仮停止し、右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で仮停止している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、枠画像 W G の内部での上下方向のスクロール表示となっている（以下、同様）。

20

【 0 8 1 2 】

次に、図 8 6 (H) ~ (K) に示すように、図柄変動演出が実行される。図柄変動演出は、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる演出である。ここでは、表示画面 7 a の右下部にボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像である。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン 6 3 が操作されたものとして説明を続ける。

【 0 8 1 3 】

図 8 6 (H) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C が下方への移動を開始している。これにより、「 9 」画像が下方へ移動し、「 0 」画像がフレームインしている。

30

図 8 6 (I) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C がさらに下方へ移動している。これにより、「 9 」画像がフレームアウトしていき、「 0 」画像が枠画像 W G の中央に近いところまで移動している。

図 8 6 (J) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C がさらに下方へ移動している。これにより、「 0 」画像が枠画像 W G の中央まで移動している。

図 8 6 (K) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C がさらに下方へ移動している。これにより、「 1 」画像が枠画像 W G の中央まで移動している。

40

【 0 8 1 4 】

なお、1 回の演出ボタン 6 3 の操作で、図 8 6 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン 6 3 の連打操作あるいは長押し操作で、図 8 6 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここでは演出ボタン 6 3 が操作されたものとしたが、演出ボタン 6 3 の操作なしで、図 8 6 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。

【 0 8 1 5 】

次に、図 8 6 (L) に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、最終停止図柄として中装飾図柄が停止する演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C が「 N E X T 」図柄で停止している。「 N E X T 」図柄は擬似連演出を示唆する特定図柄である

50

。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて右装飾図柄 8 R が「N E X T」図柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく右装飾図柄 8 R が「N E X T」図柄で停止する構成としてもよい。

【 0 8 1 6 】

[効果例]

以下に、図柄変動更新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 の操作に合わせ、停止した状態の複数列の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる図柄変動演出（図 8 4（B）～（E）、図 8 4（H）～（K）、図 8 5（B）～（D）、図 8 5（H）～（K）、図 8 6（B）～（D）、図 8 6（H）～（K））と、図柄変動演出の後、所定列の装飾図柄のうちの特定列の装飾図柄を、再変動前に停止した図柄とは別の図柄で停止させる図柄更新演出（図 8 4（E）（F）、図 8 4（L）、図 8 5（E）、図 8 5（L）、図 8 6（E）、図 8 6（L））とを実行可能である。この構成によれば、従来にない再変動の演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出ボタン 6 3 が「操作手段」に相当し、演出制御用マイコン 9 1 が「演出実行手段」に相当する。

10

【 0 8 1 7 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図柄更新演出として、特定列の装飾図柄を「N E X T」図柄で停止させ、擬似連演出が実行されることを示唆する（図 8 6（E）、図 8 6（L））。この構成によれば、従来にない再変動の演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 8 1 8 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図柄更新演出に伴って特定列の装飾図柄の拡縮演出を実行する（図 8 5（E）、図 8 6（E））。この構成によれば、従来にない再変動の演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 8 1 9 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、拡縮演出の途中で特定列の装飾図柄を非表示とする非表示演出を実行する（図 8 6（D））。この構成によれば、従来にない再変動の演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 8 2 0 】

[変形例]

以下に、図柄変動更新演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態では特定図柄として「N E X T」図柄を例に挙げていたが、特定図柄はこれに限られない。例えば、特定演出（擬似連演出など）を示唆する図柄を「3」図柄と予め決めておけば「3」図柄を特定図柄としてもよい。

40

【 0 8 2 1 】

[変形例 2]

上記実施形態ではボタン画像 B G を継続的に表示しているが、演出ボタン 6 3 が有効になるタイミングに合わせボタン画像 B G の表示 / 非表示を切り替えるようにしてもよい。

【 0 8 2 2 】

[変形例 3]

上記実施形態では、所定列の装飾図柄が枠画像の内側で上下方向にスクロール表示される構成であった。これに対し、スクロールせずに図柄が切り替わる構成としてもよい。具体的には、図 8 4（J）の後に図柄が上下方向に移動せず図 8 4（K）のような表示がなされるという具合である。

50

【 0 8 2 3 】

[態 様 例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態 様 A 8 - 1]

遊技者による操作が可能な操作手段と、

前記操作手段の操作を契機とする演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作に合わせ、

停止した状態の複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる図柄変動演出と、

前記図柄変動演出の後、前記所定列の装飾図柄のうちの特定列の装飾図柄を、前記再変動前に停止した図柄とは別の図柄で停止させる図柄更新演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 A 8 - 2]

態様 A 8 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記図柄更新演出として、前記特定列の装飾図柄を特定図柄で停止させ、前記特定図柄が停止された後に特定の演出が実行されることを示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 A 8 - 3]

態様 A 8 - 2 に記載の遊技機であって、

前記特定列の装飾図柄を特定図柄で停止させ、擬似連演出の実行を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 A 8 - 4]

態様 A 8 - 1 から態様 A 8 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記図柄変動演出および前記図柄更新演出のうち少なくとも一方の演出に伴って、前記特定列の装飾図柄の拡大および縮小の少なくとも一方を含む拡縮演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 A 8 - 5]

態様 A 8 - 4 に記載の遊技機であって、

前記拡縮演出の途中で前記特定列の装飾図柄を非表示とする非表示演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 2 4 】

以下に図 8 7 ~ 図 8 9 を用いて当たり期待度示唆演出 1 ~ 3 について説明する。この当たり期待度示唆演出 1 ~ 3 は、装飾図柄の変動演出において実行される。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、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 0 8 2 5 】

[当 たり 期 待 度 示 唆 演 出 1]

図 8 7 は、当たり期待度示唆演出 1 を説明するための図である。当たり期待度示唆演出 1 は、表示画面 7 a において変動中に、特図抽選の保留が 4 個たまり、当該変動の特図抽選の当たりの期待度と保留されている特図抽選の当たりの期待度をそれぞれ 1 つずつ示唆する演出をおこない、その後、1 つずつ当否判定の結果を報知する演出をおこなう演出である。

【 0 8 2 6 】

まず、図 8 7 (A) に示すように、変動中である装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されている。また、第 2 特図の保留が 4 つたまった状態である。つまり、保留アイコン 9 C (当該変動に対応する当該変動アイコン) と第 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保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 が表示された状態で

10

20

30

40

50

ある。ここでは、保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4、9 C が表示されている。なお、保留アイコン 9 A を表示してもよいし、保留アイコン 9 C を表示しなくてもよいし、すべての保留アイコンを表示しなくてもよい。

【0827】

次に、図 8 7 (B) に示すように、おみくじ演出がおこなわれる。このおみくじ演出は、第 2 特図保留が 4 つたまった状態でおこなわれる。この演出がおこなわれるときには、遊技者におみくじ演出を中心にさせるため、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の右上に表示され、表示画面 7 a におみくじの筒 O M K が表示される。このおみくじ演出は、保留アイコン 9 C と保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 の態様を変化させ、この変化した態様によって当たりの期待度を示唆するため、保留アイコン 9 C と保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 を拡大して表示する。また、当該変動の特図抽選と保留されている特図抽選を 1 つずつ演出し、5 回のチャンスがあるようにさせるため、同様の大きさに一列に並べて表示する。ここでは、1 回目のおみくじがおこなわれ、おみくじの結果 O K A として「大吉」が表示されている。

10

【0828】

ここで、おみくじの結果 O K A は、「大吉」、「中吉」、「小吉」、「末吉」があり、特図抽選の当たりの期待度を表すものであって、「大吉」が一番高く期待度は 5 0 であり、「中吉」は二番目に高く期待度は 3 0 であり、次に「小吉」は三番目に高く期待度は 2 0 であり、「末吉」が一番低く（四番目に高く）期待度は 1 0 になっている。

【0829】

20

次に、図 8 7 (C) に示すように、1 回目のおみくじに対応する当該変動の保留アイコン 9 C に結果である「大吉」を表す「大」が表示される。この時には、保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 には、おみくじの結果を表す表示はない。

【0830】

次に、図 8 7 (D) に示すように、2 回目のおみくじがおこなわれ、おみくじの結果 O K A として「小吉」が表示されている。

【0831】

次に、図 8 7 (E) に示すように、2 回目のおみくじに対応する第 2 特図保留の 1 個目の保留アイコン 9 B 1 に結果である「小吉」を表す「小」が表示される。この時には、保留アイコン 9 C には 1 回目のおみくじの結果である「大吉」を表す「大」が表示されたままであり、保留アイコン 9 B 2、9 B 3、9 B 4 には、おみくじの結果を表す表示はない。

30

【0832】

保留されている特図抽選すべてに対して上述したように、おみくじ演出をおこないすべての保留アイコンにおみくじの結果を表す表示をおこなう。このおみくじ演出は同一変動でおこなわれる。

【0833】

図 8 7 (F) は、保留されている特図抽選すべてに対しておみくじ演出をおこない、すべての保留アイコンにおみくじの結果を表す表示をおこなった状態である。保留アイコン 9 C には、当該変動のおみくじの結果である「大吉」を表す「大」を表示し、保留アイコン 9 B 1 には、第 2 特図保留の 1 個目のおみくじの結果である「小吉」を表す「小」を表示し、保留アイコン 9 B 2 には、第 2 特図保留の 2 個目のおみくじの結果である「大吉」を表す「大」を表示し、保留アイコン 9 B 3 には、第 2 特図保留の 3 個目のおみくじの結果である「末吉」を表す「末」を表示し、保留アイコン 9 B 4 には、第 2 特図保留の 4 個目のおみくじの結果である「中吉」を表す「中」を表示している。保留アイコン 9 C と保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 は、同様の大きさに一列に並べて表示されている。

40

【0834】

次に、図 8 7 (G) に示すように、1 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄 8 L は「7」、中装飾図柄 8 C は「8」、右装飾図柄 8 R は「9

50

」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。

【 0 8 3 5 】

次に、図 8 7 (H) に示すように、1 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示されたことにより、保留がシフト移動している。つまり、保留アイコン 9 B 1 は、保留アイコン 9 C となり、保留アイコン 9 B 2 は、保留アイコン 9 B 1 となり、保留アイコン 9 B 3 は、保留アイコン 9 B 2 となり、保留アイコン 9 B 4 は、保留アイコン 9 B 3 となる。この後、2 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄 8 L は「 1 」、中装飾図柄 8 C は「 2 」、右装飾図柄 8 R は「 3 」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。

【 0 8 3 6 】

保留のシフト移動とおみくじがおこなわれた特図抽選の結果の表示とを繰り返す。おみくじ演出がおこなわれたときに保留されている特図抽選の結果をすべて表示するまで繰り返す。つまり、おみくじ演出が終わってから 5 回の特図抽選の結果の表示をおこなう。なお、特図抽選の結果が当たりであった場合については、「当たり期待度示唆演出 2 」で後述する。

【 0 8 3 7 】

図 8 7 (I) は、5 回目の特図抽選の結果が表示された状態である。左装飾図柄 8 L は「 4 」、中装飾図柄 8 C は「 5 」、右装飾図柄 8 R は「 6 」が表示され、特図抽選ははずれであることを表している。

【 0 8 3 8 】

[当たり期待度示唆演出 2]

図 8 8 は、当たり期待度示唆演出 2 を説明するための図である。当たり期待度示唆演出 2 は、表示画面 7 a において変動中に、特図抽選の保留が 4 個たまり、当該変動の特図抽選の当たりの期待度と保留されている特図抽選の当たりの期待度をそれぞれ 1 つずつ示唆する演出をおこない、その後、1 つずつ当否判定の結果を報知する演出をおこなう演出である。当否判定の結果、当たりであった場合、その当たりを報知した後、当たり遊技をおこなう。当たり遊技をおこなった後は、保留がたまった後、再度、当該変動の特図抽選の当たりの期待度と保留されている特図抽選の当たりの期待度をそれぞれ 1 つずつ示唆する演出をおこなう。

【 0 8 3 9 】

この当たり期待度示唆演出 2 も当たり期待度示唆演出 1 における当たりの期待度示唆演出 1 ~ 5 (図 8 7 (B) ~ (F)) と同様の演出がおこなわれる。図 8 8 (A) は図 8 7 (F) と同じ演出である。

【 0 8 4 0 】

ここでも、おみくじの結果 OK A は、「大吉」、「中吉」、「小吉」、「末吉」があり、特図抽選の当たりの期待度を表すものであって、「大吉」が一番高く期待度は 5 0 であり、「中吉」は二番目に高く期待度は 3 0 であり、次に「小吉」は三番目に高く期待度は 2 0 であり、「末吉」が一番低く（四番目に高く）期待度は 1 0 になっている。

【 0 8 4 1 】

図 8 8 (A) は、おみくじ演出がおこなわれ、保留アイコン 9 C には、当該変動のおみくじの結果である「大吉」を表す「大」を表示し、保留アイコン 9 B 1 には、第 2 特図保留の 1 個目のおみくじの結果である「小吉」を表す「小」を表示し、保留アイコン 9 B 2 には、第 2 特図保留の 2 個目のおみくじの結果である「大吉」を表す「大」を表示し、保留アイコン 9 B 3 には、第 2 特図保留の 3 個目のおみくじの結果である「末吉」を表す「末」を表示し、保留アイコン 9 B 4 には、第 2 特図保留の 4 個目のおみくじの結果である「中吉」を表す「中」を表示している。

【 0 8 4 2 】

次に、図 8 8 (B) に示すように、1 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄 8 L は「 7 」、中装飾図柄 8 C は「 8 」、右装飾図柄 8 R は「 9 」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。

10

20

30

40

50

【 0 8 4 3 】

次に、図 8 8 (C) に示すように、1 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示されたことにより、保留がシフト移動している。つまり、保留アイコン 9 B 1 は、保留アイコン 9 C となり、保留アイコン 9 B 2 は、保留アイコン 9 B 1 となり、保留アイコン 9 B 3 は、保留アイコン 9 B 2 となり、保留アイコン 9 B 4 は、保留アイコン 9 B 3 となる。この後、2 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄 8 L は「 1 」、中装飾図柄 8 C は「 2 」、右装飾図柄 8 R は「 3 」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。

【 0 8 4 4 】

次に、図 8 8 (D) に示すように、保留はシフト移動し、3 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄 8 L は「 7 」、中装飾図柄 8 C は「 7 」、右装飾図柄 8 R は「 7 」が表示され、ゾロ目が表示され、特図抽選は、当たりであることを表している。

【 0 8 4 5 】

次に、図 8 8 (E) に示すように、大当たり遊技が開始されることを表す「大当たり」のテロップ T A T R が表示され、大当たり遊技がおこなわれる。なお、ここでは、当たり遊技は、大当たりの当たり遊技としたが、小当たりの当たり遊技であってもよい。

【 0 8 4 6 】

次に、図 8 8 (F) に示すように、大当たり遊技後には、変動が開始される。ここで保留がたまる。

【 0 8 4 7 】

次に、図 8 8 (G) ~ (I) に示すように、保留がたまったことにより、おみくじ演出がおこなわれる。このおみくじ演出は、図 8 8 (B) ~ (F) で説明したものと同様なので、ここでは省略する。

【 0 8 4 8 】

[当たり期待度示唆演出 3]

図 8 9 は、当たり期待度示唆演出 3 を説明するための図である。当たり期待度示唆演出 3 は、表示画面 7 a において変動中に、特図抽選の保留が 4 個たまり、当該変動の特図抽選の当たりの期待度と保留されている特図抽選の当たりの期待度をそれぞれ 1 つずつ示唆する演出をおこない、保留表示においても、その都度、特図抽選の当たりの期待度をそれぞれ 1 つずつ示唆する演出をおこない、それらの特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出をおこなった後、1 つずつ当否判定の結果を報知する演出をおこなう演出である。

【 0 8 4 9 】

まず、図 8 9 (A) に示すように、変動中である装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されている。また、第 2 特図の保留が 4 つたまった状態である。つまり、保留アイコン 9 C と第 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保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 が表示された状態である。ここでは、保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4、9 C が表示されている。なお、保留アイコン 9 A を表示してもよいし、保留アイコン 9 C を表示しなくてもよいし、すべての保留アイコンを表示しなくてもよい。

【 0 8 5 0 】

次に、図 8 9 (B) に示すように、おみくじ演出がおこなわれる。このおみくじ演出は、第 2 特図保留が 4 つたまった状態でおこなわれる。この演出がおこなわれるときには、遊技者におみくじ演出を中心にさせるため、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の右上に表示され、表示画面 7 a におみくじの筒 O M K が表示される。このおみくじ演出は、保留アイコン 9 C と保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 の態様を変化させ、この変化した態様によって当たりの期待度を示唆するため、保留アイコン 9 C と保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 を拡大して表示する。また、当該変動の特図抽選と保留されている特図抽選を 1 つずつ演出し、5 回のチャンスがあるようにさせるため、同様の大きさで一列に並べて表示する。ここでは、1 回目のおみくじがおこなわれ、おみ

10

20

30

40

50

くじの結果 OK A として「大吉」が表示されている。

【 0 8 5 1 】

ここで、おみくじの結果 OK A は、「当たり期待度示唆演出 1」で上述した種類、信頼度順と同様である。

【 0 8 5 2 】

次に、図 8 9 (C) に示すように、当該変動の保留アイコン 9 C は「白色」(ハッチングなし)の表示から「赤色」(ハッチング 1)の表示に変化する。ハッチングが表す色については、後述する。この保留アイコンの色の变化は、おみくじの結果を表すものではなく、おみくじとは別途に、特図抽選の当たりの期待度を表すものである。この時には保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 には、色の变化はない。

10

【 0 8 5 3 】

図 8 9 (J) に示すように、図 8 9 では、「白色」をハッチングなしで、「赤色」をハッチング 1 で、「緑色」をハッチング 2 で、「青色」をハッチング 3 で表す。

【 0 8 5 4 】

ここで、保留アイコンの色は、「赤色」、「緑色」、「青色」があり、特図抽選の当たりの期待度を表すものであって、「赤色」が一番高く期待度は 5 0 であり、「緑色」は二番目に高く期待度は 3 0 であり、次に「青色」が一番低く(三番目に高く)期待度は 1 0 になっている。

【 0 8 5 5 】

次に、図 8 9 (D) に示すように、2 回目のおみくじがおこなわれ、おみくじの結果 OK A として「小吉」が表示されている。

20

【 0 8 5 6 】

次に、図 8 9 (E) に示すように、第 2 特図保留の 1 個目の保留アイコン 9 B 1 は「白色」の表示から「青色」(ハッチング 3)の表示に変化する。この時には、保留アイコン 9 C は「赤色」(ハッチング 1)の表示のままであり、保留アイコン 9 B 2、9 B 3、9 B 4 には、色の变化はない。

【 0 8 5 7 】

保留されている特図抽選すべてに対して上述したように、おみくじ演出をおこない、すべての保留アイコンに対して色が変化表示をおこなう、このおみくじ演出と保留アイコンの色変化は同一変動でおこなわれる。

30

【 0 8 5 8 】

図 8 9 (F) は、保留されている特図抽選すべてに対しておみくじ演出おこない、すべての保留アイコンに対して色変化演出をおこなった状態である。保留アイコン 9 C は、「赤」で表示され、保留アイコン 9 B 1 は、「青」で表示され、保留アイコン 9 B 2 は、「緑」で表示され、保留アイコン 9 B 3 は、「青」で表示され、保留アイコン 9 B 4 は、「緑」で表示されている。保留アイコン 9 C と保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 は、同様の大きさで一列に並べて表示されている。

【 0 8 5 9 】

次に、図 8 9 (G) に示すように、1 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄 8 L は「7」、中装飾図柄 8 C は「8」、右装飾図柄 8 R は「9」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。

40

【 0 8 6 0 】

次に、図 8 9 (H) に示すように、1 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示されたことにより、保留がシフト移動している。つまり、保留アイコン 9 B 1 は、保留アイコン 9 C となり、保留アイコン 9 B 2 は、保留アイコン 9 B 1 となり、保留アイコン 9 B 3 は、保留アイコン 9 B 2 となり、保留アイコン 9 B 4 は、保留アイコン 9 B 3 となる。この後、2 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄 8 L は「1」、中装飾図柄 8 C は「2」、右装飾図柄 8 R は「3」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。

【 0 8 6 1 】

50

シフト移動とおみくじがおこなわれた特図抽選の結果の表示とを繰り返す。おみくじ演出がおこなわれたときに保留されている特図抽選の結果をすべて表示するまで繰り返す。つまり、おみくじ演出が終わってから5回の特図抽選の結果の表示をおこなう。

【0862】

図89(I)は、5回目の特図抽選の結果が表示された状態である。左装飾図柄8Lは「4」、中装飾図柄8Cは「5」、右装飾図柄8Rは「6」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。なお、特図抽選の結果が当たりであった場合には、当たりであることの表示をおこなった後、当たり遊技がおこなわれ、その後、「当たり期待度示唆演出2」で上述したように、再度全ての保留について、おみくじ演出がおこなわれる。

【0863】

[効果例]

以下に、当たり期待度示唆演出1～3の効果例を示す。

【0864】

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、「当たり期待度示唆演出1」に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示手段を備え、表示画面7aを用いて、同一変動中に、保留されているすべての特図抽選における当たりの期待度を、それぞれ示唆する第1の演出(図87(D)～(F))を実行可能である。この構成によれば、複数の保留の特図抽選の結果を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0865】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、「当たり期待度示唆演出1」に示すように、第1の演出(図87(D)～(F))の前に、当該変動の特図抽選における当たりの期待度を示唆する第2の演出(図87(B)、(C))を実行可能である。この構成によれば、複数の保留の特図抽選の結果を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0866】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、「当たり期待度示唆演出1」に示すように、複数種類の画像のうちの一つは、当該変動に対応する保留アイコン9Cであり、複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4であり、第2の演出(図87(B)、(C))では、保留アイコン9Cの態様が変化し、変化した後の保留アイコン9Cの態様によって、当該変動の特図抽選における当たりの期待度を示唆し、第1の演出(図87(D)～(F))では、保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4の態様が変化し、変化した後の保留されているすべての特図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆する。この構成によれば、複数の保留の特図抽選の結果を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0867】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、「当たり期待度示唆演出1」に示すように、第1の演出(図87(D)～(F))の後に、当該変動の特図抽選における当否判定の結果を報知し、その後に、保留されているすべての特図抽選における当否判定の結果を、それぞれ報知する第3の演出(図87(G)～(I))を実行可能である。この構成によれば、複数の保留の特図抽選の結果を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0868】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、「当たり期待度示唆演出1」に示すように、第1の演出(図87(D)～(F))では、保留アイコン9C及び保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4は、一列に並べて表示される。この構成によれば、複数の保留の特図抽選の結果を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0869】

10

20

30

40

50

〔変形例〕

以下に、当たり期待度示唆演出 1 ～ 3 の変形例を示す。

【0870】

〔変形例 1〕

上記実施形態では、第 1 の演出（図 87（D）～（F））と第 2 の演出（図 87（B）、（C））と第 3 の演出（図 87（G）～（I））で、特図抽選の当たりの期待度を示唆、及び、特図抽選の当否判定の結果を報知するとしたが、普図抽選の当たりの期待度を示唆、及び、普図抽選の当否判定の結果を報知してもよい。

【0871】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、第 1 の演出（図 87（D）～（F）、図 88（D）～（F））と第 2 の演出（図 87（B）、（C）、図 88（B）、（C））で、保留アイコン 9C と保留アイコン 9B1、9B2、9B3、9B4 の文字の種類と有無、色が変化するとしたが、大きさや形が変化してもよい。

【0872】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、第 1 の演出（図 87（D）～（F）、図 89（D）～（F））で、保留アイコン 9C と保留アイコン 9B1、9B2、9B3、9B4 は、横一列に並べて表示されるとしたが、縦一列であってもよい。

【0873】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、第 2 特図の抽選について、当たりの期待度示唆演出、及び、当否判定結果報知演出がおこなわれるとしたが、第 1 特図の抽選についてであってもよい。

【0874】

〔変形例 5〕

上記実施形態では、おみくじ演出で全保留の抽選について、特図抽選の当たりの期待度を示唆、及び、特図抽選の当否判定の結果を報知するとしたが、特定の保留の抽選までについて、特図抽選の当たりの期待度を示唆、及び、特図抽選の当否判定の結果を報知するとしてもよい。特定の保留の抽選までとは、例えば、当該変動、1 ～ 3 個目の保留までである。また、特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出において、当たりが確定する演出がおこなわれた保留までである。

【0875】

〔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 B5 - 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、前記表示手段を用いて、同一変動中に、保留されているすべての特図抽選または普図抽選における当たりの期待度を、それぞれ示唆する第 1 の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B5 - 2〕

態様 B5 - 1 に記載の遊技機であって、前記第 1 の演出の前に、当該変動の特図抽選または普図抽選における当たりの期待度を示唆する第 2 の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B5 - 3〕

態様 B5 - 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、前記当該変動に対応する当該変動アイコンであり、前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、前記第 2 の演出では、前記当該変動アイコンの態様が変化し、変化した後の前記当該変

10

20

30

40

50

動アイコンの態様によって、前記当該変動の特図抽選または普図抽選における当たりの期待度を示唆し、

前記第1の演出では、前記保留アイコンの態様が変化し、変化した後の前記保留されているすべての特図抽選または普図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 5 - 4]

態様 B 5 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出の後に、当該変動の特図抽選または普図抽選における当否判定の結果を報知し、その後に、前記保留されているすべての特図抽選または普図抽選における当否判定の結果を、それぞれ報知する第3の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 5 - 5]

態様 B 5 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記当該変動アイコン及び前記保留アイコンは、一列に並べて表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 7 6 】

以下に図90～図92を用いて保留アイコン変化演出A～Cについて説明する。保留アイコン変化演出は、装飾図柄の変動中に実行される。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、保留アイコン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。

【 0 8 7 7 】

[保留アイコン変化演出 A]

図90は、保留アイコン変化演出Aを説明するための図である。保留アイコン変化演出Aでは、まず、図90（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、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動している。表示画面7aの下部には、4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。

【 0 8 7 8 】

次に、図90（B）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄8Lとして「7」図柄が停止している。中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、高速変動している。中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7aの下部には、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。

【 0 8 7 9 】

次に、図90（C）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄8Rとして「7」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄8Lとともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄8Cは、高速変動している。中装飾図柄8Cは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7aの下部には、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。

【 0 8 8 0 】

次に、図90（D）～（G）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出は、特定画像が表示画面内を移動する演出である。ここでは、円形のキャラクタ画像CGが表示画面7aの右端からフレームインし、その後、左方向へ向かって移動して、表示画面7aの左端からフレームアウトしている。

【 0 8 8 1 】

10

20

30

40

50

図 90 (D) では、最初のキャラクタ画像 C G が表示画面 7 a の右端からフレームインしている。フレームインしたキャラクタ画像 C G は、左方向へ移動していく。図 90 (E) では、右装飾図柄 8 R としての「7」図柄が視認困難な状態となっている。図 90 (F) では、キャラクタ画像 C G がさらに移動しており、キャラクタ画像 C G で表示画面 7 a の全体が覆われている。これにより、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が視認困難となっている。また、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が視認困難となっている。図 90 (G) では、最後のキャラクタ画像 C G が表示画面 7 a の左端からフレームアウトしている。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。また、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C の表示色が白色から赤色に変化している（ハッチングを施して示した）。

10

【0882】

次に、図 90 (H) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L、8 R がともに「7」図柄で停止してリーチ態様を形成している。なお、図 90 (B) (C) に示したように左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に停止してリーチ態様を形成してもよいし、左右の装飾図柄 8 L、8 R がほぼ同時に停止してリーチ態様を形成してもよい。ここでも、赤色の保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【0883】

次に、図 90 (I) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

20

【0884】

次に、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を経て、図 90 (J) に示すように、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが激突している。なお、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利することで当たりが確定する。

【0885】

次に、図 90 (K) 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、当たりとなったことを確定的に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 が表示されている。味方キャラクタ C R A の左側に「おめでとう」というメッセージ画像 M G が表示されている。

30

【0886】

次に、図 90 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄となっており、当たりであることが報知されている。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずにハズレとなる場合、例えば、左右の装飾図柄が「7」図柄で停止し、中装飾図柄が「8」図柄で停止する。

40

【0887】

[保留アイコン変化演出 B]

図 91 は、保留アイコン変化演出 B を説明するための図である。保留アイコン変化演出 B では、まず、図 91 (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、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。表示画面 7 a の下部には、4 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。

【0888】

次に、図 91 (B) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここ

50

では、左装飾図柄 8 L として「7」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面 7 a の下部には、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。

【0889】

次に、図 9 1 (C) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度(変動速度)が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「7」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄 8 C は、高速変動している。中装飾図柄 8 C は、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面 7 a の下部には、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。

10

【0890】

次に、図 9 1 (D) ~ (F) に示すように、画像増加演出が実行される。画像増加演出は、特定画像が表示画面内で増加する演出である。ここでは、円形のキャラクタ画像 C G が次々と表示画面 7 a の様々な位置に表示される。

【0891】

図 9 1 (D) では、3つのキャラクタ画像 C G が表示画面 7 a に表示されている。これにより、当該変動アイコン 9 C が視認困難となっている。中装飾図柄 8 C としての「8」図柄の一部もキャラクタ画像 C G によっておおわれている。図 9 1 (E) では、さらに複数のキャラクタ画像 C G が表示されている。これにより、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が視認困難となっている。また、当該変動アイコン 9 C が視認困難となっている。図 9 2 (F) では、図 9 1 (E) では、さらに複数のキャラクタ画像 C G が表示されている。これにより、キャラクタ画像 C G で表示画面 7 a の全体が覆われている。これにより、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が視認困難となっている。また、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が視認困難となっている。

20

【0892】

次に、図 9 1 (G) に示すように、画像非表示演出が実行される。画像非表示演出は、特定画像を非表示にする演出である。ここでは、表示画面 7 a の全体を覆っていたキャラクタ画像 C G が非表示となっている。左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。また、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C の表示色が白色から赤色に変化している(ハッチングを施して示した)。

30

【0893】

次に、図 9 1 (H) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L、8 R がともに「7」図柄で停止してリーチ態様を形成している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様が変化している。具体的に、通常表示態様(図 9 1 (C))から 7 セグ表示態様となっている。なお、図 9 1 (B) (C) に示したように左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に停止してリーチ態様を形成してもよいし、左右の装飾図柄 8 L、8 R がほぼ同時に停止してリーチ態様を形成してもよい。ここでも、赤色の保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

40

【0894】

次に、図 9 1 (I) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【0895】

次に、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を経て、図 9 1 (J) に示すように、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが激突している。なお、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利することで当たりが確

50

定する。

【 0 8 9 6 】

次に、図 9 1 (K) 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、当たりとなったことを確定的に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 が表示されている。味方キャラクタ C R A の左側に「おめでとう」というメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 8 9 7 】

次に、図 9 1 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄となっており、当たりであることが報知されている。「7」図柄は、7セグ表示態様となっている。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずにハズレとなる場合、例えば、左右の装飾図柄が「7」図柄で停止し、中装飾図柄が「8」図柄で停止する。「8」図柄も7セグ表示態様としてもよい。

10

【 0 8 9 8 】

[保留アイコン変化演出 C]

図 9 2 は、保留アイコン変化演出 C を説明するための図である。保留アイコン変化演出 C では、まず、図 9 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、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。表示画面 7 a の下部には、4 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

【 0 8 9 9 】

次に、図 9 2 (B) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「7」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面 7 a の下部には、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。

【 0 9 0 0 】

次に、図 9 2 (C) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「7」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄 8 C は、高速変動している。中装飾図柄 8 C は、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面 7 a の下部には、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

【 0 9 0 1 】

次に、図 9 2 (D) に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって中装飾図柄が停止する演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C として「8」図柄が停止している。これにより、リーチハズレ態様が形成されている。なお、表示画面 7 a の下部には、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。

40

【 0 9 0 2 】

次に、図 9 2 (E) (F) に示すように、画像表示演出が実行される。画像表示演出は、特定画像を表示画面に表示する演出である。

【 0 9 0 3 】

図 9 2 (E) では、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示されている。これにより、味方キャラクタ C R A によって装飾図柄 8 L、8 C、8 R が覆われて視認困難な状態となっている。具体的には、味方キャラクタ C R A は、中装飾図柄 8 C の全部を、左右の装飾図柄 8 L、8 R の一部を覆い隠している。また、当該変動アイコン 9 C を覆い隠している。図 9 2 (F) では、味方キャラクタ C R A の表示が維持され、装飾図柄、保

50

留アイコン、当該変動アイコンが非表示となっている。

【 0 9 0 4 】

次に、図 9 2 (G) に示すように、画像非表示演出が実行される。画像非表示演出は、特定画像を非表示にする演出である。ここでは、表示画面 7 a の全体を覆っていた味方キャラクター C R A 非表示となっている。左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。また、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C の表示色が白色から赤色に変化している（ハッチングを施して示した）。背景画像の態様も変化している。背景画像の表示色が白色から緑色に変化している（ハッチングを施して示した）。

【 0 9 0 5 】

次に、図 9 2 (H) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L、8 R がともに「 7 」図柄で停止してリーチ態様を形成している。なお、図 9 2 (B) (C) に示したように左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に停止してリーチ態様を形成してもよいし、左右の装飾図柄 8 L、8 R がほぼ同時に停止してリーチ態様を形成してもよい。ここでも、赤色の保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。また、背景画像の表示色が緑色となっている。

【 0 9 0 6 】

次に、図 9 2 (I) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクター C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 9 0 7 】

次に、味方キャラクターと敵キャラクターとのバトル演出を経て、図 9 2 (J) に示すように、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが激突している。なお、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に勝利することで当たりが確定する。

【 0 9 0 8 】

次に、図 9 2 (K) 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、当たりとなったことを確定的に報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に、味方キャラクター C R A が表示されている。味方キャラクター C R A の左側に「おめでとう」というメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 9 0 9 】

次に、図 9 2 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「 7 」図柄となっており、当たりであることが報知されている。ここでも、背景画像の表示色は緑色となっている。保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は表示していないが、表示してもよい。その場合、赤色で表示してもよいし、白色で表示してもよい。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずにハズレとなる場合、例えば、左右の装飾図柄が「 7 」図柄で停止し、中装飾図柄が「 8 」図柄で停止する。

【 0 9 1 0 】

[効果例]

以下に、保留アイコン変化演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、保留アイコン 9 A の少なくとも一部を視認困難とするように複数の保留アイコン 9 A に重なるキャラクター画像 C G を表示し（図 9 0 (F)、図 9 1 (F)）、その後、特定画像を非表示とし、特定画像の非表示に伴って複数の保留アイコン画像 9 A のすべてを別の態様に変化させる（図 9 0 (G)、図 9 1 (G)）。この構成によれば、従来にない保留アイコンの変化によって遊技者に驚きを与えることができ、

10

20

30

40

50

遊技の興趣を向上させることができる。演出制御用マイコン 91 が「演出実行手段」に相当する。また、図 90 (D) ~ (G) の画像移動演出が「画像表示演出」および「画像非表示演出」の両方に相当する。また、図 91 (D) ~ (F) の画像増加演出が「画像表示演出」に相当し、図 91 (G) の画像非表示演出が「画像非表示演出」に相当する。また、図 90 (G) および図 91 (G) の保留アイコン 91 の表示色を変化させる演出が「保留変化演出」に相当する。

【0911】

[効果2]

上記実施形態の遊技機 1 では、表示画面に占めるキャラクタ画像 CG の表示領域を拡大していく演出を実行する (図 90 (D) ~ (F)、図 91 (D) ~ (F))。この構成によれば、従来にない保留アイコンの変化によって遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。図 90 (D) ~ (F) および図 91 (D) ~ (F) の演出が「拡大領域演出」に相当する。

10

【0912】

[効果3]

上記実施形態の遊技機 1 では、表示画面に表示されるキャラクタ画像 CG の数を時間とともに増加させる (図 90 (D) ~ (F)、図 91 (D) ~ (F))。この構成によれば、従来にない保留アイコンの変化によって遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0913】

20

[効果4]

上記実施形態の遊技機 1 では、保留アイコン 9A の変化に合わせ、保留アイコン 9A に重ねて表示される保留アイコン 9A の背面側の背景画像の表示色を変化させる (図 92 (G))。この構成によれば、従来にない保留アイコンの変化によって遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0914】

[効果5]

上記実施形態の遊技機 1 では、保留アイコン 9A の変化に合わせ、装飾図柄の態様を通常表示態様から 7 セグ表示態様へ変化させる (図 91 (H))。この構成によれば、従来にない保留アイコンの変化によって遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0915】

[変形例]

以下に、保留アイコン変化演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態では、キャラクタ画像 CG が複数の保留アイコン 9A に重なる構成であった。これに対し、図 92 (E) (F) に示すように、保留アイコン 9A を非表示にすることで視認困難とする構成としてもよい。

【0916】

[変形例2]

40

上記実施形態では、装飾図柄の態様の変化 (図 91) と、背景画像の表示色の変化 (図 92) とを別の構成としていたが、装飾図柄の態様の変化と背景画像の表示色の変化とを両方行う構成としてもよい。

【0917】

[変形例3]

上記実施形態では、背景画像の表示色を変化させる構成であった (図 92)。これに対し、背景画像に描かれる対象を変化させる構成としてもよい。

【0918】

[変形例4]

上記実施形態では、保留アイコンの表示色を変化させる構成であった (図 90 ~ 92)

50

。これに対し、保留アイコンの形状などを変化させる構成であってもよい。

【 0 9 1 9 】

[態 様 例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態 様 B 6 - 1]

保留数を示す保留アイコン画像を表示画面に表示する保留表示演出を実行可能な演出実行手段を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記保留アイコン画像の少なくとも一部を視認困難とするように複数の前記保留アイコン画像に重なる特定画像を表示する画像表示演出と、

前記画像表示演出の後、前記特定画像を非表示とする画像非表示演出と、

前記画像非表示演出に伴って複数の前記保留アイコン画像のすべてを別の態様に変化させる保留変化演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 B 6 - 2]

態様 B 6 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記画像表示演出において、表示画面に占める前記特定画像の表示領域を拡大していく拡大領域演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 B 6 - 3]

態様 B 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記拡大領域演出として、前記表示画面に表示される前記特定画像の数を時間とともに増加させる、

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 B 6 - 4]

態様 B 6 - 1 から態様 B 6 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記保留変化演出に合わせ、前記保留アイコン画像に重ねて表示される前記保留アイコン画像の背面側の画像の態様、および、装飾図柄の態様のうちの少なくとも一方を変化させる演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 2 0 】

以下に図 9 3 ~ 図 9 5 を用いて、演出ボタン操作演出 A ~ C について説明する。図 9 3 ~ 図 9 5 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される各種可動役物および各種装飾部材、背景画像等が図面の見易さから省略されている。図 9 3 は演出ボタン操作演出 A を説明するための図であり、図 9 4 は演出ボタン操作演出 B を説明するための図であり、図 9 5 は演出ボタン操作演出 C を説明するための図である。

【 0 9 2 1 】

この演出ボタン操作演出では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、所定のタイミングで演出ボタン 6 3 の押圧操作を促進する画像を表示する演出となっている。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 は、サブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンドを解析し、演出ボタン操作演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 0 9 2 2 】

なお、第 2 可動役物 1 5 は、演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動されると、第 2 可動役物 1 5 が作動されないときと比べて、演出図柄の変動演出（変動表示）の終了したあとに（つまり演出図柄が停止表示されたあとに）当たりが発生するという当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることができるし、複数の演出図柄が同一の図柄に揃って仮停止表示中において作動されると、第 2 可動役物 1 5 が作動されないときと比べて、複数存在する当たりの種類のうち、より遊技者に利益を付与する当たりとなる期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることもできるようになっている。このため、遊

10

20

30

40

50

技者は、第 2 可動役物 15 の作動（動作）に対する関心が高い。

【0923】

ここでは、まず演出図柄、保留アイコンなどについて簡単に説明し、演出ボタン操作演出 A、演出ボタン操作演出 B、そして演出ボタン操作演出 C について順番に説明する。

【0924】

[演出図柄]

まず、演出図柄について簡単に説明する。画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左演出図柄 8 L、立体画像の中演出図柄 8 C、立体画像の右演出図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）では、各演出図柄が数字の図柄である数字「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

【0925】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止位置において停止表示された演出図柄が下側（以下、「変動方向」と記載する場合がある。）へ向かって一斉に（同時に）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、演出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演出図柄を介して、視認することができる。演出図柄は、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、演出図柄は、仮停止表示された状態では、停止位置において、演出図柄で反射した反射光が演出図柄の外形線に沿って時計回りに回転する表示態様となり、その後、時計回りに回転する反射光が停止し、消滅することで停止表示された状態となる。

20

【0926】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりが確定し、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃わずに停止表示されると、ハズレが確定する。このように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、当たりまたはハズレの当否判定の結果を報知することができる画像となっている。

30

【0927】

[保留アイコンなど]

次に、変動アイコン 9 C や保留アイコン 9 A、9 B について説明すると、第 1 特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央下側に表示されている変動表示位置（白色の矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置の左方の領域には、第 1 特図保留として第 1 保留表示エリアが設けられ、変動表示位置の右方の領域には、第 2 特図保留として第 2 保留表示エリアが設けられている。第 1 保留表示エリアには、4 つの保留アイコン 9 A が直線状に一行に表示可能とされ最大で 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。変動アイコン 9 C に最も近い第 1 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に 2 番目に近い保留アイコン 9 A を第 2 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に 3 番目に近い保留アイコン 9 A を第 3 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に最も遠い保留アイコン 9 A を第 4 保留アイコン 9 A と呼ぶ。第 2 保留表示エリアには、4 つの保留アイコン 9 B が直線状に一行に表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 B をストックすることができるようになっている。変動アイコン 9 C に最も近い第 1 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に 2 番目に近い保留アイコン 9 B を第 2 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に 3 番目に近い保留アイコン 9 B を第 3 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に最も遠い保留アイコン 9 B を第 4 保留アイコン 9 B と呼ぶ。本実施形態では、変動アイコン 9 C、保留アイコ

40

50

ン 9 A , 9 B は、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色 赤色 黄色 (ゴールド) という順番で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A , 9 B に対する関心が高い。

【 0 9 2 8 】

なお、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始されると、変動演出曲がスピーカ 6 7 から出力され (流れはじめ)、演出図柄が停止表示されるタイミングで、スピーカ 6 7 からの変動演出曲の出力が停止されるようになっている。言い換えると、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始されるごとに、変動演出曲の頭からスタートされるようになっている。

【 0 9 2 9 】

[演出ボタン操作演出 A]

次に、演出ボタン操作演出 A について図 9 3 を参照して説明する。ここでは、遊技者がハンドル 6 0 を回動操作し、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して左打ちによる遊技を行っているときに実行される演出ボタン操作演出 A について説明する。

【 0 9 3 0 】

図 9 3 (A) に示すように、表示画面 7 a には、左下側において、上段に第 1 音量レベル (最小 (消音ではない)) ~ 第 5 音量レベル (最大) という 5 段階のうち現在の音量レベルを示す音量レベル画像 S L が表示され、下段に第 1 輝度レベル (最小 (真っ暗ではない)) ~ 第 5 輝度レベル (最大) という 5 段階のうち現在の輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L が表示されている。なお、音量レベルは、スピーカ 6 7 から出力される音の大きさである。輝度レベルは、表示画面 7 a の輝度の大きさに加え、さらに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさである。警告音 (例えば上余剰球受皿 (下皿) 6 2 に遊技球が満タンとなっている場合、前枠 5 3 が開放されている場合など)、動作異常報知音 (例えば各種可動役物が退避位置へ復帰できない場合、遊技球を払い出す払出動作に不具合がある場合など)、不正確認時警報音 (例えば異常振動を検出した場合、異常磁気を検出した場合、各種入賞口への異常な遊技球の入球を検出した場合など) は、変更される音量レベルに全く依存されず、常に最大音量レベルとなっている。また、警告音と対応する警告発光態様、動作異常報知音と対応する動作異常報知発光態様、不正確認時警報音と対応する不正確認時警報発光態様についても、

【 0 9 3 1 】

第 5 音量レベル (最大) であるときには、四角形状を有する音量レベル画像 S L が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示され、第 4 音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像 S L が水平方向に 4 つ並んで配置されて表示され、第 3 音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像 S L が水平方向に 3 つ並んで配置されて表示され、第 2 音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像 S L が水平方向に 2 つ並んで配置されて表示され、第 1 音量レベル (最小 (消音ではない)) であるときには、四角形状を有する音量レベル画像 S L が 1 つ配置されて表示される。なお、音量レベル画像 S L は、水色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。

【 0 9 3 2 】

第 5 輝度レベル (最大) であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示され、第 4 輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が水平方向に 4 つ並んで配置されて表示され、第 3 輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が水平方向に 3 つ並んで配置されて表示され、第 2 輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が水平方向に 2 つ並んで配置されて表示され、第 1 輝度レベル (最小 (真っ暗ではない)) であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が 1 つ配置されて表示される。なお、輝度レベル画像 L L は、音量レベル画像 S L とは異なる色である緑色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。

10

20

30

40

50

【 0 9 3 3 】

ここでは、現在の音量レベルが第 5 音量レベルに設定され、四角形状を有する音量レベル画像 S L が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示されているとともに、現在の輝度レベルが第 5 輝度レベルに設定され、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示されている。

【 0 9 3 4 】

なお、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ常に配置されて表示された状態となっている。

【 0 9 3 5 】

また、音量レベルの変更、輝度レベルの変更は、遊技機 1 への電源が投入されてシステムが起動完了し、音量レベル画像 S L、輝度レベル画像 L L が表示画面 7 a におけるそれぞれの所定位置に表示された時点から行うことができるようになっている。言い換えると、遊技が開始されず遊技機 1 が待機した状態となっているとき（以下、客待ち用のデモ演出を行っているときを含む。）に設定モードを表示させ、設定項目の中から音量レベルの変更、輝度レベルの変更を行うものではなく、遊技機 1 への電源が投入されてシステムが起動完了したあとであれば、遊技者が変更したいタイミングで、音量レベルの変更、輝度レベルの変更を行うことができるようになっている。

【 0 9 3 6 】

遊技者は、遊技者がハンドル 6 0 を回動操作し、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して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球し、白色の保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となり、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。遊技者は、ハンドル 6 0 の操作を継続しているものの、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球していない。

【 0 9 3 7 】

その後、まず左演出図柄 8 L が数字「 1 」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「 3 」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が数字「 2 」で仮停止表示され、その後、図 9 3（ A ）に示すように、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態で左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

【 0 9 3 8 】

その後、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球し、白色の保留アイコン 9 A となり、白色の保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、図 9 3（ B ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。遊技者は、ハンドル 6 0 の操作を継続しているものの、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球していない。

【 0 9 3 9 】

この変動中に、遊技者は、音量レベルを下げるために音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを何度か押圧操作し、好みの音量レベルまで下げる。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 3（ C ）に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンとに対応する（音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した）音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが音量レベル画像 S L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したことで音量ダウンボタン画像 S D G のみ点滅する表示態様となる（音量アップボタン画像 S U G は点灯する表示態様となる）。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したことに対応する音量レベルに調整されて「ポーン」という音量レベル変更専用音がスピーカ 6 7 から流れるとともに、変動演出曲、効果音などの演出に関する各種演出音も変更された音量レベルに調整されてスピーカ 6 7 から流れる。また、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が最も右側に配置されたものから順番に非表示される（表示画面 7 a から消える

10

20

30

40

50

）。

【 0 9 4 0 】

ここでは、遊技者は、第 5 音量レベルから第 3 音量レベルまで音量レベルを下けている。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作して第 1 音量レベル（最小）まで音量レベルが下がると、これより、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを何度押圧操作しても、第 1 音量レベル（最小）の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が 1 つだけ表示された状態となる。

10

【 0 9 4 1 】

その後、遊技者は、この変動中に、続いて、輝度レベルを下げるために輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを何度か押圧操作し、好みの輝度レベルまで下げる。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 3（D）に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する（輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した）輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが輝度レベル画像 L L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作したことで輝度ダウンボタン画像 L D G のみ点滅する表示態様となる（輝度アップボタン画像 L U G は点灯する表示態様となる）。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作したことに対応する輝度レベルとなるように表示画面 7 a の輝度が調整されるとともに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が最も右側に配置されたものから順番に非表示される（表示画面 7 a から消える）。

20

【 0 9 4 2 】

ここでは、遊技者は、第 5 輝度レベルから第 3 輝度レベルまで輝度レベルを下けている。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作して第 1 輝度レベル（最小）まで輝度レベルが下がると、これより、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを何度押圧操作しても、第 1 輝度レベル（最小）の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が 1 つだけ表示された状態となる。

30

【 0 9 4 3 】

その後、図 9 3（E）に示すように、まず左演出図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示され、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態となるのに対して、中演出図柄 8 C の変動中が継続された状態となり、リーチが形成される。

【 0 9 4 4 】

40

リーチが形成されたあと、白色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a に非表示され（表示画面 7 a から消え）、演出図柄の変動演出（変動表示）の画面からスーパーリーチ（S P リーチ）であるバトル演出画面へ切り替わり、バトル演出へ発展する。なお、演出図柄の変動演出（変動表示）の画面からスーパーリーチ（S P リーチ）であるバトル演出画面へ切り替わることで、白色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a に非表示される（表示画面 7 a から消える）とともに、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R も非表示される（表示画面 7 a から消える）。これに対して、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態が維持されている。

50

【0945】

このバトル演出では、図93(F)に示すように、表示画面7aの右側から味方キャラクターCRAが現れ、表示画面7aの左側から敵キャラクターCRBが現れ、表示画面7aの中央において味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが戦う演出であり、当たり期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ(SPリーチ)演出となっている。バトル演出において味方キャラクターCRAが敗北して敵キャラクターCRBが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクターCRAが勝利して敵キャラクターCRBが敗北すると、当たりとなる。

【0946】

バトル演出が開始されてから所定時間(本実施形態では、8秒)が経過すると、図93(G)に示すように、表示画面7aの中央において味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが戦う状態において、表示画面7aの中央であって、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとの前方に、演出ボタン63の押圧操作を促進するための演出ボタン63と対応する(演出ボタン63を模した)演出ボタン画像BGが大きく表示されるとともに、演出ボタン画像BGの下側一部を覆うように押圧操作の有効残時間を示す横長の矩形形状を有するゲージ画像TBが配置されて表示される。

【0947】

演出ボタン画像BGは、英単語「PUSH」が刻まれたものとなっている。なお、演出ボタン画像BGは、所定の発光態様となるように表示されており、バトル演出において、味方キャラクターCRAが勝利し敵キャラクターCRBが敗北する期待度を遊技者に示唆するようにになっている。例えば、「所定の発光態様」として、白色点滅 赤色点滅 黄色点滅(ゴールド点滅)という順番で味方キャラクターCRAが勝利し敵キャラクターCRBが敗北する期待度が高く設定されている。ここでは、白色の変動アイコン9Cが非表示されているため(表示画面7aから消えているため)、演出ボタン画像BGが変動アイコン9Cと同一の色である白色で点滅する発光態様となっている(演出ボタン画像BGが白色点滅の発光態様となっている)。なお、演出ボタン画像BGの発光態様を、非表示された(表示画面7aから消えた)白色に代えて、白色点滅から赤色点滅として、当たりの期待度が高くなったような演出を行うようにしてもよい。

【0948】

ゲージ画像TBは、ゲージ長さが短くなる画像へ変化することで、演出ボタン63の押圧操作の有効残時間を遊技者に伝える画像となっている。ここでは、横長の矩形形状を有するゲージ画像TBの内側左端から内側右端までのゲージの長さを最大のゲージ長さとし、有効残時間の最大時間が最大のゲージ長さであり15秒に設定されている。時間が経過するごとにゲージの右端が左端へ向かって移動することで時間の経過をゲージ長さが短くなる表示態様となる画像で示し、15秒が経過すると、ゲージ長さがゼロとなる。なお、ゲージ長さがゼロとなるまえに、演出ボタン63が操作されずに15秒が経過してゲージ長さがゼロとなると、その後、演出ボタン画像BGとゲージ画像TBとが非表示される(表示画面7aから消える)。

【0949】

バトル演出において、演出ボタン画像BGとゲージ画像TBとが表示されてから2秒経過したところで、遊技者は、音量レベルを上げるために音量ボタン55の音量アップボタンを何度か押圧操作し、好みの音量レベルまで上げる。遊技者が音量ボタン55の音量アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図93(H)に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンとに対応する(音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した)音量ダウンボタン画像SDGと音量アップボタン画像SUGとが音量レベル画像SLの右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン55の音量アップボタンを押圧操作したことで音量アップボタン画像SUGのみ点滅する表示態様となる(音量ダウンボタン画像SDGは点灯する表示態様となる)。遊技者が音量ボタン55の音量アップボタンを押圧操作したことに対応する音量レベルに調整されて「ポーン」という音量レベル変更専用音がスピーカ67から流れるとともに、変動演出曲、効果音などの演出に関する各

10

20

30

40

50

種演出音も変更された音量レベルに調整されてスピーカ 6 7 から流れる。また、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。

【 0 9 5 0 】

ここでは、遊技者は、第 3 音量レベルから第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルを上げている。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作して第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルが上がると、これより、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを何度押圧操作しても、第 5 音量レベル（最大）の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が 5 つ表示された状態となる。

10

【 0 9 5 1 】

なお、図 9 3（H）において、遊技者が音量レベルを上げるために音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。また、仮に、遊技者が音量レベルを下げるために音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。

20

【 0 9 5 2 】

その後、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 7 秒経過したところで、遊技者は、続いて、輝度レベルを上げるために輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを何度か押圧操作し、好みの輝度レベルまで上げる。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 3（I）に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する（輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した）輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが輝度レベル画像 L L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したことで輝度アップボタン画像 L U G のみ点滅する表示態様となる（輝度ダウンボタン画像 L D G は点灯する表示態様となる）。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したことに対応する輝度レベルとなるように表示画面 7 a の輝度が調整されるとともに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。

30

【 0 9 5 3 】

ここでは、遊技者は、第 3 輝度レベルから第 5 輝度レベル（最大）まで輝度レベルを上げている。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して第 5 輝度レベル（最大）まで輝度レベルが上がると、これより、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを何度押圧操作しても、第 5 輝度レベル（最大）の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が 5 つ表示された状態となる。

40

【 0 9 5 4 】

なお、図 9 3（I）において、遊技者が輝度レベルを上げるために輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。また、仮に、遊技者が輝度レベルを下げるために輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタ

50

ン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。

【 0 9 5 5 】

その後、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 1 2 秒経過したところで、遊技者は、演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、図 9 3（ J ）に示すように、バトル演出の結果が表示され、味方キャラクタ C R A が非表示され（表示画面 a から消え）、表示画面 7 a の中央左側に敵キャラクタ C R B が表示されたままとになり、敵キャラクタ C R B の右方に「敗北」というメッセージ画像 M S が大きく表示され、味方キャラクタ C R A が敗北し、敵キャラクタ C R B が勝利したことを遊技者に報知する。

10

【 0 9 5 6 】

バトル演出が終了すると、バトル演出画面から演出図柄の変動演出（変動表示）の画面へ再び切り替わり、白色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a に表示されるとともに、左演出図柄 8 L が数字「 2 」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が数字「 1 」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「 2 」で仮停止表示され表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一例に整列した状態となる。

【 0 9 5 7 】

その後、図 9 3（ K ）に示すように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「 2 」）で揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。この状態においても、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態となっている。

20

【 0 9 5 8 】

その後、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球し、保留アイコン 9 A となり、保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9 C となると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。もちろん、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態となっている。左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。なお、大当たりオープニングが開始されても、さらに、大当たり遊技が開始されても、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態が依然として継続されている。

30

【 0 9 5 9 】

このように、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6、演出ボタン 6 3 は、遊技者が押圧操作することができる演出に関する重要なボタンであるものの、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されて 1 5 秒が経過するまでに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンや音量ダウンボタンを押圧操作したり、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンや輝度ダウンボタンを押圧操作したりしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されず（表示画面 7 a から消えず）、当否判定の結果として、バトル演出の結果が表示されないのに対して、遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、当否判定の結果として、バトル演出の結果が表示されるようになっている。

40

【 0 9 6 0 】

[演出ボタン操作演出 B]

次に、演出ボタン操作演出 B について図 9 4 を参照して説明する。ここでは、遊技者が

50

ハンドル 60 を回動操作し、左遊技領域 3A を遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行っているときに実行される演出ボタン操作演出 B について説明する。

【0961】

図 94 (A) に示すように、表示画面 7a には、左下側において、上段に第 1 音量レベル (最小 (消音ではない)) ~ 第 5 音量レベル (最大) という 5 段階のうち現在の音量レベルを示す音量レベル画像 SL が表示され、下段に第 1 輝度レベル (最小 (真っ暗ではない)) ~ 第 5 輝度レベル (最大) という 5 段階のうち現在の輝度レベルを示す輝度レベル画像 LL が表示されている。なお、音量レベルは、スピーカ 67 から出力される音の大きさである。輝度レベルは、表示画面 7a の輝度の大きさに加え、さらに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 66 の輝度の大きさである。警告音 (例えば上余剰球受皿 (下皿) 62 に遊技球が満タンとなっている場合、前枠 53 が開放されている場合など)、動作異常報知音 (例えば各種可動役物が退避位置へ復帰できない場合、遊技球を払い出す払出動作に不具合がある場合など)、不正確認時警報音 (例えば異常振動を検出した場合、異常磁気を検出した場合、各種入賞口への異常な遊技球の入球を検出した場合など) は、変更される音量レベルに全く依存されず、常に最大音量レベルとなっている。また、警告音と対応する警告発光態様、動作異常報知音と対応する動作異常報知音発光態様、不正確認時警報音と対応する不正確認時警報発光態様についても、変更される輝度レベルに全く依存されず、常に最大輝度レベルとなっている。

10

20

【0962】

第 5 音量レベル (最大) であるときには、四角形状を有する音量レベル画像 SL が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示され、第 4 音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像 SL が水平方向に 4 つ並んで配置されて表示され、第 3 音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像 SL が水平方向に 3 つ並んで配置されて表示され、第 2 音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像 SL が水平方向に 2 つ並んで配置されて表示され、第 1 音量レベル (最小 (消音ではない)) であるときには、四角形状を有する音量レベル画像 SL が 1 つ配置されて表示される。なお、音量レベル画像 SL は、水色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。

30

【0963】

第 5 輝度レベル (最大) であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 LL が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示され、第 4 輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 LL が水平方向に 4 つ並んで配置されて表示され、第 3 輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 LL が水平方向に 3 つ並んで配置されて表示され、第 2 輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 LL が水平方向に 2 つ並んで配置されて表示され、第 1 輝度レベル (最小 (真っ暗ではない)) であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 LL が 1 つ配置されて表示される。なお、輝度レベル画像 LL は、音量レベル画像 SL とは異なる色である緑色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。

40

【0964】

ここでは、現在の音量レベルが第 5 音量レベルに設定され、四角形状を有する音量レベル画像 SL が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示されているとともに、現在の輝度レベルが第 5 輝度レベルに設定され、四角形状を有する輝度レベル画像 LL が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示されている。

【0965】

表示画面 7a には、右下側において、春モード、夏モード、秋モード、冬モードから構成される演出モードをリールが回転される態様で表示される演出モード選択表示領域 SEL が配置されて表示され、演出モード選択表示領域 SEL の左方に、セレクトボタン 68 と対応する (セレクトボタン 68 を模した) セレクトボタン画像 SBG が配置され表示されている。演出モード選択表示領域 SEL の中央には、選択 (変更) した演出モードを示す選択モード部 TR が配置されている。

50

【 0 9 6 6 】

セレクトボタン 6 8 の上ボタンが押下操作されるごとに、演出モード選択表示領域 S E L のリールが下側から上側へ向かって上側方向へ回転移動し、選択モード部 T R へ回転移動してきた演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示される（背景色と文字色とが入れ替わる）一方、セレクトボタン 6 8 の下ボタンが押下操作されるごとに、演出モード選択表示領域 S E L のリールが上側から下側へ向かって下側方向へ回転移動し、選択モード部 T R へ回転移動してきた演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示される（背景色と文字色とが入れ替わる）。選択モード部 T R へ回転移動してきた演出モードが選択（変更）される演出モードとなり、この選択（変更）された演出モードと対応する演出が進行されることとなる。ここでは、夏モードという演出モードが選択モード部 T R に配置された状態となっており、夏モードと対応する演出が進行される状態となっている。

10

【 0 9 6 7 】

なお、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ常に配置されて表示された状態となっている。さらに、表示画面 7 a の右下側において、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が常に配置されて表示された状態となっており、演出モード選択表示領域 S E L の左方にセレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 S B G が常に配置されて表示された状態となっている。

20

【 0 9 6 8 】

また、音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更は、遊技機 1 への電源が投入されてシステムが起動完了し、音量レベル画像 S L 、輝度レベル画像 L L 、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が表示画面 7 a におけるそれぞれの所定位置に表示された時点から行うことができるようになっている。言い換えると、遊技が開始されず遊技機 1 が待機した状態となっており、（以下、客待ち用のデモ演出を行っているときを含む。）に設定モードを表示させ、設定項目の中から音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更を行うものではなく、遊技機 1 への電源が投入されてシステムが起動完了したあとであれば、遊技者が変更したいタイミングで、音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更を行うことができるようになっている。

30

【 0 9 6 9 】

遊技者は、遊技者がハンドル 6 0 を回動操作し、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して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球し、白色の保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となり、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。遊技者は、ハンドル 6 0 の操作を継続しているものの、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球していない。

【 0 9 7 0 】

その後、まず左演出図柄 8 L が数字「 1 」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「 3 」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が数字「 2 」で仮停止表示され、その後、図 9 4 （ A ）に示すように、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態で左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

40

【 0 9 7 1 】

その後、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球し、白色の保留アイコン 9 A となり、白色の保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、図 9 4 （ B ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。遊技者は、ハンドル 6 0 の操作を継続しているものの、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球していない。

【 0 9 7 2 】

この変動中に、遊技者は、演出モードを変更するために、セレクトボタン 6 8 の下ボタ

50

ンを押圧操作し、好みの演出モードとする。遊技者がセレクトボタン 6 8 の下ボタンを押圧操作すると、これに応じて、セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像のうち、下ボタン画像のみ点滅する表示態様となる（セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、左ボタン画像は点灯する表示態様となる）。

【 0 9 7 3 】

ここでは、遊技者は、演出モードを夏モードから秋モードへ変更し、選択モード部 T R へ回転移動してきた秋モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示されて（背景色と文字色とが入れ替わる）配置された状態となっている。この演出モードの変更によりこの変動（つまり当該変動）が終了して次の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるときに、夏モードから秋モードへ切り替わり、次の演出図柄の変動演出（変動表示）において秋モードと対応する演出が進行される状態となる。遊技者がセレクトボタン 6 8 の下ボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、下ボタン画像が点滅する表示態様が解除され、セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、左ボタン画像と同一の表示態様（点灯する表示態様）へ戻ることとなる。

10

【 0 9 7 4 】

その後、この変動中に、遊技者は、音量レベルを下げるために音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを何度か押圧操作し、好みの音量レベルまで下げる。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 4（C）に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンとに対応する（音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した）音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが音量レベル画像 S L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したことで音量ダウンボタン画像 S D G のみ点滅する表示態様となる（音量アップボタン画像 S U G は点灯する表示態様となる）。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したことに対応する音量レベルに調整されて「ポーン」という音量レベル変更専用音がスピーカ 6 7 から流れるとともに、変動演出曲、効果音などの演出に関する各種演出音も変更された音量レベルに調整されてスピーカ 6 7 から流れる。また、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が最も右側に配置されたものから順番に非表示される（表示画面 7 a から消える）。

20

30

【 0 9 7 5 】

ここでは、遊技者は、第 5 音量レベルから第 3 音量レベルまで音量レベルを下げています。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作して第 1 音量レベル（最小）まで音量レベルが下がると、これより、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを何度か押圧操作しても、第 1 音量レベル（最小）の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が 1 つだけ表示された状態となる。

40

【 0 9 7 6 】

その後、遊技者は、この変動中に、続いて、輝度レベルを下げるために輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを何度か押圧操作し、好みの輝度レベルまで下げる。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 4（D）に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する（輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した）輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが輝度レベル画像 L L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作したことで輝度ダウンボタン画像 L D G のみ点滅する表示態様となる（輝度アップボタン画像 L U G は点灯する表示態様となる）。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作したことに対応する輝度レベルとなるように表示画面 7 a の

50

輝度が調整されるとともに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する輝度レベル画像 LL が最も右側に配置されたものから順番に非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【0977】

ここでは、遊技者は、第 5 輝度レベルから第 3 輝度レベルまで輝度レベルを下けている。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0.5 秒）だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像 LDG と輝度アップボタン画像 LUG とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作して第 1 輝度レベル（最小）まで輝度レベルが下がると、これより、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを何度押圧操作しても、第 1 輝度レベル（最小）の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像 LL が 1 つだけ表示された状態となる。

10

【0978】

遊技者が輝度レベルを下げるために輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを何度か押圧操作していると、白色の変動アイコン 9 C が赤色の変動アイコン 9 C へ変化し、当該変動に対する当たりの期待度が高くなったことを遊技者に示唆している。

【0979】

その後、図 9 4（E）に示すように、まず左演出図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示され、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一行に整列した状態となるのに対して、中演出図柄 8 C の変動中が継続された状態となり、リーチが形成される。

20

【0980】

リーチが形成されたあと、赤色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a に非表示され（表示画面 7 a から消え）、演出図柄の変動演出（変動表示）の画面からスーパーリーチ（SPリーチ）であるバトル演出画面へ切り替わり、バトル演出へ発展する。なお、演出図柄の変動演出（変動表示）の画面からスーパーリーチ（SPリーチ）であるバトル演出画面へ切り替わることで、赤色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a に非表示される（表示画面 7 a から消える）とともに、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R も非表示される（表示画面 7 a から消える）。これに対して、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 SL と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 LL と、がそれぞれ配置されて表示された状態が維持されている。さらに、表示画面 7 a の右下側において、演出モード選択表示領域 SEL および選択モード部 TR が配置されて表示された状態が維持されるとともに、演出モード選択表示領域 SEL の左方にセレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 SBG が配置されて表示された状態が維持されている。

30

【0981】

このバトル演出では、図 9 4（F）に示すように、表示画面 7 a の右側から味方キャラクタ CRA が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタ CRB が現れ、表示画面 7 a 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、当たり期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ（SPリーチ）演出となっている。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、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタ CRA が勝利して敵キャラクタ CRB が敗北すると、当たりとなる。

40

【0982】

バトル演出が開始されてから所定時間（本実施形態では、8 秒）が経過すると、図 9 4（G）に示すように、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタ CRA と敵キャラクタ CRB とが戦う状態において、表示画面 7 a の中央であって、味方キャラクタ CRA と敵キャラクタ CRB との前方に、演出ボタン 6 3 の押圧操作を促進するための演出ボタン 6

50

3 と対応する（演出ボタン 6 3 を模した）演出ボタン画像 B G が大きく表示されるとともに、演出ボタン画像 B G の下側一部を覆うように押圧操作の有効残時間を示す横長の矩形形状を有するゲージ画像 T B が配置されて表示される。

【 0 9 8 3 】

演出ボタン画像 B G は、英単語「 P U S H 」が刻まれたものとなっている。なお、演出ボタン画像 B G は、所定の発光態様となるように表示されており、バトル演出において、味方キャラクタ C R A が勝利し敵キャラクタ C R B が敗北する期待度を遊技者に示唆するようになっている。例えば、「所定の発光態様」として、白色点滅 赤色点滅 黄色点滅（ゴールド点滅）という順番で味方キャラクタ C R A が勝利し敵キャラクタ C R B が敗北する期待度が高く設定されている。ここでは、赤色の変動アイコン 9 C が非表示されているため（表示画面 7 a から消えているため）、演出ボタン画像 B G が変動アイコン 9 C と同一の色である赤色で点滅する発光態様となっている（演出ボタン画像 B G が赤色点滅の発光態様となっている）。なお、演出ボタン画像 B G の発光態様を、非表示された（表示画面 7 a から消えた）赤色に代えて、赤色点滅から黄色点滅（ゴールド点滅）として、当たりの期待度が高くなったような演出を行うようにしてもよい。

10

【 0 9 8 4 】

ゲージ画像 T B は、ゲージ長さが短くなる画像へ変化することで、演出ボタン 6 3 の押圧操作の有効残時間を遊技者に伝える画像となっている。ここでは、横長の矩形形状を有するゲージ画像 T B の内側左端から内側右端までのゲージの長さを最大のゲージ長さとし、有効残時間の最大時間が最大のゲージ長さであり 1 5 秒に設定されている。時間が経過するごとにゲージの右端が左端へ向かって移動することで時間の経過をゲージ長さが短くなる表示態様となる画像で示し、1 5 秒が経過すると、ゲージ長さがゼロとなる。なお、ゲージ長さがゼロとなるまえに、演出ボタン 6 3 が操作されずに 1 5 秒が経過してゲージ長さがゼロとなると、その後、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。

20

【 0 9 8 5 】

バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 2 秒経過したところで、遊技者は、音量レベルを上げるために音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを何度か押圧操作し、好みの音量レベルまで上げる。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 4（H）に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンとに対応する（音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した）音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが音量レベル画像 S L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作したことで音量アップボタン画像 S U G のみ点滅する表示態様となる（音量ダウンボタン画像 S D G は点灯する表示態様となる）。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作したことに対応する音量レベルに調整されて「ポーン」という音量レベル変更専用音がスピーカ 6 7 から流れるとともに、変動演出曲、効果音などの演出に関する各種演出音も変更された音量レベルに調整されてスピーカ 6 7 から流れる。また、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。

30

40

【 0 9 8 6 】

ここでは、遊技者は、第 3 音量レベルから第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルを上げている。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作して第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルが上がると、これより、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを何度か押圧操作しても、第 5 音量レベル（最大）の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が 5 つ表示された状態となる。

【 0 9 8 7 】

50

なお、図 9 4 (H) において、遊技者が音量レベルを上げるために音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない (表示画面 7 a から消えることがない) 。また、仮に、遊技者が音量レベルを下げるために音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない (表示画面 7 a から消えることがない) 。

【 0 9 8 8 】

その後、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 7 秒経過したところで、遊技者は、続いて、輝度レベルを上げるために輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを何度か押圧操作し、好みの輝度レベルまで上げる。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 4 (I) に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する (輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した) 輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが輝度レベル画像 L L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したことで輝度アップボタン画像 L U G のみ点滅する表示態様となる (輝度ダウンボタン画像 L D G は点灯する表示態様となる) 。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したことに対応する輝度レベルとなるように表示画面 7 a の輝度が調整されるとともに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。

【 0 9 8 9 】

ここでは、遊技者は、第 3 輝度レベルから第 5 輝度レベル (最大) まで輝度レベルを上げている。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して、所定時間 (本実施形態では、 0 . 5 秒) だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが非表示される (表示画面 7 a から消える) 。なお、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して第 5 輝度レベル (最大) まで輝度レベルが上がると、これより、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを何度か押圧操作しても、第 5 輝度レベル (最大) の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が 5 つ表示された状態となる。

【 0 9 9 0 】

なお、図 9 4 (I) において、遊技者が輝度レベルを上げるために輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない (表示画面 7 a から消えることがない) 。また、仮に、遊技者が輝度レベルを下げるために輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない (表示画面 7 a から消えることがない) 。

【 0 9 9 1 】

その後、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 1 0 秒経過したところで、遊技者は、続いて、演出モードを変更するために、セレクトボタン 6 8 の上ボタンを押圧操作し、好みの演出モードとする。遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 4 (J) に示すように、セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像のうち、上ボタン画像のみ点滅する表示態様となる (セレクトボタン画像 S B G の右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像は点灯する表示態様となる) 。

【 0 9 9 2 】

ここでは、遊技者は、演出モードを、変更前の夏モードへ戻すためにセレクトボタン 6 8 を操作して、秋モードから再び夏モードへ変更 (戻) し、選択モード部 T R へ回転移動

10

20

30

40

50

してきた夏モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示されて（背景色と文字色とが入れ替わる）配置された状態となっている。この演出モードの変更によりこの変動（つまり当該変動）が終了して次回の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されても、夏モードから秋モードへ切り替わることがなく、次回の演出図柄の変動演出（変動表示）においても現状の夏モードが継続されることとなる。遊技者がセレクトボタン68の上ボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0.5秒）だけ経過すると、上ボタン画像が点滅する表示態様が解除され、セレクトボタン画像SBGの右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像と同一の表示態様（点灯する表示態様）へ戻ることとなる。

【0993】

10

なお、図94（J）において、遊技者が演出モードを変更するため、または、誤ってセレクトボタン68の上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンのいずれかのボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン63が押圧操作されたとして、演出ボタン画像BGとゲージ画像TBとが非表示されることがない（表示画面7aから消えることがない）。

【0994】

その後、バトル演出において、演出ボタン画像BGとゲージ画像TBとが表示されてから13秒経過したところで、遊技者は、演出ボタン63を押圧操作すると、図94（K）に示すように、「OARO」と記載された矩形形状の装飾部を備える第2可動役物15が退避位置（ホームポジション）から表示画面7aの中央の進出位置へ向かって下方向へ移動して所定時間（本実施形態では、1.5秒）だけ停止した状態となる。また、遊技者は、演出ボタン63を押圧操作すると、バトル演出の結果が表示され、敵キャラクターCRBが非表示され（表示画面aから消え）、表示画面7aの中央左側に味方キャラクターCRAが表示されたままとなり、味方キャラクターCRAの左上であって、進出位置で停止する第2可動役物15に全く覆われない位置に「勝利」というメッセージ画像MSが大きく表示され、味方キャラクターCRAが勝利し、敵キャラクターCRBが敗北したことを遊技者に報知する。

20

【0995】

第2可動役物15が進出位置で停止した状態では、第2可動役物15が、表示画面7aの左下側における上段として表示されている音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7aの左下側に下段として表示されている輝度レベルを示す輝度レベル画像LLと、にそれぞれ覆い被さることがなく、音量レベル画像SLと輝度レベル画像LLとの視認性を全く阻害していない。

30

【0996】

さらに、第2可動役物15が進出位置で停止した状態では、第2可動役物15が、表示画面7aの右下側において表示されている演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRと、演出モード選択表示領域SELの左方に表示されているセレクトボタン画像SBGと、にそれぞれ覆い被さることがなく、演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRと、セレクトボタン画像SBGとの視認性を全く阻害していない。

【0997】

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）へ再び移動して表示画面7aから消えると、バトル演出が終了し、バトル演出画面から演出図柄の変動演出（変動表示）の画面へ再び切り替わり、左演出図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され、中演出図柄8Cが数字「2」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一行に整列した状態となる。

40

【0998】

その後、図94（L）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄（ここでは、数字「2」）で揃って停止表示され、当たりが確定する。この状態においても、表示画面7aの左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7aの左段側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画

50

像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態となっている。さらに、表示画面 7 a の右下側において、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が配置されて表示された状態となっているとともに、演出モード選択表示領域 S E L の左方にセレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 S B G が配置されて表示された状態となっている。

【 0 9 9 9 】

当たりが確定すると、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。なお、大当たりオープニングが開始されても、さらに、大当たり遊技が開始されても、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態が依然として継続されている。さらに、表示画面 7 a の右下側において、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が配置されて表示された状態が依然として継続されているとともに、演出モード選択表示領域 S E L の左方にセレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 S B G が配置されて表示された状態が依然として継続されている。

10

【 1 0 0 0 】

このように、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6、セレクトボタン 6 8、演出ボタン 6 3 は、遊技者が押圧操作することができる演出に関する重要なボタンであるものの、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されて 1 5 秒が経過するまでに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンや音量ダウンボタンを押圧操作したり、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンや輝度ダウンボタンを押圧操作したり、遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンのいずれかのボタンを押圧操作したりしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されず（表示画面 7 a から消えず）、当否判定の結果として、バトル演出の結果が表示されないのに対して、遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、当否判定の結果として、バトル演出の結果が表示されるようになっている。

20

【 1 0 0 1 】

[演出ボタン操作演出 C]

次に、演出ボタン操作演出 C について図 9 5 を参照して説明する。ここでは、遊技者がハンドル 6 0 を回動操作し、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して左打ちによる遊技を行っていることに実行される演出ボタン操作演出 C について説明する。ここでは、図 9 5 (A) に示すように、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態で、左演出図柄 8 L が数字「 1 」で停止表示され、中演出図柄 8 C が数字「 2 」で停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「 3 」で停止表示された状態となっている。この時点で、遊技者は、ハンドル 6 0 を回動操作していない状態であり、遊技球を発射させていないため、保留アイコンも 1 つも存在せず、遊技機 1 が待機した状態となっている。

30

【 1 0 0 2 】

表示画面 7 a には、左下側において、上段に第 1 音量レベル（最小（消音ではない））～第 5 音量レベル（最大）という 5 段階のうち現在の音量レベルを示す音量レベル画像 S L が表示され、下段に第 1 輝度レベル（最小（真っ暗ではない））～第 5 輝度レベル（最大）という 5 段階のうち現在の輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L が表示されている。なお、音量レベルは、スピーカ 6 7 から出力される音の大きさである。輝度レベルは、表示画面 7 a の輝度の大きさに加え、さらに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさである。警告音（例えば上余剰球受皿（下皿） 6 2 に遊技球が満タンとなっている場合、前枠 5 3 が開放されている場合など）、動作異常報知音（例えば各種可動役物が退避位置へ復帰できない場合、遊技球を払い出す払出動作に不具合がある場合など）、不正確認時警報音（例えば異常振動を検出した場合、異常磁気を検出した場合、各種入賞口への異常な遊技球の入球を検出した場合など）は

40

50

、変更される音量レベルに全く依存されず、常に最大音量レベルとなっている。また、警告音と対応する警告発光態様、動作異常報知音と対応する動作異常報知発光態様、不正確認時警報音と対応する不正確認時警報発光態様についても、変更される輝度レベルに全く依存されず、常に最大輝度レベルとなっている。

【1003】

第5音量レベル（最大）であるときには、四角形状を有する音量レベル画像SLが水平方向に5つ並んで配置されて表示され、第4音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像SLが水平方向に4つ並んで配置されて表示され、第3音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像SLが水平方向に3つ並んで配置されて表示され、第2音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像SLが水平方向に2つ並んで配置されて表示され、第1音量レベル（最小（消音ではない））であるときには、四角形状を有する音量レベル画像SLが1つ配置されて表示される。なお、音量レベル画像SLは、水色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。

10

【1004】

第5輝度レベル（最大）であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像LLが水平方向に5つ並んで配置されて表示され、第4輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像LLが水平方向に4つ並んで配置されて表示され、第3輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像LLが水平方向に3つ並んで配置されて表示され、第2輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像LLが水平方向に2つ並んで配置されて表示され、第1輝度レベル（最小（真っ暗ではない））であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像LLが1つ配置されて表示される。なお、輝度レベル画像LLは、音量レベル画像SLとは異なる色である緑色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。

20

【1005】

ここでは、現在の音量レベルが第5音量レベルに設定され、四角形状を有する音量レベル画像SLが水平方向に5つ並んで配置されて表示されているとともに、現在の輝度レベルが第5輝度レベルに設定され、四角形状を有する輝度レベル画像LLが水平方向に5つ並んで配置されて表示されている。

【1006】

表示画面7aには、右下側において、春モード、夏モード、秋モード、冬モードから構成される演出モードをリールが回転される態様で表示される演出モード選択表示領域SELが配置されて表示され、演出モード選択表示領域SELの左方に、セレクトボタン68と対応する（セレクトボタン68を模した）セレクトボタン画像SBGが配置され表示されている。演出モード選択表示領域SELの中央には、選択（変更）した演出モードを示す選択モード部TRが配置されている。

30

【1007】

セレクトボタン68の上ボタンが押下操作されるごとに、演出モード選択表示領域SELのリールが下側から上側へ向かって上側方向へ回転移動し、選択モード部TRへ回転移動してきた演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示される（背景色と文字色とが入れ替わる）一方、セレクトボタン68の下ボタンが押下操作されるごとに、演出モード選択表示領域SELのリールが上側から下側へ向かって下側方向へ回転移動し、選択モード部TRへ回転移動してきた演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示される（背景色と文字色とが入れ替わる）。選択モード部TRへ回転移動してきた演出モードが選択（変更）される演出モードとなり、この選択（変更）された演出モードと対応する演出が進行されることとなる。ここでは、夏モードという演出モードが選択モード部TRに配置された状態となっており、夏モードと対応する演出が進行される状態となっている。

40

【1008】

なお、表示画面7aの左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7aの左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像LLと、

50

がそれぞれ常に配置されて表示された状態となっている。さらに、表示画面 7 a の右下側において、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が常に配置されて表示された状態となっているとともに、演出モード選択表示領域 S E L の左方にセレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 S B G が常に配置されて表示された状態となっている。

【 1 0 0 9 】

また、音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更は、遊技機 1 への電源が投入されてシステムが起動完了し、音量レベル画像 S L、輝度レベル画像 L L、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が表示画面 7 a におけるそれぞれの所定位置に表示された時点から行うことができるようになっている。言い換えると、遊技が開始されず遊技機 1 が待機した状態となっているとき（以下、客待ち用のデモ演出を行っているときを含む。）に設定モードを表示させ、設定項目の中から音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更を行うものではなく、遊技機 1 への電源が投入されてシステムが起動完了したあとであれば、遊技者が変更したいタイミングで、音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更を行うことができるようになっている。

【 1 0 1 0 】

演出図柄が停止表示されているときにおいて（遊技機 1 が待機した状態となっているときにおいて）、遊技者は、演出モードを変更するために、セレクトボタン 6 8 の下ボタンを押圧操作し、好みの演出モードとする。遊技者がセレクトボタン 6 8 の下ボタンを押圧操作すると、これに応じて、セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像のうち、下ボタン画像のみ点滅する表示態様となる（セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、左ボタン画像は点灯する表示態様となる）。

【 1 0 1 1 】

ここでは、遊技者は、演出モードを夏モードから秋モードへ変更し、選択モード部 T R へ回転移動してきた秋モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示されて（背景色と文字色とが入れ替わる）配置された状態となっている。この演出モードの変更により、次の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるときに、現状の夏モードから秋モードへ切り替わり、次の演出図柄の変動演出（変動表示）において秋モードと対応する演出が進行される状態となる。遊技者がセレクトボタン 6 8 の下ボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、下ボタン画像が点滅する表示態様が解除され、セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、左ボタン画像と同一の表示態様（点灯する表示態様）へ戻ることとなる。

【 1 0 1 2 】

その後、演出図柄が停止表示されているときにおいて（遊技機 1 が待機した状態となっているときにおいて）、遊技者は、音量レベルを下げるために音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを何度か押圧操作し、好みの音量レベルまで下げる。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 5（B）に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンとに対応する（音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した）音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが音量レベル画像 S L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したことで音量ダウンボタン画像 S D G のみ点滅する表示態様となる（音量アップボタン画像 S U G は点灯する表示態様となる）。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したことに対応する音量レベルに調整されて「ポーン」という音量レベル変更専用音がスピーカ 6 7 から流れる。また、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が最も右側に配置されたものから順番に非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【 1 0 1 3 】

ここでは、遊技者は、第 5 音量レベルから第 3 音量レベルまで音量レベルを下げています。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態で

10

20

30

40

50

は、0.5秒)だけ経過すると、音量ダウンボタン画像SDGと音量アップボタン画像SUGとが非表示される(表示画面7aから消える)。なお、遊技者が音量ボタン55の音量ダウンボタンを押圧操作して第1音量レベル(最小)まで音量レベルが下がると、これより、遊技者が音量ボタン55の音量ダウンボタンを何度押圧操作しても、第1音量レベル(最小)の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像SLが1つだけ表示された状態となる。

【1014】

その後、演出図柄が停止表示されているときにおいて(遊技機1が待機した状態となっているときにおいて)、遊技者は、続いて、輝度レベルを下げるために輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを何度か押圧操作し、好みの輝度レベルまで下げる。遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図95(C)に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する(輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した)輝度ダウンボタン画像LDGと輝度アップボタン画像LUGとが輝度レベル画像LLの右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作したことで輝度ダウンボタン画像LDGのみ点滅する表示態様となる(輝度アップボタン画像LUGは点灯する表示態様となる)。遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作したことに対応する輝度レベルとなるように表示画面7aの輝度が調整されるとともに、盤ランプ5や遊技盤2に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ66の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する輝度レベル画像LLが最も右側に配置されたものから順番に非表示される(表示画面7aから消える)。

10

20

【1015】

ここでは、遊技者は、第5輝度レベルから第3輝度レベルまで輝度レベルを下けている。遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作して、所定時間(本実施形態では、0.5秒)だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像LDGと輝度アップボタン画像LUGとが非表示される(表示画面7aから消える)。なお、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作して第1輝度レベル(最小)まで輝度レベルが下がると、これより、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを何度押圧操作しても、第1輝度レベル(最小)の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像LLが1つだけ表示された状態となる。

30

【1016】

その後、遊技者は、ハンドル60を回動操作し、左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第1始動口20へ入球し、白色の保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動すると、図95(D)に示すように、黄色(ゴールド色)の変動アイコン9Cとなり、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始される。遊技者は、ハンドル60の操作を継続しているものの、遊技球が第1始動口20へ入球していない。

【1017】

その後、図95(E)に示すように、まず左演出図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一行に整列した状態となるのに対して、中演出図柄8Cの変動中が継続された状態となり、リーチが形成される。

40

【1018】

リーチが形成されたあと、黄色(ゴールド色)の変動アイコン9Cが表示画面7aに非表示され(表示画面7aから消え)、演出図柄の変動演出(変動表示)の画面からスーパーリーチ(SPLリーチ)であるバトル演出画面へ切り替わり、バトル演出へ発展する。なお、演出図柄の変動演出(変動表示)の画面からスーパーリーチ(SPLリーチ)であるバトル演出画面へ切り替わることで、黄色(ゴールド色)の変動アイコン9Cが表示画面7aに非表示される(表示画面7aから消える)とともに、左演出図柄8L、中演出図柄8

50

C、右演出図柄 8 R も非表示される（表示画面 7 a から消える）。これに対して、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態が維持されている。さらに、表示画面 7 a の右下側において、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が配置されて表示された状態が維持されているとともに、演出モード選択表示領域 S E L の左方にセレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 S B G が配置されて表示された状態が維持されている。

【 1 0 1 9 】

このバトル演出では、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、当たり期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ（S P リーチ）演出となっている。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、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、当たりとなる。

【 1 0 2 0 】

バトル演出により、味方キャラクタ C R A が倒れて一度は敗北して、敵キャラクタ C R B が勝利していたものの、味方キャラクタ C R A が立ち上がり復活し、再び敵キャラクタ C R B と戦い、最終的に、味方キャラクタ C R A が勝利し、敵キャラクタ C R B が敗北してバトル演出が終了し、バトル演出画面から演出図柄の変動演出（変動表示）の画面へ再び切り替わり、図 9 5（F）に示すように、左演出図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が数字「2」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示され表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一例に整列した状態となる。

【 1 0 2 1 】

その後、図 9 5（G）に示すように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が水平線上に同一の図柄が揃った状態で再変動が開始されるとともに、表示画面 7 a の中央において、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の前方に、演出ボタン 6 3 の押圧操作を促進するための演出ボタン 6 3 と対応する（演出ボタン 6 3 を模した）演出ボタン画像 B G が大きく表示されるとともに、演出ボタン画像 B G の下側一部を覆うように押圧操作の有効残時間を示す横長の矩形形状を有するゲージ画像 T B が配置されて表示される。

【 1 0 2 2 】

演出ボタン画像 B G は、英単語「P U S H」が刻まれたものとなっている。なお、演出ボタン画像 B G は、所定の発光態様となるように表示されており、再変動により当たり種類として 1 6 ラウンド（R）、V 通過予定大当たりへ昇格する期待度を遊技者に示唆するようになっている。例えば、「所定の発光態様」として、白色点滅 赤色点滅 黄色点滅（ゴールド点滅）という順番で 1 6 ラウンド（R）、V 通過予定大当たりへ昇格する期待度が高く設定されている。ここでは、黄色（ゴールド色）の変動アイコン 9 C が非表示されているため（表示画面 7 a から消えているため）、演出ボタン画像 B G が変動アイコン 9 C と同一の色である黄色（ゴールド色）で点滅する発光態様となっている（演出ボタン画像 B G が黄色点滅（ゴールド色点滅）の発光態様となっている）。なお、仮に、変動アイコン 9 C の色が赤色であったときには、演出ボタン画像 B G の発光態様を、非表示された（表示画面 7 a から消えた）赤色と同一の色である赤色で点滅する発光態様としてもよいし、赤色に代えて、赤色点滅から黄色点滅（ゴールド点滅）として、1 6 ラウンド（R）、V 通過予定大当たりへ昇格する期待度が高くなったような演出を行うようにしてもよい。

【 1 0 2 3 】

ゲージ画像 T B は、ゲージ長さが短くなる画像へ変化することで、演出ボタン 6 3 の押

10

20

30

40

50

圧操作の有効残時間を遊技者に伝える画像となっている。ここでは、横長の矩形形状を有するゲージ画像 T B の内側左端から内側右端までのゲージの長さを最大のゲージ長さとし、有効残時間の最大時間が最大のゲージ長さであり 15 秒に設定されている。時間が経過するごとにゲージの右端が左端へ向かって移動することで時間の経過をゲージ長さが短くなる表示態様となる画像で示し、15 秒が経過すると、ゲージ長さがゼロとなる。なお、ゲージ長さがゼロとなるまえに、演出ボタン 63 が操作されずに 15 秒が経過してゲージ長さがゼロとなると、その後、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【1024】

再変動が開始され、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 2 秒経過したところで、遊技者は、音量レベルを上げるために音量ボタン 55 の音量アップボタンを何度か押圧操作し、好みの音量レベルまで上げる。遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 95 (H) に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンとに対応する（音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した）音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが音量レベル画像 S L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作したことで音量アップボタン画像 S U G のみ点滅する表示態様となる（音量ダウンボタン画像 S D G は点灯する表示態様となる）。遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作したことに伴って音量レベルに調整されて「ポーン」という音量レベル変更専用音がスピーカ 67 から流れるとともに、変動演出曲、効果音などの演出に関する各種演出音も変更された音量レベルに調整されてスピーカ 67 から流れる。また、遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。

【1025】

ここでは、遊技者は、第 3 音量レベルから第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルを上げている。遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0.5 秒）だけ経過すると、音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作して第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルが上がると、これより、遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを何度か押圧操作しても、第 5 音量レベル（最大）の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が 5 つ表示された状態となる。

【1026】

なお、図 95 (H) において、遊技者が音量レベルを上げるために音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 63 が押圧操作されたとしても、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。また、仮に、遊技者が音量レベルを下げるために音量ボタン 55 の音量ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 63 が押圧操作されたとしても、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。

【1027】

その後、再変動中において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 7 秒経過したところで、遊技者は、続いて、輝度レベルを上げるために輝度ボタン 56 の輝度アップボタンを何度か押圧操作し、好みの輝度レベルまで上げる。遊技者が輝度ボタン 56 の輝度アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 95 (I) に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する（輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した）輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが輝度レベル画像 L L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン 56 の輝度アップボタンを押圧操作したことで輝度アップボタン画像 L U G のみ点滅する表示態様となる（輝度ダウンボタン画像 L D G は点灯する表示態様となる）。遊技者が輝度ボタン 56 の輝

度アップボタンを押圧操作したことに対応する輝度レベルとなるように表示画面 7 a の輝度が調整されるとともに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する輝度レベル画像 LL が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。

【 1 0 2 8 】

ここでは、遊技者は、第 3 輝度レベルから第 5 輝度レベル（最大）まで輝度レベルを上げている。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像 LDG と輝度アップボタン画像 LUG とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して第 5 輝度レベル（最大）まで輝度レベルが上がると、これより、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを何度押圧操作しても、第 5 輝度レベル（最大）の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像 LL が 5 つ表示された状態となる。

10

【 1 0 2 9 】

なお、図 9 5（I）において、遊技者が輝度レベルを上げるために輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 BG とゲージ画像 TB とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。また、仮に、遊技者が輝度レベルを下げるために輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 BG とゲージ画像 TB とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。

20

【 1 0 3 0 】

その後、再変動中において、演出ボタン画像 BG とゲージ画像 TB とが表示されてから 1 0 秒経過したところで、遊技者は、続いて、演出モードを変更するために、セレクトボタン 6 8 の上ボタンを押圧操作し、好みの演出モードとする。遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 5（J）に示すように、セレクトボタン画像 SBG の上ボタン画像、右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像のうち、上ボタン画像のみ点滅する表示態様となる（セレクトボタン画像 SBG の右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像は点灯する表示態様となる）。

30

【 1 0 3 1 】

ここでは、遊技者は、演出モードを、演出図柄が停止表示されているときにおいて（遊技機 1 が待機した状態となっており、設定されていた夏モードへ戻すためにセレクトボタン 6 8 を操作して、秋モードから再び夏モードへ変更（戻）し、選択モード部 TR へ回転移動してきた夏モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示されて（背景色と文字色とが入れ替わる）配置された状態となっている。この演出モードの変更により、次の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるときに、現状の夏モードから秋モードへ切り替わり、次の演出図柄の変動演出（変動表示）において秋モードと対応する演出が進行される状態となる。遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、上ボタン画像が点滅する表示態様が解除され、セレクトボタン画像 SBG の右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像と同一の表示態様へ戻ることとなる。

40

【 1 0 3 2 】

なお、図 9 5（J）において、遊技者が演出モードを変更するため、または、誤ってセレクトボタン 6 8 の上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンのいずれかのボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 BG とゲージ画像 TB とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。

【 1 0 3 3 】

その後、再変動中において、演出ボタン画像 BG とゲージ画像 TB とが表示されてから 1 3 秒経過したところで、遊技者は、演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、図 9 5（K）に

50

示すように、「O A R O」と記載された矩形形状の装飾部を備える第2可動役物15が退避位置（ホームポジション）から表示画面7aの中央の進出位置へ向かって下方向へ移動して所定時間（本実施形態では、1.5秒）だけ停止した状態となる。

【1034】

第2可動役物15が進出位置で停止した状態では、第2可動役物15が、表示画面7aの左下側における上段として表示されている音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7aの左下側に下段として表示されている輝度レベルを示す輝度レベル画像LLと、にそれぞれ覆い被さることがなく、音量レベル画像SLと輝度レベル画像LLとの視認性を全く阻害していない。

【1035】

さらに、第2可動役物15が進出位置で停止した状態では、第2可動役物15が、表示画面7aの右下側において表示されている演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRと、演出モード選択表示領域SELの左方に表示されているセレクトボタン画像SBGと、にそれぞれ覆い被さることがなく、演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRと、セレクトボタン画像SBGとの視認性を全く阻害していない。

【1036】

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）へ再び移動して表示画面7aから消えると、再変動終了し、再変動の結果が表示され、左演出図柄8Lが数字「7」で仮停止表示され、中演出図柄8Cが数字「7」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが数字「7」で仮停止表示され表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態となる。

【1037】

その後、図95(L)に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄（ここでは、数字「7」）で揃って停止表示され、当たりが確定する。ここでは、当たり種類として、バトル復活による当たりであったため、16ラウンド(R)（実質15ラウンド(R)）、V通過予定大当たりであったところ、再変動により、16ラウンド(R)、V通過予定大当たりへ昇格している。この状態においても、表示画面7aの左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7aの左段側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像LLと、がそれぞれ配置されて表示された状態となっている。さらに、表示画面7aの右下側において、演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRが配置されて表示された状態となっており、演出モード選択表示領域SELの左方にセレクトボタン68と対応する（セレクトボタン68を模した）セレクトボタン画像SBGが配置されて表示された状態となっている。

【1038】

当たりが確定すると、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。なお、大当たりオープニングが開始されても、さらに、大当たり遊技が開始されても、表示画面7aの左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7aの左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像LLと、がそれぞれ配置されて表示された状態が依然として継続されている。さらに、表示画面7aの右下側において、演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRが配置されて表示された状態が依然として継続されているとともに、演出モード選択表示領域SELの左方にセレクトボタン68と対応する（セレクトボタン68を模した）セレクトボタン画像SBGが配置されて表示された状態が依然として継続されている。

【1039】

このように、音量ボタン55、輝度ボタン56、セレクトボタン68、演出ボタン63は、遊技者が押圧操作することができる演出に関する重要なボタンであるものの、再変動中において、演出ボタン画像BGとゲージ画像TBとが表示されて15秒が経過するまでに、遊技者が音量ボタン55の音量アップボタンや音量ダウンボタンを押圧操作したり、

10

20

30

40

50

遊技者が輝度ボタン５６の輝度アップボタンや輝度ダウンボタンを押圧操作したり、遊技者がセレクトボタン６８の上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンのいずれかのボタンを押圧操作したりしても、演出ボタン６３が押圧操作されたとして、演出ボタン画像ＢＧとゲージ画像ＴＢとが非表示されず（表示画面７ａから消えず）、当否判定の結果として、再変動の結果が表示されないのに対して、遊技者が演出ボタン６３を押圧操作すると、当否判定の結果として、再変動の結果が表示されるようになっている。

【１０４０】

〔効果例〕

以下に、演出ボタン操作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、遊技者が操作可能な音量ボタン５５、輝度ボタン５６、演出ボタン６３、セレクトボタン６８などの操作手段と、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）で画像を用いた各種演出を実行可能なサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１（演出実行手段）と、を備え、操作手段には、音量ボタン５５、輝度ボタン５６、セレクトボタン６８などの第１操作手段と、第１操作手段とは異なる演出ボタン６３などの第２操作手段と、があり、複数種類の画像のうち一つは、音量レベル画像ＳＬ、輝度レベル画像ＬＬ、演出モード選択表示領域ＳＥＬ、選択モード部ＴＲ、音量ダウンボタン画像ＳＤＧ、音量アップボタン画像ＳＵＧ、輝度ダウンボタンＬＤＧ、輝度アップボタン画像ＬＵＧなどの第１画像であり、複数種類の画像のうち一つは、第１画像とは異なる演出ボタン画像ＢＧ、ゲージ画像ＴＢなどの第２画像であり、演出制御用マイコン９１（演出実行手段）は、第１操作手段が操作されたことに基づいて第１画像を表示（音量ボタン５５の音量アップボタンを押圧操作すると、音量レベル画像ＳＬの数が増えたり、輝度ボタン５６の輝度アップボタンを押圧操作すると、輝度レベル画像ＬＬの数が増えたり、セレクトボタン６８を押圧操作すると、選択モード部ＴＲへ回転移動してきた演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示さたり）し、第２操作手段が操作されたことに基づいて第２画像を非表示（演出ボタン６３を押圧操作すると、演出ボタン画像ＢＧ、ゲージ画像ＴＢを非表示）にすることができるようになっている（演出ボタン操作演出Ａでは図９３（Ｇ）～（Ｊ）、演出ボタン操作演出Ｂでは図９４（Ｇ）～（Ｋ）、演出ボタン操作演出Ｃでは図９５（Ｇ）～（Ｋ））。この構成によれば、遊技者が操作可能な操作手段として、第１画像が表示される第１操作手段と、第２画像が非表示にされる操作手段である第２操作手段と、があることで、画像が表示されるものと、画像が非表示にされるものと、にすることができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【１０４１】

〔効果２〕

上記実施形態の遊技機１において、図９３（Ｇ）～（Ｊ）の演出ボタン操作演出Ａ、図９４（Ｇ）～（Ｋ）の演出ボタン操作演出Ｂ、図９５（Ｇ）～（Ｋ）の演出ボタン操作演出Ｃでは、複数種類の画像のうち一つは、当たりまたはハズレの当否判定の結果を報知可能な左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒなどの一組の演出図柄であり、演出制御用マイコン９１（演出実行手段）は、一組の演出図柄による変動表示を開始したか否かにかかわらず、音量レベル画像ＳＬ、輝度レベル画像ＬＬ、演出モード選択表示領域ＳＥＬ、選択モード部ＴＲなどの第１画像を表示可能であり、一組の演出図柄による変動表示を開始してから所定のタイミング（バトル演出が開始されてから所定時間（本実施形態では、８秒））で演出ボタン画像ＢＧ、ゲージ画像ＴＢなどの第２画像を表示することができるようになっている。この構成によれば、第１画像と第２画像とが常に表示されている状態が継続されるのではなく、第１画像が一組の演出図柄による変動表示を開始したか否かにかかわらず表示されるのに対して、第２画像が一組の演出図柄による変動表示を開始してから所定のタイミングで表示されるようになっているため、第１画像と第２画像とが共に表示される期間を限定することができる。

【１０４２】

10

20

30

40

50

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 において、図 9 3 (G) ~ (J) の演出ボタン操作演出 A、図 9 4 (G) ~ (K) の演出ボタン操作演出 B、図 9 5 (G) ~ (K) の演出ボタン操作演出 C では、演出制御用マイコン 9 1 (演出実行手段) は、演出ボタン画像 B G、ゲージ画像 T B などの第 2 画像を表示している状態において、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6、セレクトボタン 6 8 などの第 1 操作手段が操作されたか否かにかかわらず、演出ボタン 6 3 などの第 2 操作手段が操作されたことに基づいて当否判定の結果を表示することができるようにしている。この構成によれば、遊技者が当否判定の結果を得たいタイミングで、第 1 操作手段を操作したとしても、当否判定の結果を得ることができないようになっているため、このような体験を通じて、遊技者が誤った第 1 操作手段への操作を防止することに寄与することができる。

10

【 1 0 4 3 】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 において、図 9 3 (G) ~ (J) の演出ボタン操作演出 A、図 9 4 (G) ~ (K) の演出ボタン操作演出 B、図 9 5 (G) ~ (K) の演出ボタン操作演出 C では、音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U G などの第 1 画像は、音量ボタン 5 5 などの第 1 操作手段を表す画像であり、輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U G などの第 1 画像は、輝度ボタン 5 6 などの第 1 操作手段を表す画像であり、演出ボタン画像 B G などの第 2 画像は、演出ボタン 6 3 などの第 2 操作手段を表す画像であり、演出制御用マイコン 9 1 (演出実行手段) は、第 1 画像と第 2 画像とを表示している状態において、音量ボタン 5 5 などの第 1 操作手段が操作されても音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U G などの第 1 画像を非表示にせず表示を維持し、輝度ボタン 5 6 などの第 1 操作手段が操作されても輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U G などの第 1 画像を非表示にせず表示を維持する一方、演出ボタン 6 3 などの第 2 操作手段が操作されたことに基づいて演出ボタン画像 B G、ゲージ画像 T B などの第 2 画像を非表示にすることができるようにしている。この構成によれば、音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U G、輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U G などの第 1 画像と、演出ボタン画像 B G、ゲージ画像 T B などの第 2 画像と、を表示している状態において、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6 などの第 1 操作手段が操作されても第 1 画像が非表示にされることがないのに対して、演出ボタン 6 3 などの第 2 操作手段が操作されると、第 2 画像が非表示にされるようになっている。このように、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6 などの第 1 操作手段、演出ボタン 6 3 などの第 2 操作手段に対する操作による第 1 画像および第 2 画像の変化として、第 1 画像の表示維持、第 2 画像の非表示という演出のバリエーションを持たせることができる。

20

30

【 1 0 4 4 】

さらに、図 9 4 (G) ~ (K) の演出ボタン操作演出 B、図 9 5 (G) ~ (K) の演出ボタン操作演出 C では、音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U G などの第 1 画像は、音量ボタン 5 5 などの第 1 操作手段を表す画像であり、輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U G などの第 1 画像は、輝度ボタン 5 6 などの第 1 操作手段を表す画像であり、セレクトボタン画像 S B G などの第 1 画像は、セレクトボタン 6 8 などの第 1 操作手段を表す画像であり、演出ボタン画像 B G、ゲージ画像 T B などの第 2 画像は、演出ボタン 6 3 などの第 2 操作手段を表す画像であり、演出制御用マイコン 9 1 (演出実行手段) は、第 1 画像と第 2 画像とを表示している状態において、音量ボタン 5 5 などの第 1 操作手段が操作されても音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U G などの第 1 画像を非表示にせず表示を維持し、輝度ボタン 5 6 などの第 1 操作手段が操作されても輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U G などの第 1 画像を非表示にせず表示を維持し、セレクトボタン 6 8 などの第 1 操作手段が操作されてもセレクトボタン画像 S B G などの第 1 画像を非表示にせず表示を維持する一方、演出ボタン 6 3 などの第 2 操作手段が操作されたことに基づいて演出ボタン画像 B G、ゲージ画像 T B などの第 2 画像を非表示にすることができるようにしている。この構成によれば、

40

50

音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U G、輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U G、セレクトボタン画像 S B Gなどの第 1 画像と、演出ボタン画像 B G、ゲージ画像 T Bなどの第 2 画像と、を表示している状態において、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6、セレクトボタン 6 8などの第 1 操作手段が操作されても第 1 画像が非表示にされることがないのに対して、演出ボタン 6 3などの第 2 操作手段が操作されると、第 2 画像が非表示にされるようになっている。このように、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6、セレクトボタン画像 S B Gなどの第 1 操作手段、演出ボタン 6 3などの第 2 操作手段に対する操作による第 1 画像および第 2 画像の変化として、第 1 画像の表示維持、第 2 画像の非表示という演出のバリエーションを持たせることができる。

【 1 0 4 5 】

10

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 において、図 9 3 (G) ~ (J) の演出ボタン操作演出 A、図 9 4 (G) ~ (K) の演出ボタン操作演出 B、図 9 5 (G) ~ (K) の演出ボタン操作演出 C では、音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U Gなどの第 1 画像は、音量ボタン 5 5などの第 1 操作手段を表す画像であり、輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U Gなどの第 1 画像は、輝度ボタン 5 6などの第 1 操作手段を表す画像であり、演出ボタン画像 B Gなどの第 2 画像は、演出ボタン 6 3などの第 2 操作手段を表す画像であり、演出制御用マイコン 9 1 (演出実行手段) は、図 9 3 (G) の演出ボタン操作演出 A、図 9 4 (G) の演出ボタン操作演出 B、図 9 5 (G) の演出ボタン操作演出 C における第 1 画像を非表示にし第 2 画像を表示している状態において、図 9 3 (H) , (I) の演出ボタン操作演出 A、図 9 4 (H) , (I) の演出ボタン操作演出 B、図 9 5 (H) , (I) の演出ボタン操作演出 C において、音量ボタン 5 5などの第 1 操作手段が操作されたことに基づいて音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U Gなどの第 1 画像を表示し、輝度ボタン 5 6などの第 1 操作手段が操作されたことに基づいて輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U Gなどの第 1 画像を表示する一方、図 9 3 (J) の演出ボタン操作演出 A、図 9 4 (K) の演出ボタン操作演出 B、図 9 5 (K) の演出ボタン操作演出 C において、演出ボタン 6 3などの第 2 操作手段が操作されたことに基づいて演出ボタン画像 B Gなどの第 2 画像を非表示にすることができるようになっている。この構成によれば、音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U G、輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U Gなどの第 1 画像を非表示にし、演出ボタン画像 B Gなどの第 2 画像を表示している状態において、音量ボタン 5 5などの第 1 操作手段が操作されると、音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U Gなどの第 1 画像を表示し、輝度ボタン 5 6などの第 1 操作手段が操作されると、輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U Gなどの第 1 画像を表示されるのに対して、演出ボタン 6 3などの第 2 操作手段が操作されると、第 2 画像が非表示にされるようになっている。このように、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6などの第 1 操作手段、演出ボタン 6 3などの第 2 操作手段に対する操作による第 1 画像および第 2 画像の変化として、第 1 画像の表示、第 2 画像の非表示という演出のバリエーションを持たせることができる。

20

30

【 1 0 4 6 】

40

[変形例]

以下に、演出ボタン操作演出の変形例を示す。

[変形例 1]

図 9 4 の演出ボタン操作演出 B におけるバトル演出において、演出ボタン画像 B Gとゲージ画像 T Bとが表示されてから 1 3 秒経過したところで、遊技者が演出ボタン 6 3を押圧操作すると、図 9 4 (K) ~ (L) に示したように、第 2 可動役物 1 5 が突然出現したあと、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄 (ここでは、数字「 2 」) で仮停止表示され、その後、当たりとなっていた。しかし、演出ボタン 6 3を押圧操作しても、第 2 可動役物 1 5 が全く出現せず、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄 (ここでは、数字「 2 」) で仮停止表示され、その後、当たり

50

となるようにしてもよい。こうすれば、バトル演出における演出のバリエーションを増やすことができるし、さらに、バトル演出における演出ボタン 63 を押圧操作と第 2 可動役物 15 の出現との関係性や法則性などを遊技者の自由な発想で楽しむことができる。

【 1 0 4 7 】

[変形例 2]

図 9 5 の演出ボタン操作演出 C における再変動中において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 1 3 秒経過したところで、遊技者が演出ボタン 63 を押圧操作すると、図 9 5 (K) ~ (L) に示したように、第 2 可動役物 15 が突然出現したあと、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「7」）で仮停止表示され、その後、当たりとなっていた。しかし、演出ボタン 63 を押圧操作しても、第 2 可動役物 15 が全く出現せず、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「7」）で仮停止表示され、その後、当たりとなるようにしてもよい。こうすれば、再変動における演出のバリエーションを増やすことができるし、さらに、再変動における演出ボタン 63 を押圧操作と第 2 可動役物 15 の出現との関係性や法則性などを遊技者の自由な発想で楽しむことができる。

10

【 1 0 4 8 】

[変形例 3]

図 9 3 の演出ボタン操作演出 A、図 9 4 の演出ボタン操作演出 B、図 9 5 の演出ボタン操作演出 C では、変動アイコン 9 C が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央下側に配置された変動表示位置（白色の矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）されていた。しかし、変動表示位置に代えて、例えば、表示画面 7 a の左下側における上段として表示されている音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として表示されている輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、をそれぞれ変動表示位置が表示されていた位置へ向かって右方向へ平行に移動した状態とし、つまり、音量レベル画像 S L と輝度レベル画像 L L とが上下方向に並んだ状態で表示画面 7 a の中央下側に配置され、音量レベル画像 S L と輝度レベル画像 L L とを 1 つの変動表示位置を示す画像として使用してもよい。この場合、変動アイコン 9 C は、上段として表示されている音量レベルを示す音量レベル画像 S L の上に表示（載置）されることとなる。もちろん、第 2 可動役物 15 が進出位置で停止した状態において、第 2 可動役物 15 が音量レベル画像 S L と輝度レベル画像 L L とにそれぞれ覆い被さることがなく、音量レベル画像 S L と輝度レベル画像 L L との視認性を全く阻害しない。

20

30

【 1 0 4 9 】

[変形例 4]

図 9 4 の演出ボタン操作演出 B、図 9 5 の演出ボタン操作演出 C では、変動アイコン 9 C が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央下側に配置された変動表示位置（白色の矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）されていた。しかし、変動表示位置に代えて、例えば、表示画面 7 a の右下側に表示されている演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R を、それぞれ変動表示位置が表示されていた位置へ向かって左方向へ平行に移動した状態とし、つまり、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が表示画面 7 a の中央下側に配置され、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R を 1 つの変動表示位置を示す画像として使用してもよい。この場合、変動アイコン 9 C は、演出モード選択表示領域 S E L の上に表示（載置）されることとなる。もちろん、第 2 可動役物 15 が進出位置で停止した状態において、第 2 可動役物 15 が演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R にそれぞれ覆い被さることがなく、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R の視認性を全く阻害しない。

40

【 1 0 5 0 】

[変形例 5]

図 9 4 の演出ボタン操作演出 B、図 9 5 の演出ボタン操作演出 C では、セレクトボタン 68 と対応する（セレクトボタン 68 を模した）セレクトボタン画像 S B G が表示されていた。このとき、セレクトボタン 68 の上ボタンと下ボタンとをアクティブ表示とし、左

50

ボタンと右ボタンとを非アクティブ表示として、上ボタンと下ボタンとが押圧操作が有効なボタンである旨を示し、左ボタンと右ボタンとが押圧操作が無効なボタンである旨を示すようにしてもよい。こうすれば、遊技者が輝度レベルを上げたり下げたりするためのボタンを、セレクトボタン 6 8 の上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンのうちいずれのボタンであるかを、遊技者に伝えることができる（直感的に分かり易くすることができる）。

【 1 0 5 1 】

[変形例 6]

図 9 3 の演出ボタン操作演出 A、図 9 4 の演出ボタン操作演出 B、図 9 5 の演出ボタン操作演出 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。また、図 9 3 の演出ボタン操作演出 A と図 9 5 の演出ボタン操作演出 C とによる組み合わせ演出を実行するようにしてもよいし、図 9 4 の演出ボタン操作演出 B と図 9 5 の演出ボタン操作演出 C とによる組み合わせ演出を実行するようにしてもよい。

10

【 1 0 5 2 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 C 1 - 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、

前記表示手段で画像を用いた各種演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

20

前記操作手段には、第 1 操作手段と、前記第 1 操作手段とは異なる第 2 操作手段と、があり、

前記複数種類の画像のうち一つは、第 1 画像であり、

前記複数種類の画像のうち一つは、前記第 1 画像とは異なる第 2 画像であり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 操作手段が操作されたことに基づいて前記第 1 画像を表示し、

前記第 2 操作手段が操作されたことに基づいて前記第 2 画像を非表示にする、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 3 】

30

[態様 C 1 - 2]

態様 C 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうち一つは、当たりまたはハズレの当否判定の結果を報知可能な一組の演出図柄であり、

前記演出実行手段は、

前記一組の演出図柄による変動表示を開始したか否かにかかわらず前記第 1 画像を表示可能であり、

前記一組の演出図柄による変動表示を開始してから所定のタイミングで前記第 2 画像を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

40

【 1 0 5 4 】

[態様 C 1 - 3]

態様 C 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 2 画像を表示している状態において、前記第 1 操作手段が操作されたか否かにかかわらず前記第 2 操作手段が操作されたことに基づいて前記当否判定の結果を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 5 】

[態様 C 1 - 4]

50

態様 C 1 - 3 に記載の遊技機であって

前記第 1 画像は、前記第 1 操作手段を表す画像であり、

前記第 2 画像は、前記第 2 操作手段を表す画像であり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 画像と前記第 2 画像とを表示している状態において、前記第 1 操作手段が操作されても前記第 1 画像を非表示にせず表示を維持する一方、前記第 2 操作手段が操作されたことに基づいて前記第 2 画像を非表示にする、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 6 】

[態様 C 1 - 5]

態様 C 1 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 画像は、前記第 1 操作手段を表す画像であり、

前記第 2 画像は、前記第 2 操作手段を表す画像であり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 画像を非表示にし前記第 2 画像を表示している状態において、前記第 1 操作手段が操作されたことに基づいて前記第 1 画像を表示する一方、前記第 2 操作手段が操作されたことに基づいて前記第 2 画像を非表示にする、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 7 】

以下に図 9 6 ~ 図 9 8 を用いてバトルキャラクタ選択演出 A ~ C について説明する。バトルキャラクタ選択演出は、装飾図柄の変動中に実行される。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、バトルキャラクタ選択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 0 5 8 】

[バトルキャラクタ選択演出 A]

図 9 6 は、バトルキャラクタ選択演出 A を説明するための図である。バトルキャラクタ選択演出 A では、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、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。表示画面 7 a の下部には、4 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 5 9 】

次に、図 9 6 (B) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度 (変動速度) が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「 7 」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面 7 a の下部には、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 6 0 】

次に、図 9 6 (C) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度 (変動速度) が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「 7 」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄 8 C は、高速変動している。中装飾図柄 8 C は、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面 7 a の下部には、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 6 1 】

次に、図 9 6 (D) に示すように、表示画面 7 a の中央に「バトルリーチの味方キャラクタを選べ」というメッセージ画像 M G が表示されている。

【 1 0 6 2 】

10

20

30

40

50

次に、図 9 6 (E) ~ (I) に示すように、味方キャラクタ選択演出が実行される。味方キャラクタ選択演出は、バトル演出に登場する味方キャラクタを選択する演出である。

【 1 0 6 3 】

図 9 6 (E) ~ (G) では、表示画面 7 a の右下部に、ボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像であり、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である（以下でも同様）。ボタン画像 B G の上方には「選択だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【 1 0 6 4 】

図 9 6 (E) ~ (G) において、表示画面 7 a の左上部には、第 1 味方キャラクタ M C R 1 のサムネイル画像 S 1 が表示されている。サムネイル画像 S 1 の下方には、第 2 味方キャラクタ M C R 2 のサムネイル画像 S 2 が表示されている。サムネイル画像 S 2 の下方には、第 3 味方キャラクタ M C R 3 のサムネイル画像 S 3 が表示されている。

10

【 1 0 6 5 】

図 9 6 (E) では、第 1 味方キャラクタ M C R 1 のサムネイル画像 S 1 が太枠で囲まれており、第 1 味方キャラクタ M C R 1 が選択中となっている。選択中の第 1 味方キャラクタ M C R 1 の画像が表示画面 7 a の中央の領域に表示されている。第 1 味方キャラクタ M C R 1 の画像は、サムネイル画像 S 1 を拡大したものとなっている。

【 1 0 6 6 】

図 9 6 (F) では、第 2 味方キャラクタ M C R 2 のサムネイル画像 S 2 が太枠で囲まれており、第 2 味方キャラクタ M C R 2 が選択中となっている。選択中の第 2 味方キャラクタ M C R 2 の画像が表示画面 7 a の中央の領域に表示されている。第 2 味方キャラクタ M C R 2 の画像は、サムネイル画像 S 2 を拡大したものとなっている。

20

【 1 0 6 7 】

図 9 6 (G) では、第 3 味方キャラクタ M C R 3 のサムネイル画像 S 3 が太枠で囲まれており、第 3 味方キャラクタ M C R 3 が選択中となっている。選択中の第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像が表示画面 7 a の中央の領域に表示されている。第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像は、サムネイル画像 S 3 を拡大したものとなっている。

【 1 0 6 8 】

選択中の味方キャラクタは、演出ボタン 6 3 を押下するたびに切り替えられる。つまり、演出ボタン 6 3 を押下するたびに図 9 6 において (E) (F) (G) (E) ・ ・ ・ と選択対象が切り替えられる。

30

【 1 0 6 9 】

所定の選択期間が終了すると、図 9 6 (H) に示すように、ボタン画像 B G が非表示になる。ここでも「選択だ」のメッセージ画像 M G は表示されている。また、選択された第 3 味方キャラクタ M C R 3 のサムネイル画像 S 3 が太枠で囲まれている。さらに、選択された第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像が表示画面 7 a の中央の領域に表示されている。

【 1 0 7 0 】

図 9 6 (I) では、表示画面 7 a 全体の領域に、選択された第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像が表示されている。ここでの画像は、図 9 6 (H) の第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像を拡大したものとなっている。

40

【 1 0 7 1 】

次に、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を経て、図 9 6 (J) に示すように、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、第 3 味方キャラクタ M C R 3 と敵キャラクタ T C R とが激突している。なお、第 3 味方キャラクタ M C R 3 が敵キャラクタ T C R に勝利することで当たりが確定する。

【 1 0 7 2 】

次に、図 9 6 (K) 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、当たりとなったことを確定的に報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に、第 3 味方キャラクタ M C R 3 が表示されている。第 3 味方キャラクタ M C R 3 の左側に「

50

おめでとう」というメッセージ画像 M G が表示されている。

【 1 0 7 3 】

次に、図 9 6 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「 7 」図柄となっており、当たりであることが報知されている。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずにハズレとなる場合、例えば、左右の装飾図柄が「 7 」図柄で停止し、中装飾図柄が「 8 」図柄で停止する。

【 1 0 7 4 】

[バトルキャラクタ選択演出 B]

図 9 7 は、バトルキャラクタ選択演出 B を説明するための図である。バトルキャラクタ選択演出 B では、まず、図 9 7 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。表示画面 7 a の下部には、4 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 7 5 】

次に、図 9 7 (B) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度 (変動速度) が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「 7 」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面 7 a の下部には、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 7 6 】

次に、図 9 7 (C) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度 (変動速度) が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「 7 」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄 8 C は、高速変動している。中装飾図柄 8 C は、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面 7 a の下部には、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 7 7 】

次に、図 9 7 (D) に示すように、表示画面 7 a の中央に「バトルリーチの味方キャラクタを選べ」というメッセージ画像 M G が表示される。

【 1 0 7 8 】

次に、図 9 7 (E) ~ (I) に示すように、味方キャラクタ選択演出が実行される。味方キャラクタ選択演出は、バトル演出に登場する味方キャラクタを選択する演出である。

【 1 0 7 9 】

図 9 7 (E) ~ (G) では、表示画面 7 a の右下部に、ボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像であり、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である (以下でも同様)。ボタン画像 B G の上方には「選択だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【 1 0 8 0 】

図 9 7 (E) ~ (G) において、表示画面 7 a の左上部には、第 1 味方キャラクタ M C R 1 のサムネイル画像 S 1 が表示されている。サムネイル画像 S 1 の下方には、第 2 味方キャラクタ M C R 2 のサムネイル画像 S 2 が表示されている。サムネイル画像 S 2 の下方には、第 3 味方キャラクタ M C R 3 のサムネイル画像 S 3 が表示されている。

【 1 0 8 1 】

図 9 7 (E) では、第 1 味方キャラクタ M C R 1 のサムネイル画像 S 1 が明るく表示されており (明度が高くなっており)、第 1 味方キャラクタ M C R 1 が選択中となっている。他のサムネイル画像 S 2、S 3 は暗く表示されている (明度が低くなっている)。選択中の第 1 味方キャラクタ M C R 1 の画像が表示画面 7 a の中央の領域に表示されている。

10

20

30

40

50

第 1 味方キャラクタ M C R 1 の画像はサムネイル画像 S 1 を拡大したものとなっている。

【 1 0 8 2 】

図 9 7 (F) では、第 2 味方キャラクタ M C R 2 のサムネイル画像 S 2 が明るく表示されており (明度が高くなっており)、第 2 味方キャラクタ M C R 2 が選択中となっている。他のサムネイル画像 S 1、S 3 は暗く表示されている (明度が低くなっており)。選択中の第 2 味方キャラクタ M C R 2 の画像が表示画面 7 a の中央の領域に表示されている。第 2 味方キャラクタ M C R 2 の画像はサムネイル画像 S 2 を拡大したものとなっている。

【 1 0 8 3 】

図 9 7 (G) では、第 3 味方キャラクタ M C R 3 のサムネイル画像 S 3 が明るく表示されており (明度が高くなっており)、第 3 味方キャラクタ M C R 3 が選択中となっている。他のサムネイル画像 S 1、S 2 は暗く表示されている (明度が低くなっており)。選択中の第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像が表示画面 7 a の中央の領域に表示されている。第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像はサムネイル画像 S 3 を拡大したものとなっている。

【 1 0 8 4 】

選択中の味方キャラクタは、演出ボタン 6 3 を押下するたびに切り替えられる。つまり、演出ボタン 6 3 を押下するたびに図 9 7 において (E) (F) (G) (E) ・ ・ ・ と選択対象が切り替えられる。

【 1 0 8 5 】

所定の選択期間が終了すると、図 9 7 (H) に示すように、ボタン画像 B G が非表示になる。ここでも「選択だ」のメッセージ画像 M G は表示されている。また、選択された第 3 味方キャラクタ M C R 3 のサムネイル画像 S 3 が明るく表示されている。他のサムネイル画像 S 1、S 2 は非表示になっている。さらに、選択された第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像が表示画面 7 a の中央部に表示されている。

【 1 0 8 6 】

図 9 7 (I) では、表示画面 7 a の中央部に、選択された第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像が表示されている。ここでの画像は、図 9 7 (H) の第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像を拡大したものとなっている。

【 1 0 8 7 】

次に、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を経て、図 9 7 (J) に示すように、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、第 3 味方キャラクタ M C R 3 と敵キャラクタ T C R とが激突している。なお、第 3 味方キャラクタ M C R 3 が敵キャラクタ T C R に勝利することで当たりが確定する。

【 1 0 8 8 】

次に、図 9 7 (K) 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、当たりとなったことを報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に、第 3 味方キャラクタ M C R 3 が表示されている。第 3 味方キャラクタ M C R 3 の左側に「勝利」というメッセージ画像 M G が表示されている。

【 1 0 8 9 】

次に、図 9 7 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「 7 」図柄となっており、当たりであることが報知されている。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずハズレとなる場合、例えば、左右の装飾図柄が「 7 」図柄で停止し、中装飾図柄が「 8 」図柄で停止する。

【 1 0 9 0 】

[バトルキャラクタ選択演出 C]

図 9 8 は、バトルキャラクタ選択演出 C を説明するための図である。バトルキャラクタ選択演出 C では、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、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄

10

20

30

40

50

8 L、8 C、8 Rが高速変動している。表示画面7 aの下部には、4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。

【1091】

次に、図98(B)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度(変動速度)が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄8 Lとして「7」図柄が停止している。中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rは、高速変動している。中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7 aの下部には、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。

【1092】

次に、図98(C)に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度(変動速度)が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄8 Rとして「7」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄8 Lとともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄8 Cは、高速変動している。中装飾図柄8 Cは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7 aの下部には、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。

【1093】

次に、図98(D)に示すように、表示画面7 aの中央に「バトルリーチの味方キャラクタを選べ」というメッセージ画像M Gが表示される。

【1094】

次に、図98(E)~(I)に示すように、味方キャラクタ選択演出が実行される。味方キャラクタ選択演出は、バトル演出に登場する味方キャラクタを選択する演出である。

【1095】

図98(E)~(G)では、表示画面7 aの右下部に、ボタン画像B Gが表示されている。ボタン画像B Gは、演出ボタン6 3を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像であり、演出ボタン6 3の押下を促進するための画像である(以下でも同様)。ボタン画像B Gの上方には「選択だ」のメッセージ画像M Gが表示されている。

【1096】

図98(E)~(G)において、表示画面7 aの左下部には、第1味方キャラクタM C R 1のサムネイル画像S 1が表示されている。サムネイル画像S 1の右方には、第2味方キャラクタM C R 2のサムネイル画像S 2が表示されている。サムネイル画像S 2の右方には、第3味方キャラクタM C R 3のサムネイル画像S 3が表示されている。さらに、サムネイル画像S 1の上方には「おまかせ」と書かれたサムネイル画像S 1~S 3と同等の大きさの画像O Gが表示されている。

【1097】

演出ボタン6 3が押下されると、画像O G サムネイル画像S 1 サムネイル画像S 2 サムネイル画像S 3 画像O G ...という順序で太枠が移動する。「おまかせ」という画像O Gが選択された場合、表示色の異なる太枠(ハッチングを施して示した)がサムネイル画像S 1 サムネイル画像S 2 サムネイル画像S 3 サムネイル画像S 1 ...という順序で自動的に切り替わる。これに合わせて、表示画面7 aの中央の領域に表示される味方キャラクタM C R 1~M C R 3の画像も切り替わる。

【1098】

図98(E)~(G)では、画像O Gが太枠で囲まれている。

図98(E)では、第1味方キャラクタM C R 1のサムネイル画像S 1が表示色の異なる太枠(ハッチングを施して示した)で囲まれており、第1味方キャラクタM C R 1が選択中となっている。選択中の第1味方キャラクタM C R 1の画像が表示画面7 aの中央の領域に表示されている。第1味方キャラクタM C R 1の画像は、サムネイル画像S 1を拡大したものとなっている。

【1099】

図98(F)では、第2味方キャラクタM C R 2のサムネイル画像S 2が表示色の異なる

10

20

30

40

50

る太枠（ハッチングを施して示した）で囲まれており、第2味方キャラクターM C R 2が選択中となっている。選択中の第2味方キャラクターM C R 2の画像が表示画面7 aの中央の領域に表示されている。第2味方キャラクターM C R 2の画像は、サムネイル画像S 2を拡大したものとなっている。

【1100】

図98（G）では、第3味方キャラクターM C R 3のサムネイル画像S 3が表示色の異なる太枠（ハッチングを施して示した）で囲まれており、第3味方キャラクターM C R 3が選択中となっている。選択中の第3味方キャラクターM C R 3の画像が表示画面7 aの中央の領域に表示されている。第3味方キャラクターM C R 3の画像は、サムネイル画像S 3を拡大したものとなっている。

10

【1101】

ここでは、画像O Gが選択されているため、演出ボタン6 3を押下することなく、図98（E）（F）（G）（E）・・・と選択対象が自動的に切り替えられる。

【1102】

所定の選択期間が終了すると、図98（H）に示すように、ボタン画像B Gが非表示になる。ここでも「選択だ」のメッセージ画像M Gは表示されている。また、選択された第3味方キャラクターM C R 3のサムネイル画像S 3が太枠で囲まれている。他のサムネイル画像S 1、S 2は非表示になっている。さらに、選択された第3味方キャラクターM C R 3の画像が表示画面7 aの中央部に表示されている。

【1103】

20

図98（I）では、表示画面7 aの全体の領域に、選択された第3味方キャラクターM C R 3の画像が表示されている。ここでの画像は、図98（H）の第3味方キャラクターM C R 3の画像を拡大したものとなっている。

【1104】

次に、味方キャラクターと敵キャラクターとのバトル演出を経て、図98（J）に示すように、表示画面7 aの全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、第3味方キャラクターM C R 3と敵キャラクターT C Rとが激突している。なお、第3味方キャラクターM C R 3が敵キャラクターT C Rに勝利することで当たりが確定する。

【1105】

30

次に、図98（K）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、当たりとなったことを確定的に報知する演出である。ここでは、表示画面7 aの中央に、第3味方キャラクターM C R 3が表示されている。第3味方キャラクターM C R 3の左側に「勝利」というメッセージ画像M Gが表示されている。

【1106】

次に、図98（L）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8 L、8 C、8 Rがすべて「7」図柄となっており、当たりであることが報知されている。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずにハズレとなる場合、例えば、左右の装飾図柄が「7」図柄で停止し、中装飾図柄が「8」

40

【1107】

〔効果例〕

以下に、バトルキャラクター選択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の押下によって第1～第3の味方キャラクターM C R 1～M C R 3の中から1つを選択する際、選択中の味方キャラクターを示す画像（第1画像）を表示画面7 aの中央の領域（第1領域）に表示し、味方キャラクターを示す画像の表す対象と同じ対象を表すサムネイル画像（第2画像）を、第1領域よりも小さな表示画面7 aの左側の領域（第2領域）に表示する。この構成によれば、従来にない斬新

50

な演出を実現でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出ボタン63が「操作手段」に相当し、第1～第3の味方キャラクターMCR1～MCR3が「選択対象」に相当し、図96(E)～(I)、図97(E)～(I)、図98(E)～(I)の味方キャラクター選択演出が「選択演出」に相当し、演出制御用マイコン91が「演出実行手段」に相当する。

【1108】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、キャラクター選択演出において、演出ボタン63の押下によって味方キャラクターが選択された後、味方キャラクターの画像(第1画像)およびサムネイル画像(第2画像)に代え、表示画面7a全体の領域(第3領域)に味方キャラクターの画像(第3画像)を表示する(図96(I)、図97(I)、図98(I))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を実現でき、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1109】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、キャラクター選択演出において、演出ボタン63の押下によって味方キャラクターが選択された後、味方キャラクターの画像(第1画像)およびサムネイル画像(第2画像)に代わる味方キャラクターの画像(第3画像)が表示されるまでの期間に、味方キャラクターの画像(第1画像)およびサムネイル画像(第2画像)の表示を継続する待機演出を実行する(図96(H)、図97(H)、図98(H))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を実現でき、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1110】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、キャラクター選択演出において、選択中でない味方キャラクターを示す画像(第4画像)を表示画面7aの左部または下部(第4領域)に表示する(図96(E)～(G)、図97(E)～(G)、図98(E)～(G))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を実現でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【1111】

[変形例]

以下に、バトルキャラクター選択演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態では、装飾図柄の変動中のキャラクター選択演出を例に挙げていた。これに対し、大当たり中のキャラクター選択演出に、本発明を適用してもよい。

30

【1112】

[変形例2]

上記実施形態では、サムネイル画像を明るく表示したり(明度を高くしたり)、暗く表示したり(明度を低くしたり)していた。これに対し、選択中のサムネイル画像をカラー表示し、選択中以外のサムネイル画像をモノクロ表示する構成としてもよい。

【1113】

[変形例3]

上記実施形態では、味方キャラクターの画像(第1画像)は、サムネイル画像(第2画像)を拡大したものとなっていた。これに対し、同じ対象を示す画像であれば、第1画像を第2画像とは別の画像としてもよい。同様に、第3画像を、第1画像および第2画像とは別の画像としてもよい。

40

【1114】

[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D1-1]

遊技者による操作が可能な操作手段と、

前記操作手段の操作によって複数の選択対象の中から1つを選択する選択演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

50

前記演出実行手段は、前記選択演出において、選択中の選択対象を示す第 1 画像を第 1 領域に表示し、第 1 画像の表す対象と同じ対象を表す第 2 画像を、前記第 1 領域よりも小さな第 2 領域に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 1 - 2]

態様 D 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記選択演出において、前記操作手段の操作によって選択対象が選択された後、前記第 1 画像および前記第 2 画像に代えて、第 3 領域に第 3 画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 1 - 3]

態様 D 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記選択演出において、前記操作手段の操作によって選択対象が選択された後、前記第 1 画像および前記第 2 画像に代わる前記第 3 画像が表示されるまでの期間に、前記第 1 画像および前記第 2 画像の表示を継続する待機演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 1 - 4]

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

前記演出実行手段は、前記選択演出において、選択中でない選択対象を示す第 4 画像を第 4 領域に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 1 5 】

以下に図 9 9 ~ 1 0 1 を用いて予定獲得球数関連情報表示演出について説明する。この予定獲得球数関連情報表示演出は、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、予定獲得球数関連情報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 に画像を表示させる。

【 1 1 1 6 】

[予定獲得球数関連情報表示演出]

図 9 9 は、予定獲得球数関連情報表示演出を説明するための第 1 の図である。図 1 0 0 は、予定獲得球数関連情報表示演出を説明するための第 2 の図である。図 9 9 (A) ~ (L)、図 1 0 0 (A) ~ (H) を用いて、予定獲得球数関連情報表示演出の一例について説明する。図 1 0 0 (I) ~ (L) には予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例が示されている。図 1 0 1 には予定獲得球数関連情報表示演出のさらに他の一例が示されている。

【 1 1 1 7 】

予定獲得球数関連情報表示演出は、先読みによって保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報を表示画面 7 a に表示する演出である。保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報とは、特図保留記憶領域 8 5 (図 5) に記憶されている特図保留に当たりが含まれている場合、当たりで通常得られる獲得球数を定量的に表現した表示や定性的に表現した表示を意味する。定量的に表現した表示とは、例えば、記憶されている特図保留に複数の当たりが含まれている場合には、各当たりの獲得球数のほか、複数当たりの合計獲得球数等が含まれる。定量的に表現した表示とは、「多い」「少ない」といった表現や、「すごくラッキー」「まあまあラッキー」といった表現が含まれる。

【 1 1 1 8 】

予定獲得球数関連情報表示演出では、まず、図 9 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 が高速変動表示される。また、表示画面 7 a の下方に、4 つの保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含

10

20

30

40

50

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。ここでは、遊技状態は通常状態であり、特図1変動が実行されているものとする。変動中、所定の確率で先読み予定獲得球数示唆演出が実行される。

【1119】

先読み予定獲得球数示唆演出が実行されると、図99（B）に示すように、「先読み予定獲得球数示唆演出スタート」の文字画像が表示される。ここでは、本演出の説明を明確にするため、遊技機1の大当たり判定テーブルT5において、特図1の大当たりは2種類のみ設定されているものとする。また、大当たり遊技中において1Rあたり100球が獲得できるものとして説明する。特図1の大当たりは「10R大当たり」と「5R大当たり」であり、「10R大当たり」では1000球獲得でき、「5R大当たり」では500球獲得できるものとする。

10

【1120】

先読み予定獲得球数示唆演出が実行されると特図保留記憶領域85（図5）に記憶されている特図保留に当たりが含まれているか否かの先読みが実行される。ここでは、特図1の1番目の保留、すなわち、表示画面7aの一番右側の保留アイコン9A（変動アイコン9Cの左隣）が「10R大当たり」であり、特図1の2番目の保留（表示画面7aの右側から2番目の保留アイコン9A）が「5R大当たり」であり、特図1の3番目の保留（表示画面7aの右側から3番目の保留アイコン9A）が「10R大当たり」であり、特図1の4番目の保留（表示画面7aの一番左側保留アイコン9A）が「はずれ」であるものとする。すなわち、特図1の1番目の保留の抽選で「10R大当たり」となり、大当たり遊技が実行されて1000球獲得でき、その後、特図1の2番目の保留の抽選で「5R大当たり」となり、大当たり遊技が実行されて500球獲得でき、その後、特図1の3番目の保留の抽選で「10R大当たり」となり、大当たり遊技が実行されて1000球獲得でき、その後、特図1の4番目の保留の抽選で「はずれ」となる。

20

【1121】

その後、図99（C）に示すように、先読み予定獲得球数示唆演出として、「この後2500球獲得予定」の文字画像と、「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」の文字画像が表示される。「この後2500球獲得予定」の文字画像は、先読みによって、この後、特図1の1、2、3番目の抽選で「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」が実行され、合計で2500球（1000+500+1000）が獲得できることを示唆している。また、「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」の文字画像は、先読みによって、この後、特図1の1、2、3番目の抽選で「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」が実行されること、すなわち当たり種別を示唆している。ただし、遊技者は、「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」の表示が特図1の1～3番目の保留の抽選の大当たりなのか、2～4番目の抽選の大当たりなのか、1、3、4番目の大当たりなのか1、2、4番目の大当たりなのか明確にはわからない。

30

【1122】

その後、図99（D）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが「326」のはずれ態様で確定停止し、変動アイコン9Cが消化され、シフト移動によって、1番目の保留アイコン9Aが変動アイコン9Cになる。そして、図99（E）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの次変動が開始される。

40

【1123】

その後、図99（F）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが「777」の大当たり態様で確定停止する。このとき、その後実行される大当たりの種類を示す「10R大当たり」の文字画像もあわせて表示される。変動アイコン9Cが消化され、その後、大当たり遊技が開始される。

【1124】

50

大当たり遊技が開始されると、図 99 (G) に示すように、オープニング演出時に表示画面 7 a に「大当たり遊技開始！！今回 1000 球獲得予定」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！！今回 1000 球獲得予定」の文字画像は、今から開始される大当たり遊技が 10 R 大当たり遊技であり、1000 球獲得可能な遊技であることを示唆している。「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像は、これから開始される 10 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（5 R 大当たり遊技 + 10 R 大当たり遊技）によって 1500 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 99 (B) で 2、3 番目だった保留の特図抽選で「5 R 大当たり」「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 2、3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、3、4 番目の抽選の大当たりなのか、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

10

20

30

40

【 1 1 2 5 】

1 R ~ 10 R のラウンド遊技が開始されているとき、図 99 (H) に示すように、表示画面 7 a に「現在 523 球獲得！！」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像が表示される。「現在 523 球獲得！！」の文字画像は、現在実行されている 10 R 大当たり遊技において現時点で獲得した球数を示唆している。「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像は、図 99 (G) から継続して表示されており、現在実行されている 10 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（5 R 大当たり遊技 + 10 R 大当たり遊技）によって 1500 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 99 (B) で 2、3 番目だった保留の特図抽選で「5 R 大当たり」「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 2、3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、3、4 番目の抽選の大当たりなのか、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

【 1 1 2 6 】

1 R ~ 10 R のラウンド遊技が終了すると、図 99 (I) に示すように、エンディング演出時に表示画面 7 a に「大当たり遊技終了今回 1000 球獲得！！」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技終了今回 1000 球獲得！！」の文字画像は、実行された 10 R 大当たり遊技において獲得した球数を示唆している。次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像は、図 99 (G) から継続して表示されており、実行された 10 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（5 R 大当たり遊技 + 10 R 大当たり遊技）によって 1500 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 99 (B) で 2、3 番目だった保留の特図抽選で「5 R 大当たり」「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 2、3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、3、4 番目の抽選の大当たりなのか、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

【 1 1 2 7 】

大当たり遊技が終了すると、図 99 (J) に示すように、シフト移動によって、図 99 (B) で 2 番目だった保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C になり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動が開始される。

【 1 1 2 8 】

その後、図 99 (K) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「666」の大当たり態様で確定停止する。このとき、その後実行される大当たりの種類を示す「5 R 大当たり」の文字画像もあわせて表示される。変動アイコン 9 C が消化され、その後、大当たり遊技が開始される。

50

【 1 1 2 9 】

大当たり遊技が開始されると、図 9 9 (L) に示すように、オープニング演出時に表示画面 7 a に「大当たり遊技開始！！今回 5 0 0 球獲得予定」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で 1 0 0 0 球獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！！今回 5 0 0 球獲得予定」の文字画像は、今から開始される大当たり遊技が 5 R 大当たり遊技であり、5 0 0 球獲得可能な遊技であることを示唆している。「次回以降の大当たり遊技で 1 0 0 0 球獲得予定」の文字画像は、これから開始される 5 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（1 0 R 大当たり遊技）によって 1 0 0 0 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 9 9 (B) で 3 番目だった保留の特図抽選で「1 0 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1 0 0 0 球獲得予定」の表示が図 9 9 (B) における特図 1 の 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、4 番目の抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

10

【 1 1 3 0 】

1 R ~ 5 R のラウンド遊技が開始されているとき、図 1 0 0 (A) に示すように、表示画面 7 a に「現在 1 3 2 球獲得！！」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で 1 0 0 0 球獲得予定」の文字画像が表示される。「現在 1 3 2 球獲得！！」の文字画像は、現在実行されている 5 R 大当たり遊技において現時点で獲得した球数を示唆している。「次回以降の大当たり遊技で 1 0 0 0 球獲得予定」の文字画像は、図 9 9 (L) から継続して表示されており、現在実行されている 5 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（1 0 R 大当たり遊技）によって 1 0 0 0 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 9 9 (B) で 3 番目だった保留の特図抽選で「1 0 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1 0 0 0 球獲得予定」の表示が図 9 9 (B) における特図 1 の 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、4 番目の抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

20

【 1 1 3 1 】

1 R ~ 5 R のラウンド遊技が終了すると、図 1 0 0 (B) に示すように、エンディング演出時に表示画面 7 a に「大当たり遊技終了今回 5 0 0 球獲得！！」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で 1 0 0 0 球獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技終了今回 5 0 0 球獲得！！」の文字画像は、実行された 5 R 大当たり遊技において獲得した球数を示唆している。「次回以降の大当たり遊技で 1 0 0 0 球獲得予定」の文字画像は、図 9 9 (L) から継続して表示されており、実行された 5 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（1 0 R 大当たり遊技）によって 1 0 0 0 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 9 9 (B) で 3 番目だった保留の特図抽選で「1 0 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1 0 0 0 球獲得予定」の表示が図 9 9 (B) における特図 1 の 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、4 番目の抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

30

【 1 1 3 2 】

大当たり遊技が終了すると、図 1 0 0 (C) に示すように、シフト移動によって、図 9 9 (B) で 3 番目だった保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C になり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動が開始される。

40

【 1 1 3 3 】

その後、図 1 0 0 (D) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「7 7 7」の大当たり態様で確定停止する。このとき、その後実行される大当たりの種類を示す「1 0 R 大当たり」の文字画像もあわせて表示される。変動アイコン 9 C が消化され、その後、大当たり遊技が開始される。

【 1 1 3 4 】

大当たり遊技が開始されると、図 1 0 0 (E) に示すように、オープニング演出時に表

50

示画面 7 a に「大当たり遊技開始！！今回 1 0 0 0 球獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！！今回 1 0 0 0 球獲得予定」の文字画像は、今から開始される大当たり遊技が 1 0 R 大当たり遊技であり、1 0 0 0 球獲得可能な遊技であることを示唆している。今回は、「次回以降の大当たり遊技で〇〇〇球獲得予定」の文字画像は表示されない。これにより、先読みによって、図 9 9 (B) 時点における保留に基づいて、これから開始される 1 0 R 大当たり遊技の後に新たに大当たり遊技が開始されないことを示唆している。

【 1 1 3 5 】

1 R ~ 1 0 R のラウンド遊技が開始されているとき、図 1 0 0 (F) に示すように、表示画面 7 a に「現在 6 8 9 球獲得！！」の文字画像が表示される。「現在 6 8 9 球獲得！！」の文字画像は、現在実行されている 1 0 R 大当たり遊技において現時点で獲得した球数を示唆している。「次回以降の大当たり遊技で〇〇〇球獲得予定」の文字画像は表示されない。これにより、先読みによって、図 9 9 (B) 時点における保留に基づいて、これから開始される 1 0 R 大当たり遊技の後に新たに大当たり遊技が開始されないことを示唆している。

10

【 1 1 3 6 】

1 R ~ 1 0 R のラウンド遊技が終了すると、図 1 0 0 (G) に示すように、エンディング演出時に表示画面 7 a に「大当たり遊技終了今回 1 0 0 0 球獲得！！」の文字画像が表示される。「大当たり遊技終了今回 1 0 0 0 球獲得！！」の文字画像は、実行された 1 0 R 大当たり遊技において獲得した球数を示唆している。「次回以降の大当たり遊技で〇〇〇球獲得予定」の文字画像は表示されない。

20

【 1 1 3 7 】

大当たり遊技が終了すると、図 1 0 0 (H) に示すように、シフト移動によって、図 9 9 (B) で 4 番目だった保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C になり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動が開始される。

【 1 1 3 8 】

図 1 0 0 (I) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 9 9 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 0 (I) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 0 (I) では、「1 0 R 大当たり・・・1 0 0 0 球」の文字画像と、「5 R 大当たり・・・5 0 0 球」の文字画像と、「1 0 R 大当たり・・・1 0 0 0 球」の文字画像とが表示される。これらの文字画像は、先読みによって、この後、特図 1 の 1、2、3 番目の抽選で「1 0 R 大当たり」「5 R 大当たり」「1 0 R 大当たり」が実行され、1 0 R 大当たりによって 1 0 0 0 球、5 R 大当たりによって 5 0 0 球獲得できることを示唆している。すなわち、予定獲得球数と当たり種別を示唆している。ただし、遊技者は、「1 0 R 大当たり」「5 R 大当たり」「1 0 R 大当たり」の表示が特図 1 の 1 ~ 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、2 ~ 4 番目の抽選の大当たりなのか、1、3、4 番目の大当たりなのか 1、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

30

【 1 1 3 9 】

図 1 0 0 (J) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 9 9 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 0 (J) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 0 (J) では、「1 . 出玉たくさん」の文字画像と、「2 . 出玉まあまあ」の文字画像と、「3 . 出玉たくさん」の文字画像とが表示される。これらの文字画像は、先読みによって、この後、特図 1 の 1、2、3 番目の抽選で「1 0 R 大当たり」「5 R 大当たり」「1 0 R 大当たり」が実行され、1 0 R 大当たりによってたくさんのお宝 (1 0 0 0 球) が得られ、5 R 大当たりによってまあまあの出玉 (5 0 0 球) が得られることを示唆している。ただし、遊技者は、「1 0 R 大当たり」「5 R 大当たり」「1 0 R 大当たり」の表示が特図 1 の 1 ~ 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、2 ~ 4 番目の抽選の大当たりなのか、1、3、4 番目の大当たりなのか 1、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

40

50

【 1 1 4 0 】

図 1 0 0 (K) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 9 9 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 0 (K) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 0 (K) では、「 1 . 」の画像と、「 2 . 」の画像と、「 3 . 」の画像とが表示される。これらの画像は、先読みによって、この後、特図 1 の 1、2、3 番目の抽選で「 1 0 R 大当たり」「 5 R 大当たり」「 1 0 R 大当たり」が実行され、1 0 R 大当たりによって 5 つの出玉 (1 0 0 0 球)、5 R 大当たりによって 3 つの出玉 (5 0 0 球) が得られることを示唆している。ただし、遊技者は、「 1 0 R 大当たり」「 5 R 大当たり」「 1 0 R 大当たり」の表示が特図 1 の 1 ~ 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、2 ~ 4 番目の抽選の大当たりなのか、1、3、4 番目の大当たりなのか、1、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

【 1 1 4 1 】

図 1 0 0 (L) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 9 9 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 0 (L) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 0 (L) では、「 」の画像と、「 」の画像と、「 」の画像とが表示される。これらの画像は、先読みによって、この後、特図 1 の 1、2、3 番目の抽選で「 1 0 R 大当たり」「 5 R 大当たり」「 1 0 R 大当たり」が実行され、1 0 R 大当たりによって 5 つの出玉 (1 0 0 0 球)、5 R 大当たりによって 3 つの出玉 (5 0 0 球) が得られることを示唆している。また、図 1 0 0 (L) では、特図 1 の 1、2、3 番目の保留アイコン 9 A の色が変化している。これにより、特図 1 の 1、2、3 番目の抽選で当たりになることが示唆されている。

【 1 1 4 2 】

図 1 0 1 (A) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 9 9 (G) の大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 1 (A) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 1 (A) では、大当たり遊技が開始されると、オープニング演出時に表示画面 7 a に「大当たり遊技開始！！今回 1 0 R 獲得」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で合計 1 5 R 獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！！今回 1 0 R 獲得」の文字画像は、今から開始される大当たり遊技が 1 0 R 大当たり遊技であり、1 0 0 0 球獲得可能な遊技であることを示唆している。「次回以降の大当たり遊技で合計 1 5 R 獲得予定」の文字画像は、これから開始される 1 0 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技 (5 R 大当たり遊技 + 1 0 R 大当たり遊技) によって合計 1 5 R (1 5 0 0 球) 獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、先読みによって、図 9 9 (B) で 2、3 番目だった保留の特図抽選で「 5 R 大当たり」と「 1 0 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で合計 1 5 R 獲得予定」の表示が図 9 9 (B) における特図 1 の 2、3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、3、4 番目の抽選の大当たりなのか、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

【 1 1 4 3 】

図 1 0 1 (B) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 9 9 (H) の大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 1 (B) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 1 (B) では、表示画面 7 a に「現在 3 R 消化、残り 7 R」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で合計 1 5 R 獲得予定」の文字画像が表示される。「現在 3 R 消化、残り 7 R」の文字画像は、現在実行されている 1 0 R 大当たり遊技において現時点で消化したラウンド数を示唆している。ここから、現在獲得した球数が示唆される。「次回以降の大当たり遊技で合計 1 5 R 獲得予定」の文字画像は、図 1 0 1 (A) から継続して表示されており、現在実行されている 1 0 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技 (5 R 大当たり遊技 + 1 0 R 大当たり遊技) によって合計 1 5 R (1 5 0 0 球) 獲得可能であるこ

とを示唆している。言い換えれば、先読みによって、図 99 (B) で 2、3 番目だった保留の特図抽選で「5 R 大当たり」「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で合計 15 R 獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 2、3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、3、4 番目の抽選の大当たりなのか、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

【1144】

図 101 (C) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 99 (L) の大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 101 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 101 (C) では、大当たり遊技が開始されると、オープニング演出時に表示画面 7a に「大当たり遊技開始！！今回 5 R 獲得」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で合計 15 R 獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！！今回 5 R 獲得」の文字画像は、今から開始される大当たり遊技が 5 R 大当たり遊技であり、500 球獲得可能な遊技であることを示唆している。「次回以降の大当たり遊技で合計 15 R 獲得予定」の文字画像は、これから開始される 5 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技 (10 R 大当たり遊技) によって合計 10 R (1000 球) 獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、先読みによって、図 99 (B) で 3 番目だった保留の特図抽選で「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で合計 10 R 獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、4 番目の抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

【1145】

図 101 (D) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 100 (A) の大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 101 (D) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 101 (D) では、表示画面 7a に「現在 2 R 消化、残り 3 R」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で合計 10 R 獲得予定」の文字画像が表示される。「現在 2 R 消化、残り 3 R」の文字画像は、現在実行されている 5 R 大当たり遊技において現時点で消化したラウンド数を示唆している。ここから、現在獲得した球数が示唆される。「次回以降の大当たり遊技で合計 10 R 獲得予定」の文字画像は、図 101 (C) から継続して表示されており、現在実行されている 5 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技 (10 R 大当たり遊技) によって合計 10 R (1000 球) 獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、先読みによって、図 99 (B) で 3 番目だった保留の特図抽選で「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で合計 10 R 獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、4 番目の抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

【1146】

図 101 (E) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 100 (E) の演出の代わりに、図 101 (E) の演出が実行されてもよい。図 101 (E) では、大当たり遊技が開始されると、オープニング演出時に表示画面 7a に「大当たり遊技開始！！今回 10 R 獲得」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！！今回 10 R 獲得」の文字画像は、今から開始される大当たり遊技が 10 R 大当たり遊技であり、1000 球獲得可能な遊技であることを示唆している。今回は、「次回以降の大当たり遊技で〇〇〇球獲得予定」の文字画像は表示されない。これにより、先読みによって、図 99 (B) 時点における保留に基づいて、これから開始される 10 R 大当たり遊技の後に新たに大当たり遊技が開始されないことを示唆している。

【1147】

図 101 (F) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 100 (F) の演出の代わりに、図 101 (F) の演出が実行されてもよい。図 101 (F) では、表示画面 7a に「現在 7 R 消化、残り 3 R」の文字画像が表示される。「現在 7 R 消化、残り 3 R」の文字画像は、現在実行されている 10 R

大当たり遊技において現時点で消化したラウンド数を示唆している。ここから、現在獲得した球数が示唆される。「次回以降の大当たり遊技で〇〇〇球獲得予定」の文字画像は表示されない。これにより、先読みによって、図 99 (B) 時点における保留に基づいて、これから開始される 10 R 大当たり遊技の後に新たに大当たり遊技が開始されないことを示唆している。

【1148】

図 101 (G) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 99 (G) の大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 101 (G) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 101 (G) では、大当たり遊技が開始されると、オープニング演出時に表示画面 7a に「今回」の画像と、「次回」の画像が表示される。「今回」の画像 (10 個の) は、今から開始される大当たり遊技が 10 R 大当たり遊技であり、1000 球獲得可能な遊技であることを示唆している。「次回」の画像 (15 個の) は、これから開始される 10 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技 (5 R 大当たり遊技 + 10 R 大当たり遊技) によって合計 15 R (1500 球) 獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、先読みによって、図 99 (B) で 2、3 番目だった保留の特図抽選で「5 R 大当たり」と「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。

10

【1149】

図 101 (H) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 99 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 101 (H) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 101 (H) では、特図 1 の 1、2、3 番目の保留アイコン 9A の色が変化している。これにより、先読みによって、特図 1 の 1、2、3 番目の抽選で当たりになることが示唆されている。そして、1 番目の保留アイコン 9A に吹き出しで「1000 球」と表示され、2 番目の保留アイコン 9A に吹き出しで「500 球」と表示され、3 番目の保留アイコン 9A に吹き出しで「1000 球」と表示されている。これにより、先読みによって、この後、特図 1 の 1、2、3 番目の抽選で「10 R 大当たり」「5 R 大当たり」「10 R 大当たり」が実行され、10 R 大当たりによって 1000 球、5 R 大当たりによって 500 球獲得できることを示唆している。すなわち、予定獲得球数と当たり種別を示唆している。

20

30

【1150】

図 101 (I) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 99 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 101 (I) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 101 (I) では、特図 1 の 1、2、3 番目の保留アイコン 9A の色が変化している。これにより、先読みによって、特図 1 の 1、2、3 番目の抽選で当たりになることが示唆されている。また、「10 R 大当たり」「5 R 大当たり」「10 R 大当たり」の文字画像が表示される。「10 R 大当たり」「5 R 大当たり」「10 R 大当たり」の文字画像は、先読みによって、この後、特図 1 の 1、2、3 番目の抽選で「10 R 大当たり」「5 R 大当たり」「10 R 大当たり」が実行され、10 R 大当たりによって 1000 球、5 R 大当たりによって 500 球獲得できることを示唆している。すなわち、予定獲得球数と当たり種別を示唆している。

40

【1151】

図 101 (J) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 99 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 101 (J) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 101 (J) では、1 番目の保留アイコン 9A に吹き出しで「1000 球」と表示されている。これにより、先読みによって、この後、特図 1 の 1 番目の抽選で「10 R 大当たり」が実行され、10 R 大当たりによって 1000 球獲得できることを示唆している。一方、2 番目と 3 番目の保留アイコン 9A は大当たりにもかかわらず吹き出しがない (大当たりが示唆されない)。このように、先読みによって、特図保留記憶領域 85 (図 5) に記憶されている特図保留のう

50

ち、当たりとなる保留のうちの一部のみに予定獲得球数に関する情報を示唆し、当たりとなるにも関わらず予定獲得球数に関する情報を示唆しない保留が存在する場合があってもよい。

【 1 1 5 2 】

図 1 0 1 (K) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 9 9 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 1 (K) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 1 (K) では、「 1 0 R 大当たり」の文字画像が表示される。「 1 0 R 大当たり」の文字画像は、先読みによって、この後、特図 1 の 1 番目の抽選で「 1 0 R 大当たり」が実行され、1 0 R 大当たりによって 1 0 0 0 球獲得できることを示唆している。一方、2 番目と 3 番目の保留アイコン 9 A は大当たりにもかかわらず大当たりが示唆されない。このように、先読みによって、特図保留記憶領域 8 5 (図 5) に記憶されている特図保留のうち、当たりとなる保留のうちの一部のみに予定獲得球数に関する情報を示唆し、当たりとなるにも関わらず予定獲得球数に関する情報を示唆しない保留が存在する場合があってもよい。ただし、遊技者は、「 1 0 R 大当たり」の表示が特図 1 の 1 ~ 4 番目の保留のうちのいずれの抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

10

【 1 1 5 3 】

図 1 0 1 (L) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 9 9 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 1 (L) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 1 (L) では、「 1 0 0 0 球」の文字画像が表示される。「 1 0 0 0 球」の文字画像は、先読みによって、この後、特図 1 の 1 番目の抽選で「 1 0 R 大当たり」が実行され、1 0 R 大当たりによって 1 0 0 0 球獲得できることを示唆している。一方、2 番目と 3 番目の保留アイコン 9 A は大当たりにもかかわらず大当たりが示唆されない。このように、先読みによって、特図保留記憶領域 8 5 (図 5) に記憶されている特図保留のうち、当たりとなる保留のうちの一部のみに予定獲得球数に関する情報を示唆し、当たりとなるにも関わらず予定獲得球数に関する情報を示唆しない保留が存在する場合があってもよい。ただし、遊技者は、「 1 0 0 0 球」の表示が特図 1 の 1 ~ 4 番目の保留のうちのいずれの抽選の大当たりなのか明確にはわからない。そのため、「 1 0 0 0 球」が「 1 0 R 大当たり」1 回によるものなのか、「 5 R 大当たり」2 回の合計で獲得されるものなのかもわからない。

20

30

【 1 1 5 4 】

[効果例]

以下に、予定獲得球数関連情報表示演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 9 (C) に示すように、変動中に、先読みによって保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報である「この後 2 5 0 0 球獲得予定」の文字画像や、「 1 0 R 大当たり」「 5 R 大当たり」「 1 0 R 大当たり」の文字画像が表示画面 7 a に表示される第 1 の演出を実行できる。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 0 0 (I) ~ (L)、図 1 0 1 (H) ~ (L) も同様である。

40

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 9 (G) ~ (I) に示すように、第 1 の演出の後、大当たり遊技中に、保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報である「次回以降の大当たり遊技で 1 5 0 0 球獲得予定」を表示画面 7 a に表示する第 2 の演出を実行できる。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 9 9 (L)、図 1 0 0 (A) ~ (B)、図 1 0 1 (A) ~ (D) (G) も同様である。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 9 (C) に示すように、第 1 の演出では、先読みによって保留に含まれる当たり種別に関連する情報である「 1 0 R 大当たり」「 5 R 大当

50

り」「10R大当たり」の文字画像を表示画面7aに表示する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図100(I)、図101(H)~(K)も同様である。

【1155】

[変形例]

以下に、予定獲得球数関連情報表示演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態では、図99(A)~(L)、図100(A)~(H)を用いて、予定獲得球数関連情報表示演出の一例について説明し、図100(I)~(L)に他の演出の一例が示され、図101にはさらに他の演出の一例が示されているものとした。これらの演出は、適宜ランダムに組み合わせて実行されてもよい。例えば、遊技機1は、図99(C)の演出が実行されるタイミングで、ランダムに、図99(C)の演出が実行される場合と、図100(H)~(L)の演出のいずれか一つが実行される場合があってもよい。また、図99(C)が実行された後に、さらに、図100(H)~(L)のいずれか一つ以上の演出が実行されてもよい。また、例えば、遊技機1は、図99(G)(H)の演出が実行されるタイミングで、ランダムに、図99(G)(H)の演出が実行される場合と、図101(A)(B)の演出が実行される場合があってもよい。

10

【1156】

[変形例2]

上記の予定獲得球数関連情報表示演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示されたり対し表示されたりするものとした。しかし、予定獲得球数関連情報表示演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが表示されなくてもよい。また、上記の予定獲得球数関連情報表示演出では、保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示されるものとした。しかし、予定獲得球数関連情報表示演出では、保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cの少なくとも一方が表示されなくてもよい。

20

【1157】

[変形例3]

図101(G)では、オープニング演出時に表示画面7aに「今回」の画像と、「次回」の画像が表示されるものとした。これらの画像は、ラウンド遊技中にも継続して表示されてもよい。この場合、ラウンド遊技中に「今回」の数がラウンドを経るごとに一つずつ消えていってもよい。これにより、現在のラウンド数と残りのラウンド数を示唆することができる。

30

【1158】

[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E1-1]

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、変動中に、先読みによって保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報を前記表示手段に表示する第1の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

40

[態様E1-2]

態様E1-1に記載の遊技機であって、前記第1の演出の後、大当たり遊技中に、保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報を前記表示手段に表示する第2の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

[態様E1-3]

態様E1-1に記載の遊技機であって、前記第1の演出では、先読みによって保留に含まれる当たり種別に関連する情報を前記表示手段に表示する、

50

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 9 】

以下に図 1 0 2 ~ 図 1 0 4 を用いて期待度アップアイテム演出 1 ~ 3 について説明する。この期待度アップアイテム演出 1 ~ 3 は、装飾図柄の変動演出において実行される。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、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 1 1 6 0 】

[期待度アップアイテム演出 1]

図 1 0 2 は、期待度アップアイテム演出 1 を説明するための図である。期待度アップアイテム演出 1 は、表示画面 7 a において変動中に、特図抽選の保留があるときに、爆弾を表す爆弾画像が複数表示される。ここでは、2 個の爆弾画像を表示する。この爆弾が、期待度アップアイテムである。その爆弾の一つが爆発する演出をおこない、表示されている保留の色を期待度が高い色に変化させる。また、その後の変動で出現したテロップ予告が表示されているときに、残りの一つの爆弾が爆発する演出をおこない、テロップ予告の表示内容を期待度が高い表示内容に変化させる演出である。

10

【 1 1 6 1 】

まず、図 1 0 2 (A) に示すように、変動中である装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されている。また、第 1 特図の保留が 4 つたまった状態である。つまり、保留アイコン 9 C (当該変動に対応する当該変動アイコン) と第 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保留アイコン 9 A が表示された状態である。第 1 特図保留の 4 個目に対応する保留アイコン 9 A 4 は、青色 (ハッチング 1) に変化している。なお、ハッチングに関しては、後述する。

20

【 1 1 6 2 】

ここで、保留が変化する色は、「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」があり、特図抽選の当たりの期待度を表すものであって、「金色」が一番高く、「赤色」は二番目に高く、「緑色」は三番目に高く、次に「青色」は四番目に高くなっている。図では図 1 0 2 (J) に示すようにハッチングにより表している。変化していない白色の保留は、ハッチングなしであり、青色の保留は、ハッチング 1 で表し、緑色の保留は、ハッチング 2 で表し、赤色の保留は、ハッチング 3 で表し、金色の保留は、ハッチング 4 で表している。図 1 0 2 ~ 図 1 0 4 において色は、図 1 0 2 (J) に示すハッチングにより表す。

30

【 1 1 6 3 】

次に、図 1 0 2 (B) に示すように、期待度アップ演出をおこなうアイテムである爆弾画像が 2 個表示される。一つ目の爆弾画像 I T 1 と、二つ目の爆弾画像 I T 2 が表示される。この爆弾画像 I T 1、I T 2 は、表示画面 7 a の右下に表示される。期待度アップ演出が 2 回おこなわれることを表している。一つ目の爆弾画像 I T 1 から消化される。

【 1 1 6 4 】

次に、図 1 0 2 (C) に示すように、期待度アップ演出をおこなうアイテムである爆弾の一つが爆発 I T 1 1 の演出をおこなう。保留表示領域で爆発 I T 1 1 の演出をおこない、保留アイコン 9 C と第 1 特図保留 9 A を覆い隠す。ここで消化される爆弾は 1 つ目の爆弾である。この爆弾 I T 1 が消化された後、爆弾画像 I T 2 が移動し、爆弾画像 I T 1 の位置に表示され、爆弾画像 I T 2 は、爆弾画像 I T 1 となる。

40

【 1 1 6 5 】

次に、図 1 0 2 (D) に示すように、爆発が終わり、保留アイコン 9 A 4 は、期待度が 5 の青色 (ハッチング 1) から期待度が 1 0 の緑色 (ハッチング 2) に変化している。これにより、特図抽選の当たりの期待度が青色のときよりも高くなっている。つまり、爆弾画像 I T 1 が表す爆弾が消化され、保留アイコン 9 A 4 の態様の特図抽選の当たりの期待度がより高い態様に変化している。

【 1 1 6 6 】

その後、図 1 0 2 (E) に示すように、緑色 (ハッチング 2) の保留は、シフト移動を

50

繰り返し、保留アイコン 9 A 1 (第 1 特図保留の 1 個目に対応する保留) が保留アイコン 9 C (当該変動に対応する当該変動アイコン) となる場所である。移動した後は、保留表示領域には、緑色 (ハッチング 2) の保留アイコン 9 C のみが表示される。ここでは、変動開始時であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、停止している。

【 1 1 6 7 】

次に、図 1 0 2 (F) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動が開始され、所定時間経過後に、テロップ予告がおこなわれる。ここでは、「リーチかな？」のテロップ Y K 1 が表示されている。

【 1 1 6 8 】

次に、図 1 0 2 (G) に示すように、期待度アップ演出をおこなうアイテムである爆弾画像 I T 1 が表す爆弾が爆発 I T 1 1 をおこなう。テロップ Y K 1 の前面で爆発 I T 1 1 をおこない、テロップ Y K 1 を覆い隠す。この爆弾画像 I T 1 が表す爆弾が消化された後、爆弾画像 I T 1 はなくなる。

【 1 1 6 9 】

次に、図 1 0 2 (H) に示すように、爆発が終わり、テロップ Y K 1 は、期待度が 3 の「リーチかな？」から期待度が 3 0 の「激熱だ！」に変化している。「激熱だ！」は、「リーチかな？」に比べ、特図抽選の当たりの期待度が高い。つまり、爆弾画像 I T 1 が消化され、テロップ Y K 1 の態様の特図抽選の当たりの期待度がより高い態様に変化している。

【 1 1 7 0 】

次に、図 1 0 2 (I) に示すように、テロップ予告のテロップ Y K 1 が消去され、テロップ予告が終了する。

【 1 1 7 1 】

[期待度アップアイテム演出 2]

図 1 0 3 は、期待度アップアイテム演出 2 を説明するための図である。期待度アップアイテム演出 2 は、表示画面 7 a において変動中に、期待度アップアイテムである爆弾が一つ爆発し消化され、その後の変動で、爆弾が追加表示される演出である。

【 1 1 7 2 】

この期待度アップアイテム演出 2 は、期待度アップアイテム演出 1 の図 1 0 2 (A) ~ (E) の演出と同様の演出がおこなわれる。ここでは、期待度アップアイテム演出 1 の図 1 0 2 (A) ~ (D) の演出の説明は省略する。期待度アップアイテム演出 1 の図 1 0 2 (E) と同様の演出である図 1 0 3 (A) から説明する。

【 1 1 7 3 】

図 1 0 3 (A) に示すように、緑色 (ハッチング 2) の保留は、シフト移動を繰り返し、保留アイコン 9 A 1 (第 1 特図保留の 1 個目に対応する保留) が保留アイコン 9 C (当該変動に対応する当該変動アイコン) となる場所である。移動した後は、保留表示領域には、緑色 (ハッチング 2) の保留アイコン 9 C のみが表示される。

ここでは、変動開始時であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、停止している。

【 1 1 7 4 】

次に、図 1 0 3 (B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動が開始される。その後に、期待度アップアイテムである二つ目の爆弾を表す爆弾画像 I T 2 が追加表示される。これで、期待度アップアイテムである爆弾が 1 つから 2 つになる。期待度アップ演出が 2 回おこなわれることを表している。

【 1 1 7 5 】

次に、図 1 0 3 (C) に示すように、テロップ予告がおこなわれ、テロップ Y K 1 は、「リーチかな？」が表示されている。

【 1 1 7 6 】

次に、図 1 0 3 (D) に示すように、一つ目の期待度アップアイテムである爆弾が消化され、テロップ Y K 1 の前面で爆発 I T 1 1 をおこない、テロップ Y K 1 を覆い隠す。この爆弾 I T 1 が消化された後、爆弾画像 I T 2 が移動し、爆弾画像 I T 1 の位置に表示さ

10

20

30

40

50

れる。

【 1 1 7 7 】

次に、図 1 0 3 (E) に示すように、爆発が終わり、テロップ Y K 1 は、期待度が 3 の「リーチかな？」から期待度が 3 0 の「激熱だ！」に変化している。「激熱だ！」は、「リーチかな？」に比べ、特図抽選の当たりの期待度が高い。つまり、爆弾画像 I T 1 が表す爆弾が消化され、テロップ Y K 1 の態様の特図抽選の当たりの期待度がより高い態様に変化している。

【 1 1 7 8 】

次に、図 1 0 3 (F) に示すように、テロップ予告が終了している。

【 1 1 7 9 】

次に、図 1 0 3 (G) に示すように、期待度アップアイテムである爆弾が消化され、爆発 I T 1 1 をおこなう。この爆弾が消化された後、爆弾画像 I T 1 はなくなる。

【 1 1 8 0 】

次に、図 1 0 3 (H) に示すように、爆発が終わり、リーチ演出に発展した場合には期待度が 5 0 のキャラクタ C R A が表示されている。このキャラクタ C R A が表示されると、リーチ演出に発展した場合には、その後のリーチ演出において、有利な状況となり、特図抽選の当たりの期待度が高くなる。

【 1 1 8 1 】

[期待度アップアイテム演出 3]

図 1 0 4 は、期待度アップアイテム演出 3 を説明するための図である。期待度アップアイテム演出 3 は、表示画面 7 a において変動中に、期待度アップアイテムである爆弾が複数表示され、その爆弾の一つが通常の爆弾と異なる態様で表示され、この通常の爆弾と異なる態様の爆弾が消化される演出である。爆弾の爆発により変化する保留は、通常の態様の爆弾の爆発による変化で、当たりの期待度が高くなる程度に比べ、通常の爆弾と異なる態様の爆弾の爆発による変化で、当たりの期待度が高くなる程度が大きくなる。

【 1 1 8 2 】

まず、図 1 0 4 (A) に示すように、変動中である装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されている。また、第 1 特図の保留が 4 つたまった状態である。つまり、保留アイコン 9 C (当該変動に対応する当該変動アイコン) と第 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保留アイコン 9 A が表示された状態である。第 1 特図保留の 4 個目に対応する保留アイコン 9 A 4 は、青色 (ハッチング 1) になっている。なお、ここの保留の色による特図抽選の当たりの期待度は、上述した「期待度アップアイテム演出 1」での保留の色による特図抽選の当たりの期待度と同じである。

【 1 1 8 3 】

次に、図 1 0 4 (B) に示すように、期待度アップ演出をおこなうアイテムである爆弾が 2 個表示される。一つ目の爆弾を表す爆弾画像 I T 1 と、二つ目の爆弾を表す爆弾画像 I T 2 が表示される。この爆弾画像 I T 1、I T 2 は、表示画面 7 a の右下に表示される。期待度アップ演出が 2 回おこなわれることを表している。一つ目の爆弾画像 I T 1 から消化される。爆弾画像 I T 1 には、「危」の文字が表示されており、この爆弾が消化されると、「危」の文字が表示されていない爆弾が消化されるときに比べ、爆弾の爆発により態様が変化することで、当たりの期待度が高くなる程度が大きい可能性が高い。

【 1 1 8 4 】

次に、図 1 0 4 (C) に示すように、保留が一つ消化され、第 1 特図の保留が 3 つたまった状態である。つまり、保留アイコン 9 C (当該変動に対応する当該変動アイコン) と第 1 特図保留の 1 個目、2 個目、3 個目にそれぞれ対応する保留アイコン 9 A が表示された状態である。青色 (ハッチング 1) の保留は、第 1 特図保留の 3 個目に対応する保留アイコン 9 A 3 となっている。

【 1 1 8 5 】

次に、図 1 0 4 (D) に示すように、「危」の文字が表示されている爆弾画像 I T 1 が表す爆弾が爆発 I T 1 1 する演出をおこなう。保留表示領域で爆発 I T 1 1 をおこない、

10

20

30

40

50

保留アイコン 9 C と保留アイコン 9 A の 3 つを覆い隠す。ここで消化される爆弾は 1 つ目の爆弾であり、この爆弾画像 I T 1 が消化された後、爆弾画像 I T 2 が移動し、爆弾画像 I T 1 の位置に表示される。

【 1 1 8 6 】

次に、図 1 0 4 (E) に示すように、爆発が終わり、保留アイコン 9 A 3 は、期待度が 5 の青色 (ハッチング 1) から期待度が 5 0 の赤色 (ハッチング 3) に変化している。これにより、特図抽選の当たりの期待度が青色のときよりも高くなっている。また、図 1 0 2 (D) に示すように「危」の文字が表示されていない爆弾が消化用されたときは、緑色 (ハッチング 2) に変化したが、図 1 0 4 (D) では、「危」の文字が表示されている爆弾が消化され、赤色 (ハッチング 3) に変化した。つまり、「危」の文字が表示された態様の爆弾と通常の態様の爆弾では、爆弾が消化され、変化する保留の態様が異なり、当たりの期待度が高くなる程度が異なる。

10

【 1 1 8 7 】

その後、図 1 0 4 (F) に示すように、赤色 (ハッチング 3) の保留は、シフト移動を繰り返し、保留アイコン 9 A 1 (第 1 特図保留の 1 個目に対応する保留) が保留アイコン 9 C (当該変動に対応する当該変動アイコン) となるところである。移動した後は、保留表示領域には、赤色 (ハッチング 3) の保留アイコン 9 C のみが表示される。ここでは、変動開始時であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、停止している。

【 1 1 8 8 】

次に、図 1 0 4 (G) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動が開始される。

20

【 1 1 8 9 】

次に、図 1 0 4 (H) に示すように、爆弾画像 I T 1 が表す爆弾が爆発 I T 1 1 をおこなう。保留表示領域で爆発 I T 1 1 をおこない、保留アイコン 9 C を覆い隠す。この爆弾 I T 1 が消化された後、爆弾画像 I T 1 はなくなる。

【 1 1 9 0 】

次に、図 1 0 4 (I) に示すように、爆発が終わり、保留アイコン 9 C は、期待度が 5 0 の赤色 (ハッチング 3) から期待度が 1 0 0 の金色 (ハッチング 4) に変化している。これにより、特図抽選の当たりの期待度が赤色のときよりも高くなっている。なお、金色の保留アイコン 9 C に対応する当該変動の特図抽選は、期待度が 1 0 0 であるため、当たりが確定したことを示す。

30

【 1 1 9 1 】

[効果例]

以下に、期待度アップアイテム演出 1 ~ 3 の効果例を示す。

【 1 1 9 2 】

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、「期待度アップアイテム演出 1」、「期待度アップアイテム演出 3」に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示画面 7 a を備え、複数種類の画像のうちの一つは、爆弾画像 I T 1 であり、複数種類の画像のうちの一つは、特図抽選または普図抽選における当たりの期待度を示唆する保留アイコン 9 A 4 であり、爆弾画像 I T 1、I T 2 と、保留アイコン 9 A 4 とが表示される第 1 の演出 (図 1 0 2 (B)) と、第 1 の演出 (図 1 0 2 (B)) の後、爆弾画像 I T 1、I T 2 のうちの一つである爆弾画像 I T 1 が消化され、表示されている保留アイコン 9 A 4 の態様を当たりの期待度がより高い態様に変化させる第 2 の演出 (図 1 0 2 (C)、(D)) と、第 2 の演出 (図 1 0 2 (C)、(D)) の後、残って表示されている爆弾画像 I T 1 のうちの一つが消化され、第 2 の演出 (図 1 0 4 (D)、(E)) で態様に変化した保留アイコン 9 C またはテロップ予告のテロップ Y K 1 の態様を当たりの期待度がより高い態様に変化させる第 3 の演出 ((図 1 0 4 (H)、(I))、(図 1 0 2 (G)、(H))) と、を実行可能である。この構成によれば、当たりの期待度がより高い態様に変化させる演出がおこなわれることを事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【 1 1 9 3 】

50

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、「期待度アップアイテム演出 1」、「期待度アップアイテム演出 2」に示すように、第 1 の演出（図 102（B））の後、爆弾画像 IT 1 が表示された状態で、さらに新たな爆弾画像 IT 2 が追加表示される第 4 の演出（図 103（B））を実行可能である。この構成によれば、当たりの期待度がより高い態様に変化させる演出がおこなわれることを事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1194】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、「期待度アップアイテム演出 3」に示すように、第 2 の演出（図 104（D）、（E））は、第 1 の演出（図 104（B））とは異なる変動中に 10
実行される。この構成によれば、当たりの期待度がより高い態様に変化させる演出がおこなわれることを事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1195】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、「期待度アップアイテム演出 1」に示すように、第 2 の演出（図 102（C）、（D））において、保留アイコン 9A4 の態様が変わるとは、保留アイコン 9A4 の色が変わることである。この構成によれば、当たりの期待度がより高い態様に変化させる演出がおこなわれることを事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1196】

20

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、「期待度アップアイテム演出 1」、「期待度アップアイテム演出 3」に示すように、第 1 の演出（図 104（B））では、爆弾画像 IT 1 と爆弾画像 IT 2 は互いに異なる態様で表示される場合があり、第 2 の演出（図 104（D）、（E））において、消化される爆弾画像 IT 1 の態様によって、保留アイコン 9A3 の態様の变化（青色から赤色）と、「期待度アップアイテム演出 1」の保留アイコン 9A4 の態様の变化（青色から緑色）とで、当たりの期待度が高くなる程度が異なる。

【1197】

〔変形例〕

以下に、期待度アップアイテム演出 1～3 の変形例を示す。

30

【1198】

〔変形例 1〕

上記実施形態では、爆弾を表す爆弾画像を 2 つ表示し、当たりの期待度がより高い態様に変化させる演出が 2 回おこなわれるとしたが、爆弾画像は 2 つでなくてもよい。例えば、1 つや、3 つ以上であってもよい。

【1199】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、当たりの期待度は、特図抽選の当たりの期待度としたが、普図抽選の当たりの期待度としてもよい。

【1200】

40

〔変形例 3〕

上記実施形態では、保留は、第 1 特図の保留であるとしたが、第 2 特図の保留であってもよい。

【1201】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、さらに爆弾が追加表示された後の当たりの期待度がより高い態様に変化させる演出は、追加表示されなかった場合の演出と異なっているが、追加表示された後の演出と追加表示されなかった場合の演出は、互いに同じ演出もおこなわれるとしてもよい。

【1202】

50

〔変形例 5〕

上記実施形態では、爆弾が消化されたとき、2つ目の爆弾が1つ目の爆弾の位置に移動するとしたが、2つ目の爆弾が1つ目の爆弾の位置に移動せず、2つ目の位置で消化されるのを待ってもよい。

【1203】

〔変形例 6〕

上記実施形態では、爆弾画像が追加表示された変動と消化される変動とは別の変動としたが、同一の変動であってもよい。

【1204】

〔変形例 7〕

上記実施形態では、爆弾は契機なく表示されるとしたが、特定の装飾図柄が停止したことを契機に表示されるとしてもよい。

【1205】

〔変形例 8〕

上記実施形態では、爆弾は表示されたら爆発するとしたが、爆弾が表示されても爆発せず消える場合があるとしてもよい。

【1206】

〔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 F 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、所定画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特図抽選または普図抽選における当たりの期待度を示唆する示唆画像であり、

複数の前記所定画像と、前記示唆画像とが表示される第1の演出と、

前記第1の演出の後、複数の前記所定画像のうちの1つが消化され、表示されている前記示唆画像の態様を当たりの期待度がより高い態様に変化させる第2の演出と、

前記第2の演出の後、残って表示されている前記所定画像のうちの1つが消化され、前記第2の演出で態様に変化した示唆画像または前記態様に変化した示唆画像とは異なる示唆画像の態様を当たりの期待度がより高い態様に変化させる第3の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 F 1 - 2〕

態様 F 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出の後、前記所定画像が表示された状態で、さらに新たな前記所定画像が追加表示される第4の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 F 1 - 3〕

態様 F 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第2の演出は、前記第1の演出とは異なる変動中に実行される、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 F 1 - 4〕

態様 F 1 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第2の演出において、前記示唆画像の態様に変化するのは、前記示唆画像の色が変化することである、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 F 1 - 5〕

態様 F 1 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記複数の所定画像は互いに異なる態様で表示される場合があり

、

10

20

30

40

50

前記第 2 の演出及び前記第 3 の演出において、消化される前記所定画像の態様によって、前記示唆画像の態様の变化で、当たりの期待度が高くなる程度が異なる、ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 0 7 】

以下に図 1 0 5 ~ 図 1 0 7 を用いて数値合計演出 1 ~ 5 について説明する。この数値合計演出 1 ~ 5 は、装飾図柄の変動演出において実行される。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、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 1 2 0 8 】

10

[数値合計演出 1]

図 1 0 5 は、数値合計演出 1 を説明するための図である。数値合計演出 1 は、表示画面 7 a において当たり遊技がおこなわれることが決まった変動中に、変動後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球の数を示唆する演出である。ボタン押下のたびに、数値が表示され、最後のボタン押下で、表示されている数値を合計した数値以上の数値を表示し、変動後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球の数を示唆する。

【 1 2 0 9 】

まず、図 1 0 5 (A) に示すように、変動中で、左装飾図柄 8 L が「 7 」、中装飾図柄 8 C が「 7 」、右装飾図柄 8 R が「 7 」で仮停止している。つまり、当たっており、変動終了後に当たり遊技がおこなわれることが決まっている。また、第 1 特図の保留の保留アイコン 9 A と当該変動の保留アイコン 9 C (当該変動アイコンともいう) が表示されている。保留 4 の状態である。保留 4 の状態でなくてもよい。保留アイコン 9 B が表示されていてもよい。

20

【 1 2 1 0 】

次に、図 1 0 5 (B) に示すように、「いくつ獲得できるかな！」のテロップ T R 1 が表示され、変動終了後におこなわれる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表示する演出が始まることを示す。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は縮小され、表示画面 7 a の右下に表示される。

【 1 2 1 1 】

次に、図 1 0 5 (C) に示すように、演出ボタン 6 3 を連打することを促す画像 B T N 1 とその連打ができる制限時間を表す画像 T M 1 が表示される。演出ボタン 6 3 を連打することを促す画像 B T N 1 には、連打を促すため「連打」の文字が付されている。制限時間を表す画像 T M 1 は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

30

【 1 2 1 2 】

次に、図 1 0 5 (D) に示すように、数値「 5 」 S T 1 が表示されている。この数値「 5 」 S T 1 は、演出ボタン 6 3 を押下したことにより表示された画像である。連打ができる制限時間を表す画像 T M 1 では、バーがなくなっておらず、まだ制限時間があることを示している。なお、この連打ができる期間は演出ボタン 6 3 が押下された直後に演出ボタン 6 3 が押下されても押下が無効になる期間をもうけてもよい。

40

【 1 2 1 3 】

次に、図 1 0 5 (E) に示すように、数値「 5 」 S T 1、数値「 8 」 S T 2、数値「 5 」 S T 3、数値「 1 2 」 S T 4、数値「 1 0 」 S T 5 が表示されている。演出ボタン 6 3 を 5 回押下した状態であり、数値 S T 1 ~ S T 5 は演出ボタン 6 3 の押下ごとに表示された画像である。なお、この各数値はすべて異なってもよいし、全て同じであってもよい。さらに、1 回の演出ボタン 6 3 の押下で 2 つ以上の数値画像が表示されてもよい。また、連打ができる制限時間を表す画像 T M 1 では、バーがなくなっておらず、まだ制限時間があることを示している。

【 1 2 1 4 】

次に、図 1 0 5 (F) に示すように、その後も演出ボタン 6 3 の押下を続け、さらに、

50

数値「8」ST6、数値「5」ST7、数値「8」ST8が押下ごとに表示されている。また、連打ができる制限時間を表す画像TM1では、バーがなくなっており、制限時間がなくなり、以降は演出ボタン63を押下しても数値が表示されないことを示している。

【1215】

次に、図105(G)に示すように、演出ボタン63を連打できる期間は終了しているため、演出ボタン63を連打することを促す画像BTN1は消える。

【1216】

次に、図105(H)に示すように、演出ボタン63を押下することを促す画像BTN2とその押下ができる制限時間を表す画像TM2が表示される。演出ボタン63を押下することを促す画像BTN2には、押下を促すため「押せ!」の文字が付されている。制限時間を表す画像TM2は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

10

【1217】

次に、図105(I)に示すように、押下ごとに表示された数値ST1~ST8が消され、数値「800」ST100が表示されている。なお、数値ST1~ST8は表示されたままであってもよい。この数値「800」ST100は、演出ボタン63を押下したことにより表示された画像である。この画像の数値「800」は、変動終了後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表示している。なお、ここで表示される数値ST100(800)は、連打中に表示された数値ST1~ST8(5、8、5、12、10、8、5、8)の合計値以上である。また、保留内にも当たりが含まれている場合は、その保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めた数値を表示する。なお、保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めなくてもよい。

20

【1218】

次に、図105(J)に示すように、変動が終了し、左装飾図柄8Lが「7」、中装飾図柄8Cが「7」、右装飾図柄8Rが「7」で確定停止している。変動が終了したことを示している。

【1219】

次に、図105(K)に示すように、当たり遊技に移行し、テロップ「大当たり!」TR2が表示され、大当たり遊技が開始される。

【1220】

30

[数値合計演出2]

図106は、数値合計演出2、3、4を説明するための図である。図106(A)~(H)の演出は、数値合計演出2であり、表示画面7aにおいて当たり遊技がおこなわれることが決まった変動中に、変動後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球の数を示唆する演出である。順次、数値が表示され、所定時間経過後、表示されている数値を合計した数値以上の数値を表示し、変動後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球の数を示唆する。

【1221】

数値合計演出2であるが、図106(A)に示すように、変動中で、左装飾図柄8Lが「7」、中装飾図柄8Cが「7」、右装飾図柄8Rが「7」で仮停止している。つまり、当たっており、変動終了後に当たり遊技がおこなわれることが決まっている。また、第1特図の保留の保留アイコン9Aと当該変動の保留アイコン9C(当該変動アイコンともいう)が表示されている。保留4の状態である。保留4の状態でなくてもよい。保留アイコン9Bが表示されていてもよい。

40

【1222】

次に、図106(B)に示すように、「いくつ獲得できるかな!」のテロップTR1が表示され、変動終了後におこなわれる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表示する演出が始まることを示す。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは縮小され、表示画面7aの右下に表示される。

【1223】

次に、図106(C)に示すように、「いくつ獲得できるかな!」のテロップTR1が

50

消され、数値「5」ST1が表示されている。

【1224】

次に、図106(D)に示すように、数値「5」ST1、数値「8」ST2、数値「5」ST3、数値「12」ST4、数値「10」ST5が表示されている。これらの数値の画像は、順に表示された画像である。なお、同時に2つ以上の数値が表示されてもよい。

【1225】

次に、図106(E)に示すように、その後も、数値「8」ST6、数値「5」ST7、数値「8」ST8が表示されている。

【1226】

次に、図106(F)に示すように、押下ごとに表示された数値ST1～ST8が消され、数値「800」ST100が表示されている。なお、数値ST1～ST8は表示されたままであってもよい。この画像の数値「800」は、変動終了後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表している。なお、ここで表示される数値ST100(800)は、表示された数値ST1～ST8(5、8、5、12、10、8、5、8)の合計値以上である。また、保留内にも当たりが含まれている場合は、その保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めた数値を表示する。なお、保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めなくてもよい。

【1227】

次に、図106(G)に示すように、変動が終了し、左装飾図柄8Lが「7」、中装飾図柄8Cが「7」、右装飾図柄8Rが「7」で確定停止している。変動が終了したことを示している。

【1228】

次に、図106(H)に示すように、当たり遊技に移行し、テロップ「大当たり！」TR2が表示され、大当たり遊技が開始される。

【1229】

[数値合計演出3]

図106(I)の演出は、数値合計演出3であり、図106(A)～(H)の演出の他の例として、1つずつ2つの数値が表示され、所定時間経過後、表示されている数値を合計した数値以上の数値を表示する演出である。

【1230】

数値合計演出3であるが、上述した図106(A)～(H)の演出の他の例として、1つずつ2つの数値が表示され、所定時間経過後、表示されている数値を合計した数値以上の数値を表示する演出である。図106(I)で説明する。

【1231】

本実施例は、上述した数値合計演出2の演出と、図106(A)～(C)は共通であり、図106(C)の後、図106(I)となる。図106(A)～(C)の説明は省略する。

【1232】

図106(I)に示すように、数値「5」ST1、数値「8」ST2が表示されている。2つの数値が表示されている。これらの数値の画像は、順に表示された画像である。

【1233】

その後は、表示された数値「5」ST1、数値「8」ST2が消され、数値「800」ST100が表示され、上述した図106(A)～(H)の演出の図106(F)以降と共通であるため、説明を省略する。

【1234】

[数値合計演出4]

図106(J)～(L)の演出は、数値合計演出4であり、上述した「数値合計演出1」の演出の他の例として、ボタン押下のたびに、1つずつ2つの数値が表示され、最後のボタン押下で、表示されている数値を合計した数値以上の数値を表示する演出である。

【1235】

10

20

30

40

50

数値合計演出 4 であるが、上述した「数値合計演出 1」の演出の他の例として、ボタン押下のたびに、1 つずつ 2 つの数値が表示され、その後のボタン押下で、表示されている数値を合計した数値以上の数値を表示する演出である。図 106 (J) ~ (L) で説明する。

【1236】

本実施例は、上述した「数値合計演出 1」の演出と、図 105 (A)、(B) は共通であり、図 105 (B) の後、図 106 (J) となる。図 105 (A)、(B) の説明は省略する。

【1237】

図 105 (B) の後、図 106 (J) に示すように、演出ボタン 63 を連打することを促す画像 B T N 1 とその連打ができる制限時間を表す画像 T M 1 が表示される。演出ボタン 63 を連打することを促す画像 B T N 1 には、連打を促すため「連打」の文字が付されている。制限時間を表す画像 T M 1 は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

10

【1238】

次に、図 106 (K) に示すように、数値「5」S T 1 が表示されている。この数値「5」S T 1 は、演出ボタン 63 を押下したことにより表示された画像である。連打ができる制限時間を表す画像 T M 1 では、バーがなくなっておらず、まだ制限時間があることを示している。

20

【1239】

次に、図 106 (L) に示すように、数値「5」S T 1 と数値「8」S T 2 とが表示されている。この数値「8」S T 2 は、数値「5」S T 1 が表示された後、さらに、演出ボタン 63 を押下したことにより表示された画像である。連打ができる制限時間を表す画像 T M 1 では、バーがなくなり、制限時間がなくなったことを示している。

【1240】

その後は、演出ボタン 63 を押下することを促す画像 B T N 2 とその押下ができる制限時間を表す画像 T M 2 が表示される。演出ボタン 63 を押下することを促す画像 B T N 2 には、押下を促すため「押せ！」の文字が付されている。制限時間を表す画像 T M 2 は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

30

【1241】

次に、図 105 (I) に示すように、押下ごとに表示された数値 S T 1、S T 2 が消され、数値「800」S T 100 が表示されている。なお、数値 S T 1、S T 2 は表示されたままであってもよい。この数値「800」S T 100 は、演出ボタン 63 を押下したことにより表示された画像である。この画像の数値「800」は、変動終了後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表している。なお、ここで表示される数値 S T 100 (800) は、連打中に表示された数値 S T 1、S T 2 (5、8) の合計値以上である。また、保留内にも当たりが含まれている場合は、その保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めた数値を表示する。なお、保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めなくてもよい。

40

【1242】

その後は、上述した「数値合計演出 1」の演出の図 105 (J)、(H) と共通であるため、説明を省略する。

【1243】

[数値合計演出 5]

図 107 は、数値合計演出 5 を説明するための図である。数値合計演出 5 は、当たり遊技終了前に、当たり終了後に始まる時短状態の変動回数を示唆する演出である。ボタン押下のたびに、数値が表示され、最後のボタン押下で、表示されている数値を合計した数値を表示し、当たり終了後に始まる時短状態の変動回数を示唆する。

50

【 1 2 4 4 】

まず、図 1 0 7 (A) に示すように、当たり遊技の終了インターバル中であり、テロップ「大当たり終了」TR 3 が表示され、当たり遊技が終了することを示している。

【 1 2 4 5 】

次に、図 1 0 7 (B) に示すように、「時短を獲得しろ！」のテロップTR 4 が表示され、当たり遊技終了後におこなわれる時短状態の変動回数を表示する演出が始まることを示す。

【 1 2 4 6 】

次に、図 1 0 7 (C) に示すように、演出ボタン 6 3 を連打することを促す画像BTN 1 とその連打ができる制限時間を表す画像TM 1 が表示される。演出ボタン 6 3 を連打することを促す画像BTN 1 には、連打を促すため「連打」の文字が付されている。制限時間を表す画像TM 1 は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

【 1 2 4 7 】

次に、図 1 0 7 (D) に示すように、数値「1」ST 1 が表示されている。この数値「1」ST 1 は、演出ボタン 6 3 を押下したことにより表示された画像である。連打ができる制限時間を表す画像TM 1 では、バーがなくなっておらず、まだ制限時間があることを示している。なお、この連打ができる期間は演出ボタン 6 3 が押下された直後に演出ボタン 6 3 が押下されても押下が無効になる期間をもうけてもよい。

【 1 2 4 8 】

次に、図 1 0 7 (E) に示すように、数値「1」ST 1、数値「1」ST 2、数値「2」ST 3、数値「1」ST 4、数値「3」ST 5 が表示されている。演出ボタン 6 3 を 5 回押下した状態であり、数値ST 1 ~ ST 5 は演出ボタン 6 3 の押下ごとに表示された画像である。なお、この各数値はすべて異なってもよいし、全て同じであってもよい。さらに、1 回の演出ボタン 6 3 の押下で 2 つ以上の数値画像が表示されてもよい。また、連打ができる制限時間を表す画像TM 1 では、バーがなくなっておらず、まだ制限時間があることを示している。

【 1 2 4 9 】

次に、図 1 0 7 (F) に示すように、その後も演出ボタン 6 3 の押下を続け、さらに、数値「5」ST 6、数値「1」ST 7、数値「2」ST 8 が押下ごとに表示されている。また、連打ができる制限時間を表す画像TM 1 では、バーがなくなっており、制限時間がなくなり、以降は演出ボタン 6 3 を押下しても数値が表示されないことを示している。

【 1 2 5 0 】

次に、図 1 0 7 (G) に示すように、演出ボタン 6 3 を連打できる期間は終了しているため、演出ボタン 6 3 を連打することを促す画像BTN 1 は消える。

【 1 2 5 1 】

次に、図 1 0 7 (H) に示すように、演出ボタン 6 3 を押下することを促す画像BTN 2 とその押下ができる制限時間を表す画像TM 2 が表示される。演出ボタン 6 3 を押下することを促す画像BTN 2 には、押下を促すため「押せ！」の文字が付されている。制限時間を表す画像TM 2 は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

【 1 2 5 2 】

次に、図 1 0 7 (I) に示すように、押下ごとに表示された数値ST 1 ~ ST 8 が消され、数値「50」ST 2 0 0 が表示されている。なお、数値ST 1 ~ ST 8 は表示されたままであってもよい。この数値「50」ST 2 0 0 は、演出ボタン 6 3 を押下したことにより表示された画像である。この画像の数値「50」は、当たり終了後に始まる時短状態の変動回数を表している。なお、ここで表示される数値ST 2 0 0 (5 0) は、連打中に表示された数値ST 1 ~ ST 8 (1、1、2、1、3、5、1、2) の合計値以上である。

【 1 2 5 3 】

10

20

30

40

50

次に、図 107 (J) に示すように、「時短 50 回」のテロップ T R 5 が表示され、当たり遊技終了後におこなわれる時短状態の変動回数は 50 回であることを示す。

【 1 2 5 4 】

次に、図 105 (K) に示すように、当たり遊技から時短状態へ移行し、時短状態で変動が開始される。この時短状態は、50 回は継続される。なお、50 回以上継続してもよい。

【 1 2 5 5 】

[効果例]

以下に、数値合計演出 1 ~ 5 の効果例を示す。

【 1 2 5 6 】

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、「数値合計演出 1」に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示画面 7 a を備え、複数種類の画像のうちの一つは、数値「5」S T 1 であり、複数種類の画像のうちの一つは、数値「8」S T 2 であり、複数種類の画像のうちの一つは、数値「800」S T 100 であり、数値「5」S T 1 が表示される第 1 の演出 (図 105 (D)) と、第 1 の演出 (図 105 (D)) の後、数値「5」S T 1 が表示された状態で、さらに数値「8」S T 2 が追加表示される第 2 の演出 (図 105 (E)) と、第 2 の演出 (図 105 (E)) の後、数値「800」S T 100 が表示される第 3 の演出 (図 105 (I)) と、を実行可能であり、数値「800」S T 100 の数値は、数値「5」S T 1 の数値と数値「8」S T 2 の数値との合計以上の数値である。この構成によれば、当たり遊技により獲得できる遊技球数を事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 2 5 7 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、「数値合計演出 1」に示すように、さらに、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 3 を備え、複数種類の画像のうちの一つは、演出ボタン 6 3 の外観を表し連打することを促す画像 B T N 1 であり、複数種類の画像のうちの一つは、演出ボタン 6 3 の外観を表し押下することを促す画像 B T N 2 であり、第 1 の演出 (図 105 (D)) 及び第 2 の演出 (図 105 (E)) は、演出ボタン 6 3 を連打することを促す画像 B T N 1 が表示された状態で、演出ボタン 6 3 が操作されると、おこなわれ、第 3 の演出 (図 105 (I)) は、演出ボタン 6 3 を押下することを促す画像 B T N 2 が表示された状態で、演出ボタン 6 3 が操作されると、おこなわれる。この構成によれば、当たり遊技により獲得できる遊技球数を事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 2 5 8 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、「数値合計演出 1」に示すように、数値「8」S T 2 は、数値「5」S T 1 の数値とは異なる。この構成によれば、当たり遊技により獲得できる遊技球数を事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 2 5 9 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、「数値合計演出 1」に示すように、数値「800」S T 100 の数値は、当該変動の特図抽選が当たりであった場合の当たり遊技において獲得できる遊技球の数と、保留されている特図抽選が当たりであった場合の当たり遊技において獲得できる遊技球の数と、の合計数を表す数値である (図 105 (I)) 。この構成によれば、当たり遊技により獲得できる遊技球数を事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 2 6 0 】

[変形例]

以下に、数値合計演出 1 ~ 5 の変形例を示す。

【 1 2 6 1 】

[変形例 1]

上記実施形態では、演出ボタン 6 3 を連打することを促す画像 B T N 1 と演出ボタン 6 3 を押下することを促す画像 B T N 2 は異なる画像としたが、同じ画像であってもよい。

【 1 2 6 2 】

[変形例 2]

上記実施形態では、演出ボタン 6 3 を連打することを促す画像 B T N 1 が表示された状態で演出ボタン 6 3 を押下すると、押下するたびに数値画像が表示されるとしたが、数値画像が表示されない場合があってもよい。

【 1 2 6 3 】

[変形例 3]

上記実施形態では、変動終了後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表す画像の数値「800」は、一旦表示された後に、一旦表示された数値以上の数値を表す数値画像を表示してもよい。

【 1 2 6 4 】

[変形例 4]

上記実施形態では、「数値合計演出 1 ~ 4」は、当たり遊技前の変動中におこなわれるとしたが、当たり遊技中におこなわれるとしてもよい。

【 1 2 6 5 】

[変形例 5]

上記実施形態では、「数値合計演出 5」は、時短状態前の当たり遊技中におこなわれるとしたが、当たり遊技後の時短状態に移行した後の変動中におこなわれるとしてもよい。

【 1 2 6 6 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 E 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、第 1 の数値画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第 2 の数値画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第 3 の数値画像であり、
前記第 1 の数値画像が表示される第 1 の演出と、
前記第 1 の演出の後、前記第 1 の数値画像が表示された状態で、さらに前記第 2 の数値画像が追加表示される第 2 の演出と、
前記第 2 の演出の後、前記第 3 の数値画像が表示される第 3 の演出と、を実行可能であり、
前記第 3 の数値画像の数値は、前記第 1 の数値画像の数値と前記第 2 の数値画像の数値との合計以上の数値である、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 2 - 2]

態様 E 2 - 1 に記載の遊技機は、さらに、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第 1 の操作手段画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第 2 の操作手段画像であり、
前記第 1 の演出及び前記第 2 の演出は、前記第 1 の操作手段画像が表示された状態で、前記操作手段が操作されると、おこなわれ、
前記第 3 の演出は、前記第 2 の操作手段画像が表示された状態で、前記操作手段が操作されると、おこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

〔 態様 E 2 - 3 〕

態様 E 2 - 1 または態様 E 2 - 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の数値画像の数値は、前記第 1 の数値画像の数値とは異なる、
ことを特徴とする遊技機。

〔 態様 E 2 - 4 〕

態様 E 2 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の数値画像の数値は、当該変動の特図抽選が当たりであった場合の当たり遊技において獲得できる遊技球の数と、保留されている特図抽選が当たりであった場合の当たり遊技において獲得できる遊技球の数と、の合計数を表す数値である、

ことを特徴とする遊技機。

10

【 1 2 6 7 】

以下に図 1 0 8 ~ 図 1 1 0 を用いて保留先読み演出 1 ~ 3 について説明する。この保留先読み演出 1 ~ 3 は、当たり遊技中において実行される。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、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 1 2 6 8 】

〔 保留先読み演出 1 〕

図 1 0 8 は、保留先読み演出 1 を説明するための図である。保留先読み演出 1 は、表示画面 7 a において大当たり遊技中の演出をおこなっているときに、遊技球が大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5 の一方、または両方、図 1 0 8 ~ 図 1 1 0 において同様）に入球するたびに、入球したことを表す画像を表示画面 7 a において表示し、その画像で特図抽選の当たりの期待度を示唆し、その後、その画像が消える演出である。また、入球したことを表す画像とは別の画像を入球したことを表す画像と同じ色で表示し、その画像でも特図抽選の当たりの期待度を示唆する。なお、大入賞口が 2 個ある場合は、両方の大入賞口でもよいし、どちらかの入賞口でもよい（図 1 0 8 ~ 図 1 1 0 において同様）。

20

【 1 2 6 9 】

この大当たり遊技中に、キャラクタ C R A とキャラクタ C R B が対決をおこない、キャラクタ C R A の勝敗によって、保留されている特図抽選を大当たり中に報知する。キャラクタ C R A が勝利した場合は、保留されている特図抽選に当たりがあることが確定し、キャラクタ C R A が敗北した場合は、保留されている特図抽選に当たりがあることが確定しない。本実施例では、1 ラウンド目でキャラクタ C R A とキャラクタ C R B が対峙する演出をおこない、2 ラウンド目でキャラクタ C R A とキャラクタ C R B の対決結果を表示する演出をおこなう。なお、これらの演出をおこなうラウンド数は、異なるラウンド数でもよい。

30

【 1 2 7 0 】

まず、図 1 0 8 (A) に示すように、大当たり開始インターバルで「大当たり！」テロップ T R 1 が表示され、大当たり遊技が始まることが報知される。保留アイコン 9 A が表示されている。なお、保留アイコン 9 B を表示してもよいし、すべての保留アイコンを表示しなくてもよい（図 1 0 8 ~ 図 1 1 0 において同様）。

40

【 1 2 7 1 】

次に、図 1 0 8 (B) に示すように、表示画面 7 a の右上に、ラウンド数を表す「1 R」のラウンド数表示 T R R が表示され、1 ラウンドが始まる。つまり、大入賞口が開放される。大入賞口の開放に伴い、大入賞口に遊技球が入球可能な状態になる。また、表示画面 7 a の中央部では、キャラクタ C R A とキャラクタ C R B が表示され、対峙している。キャラクタ C R A の剣の先には剣の強さを表すエフェクト K S G が付いている。この時点では、キャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G は、白色（ハッチングなし）である。なお、このエフェクト K S G の色で大当たりの期待度を示唆する。詳細は後述する。

【 1 2 7 2 】

50

キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gは、赤色が1番目に強く、緑色が2番目に強く、青色が3番目に強く、白色が4番目に強い(1番弱い)。図108(L)に示すように、白色はハッチングなし、青色はハッチング1、緑色はハッチング2、赤色はハッチング3、で表している。また、大当たりの期待度(信頼度ともいう)としては、白色の場合は10であり、青色の場合は20であり、緑色の場合は30であり、赤色の場合は50である。なお、図108~図110において同様である。

【1273】

次に、図108(C)では、大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像N G Zが表示される。この画像N G Zは、表示画面7aの大入賞口に近い位置で表示が行われる。この画像N G Zは、青色(ハッチング1)で表示が行われている。なお、大入賞口に近い位置でなくてもよい。この時点では、キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gは、白色(ハッチングなし)である。なお、この入球したことを表す画像N G Zの色で大当たりの期待度を示唆する。詳細は後述する。

10

【1274】

入球したことを表す画像N G Zは、赤色が1番目に強く、緑色が2番目に強く、青色が3番目に強く、白色が4番目に強い(1番弱い)。図108(L)に示すように、白色はハッチングなし、青色はハッチング1、緑色はハッチング2、赤色はハッチング3、で表している。また、大当たりの期待度(信頼度ともいう)としては、白色の場合は10であり、青色の場合は20であり、緑色の場合は30であり、赤色の場合は50である。なお、図108~図110において同様である。

20

【1275】

次に、図108(D)では、入球したことを表す画像N G Zが表示画面7a全体に表示されている。つまり、表示画面7a全体的に青色(ハッチング1)で表示されている。徐々に広がって全体に表示されてもよいし、一瞬で全体に表示されてもよい。

【1276】

次に、図108(E)では、表示画面7a全体に表示されている青色(ハッチング1)の画像N G Zがフェードアウトをおこない、青色(ハッチング1)が薄くなっていく。キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gは、すでに、白色(ハッチングなし)から青色(ハッチング1)に変化している。本実施例では、入球したことを表す画像N G Zが表示画面7a全体に表示されたとき、キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gの色が画像N G Zと同じ色に変化したように演出をおこなっているが、入球に伴い入球したことを表す画像N G Zが表示されたとき、キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gの色が画像N G Zと同じ色に変化したように演出をおこなってもよい。

30

【1277】

次に、図108(F)では、入球したことを表す画像N G Zのフェードアウトが完了している。キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gの色は青色(ハッチング1)のままである。

【1278】

次に、図108(G)では、新たに大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像N G Zが新たに表示される。この画像N G Zは、緑色(ハッチング2)で表示が行われている。この時点では、キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gは、青色(ハッチング1)である。

40

【1279】

次に、図108(H)では、入球したことを表す画像N G Zが表示画面7a全体に表示されている。つまり、表示画面7a全体的に緑色(ハッチング2)で表示されている。

【1280】

次に、図108(I)では、表示画面7a全体に表示されている緑色(ハッチング2)の画像N G Zがフェードアウトをおこない、緑色(ハッチング2)が薄くなっていく。キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gは、すでに、青色(ハッチング1)から緑色(ハッチング2)に変化している。

50

【 1 2 8 1 】

次に、図 1 0 8 (J) では、入球したことを表す画像 N G Z のフェードアウトが完了している。キャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G の色は緑色 (ハッチング 2) のままである。

【 1 2 8 2 】

この後も、新たに大入賞口に遊技球が入球するたびに、入球したことを表す画像 N G Z が表示され、画像 N G Z がフェードアウトにより消える。入球したことを表す画像 N G Z が異なる色 (例えば赤色) で表示されることもある。また、入球したことを表す画像 N G Z が異なる色で表示されたことに伴い、キャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G の色が異なる色で表示されることもある。これを繰り返した後、1 ラウンドは終了する。

10

【 1 2 8 3 】

次に、図 1 0 8 (K) では、2 ラウンドへ移行している。表示画面 7 a の右上に、ラウンド数を表す「 2 R 」のラウンド数表示 T R R が表示され、2 ラウンドが始まっている。キャラクタ C R A とキャラクタ C R B が対決する演出をおこなった後、「勝利」のテロップ T R 2 が表示され、キャラクタ C R A が勝利したことを表している。これにより、保留されている特図抽選に当たりがあることが確定している。

【 1 2 8 4 】

[保留先読み演出 2]

図 1 0 9 は、保留先読み演出 2 を説明するための図である。保留先読み演出 2 は、表示画面 7 a において大当たり遊技中の演出をおこなっているときに、遊技球が大入賞口に入球するたびに、入球したことを表す画像を表示画面 7 a において表示するが、入球したことを表す画像が表示されているときに、新たな遊技球が大入賞口に入球した場合の演出である。

20

【 1 2 8 5 】

まず、図 1 0 9 (A) に示すように、表示画面 7 a の右上に、ラウンド数を表す「 1 R 」のラウンド数表示 T R R が表示され、1 ラウンドが始まる。つまり、大入賞口が開放される。大入賞口の開放に伴い、大入賞口に遊技球が入球可能な状態になる。また、表示画面 7 a の中央部では、キャラクタ C R A とキャラクタ C R B が表示され、対峙している。キャラクタ C R A の剣の先には剣の強さを表すエフェクト K S G が付いている。この時点では、キャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G は、白色 (ハッチングなし) である。

30

【 1 2 8 6 】

次に、図 1 0 9 (B) では、大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像 N G Z が表示される。この画像 N G Z は、表示画面 7 a の大入賞口に近い位置で表示が行われる。この画像 N G Z は、青色 (ハッチング 1) で表示が行われている。この時点では、キャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G は、白色 (ハッチングなし) である。

【 1 2 8 7 】

次に、図 1 0 9 (C) では、入球したことを表す画像 N G Z が表示画面 7 a 全体に広がって表示されていく。つまり、表示画面 7 a 全体的に青色 (ハッチング 1) で表示されていく。なお、一瞬で全体に表示されてもよい。

40

【 1 2 8 8 】

次に、図 1 0 9 (D) では、入球したことを表す画像 N G Z が表示画面 7 a 全体に広がって表示されている。つまり、表示画面 7 a 全体的に青色 (ハッチング 1) で表示されている。

【 1 2 8 9 】

次に、図 1 0 9 (E) では、表示画面 7 a 全体に表示されている青色 (ハッチング 1) の画像 N G Z がフェードアウトをおこない、青色 (ハッチング 1) が薄くなっていく。キャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G は、すでに、白色 (ハッチングなし) から青色 (ハッチング 1) に変化している。

50

【 1 2 9 0 】

次に、図 1 0 9 (F) では、表示画面 7 a 全体に表示されている青色 (ハッチング 1) の画像 N G Z がフェードアウトをおこなっている途中で、新たに大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像 N G Z A が新たに表示される。つまり、フェードアウトしている画像 N G Z に重なって新たな画像 N G Z A が新たに表示される。この画像 N G Z A は、青色 (ハッチング 1) で表示が行われている。本実施例では、画像 N G Z と画像 N G Z A とは、同じ色であるが、異なる色であってもよい。

【 1 2 9 1 】

次に、図 1 0 9 (G) では、表示画面 7 a 全体に表示されている青色 (ハッチング 1) の画像 N G Z がフェードアウトをおこなっている状態であるが、新たに入球したことを表す画像 N G Z A が表示画面 7 a 全体に広がって表示されていく。つまり、表示画面 7 a 全体的に青色 (ハッチング 1) で表示されていく。なお、一瞬で全体に表示されてもよい。

10

【 1 2 9 2 】

次に、図 1 0 9 (H) では、画像 N G Z がフェードアウトを完了し、新たに入球したことを表す画像 N G Z A が表示画面 7 a 全体に広がって表示されている。つまり、表示画面 7 a 全体的に青色 (ハッチング 1) で表示されている。

【 1 2 9 3 】

次に、図 1 0 9 (I) では、表示画面 7 a 全体に表示されている青色 (ハッチング 1) の画像 N G Z A がフェードアウトをおこない、青色 (ハッチング 1) が薄くなっていく。

【 1 2 9 4 】

20

次に、図 1 0 9 (J) では、入球したことを表す画像 N G Z A のフェードアウトが完了している。なお、キャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G の色は青色 (ハッチング 1) である。

【 1 2 9 5 】

[保留先読み演出 3]

図 1 1 0 は、保留先読み演出 3 を説明するための図である。保留先読み演出 3 は、表示画面 7 a において大当たり遊技中の演出をおこなっているときに、遊技球が大入賞口に入球するたびに、入球したことを表す画像を表示画面 7 a において表示し、その画像で特図抽選の当たりの期待度を示唆し、その後、その画像が消える演出である。

【 1 2 9 6 】

30

次に、図 1 1 0 (A) に示すように、表示画面 7 a の右上に、ラウンド数を表す「 1 R 」のラウンド数表示 T R R が表示され、 1 ラウンドが始まる。つまり、大入賞口が開放される。大入賞口の開放に伴い、大入賞口に入球可能な状態になる。

【 1 2 9 7 】

次に、図 1 1 0 (B) では、大入賞口に入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像 N G Z が表示される。この画像 N G Z は、表示画面 7 a の大入賞口に近い位置で表示が行われる。この画像 N G Z は、青色 (ハッチング 1) で表示が行われている。なお、大入賞口に近い位置でなくてもよい。

【 1 2 9 8 】

次に、図 1 1 0 (C) では、青色 (ハッチング 1) で表示されている入球したことを表す画像 N G Z がフェードアウトをおこない、青色 (ハッチング 1) が薄くなっていく。

40

【 1 2 9 9 】

次に、図 1 1 0 (D) では、入球したことを表す画像 N G Z のフェードアウトが完了している。

【 1 3 0 0 】

次に、図 1 1 0 (E) では、新たに大入賞口に入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像 N G Z が新たに表示される。この画像 N G Z は、緑色 (ハッチング 2) で表示が行われている。

【 1 3 0 1 】

次に、図 1 1 0 (F) では、緑色 (ハッチング 2) で表示されている入球したことを表

50

す画像NGZがフェードアウトをおこない、緑色（ハッチング2）が薄くなっていく。

【1302】

次に、図110（G）では、入球したことを表す画像NGZのフェードアウトが完了している。

【1303】

次に、図110（H）では、新たに大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像NGZが新たに表示される。この画像NGZは、緑色（ハッチング2）で表示が行われている。

【1304】

次に、図110（I）では、緑色（ハッチング2）で表示されている入球したことを表す画像NGZがフェードアウトをおこない、緑色（ハッチング2）が薄くなっていく。 10

【1305】

次に、図110（J）では、緑色（ハッチング2）で表示されている入球したことを表す画像NGZがフェードアウトをおこなっている途中で、新たに大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像NGZAが新たに表示される。つまり、フェードアウトしている画像NGZに重なって新たな画像NGZAが新たに表示される。この画像NGZAは、赤色（ハッチング3）で表示が行われている。本実施例では、画像NGZと画像NGZAとは、異なる色であるが、同じ色であってもよい。

【1306】

次に、図110（K）では、緑色（ハッチング2）の画像NGZがフェードアウトを完了し、赤色（ハッチング3）で表示されている入球したことを表す画像NGZAがフェードアウトをおこない、赤色（ハッチング3）が薄くなっていく。 20

【1307】

次に、図110（L）では、入球したことを表す画像NGZAのフェードアウトが完了している。

【1308】

〔効果例〕

以下に、保留先読み演出1～3の効果例を示す。

【1309】

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、「保留先読み演出1」に示すように、当たり遊技中に遊技球が入球可能な大入賞口と、複数種類の画像を表示可能な表示画面7aと、を備え、複数種類の画像のうちの一つは、入球したことを表す画像NGZであり、当たり遊技中、遊技球が大入賞口に入球するたびに画像NGZが表示された後、表示された画像NGZが消える第1の演出（図108（C）～（E）、（G）～（I））を実行可能である。この構成によれば、当たり遊技中に大入賞口へ遊技球が入球するたびに抽選されているかのように演出をすることができ、その結果により、保留先読みをすることができ、興趣の向上を図ることができる。

【1310】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、「保留先読み演出2」に示すように、第1の演出（図109（B）～（H））において入球したことを表す画像NGZが表示された後、入球したことを表す画像NGZがフェードアウトを開始し、新たな遊技球が大入賞口に入球するとフェードアウトしている入球したことを表す画像NGZに重なって新たな入球したことを表す画像NGZAが表示される第2の演出（図109（F）～（H））を実行可能である。この構成によれば、当たり遊技中に大入賞口へ遊技球が入球するたびに抽選されているかのように演出をすることができ、その結果により、保留先読みをすることができ、興趣の向上を図ることができる。

【1311】

〔効果3〕

30

40

50

上記実施形態の遊技機 1 では、「保留先読み演出 1」に示すように、特定の遊技中とは、大当たり遊技中であり、入球したことを表す画像 N G Z は、色によって保留されている特図抽選における当たりの期待度を示唆する（図 108（L））。この構成によれば、大当たり遊技中に大入賞口へ遊技球が入球するたびに抽選されているかのように演出をすることができ、その結果により、保留先読みをすることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 3 1 2 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、「保留先読み演出 1」に示すように、複数種類の画像のうちの一つは、保留されている特図抽選における当たりの期待度を色によって示唆するキャラクター C R A の剣の先のエフェクト K S G であり、キャラクター C R A の剣の先のエフェクト K S G は、大当たり遊技中に表示され、第 1 の演出（図 108（C）～（E）、（G）～（I））において入球したことを表す画像 N G Z が表示されると、入球したことを表す画像 N G Z と同じ色でキャラクター C R A の剣の先のエフェクト K S G が表示される第 3 の演出（図 108（C）～（E）、（G）～（I））と、第 1 の演出（図 108（C）～（E）、（G）～（I））において入球したことを表す画像 N G Z が消えるとき、キャラクター C R A の剣の先のエフェクト K S G は消えずに表示が維持される第 4 の演出（図 108（F）、（J））と、を実行可能である。この構成によれば、大当たり遊技中に大入賞口へ遊技球が入球するたびに抽選されているかのように演出をすることができ、その結果により、保留先読みをすることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 3 1 3 】

[変形例]

以下に、保留先読み演出 1 ～ 3 の変形例を示す。

【 1 3 1 4 】

[変形例 1]

上記実施形態では、色によって特図抽選における当たりの期待度を示唆する保留は、すべての保留を対象としているが、特定の保留を対象としてもよい。例えば、大当たり遊技後、最初に消化される保留を対象としてもよい。

【 1 3 1 5 】

[変形例 2]

上記実施形態では、保留されている特図抽選に当たりがあることを報知する演出はサウンド中におこなうとしたが、大当たり終了インターバルでおこなうとしてもよい。

【 1 3 1 6 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 G 2 - 1]

特定の遊技中に遊技球が入球可能な入球口と、複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、前記複数種類の画像の一つは、所定画像であり、前記特定の遊技中、遊技球が前記入球口に入球するたびに前記所定画像が表示された後、表示された前記所定画像が消える第 1 の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

[態様 G 2 - 2]

態様 G 2 - 1 に記載の遊技機であって、前記第 1 の演出において前記所定画像が表示された後、前記所定画像がフェードアウトを開始し、新たな遊技球が前記入球口に入球するとフェードアウトしている前記所定画像に重なって新たな所定画像が表示される第 2 の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

[態様 G 2 - 3]

態様 G 2 - 1 または態様 G 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記特定の遊技中とは、当たり遊技中であり、
前記所定画像は、色によって保留されている特図抽選における当たりの期待度を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 G 2 - 4]

態様 G 2 - 3 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記保留されている特図抽選における当たりの期待度を色によって示唆する示唆画像であり、

前記示唆画像は、前記当たり遊技中に表示され、

前記第 1 の演出において前記所定画像が表示されると、表示された前記所定画像と同じ色で前記示唆画像が表示される第 3 の演出と、

前記第 1 の演出において前記所定画像が消えるとき、前記示唆画像は消えずに表示が維持される第 4 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 1 7 】

以下に図 1 1 1 ~ 図 1 1 3 を用いて、遊技装置の配線視認性抑制演出について説明する。図 1 1 1 はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の概要図であり、図 1 1 2 は第 1 可動役物 1 4 の概要図であり、図 1 1 3 は固定入賞装置 1 9 の概要図である。

【 1 3 1 8 】

なお、図 1 1 1 (A) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a を前方左上から見た前方左上斜視図であり、図 1 1 1 (B) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a を前方右上から見た前方右上斜視図であり、図 1 1 1 (C) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a を後方左上から見た後方左上斜視図であり、図 1 1 1 (D) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a を後方右上から見た後方右上斜視図であり、図 1 1 1 (E) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a を正面から見た正面図であり、図 1 1 1 (F) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の内部に取り付けられる装飾基板を正面から見た正面図である。

【 1 3 1 9 】

また、図 1 1 2 (A) は第 1 可動役物 1 4 を前方左上から見た前方左上斜視図であり、図 1 1 2 (B) は第 1 可動役物 1 4 を後方左上から見た後方左上斜視図であり、図 1 1 2 (C) は第 1 可動役物 1 4 の発光部の一部を拡大した一部拡大図であり、図 1 1 2 (D) は第 1 可動役物 1 4 の発光部の一部のうちカバー体を外した状態における配線接続部の拡大図である。

【 1 3 2 0 】

また、図 1 1 3 (A) は固定入賞装置 1 9 を前方左上から見た前方左上斜視図であり、図 1 1 3 (B) は固定入賞装置 1 9 を前方右上から見た前方右上斜視図であり、図 1 1 3 (C) は固定入賞装置 1 9 を後方左上から見た後方左上斜視図であり、図 1 1 3 (D) は固定入賞装置 1 9 を後方右上から見た後方右上斜視図であり、図 1 1 3 (E) は固定入賞装置 1 9 を正面から見た正面図であり、図 1 1 3 (F) は固定入賞装置 1 9 の後方に取り付けられる装飾基板を正面から見た正面図である。

【 1 3 2 1 】

ここでは、まずセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の構造について説明し、第 1 可動役物 1 4 の構造、固定入賞装置 1 9 の構造について順番に説明する。続いて、遊技装置の配線視認性抑制演出として、センター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の配線視認性抑制演出について説明し、続いて、第 1 可動役物 1 4 の配線視認性抑制演出、固定入賞装置 1 9 の配線視認性抑制演出について順番に説明する。

【 1 3 2 2 】

[センター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の構造]

10

20

30

40

50

まず、センター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10 a の構造について、図 1 1 1 を参照して説明する。センター装飾部 10 の右下部には、装飾部 10 a が配置されている。装飾部 10 a は、多色発光することができるようになっているため、多色発光可能な遊技装置となっている。

【1323】

装飾部 10 a は、図 1 1 1 (A) , (B) に示すように、装飾基板 10 a a が前面側 (表面側) に取り付けられる板状の無色透明な合成樹脂材により形成されたベース体 10 a b と、ベース体 10 a b の前面全体を覆う無色透明な合成樹脂材により形成されたカバー体 10 a c と、から構成されている。

【1324】

装飾基板 10 a a の前面側 (表面側) となる L E D 実装面には、図 1 1 1 (F) に示すように、多色発光可能なフルカラー L E D であるトップビュータイプのランプ 10 a a a が複数実装されているとともに、電気配線が接続されるコネクタ 10 a a b が複数実装されている。装飾基板 10 a a の前面側 (表面側) となる L E D 実装面には、最下段である第 1 段目として 2 個のランプ 10 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 1 段目の上方に配置される第 2 段目として 3 個のランプ 10 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 2 段目の上方に配置される第 3 段目として 4 個のランプ 10 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 3 段目の上方に最上段である第 4 段目として 2 個のランプ 10 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置されている。なお、色発光可能なフルカラー L E D であるトップビュータイプのランプ 10 a a a は、発光面が装飾基板 10 a a の前面側 (表面側) と平行な面となっているものであり、ここでは、ランプ 10 a a a が発した光は、装飾基板 10 a a の前面側 (表面側) に対して垂直方向へ向い (つまり、遊技者側へ向かい) 、カバー体 10 a c を明るく照らすこととなる。以下、カバー体 10 a c を照らす発光態様を、単に、「装飾部 10 a の発光態様」と記載する場合がある。

【1325】

最下段である第 1 段目の 2 個のランプ 10 a a a は、第 1 ランプグループとして管理され、第 2 段目の 3 個のランプ 10 a a a は、第 2 ランプグループとして管理され、第 3 段目の 4 個のランプ 10 a a a は、第 3 ランプグループとして管理され、最上段である第 4 段目の 2 個のランプ 10 a a a は、第 4 ランプグループとして管理されている。

【1326】

また、装飾基板 10 a a の前面側 (表面側) となる L E D 実装面には、最下段である第 1 段目の左方であって、装飾基板 10 a a の左辺に沿って下側のコネクタ 10 a a b が配置され、第 2 段目の左方であって、装飾基板 10 a a の左辺に沿って下側のコネクタ 10 a a b の上方に上側のコネクタ 10 a a b が配置されている。

【1327】

このように、装飾基板 10 a a の前面側 (表面側) となる L E D 実装面には、多色発光可能なフルカラー L E D であるランプ 10 a a a が合計 1 1 個だけ配置されるとともに、2 個のコネクタ 10 a a b が配置されている。

【1328】

装飾基板 10 a a の前面側 (表面側) と反対側となる後面側である L E D 非実装面には、図 1 1 1 (C) , (D) に示すように、装飾基板 10 a a の前面側 (表面側) となる L E D 実装面に配置される合計 1 1 個のランプ 10 a a a を階調点灯可能な L E D 制御 I C 10 a a c が配置されている。L E D 制御 I C 10 a a c は、図示しない複数の抵抗により識別 I D が付されており、外部からのシリアルデータがクロック信号に基づいて入力され、入力されたシリアルデータに自身を識別する識別 I D が含まれているときには、入力されたシリアルデータを取り込んで、取り込んだシリアルデータに基づいて、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計 1 1 個のランプ 10 a a a を階調制御することができるようになっている。

【1329】

具体的には、LED制御IC10aacの第1チャンネルは、最下段である第1段目の2個のランプ10aaaと電氣的に接続されている。最下段である第1段目の2個のランプ10aaaは、LED制御IC10aacの第1チャンネルから出力される電流が調整されることにより第1ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。LED制御IC10aacの第2チャンネルは、第2段目の3個のランプ10aaaと電氣的に接続されている。第2段目の3個のランプ10aaaは、LED制御IC10aacの第2チャンネルから出力される電流が調整されることにより第2ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。LED制御IC10aacの第3チャンネルは、第3段目の4個のランプ10aaaと電氣的に接続されている。第3段目の4個のランプ10aaaは、LED制御IC10aacの第3チャンネルから出力される電流が調整されることにより第3ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。LED制御IC10aacの第4チャンネルは、最上段である第4段目の2個のランプ10aaaと電氣的に接続されている。第4段目の2個のランプ10aaaは、LED制御IC10aacの第4チャンネルから出力される電流が調整されることにより第4ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。

10

【1330】

上側のコネクタ10aabには、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（GND）ライン、電源ラインがランプ制御基板107を介して入力される上側の電気配線10aadが電氣的に接続される。下側のコネクタ10aabには、センター装飾部10の下部のステージ部11を階調点灯する図示しない装飾基板と電氣的に接続される下側の電気配線10aadが電氣的に接続される。

20

【1331】

下側のコネクタ10aabは、上側の電気配線10aadを介して入力された上側のコネクタ10aabからの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）、グランド（GND）ライン、電源ラインを下側の電気配線10aadを介してセンター装飾部10の下部のステージ部11を階調点灯する図示しない装飾基板へ伝送するためのコネクタとなっている。

【1332】

上側の電気配線10aadおよび下側の電気配線10aadは、4本の電気配線から構成され、第1電気配線が白色に近い灰色を有し、第2～第4電気配線が白色を有している。第1～第4電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色（第1電気配線が白色に近い灰色であるため、例えば黒色、第2～第4電気配線が白色であるため、例えば黒色）で印刷されている。なお、第1電気配線が白色に近い灰色であるため、第1電気配線の色である白色に近い灰色は、第2～第4電気配線の白色と同一系統の色となっている。

30

【1333】

白色に近い灰色を有する第1電気配線は、グランド（GND）ラインであり、白色を有する第2電気配線は、制御信号のうちシリアルデータを伝送するラインであり、白色を有する第3電気配線は、制御信号のうちクロック信号を伝送するラインであり、白色を有する第4電気配線は、電源ラインである。

40

【1334】

上側のコネクタ10aabおよび下側のコネクタ10aabは、いずれも白色を有するコネクタであり、第2～第4電気配線の白色と同一の色を有している。なお、上側のコネクタ10aabおよび下側のコネクタ10aabは、アイボリーであってもよい。アイボリーは、白色に近い色であるため、第2～第4電気配線の白色と同一系統の色となっている。

【1335】

本実施形態では、装飾基板10aaの前面側（表面側）および後面側に緑色のソルダーレジストがそれぞれ塗布されている。ソルダーレジストは、絶縁性を有する保護膜であり

50

、回路パターンを塵、湿気、熱等から保護するものである。装飾基板 10 a a の前面側（表面側）および後面側にそれぞれ塗布された緑色のソルダーレジストは、安価であり、図 3 に示した主制御基板 80、中継基板 88、払出制御基板 110、さらに、図 4 に示したサブ制御基板 90、画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107、中継基板 108 等の各種基板の前面側（表面側）および後面側にもそれぞれ塗布されている。しかし、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）および後面側に、緑色のソルダーレジストに代えて、第 2 ～ 第 4 電気配線の白色と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてもよい。なお、装飾基板 10 a a には、ベース体 10 a b の前面側に形成された突起部と取付けボスと対応する位置に貫通穴がそれぞれ形成されている。

【1336】

10

ここで、装飾部 10 a の組み立て方法について簡単に説明すると、まず、ベース体 10 a b の前面側に形成された突起部と取付けボスとを、上述の装飾基板 10 a a の貫通穴にそれぞれ通し、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）から図示しないネジを取付けボスに形成されるネジ穴へ向かってねじ込むことにより、装飾基板 10 a a をベース体 10 a b に固定する。取付けボスは、ベース体 10 a b の前面側から前方へ向かって所定距離寸法だけ離れた位置に、取付けボスの根元の直径と比べて二回りほど小さくなる直径を有し、段差面が形成されている。装飾基板 10 a a がベース体 10 a b に固定された状態では、段差面が装飾基板 10 a a の後面側と面接触した状態となっている。この段差面により、装飾基板 10 a a の後面側に配置される LED 制御 IC 10 a a c の後面（メーカ、品番などが印刷された面）とベース体 10 a b の表面との間に空間が形成されるようになっている。言い換えると、装飾基板 10 a a の後面側に配置される LED 制御 IC 10 a a c の後面（メーカ、品番などが印刷された面）と、ベース体 10 a b の表面と、が接触しないようになり、LED 制御 IC 10 a a c から発せられる熱により、ベース体 10 a b の形状が変形しないようになっている。

20

【1337】

装飾基板 10 a a の上側のコネクタ 10 a a b および下側のコネクタ 10 a a b に、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d を電氣的に接続し、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d を、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）から装飾基板 10 a a の後面側へ向かって 180 度曲げ、ベース体 10 a b の前面側（表面側）を覆うように、カバー体 10 a c を被せてベース体 10 a b の前面（表面）へ向かって押し込む。これにより、カバー体 10 a c の後面側に形成される図示しない複数の爪（フック形状を有する複数の爪）がベース体 10 a b の外周後面側にそれぞれ引っ掛かることにより、カバー体 10 a c をベース体 10 a b に固定する。ベース体 10 a b には、配線開口部となる切り欠き部 10 a b a が形成されており、切り欠き部 10 a b a を通して、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d が引き出される。LED 制御 IC 10 a a c が発した熱は、ベース体 10 a b とカバー体 10 a c とにより形成される内部空間内に放熱されるものの、切り欠き部 10 a b a により、内部空間内の熱が外部へ放出されることとなる。

30

【1338】

このように組み立てられた装飾部 10 a は、図 111 (A), (B), (E) に示すように、前方から、透明な合成樹脂材により形成されたカバー体 10 a c を通して、ランプ 10 a a a が消灯した状態において、上側の電気配線 10 a a d（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）および下側の電気配線 10 a a d（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）を容易に視認することができるし、上側のコネクタ 10 a a b および下側のコネクタ 10 a a b を容易に視認することができるし、装飾基板 10 a a を容易に視認することができるし、多色発光可能なフルカラー LED である合計 11 個のランプ 10 a a a を容易に視認することができる。

40

【1339】

なお、装飾部 10 a は、ベース体 10 a b の裏面側に形成された 2 個の取付けボス 10

50

a b b がセンター装飾部 1 0 の後面側に形成された図示しない穴に嵌め込まれる。続いて、センター装飾部 1 0 の後面側から図示しないネジを取付けボスに形成されるネジ穴へ向かってねじ込むことにより、装飾部 1 0 a をセンター装飾部 1 0 に固定する。

【 1 3 4 0 】

本実施形態では、カバー体 1 0 a c は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、カバー体 1 0 a c の前面の一部や側面の一部に対して、金属光沢を有したメッキ層を有するように構成してもよいし、立体的な意匠が施されて有色塗料で塗装されたように構成してもよい。このように構成しても、カバー体 1 0 a c の透明な領域を通して、ランプ 1 0 a a a が消灯した状態において、上側の電気配線 1 0 a a d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) および下側の電気配線 1 0 a a d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) が容易に視認可能とされる。

10

【 1 3 4 1 】

また、本実施形態では、カバー体 1 0 a c は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、カバー体 1 0 a c が有色透明な合成樹脂材により形成されていてもよい。有色としては、例えば、赤色、青色、緑色等を挙げることができる。このように構成しても、有色透明な領域を通して、ランプ 1 0 a a a が消灯した状態において、上側の電気配線 1 0 a a d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) および下側の電気配線 1 0 a a d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) が視認可能とされる。

20

【 1 3 4 2 】

[第 1 可動役物 1 4 の構造]

次に、第 1 可動役物 1 4 の構造について、図 1 1 2 を参照して説明する。まず第 1 可動役物 1 4 は、第 2 可動役物 1 5 と同様に、演出図柄の変動演出 (変動表示) 中において作動されると、第 1 可動役物 1 4 が作動されないときと比べて、演出図柄の変動演出 (変動表示) の終了したあとに (つまり演出図柄が停止表示されたあとに) 当たりが発生するという当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることができるし、複数の演出図柄が同一の図柄に揃って仮停止表示中において作動されると、第 1 可動役物 1 4 が作動されないときと比べて、複数存在する当たりの種類のうち、より遊技者に利益を付与する当たりとなる期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることもできるようになっている。このため、遊技者は、第 1 可動役物 1 4 の作動 (動作) に対する関心が高い。

30

【 1 3 4 3 】

第 1 可動役物 1 4 は、画像表示装置 7 の左側を退避位置とし、退避位置において静止しており、退避位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右端に向かって移動 (進出) して表示画面 7 a の前方の任意の進出位置で静止することができるようになっており、第 1 可動役物 1 4 は、画像表示装置 7 の縦方向とほぼ同じ長さ形成されており、進出位置で画像表示装置 7 の一部を上方から下方まで覆う多色発光することができるようになっているため、多色発光可能な遊技装置となっている。

【 1 3 4 4 】

可動役物 1 4 は、図 1 1 2 (A) , (B) に示すように、左右方向に長い金属製の平板を適宜屈曲させて形成されたベース体 1 4 a と、左右移動用ステッピングモータ 1 4 b と、左右移動機構ユニット 1 4 c と、ケーブル収容樋ユニット 1 4 d と、装飾発光部 1 4 e と、から構成されている。ベース体 1 4 a は、左右移動機構ユニット 1 4 c 、ケーブル収容樋ユニット 1 4 d が取り付けられており、画像表示装置 7 の上方であって、第 2 可動役物 1 5 の各種ユニットと干渉しないように配置されている。

40

【 1 3 4 5 】

左右移動機構ユニット 1 4 c は、有色不透明な合成樹脂材により形成された左側支持部材 1 4 c a と、有色不透明な合成樹脂材により形成された右側支持部材 1 4 c b と、有色不透明な合成樹脂材により形成された左右移動体 1 4 c c と、有色不透明な合成樹脂材により形成された従動移動体 1 4 c d と、歯付きベルト 1 4 c e と、金属製の引っ張りばね

50

14cfと、から構成されている。左側支持部材14caは、2本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト14cgおよび奥側の案内シャフト14cgの一端（左端）をそれぞれ平行となるように支持している。右側支持部材14cbは、2本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト14cgおよび奥側の案内シャフト14cgの他端（右端）をそれぞれ平行となるように支持している。2本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト14cgおよび奥側の案内シャフト14cgの両端が左側支持部材14caおよび右側支持部材14cbによりそれぞれ平行となるように支持された状態で、左側支持部材14caおよび右側支持部材14cbが金属製のベース体14aに固定されている。2本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト14cgおよび奥側の案内シャフト14cgには、左右移動体14ccおよび従動移動体14cdが挿通された状態となっている。

10

【1346】

左側支持部材14caは、さらに、左右移動用ステッピングモータ14bが取り付けられるとともに、左右移動用ステッピングモータ14bの出力軸と平行するように片持ちシャフト14caaが取り付けられている。左右移動用ステッピングモータ14bの出力軸に駆動ギア14cabが取り付けられ、歯付き駆動プーリ14cacと一体に形成された伝達ギア14cadが片持ちシャフト14caaに挿通され、伝達ギア14cadと、左右移動用ステッピングモータ14bの出力軸に取り付けられた駆動ギア14cabと、が噛み合っている。歯付きベルト14ceが巻きかけられてる歯付き駆動プーリ14cacは、伝達ギア14cadの手前側に形成されている。

20

【1347】

左右移動用ステッピングモータ14bの出力軸が回転すると、この回転が、左右移動用ステッピングモータ14bの出力軸に取り付けられた駆動ギア14cabと噛み合う伝達ギア14cadへ伝わることで、歯付き駆動プーリ14cacと伝達ギア14cadとが一体として形成されていることにより、歯付き駆動プーリ14cacと伝達ギア14cadとが片持ちシャフト14caaを回転中心として回転することとなる。歯付き駆動プーリ14cacが回転することにより、歯付き駆動プーリ14cacに巻きかけられている歯付きベルト14ceが回転することとなる。

【1348】

2本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト14cgおよび奥側の案内シャフト14cgに挿通された従動移動体14cdは、2本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左右方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができるようになっており、片持ちシャフト14cdaが取り付けられている。片持ちシャフト14cdaに歯付き従動プーリ14cdbが挿通され、歯付き駆動プーリ14cacに巻きかけられている歯付きベルト14ceが巻きかけられている。また、従動移動体14cdには、引っ張りばね14cfの一端が挿通されて係止される係止穴付きシャフト14cdcも取り付けられている。引っ張りばね14cfの他端は、左右方向に長い鉄製の平板を適宜屈曲させて形成されたベース体14aの右端側であって手前側に設けられた係止穴に挿通されている。

30

【1349】

これにより、2本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト14cgおよび奥側の案内シャフト14cgに挿通された従動移動体14cdは、ベース体14aの右端側と引っ張りばね14cfと連結された状態となり、引っ張りばね14cfの復元力により、ベース体14aの右端側へ向かって、2本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左右方向へ引っ張れる状態なる。このような引っ張りばね14cfの復元力により、歯付き駆動プーリ14cacと歯付き従動プーリ14cdbとに巻きかけられている歯付きベルト14ceを適切な力で引っ張ることで歯付きベルト14ceのたるみを抑制することができるため、歯付きベルト14ceに過剰な負荷が付与されることを防止することができるとともに、歯付きベルト14ceが緩んで歯付き駆動プーリ14cacまたは歯付き従動プーリ14cdbから外れることを防止することができる。

40

50

【 1 3 5 0 】

2本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト14cgおよび奥側の案内シャフト14cgに挿通された左右移動体14ccは、2本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左右方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができるようになってい

10

【 1 3 5 1 】

左右移動体14ccの上面手前側には、図112（C）に示すように、装飾基板14ccbが配置され、装飾基板14ccbを覆うように、無色透明な合成樹脂材により形成されたカバー体14cccが取り付けられている。カバー体14cccには、後述するフレキシブルフラットケーブル14ccb e、後述するフレキシブルフラットケーブル14ccb fを通すための配線開口部となる切り欠き部14ccc aがそれぞれ形成されている。

【 1 3 5 2 】

左右移動体14ccの後側中央には、後方へ向かって突出する板状の突片14ccdが形成されている。突片14ccdは、光学式の左右移動体位置検知センサ14azの光軸を遮断することができるものである。光学式の左右移動体位置検知センサ14azは、左右方向に長い金属製の平板を適宜屈曲させて形成されたベース体14aの後側に左側、中央、右側という3個、所定距離寸法距離だけ離間して配置されている。左側の左右移動体位置検知センサ14azは、左右移動体14ccの突片14ccdが左側の左右移動体位置検知センサ14azの光軸を遮断するときには、左右移動体14ccの前面側に取り付けられた装飾発光部14eの現在位置が画像表示装置7の左側の退避位置にあるときとなる。中央の左右移動体位置検知センサ14azは、左右移動体14ccの突片14ccdが中央の左右移動体位置検知センサ14azの光軸を遮断するときには、左右移動体14ccの前面側に取り付けられた装飾発光部14eの現在位置が画像表示装置7の中央位置（画像表示装置7の上辺中央と下辺中央とを通る直線上の位置）にあるときとなる。右側の左右移動体位置検知センサ14azは、左右移動体14ccの突片14ccdが右側の左右移動体位置検知センサ14azの光軸を遮断するときには、左右移動体14ccの前面側に取り付けられた装飾発光部14eの現在位置が画像表示装置7の右側の退避位置にあるときとなる。3個の光学式の左右移動体位置検知センサ14azから出力される信号は、サブ制御基板90に入力され、演出制御用マイコン91は、入力された3個の光学式の左右移動体位置検知センサ14azからの信号に基づいて、左右移動体14ccの前面側に取り付けられた装飾発光部14eの現在位置を特定することができるようになってい

20

30

40

【 1 3 5 3 】

装飾基板14ccbの上面側（表面側）となるLED実装面には、図112（D）に示すように、多色発光可能なフルカラーLEDであるランプ14ccbaが複数実装されているとともに、電気配線が接続されるコネクタ14ccb bが複数実装されている。装飾基板14ccbの上面側（表面側）となるLED実装面には、手前側に第1段目としてサイドビュータイプの4個のランプ14ccbaが略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、奥側に第2段目としてトップビュータイプの4個のランプ14ccbaが略水平に所定距離寸法だけ離間して配置されている。

【 1 3 5 4 】

第1段目のサイドビュータイプの4個のランプ14ccbaは、第1ランプグループと

10

20

30

40

50

して管理され、第２段目のトップビュータイプの４個のランプ１４ｃｃｂａは、第２ランプグループとして管理されている。なお、左右移動体１４ｃｃの前面側には、後述するように、装飾発光部１４ｅが取り付けられている。装飾発光部１４ｅには、多色発光可能なフルカラーＬＥＤであるトップビュータイプの１０個のランプ１４ｅｃａが第３段目として実装されている。装飾発光部１４ｅにおける第３段目のトップビュータイプの１０個のランプ１４ｅｃａは、第３ランプグループとして管理されている。

【１３５５】

また、装飾基板１４ｃｃｂの上面側（表面側）となるＬＥＤ実装面の左側には、装飾基板１４ｃｃｂの左辺に沿って上側のコネクタ１４ｃｃｂｂが配置され、装飾基板１４ｃｃｂの下辺中央に下側のコネクタ１４ｃｃｂｂが配置されている。

10

【１３５６】

このように、装飾基板１４ｃｃｂの上面側（表面側）となるＬＥＤ実装面には、多色発光可能なフルカラーＬＥＤであるランプ１４ｃｃｂａが合計８個だけ配置されるとともに、２個のコネクタ１４ｃｃｂｂが配置されている。

【１３５７】

装飾基板１４ｃｃｂの前面側（表面側）であるＬＥＤ実装面には、装飾基板１４ｃｃｂの前面側（表面側）となるＬＥＤ実装面に配置される８個のランプ１４ｃｃｂａおよび後述する装飾発光部１４ｅの１０個のランプ１４ｅｃａを階調点灯可能なＬＥＤ制御ＩＣ１４ｃｃｂｃが配置されている。ＬＥＤ制御ＩＣ１４ｃｃｂｃは、図示しない複数の抵抗により識別ＩＤが付されており、外部からのシリアルデータがクロック信号に基づいて入力され、入力されたシリアルデータに自身を識別する識別ＩＤが含まれているときには、入力されたシリアルデータを取り込んで、取り込んだシリアルデータに基づいて、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計１８個のランプを階調制御することができるようにしている。

20

【１３５８】

具体的には、ＬＥＤ制御ＩＣ１４ｃｃｂｃの第１チャンネルは、第１段目の４個のランプ１４ｃｃｂａと電氣的に接続されている。第１段目の４個のランプ１４ｃｃｂａは、ＬＥＤ制御ＩＣ１４ｃｃｂｃの第１チャンネルから出力される電流が調整されることにより第１ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。ＬＥＤ制御ＩＣ１４ｃｃｂｃの第２チャンネルは、第２段目の４個のランプ１４ｃｃｂａと電氣的に接続されている。第２段目の４個のランプ１４ｃｃｂａは、ＬＥＤ制御ＩＣ１４ｃｃｂｃの第２チャンネルから出力される電流が調整されることにより第２ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。ＬＥＤ制御ＩＣ１４ｃｃｂｃの第３チャンネルは、後述する装飾発光部１４ｅの第３段目の１０個のランプ１４ｅｃａと電氣的に接続されている。後述する装飾発光部１４ｅの第３段目の１０個のランプ１４ｅｃａは、ＬＥＤ制御ＩＣ１４ｃｃｂｃの第３チャンネルから出力される電流が調整されることにより第３ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。

30

【１３５９】

上側のコネクタ１４ｃｃｂｂには、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（ＧＮＤ）ライン、電源ラインがランプ制御基板１０７を介して入力される、柔軟で軽量のフレキシブルフラットケーブル１４ｃｃｂｅが電氣的に接続される。下側のコネクタ１４ｃｃｂｂには、左右移動体１４ｃｃの前面側に取り付けられた装飾発光部１４ｅの後述する装飾基板１４ｅｃと電氣的に接続される柔軟で軽量のフレキシブルフラットケーブル１４ｃｃｂｆが電氣的に接続される。

40

【１３６０】

下側のコネクタ１４ｃｃｂｂは、ＬＥＤ制御ＩＣ１４ｃｃｂｃにより階調制御される後述する装飾発光部１４ｅの１０個のランプ１４ｅｃａに対する制御信号を、フレキシブルフラットケーブル１４ｃｃｂｆを介して、伝送するためのコネクタとなっている。

【１３６１】

50

フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e は、屈曲されて形成された金属製のベース体 14 a の前面側に取り付けられた、無色透明な合成樹脂材により形成されたケーブル収容樋ユニット 14 d の樋部 14 d a に載置された状態となっている。ケーブル収容樋ユニット 14 d は、トラス構造を有する筐体の前面に樋部 14 d a が一体に形成されている。樋部 14 d a は、上面が開放された断面コ字状に形成されている。

【 1 3 6 2 】

ケーブル収容樋ユニット 14 d の樋部 14 d a と対応する上方（真上）には、左右移動体 14 c c の上面手前側に配置された装飾基板 14 c c b の上側のコネクタ 14 c c b b が配置された状態となっている。これにより、ケーブル収容樋ユニット 14 d の樋部 14 d a に載置されたフレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一端が上方に持ち上げられて円弧を描くように装飾基板 14 c c b の上側のコネクタ 14 c c b b と電氣的に接続された状態となり、左右移動体 14 c c が右方向へ向かって移動すると、これに伴い、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の円弧の部分が右方向へ向かって移動する。このとき、円弧が上下方向に大きく変動しない。また、左右移動体 14 c c が左方向へ向かって移動すると、これに伴い、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の円弧の部分が左方向へ向かって移動する。このとき、円弧が上下方向に大きく変動しない。なお、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e は、円弧状に上方に持ち上げられている部分がケーブル収容樋ユニット 14 d の樋部 14 d a から飛び出した状態（フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一部が露出した状態）となる。

【 1 3 6 3 】

フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e は、柔軟で軽量なものであり、4本の電気配線から構成され幅広い1つのパッケージとされて構成され、全体として白色を有しているものの、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一端に沿って白色に近い灰色を有している。白色に近い灰色を有したフレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一端に沿って、第1電気配線が配置され、第1電気配線から所定距離寸法だけ離間して第2電気配線、第2電気配線が所定距離寸法だけ離間して第3電気配線、第3電気配線から所定距離寸法だけ離間して第4電気配線がそれぞれ配置されている。フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e には、品番や名称が自身の色とは異なる色（フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の全体が白色であるため、例えば黒色）で印刷されている。なお、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一端に沿って付されている色が白色に近い灰色であるため、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一端に沿って付されている色である白色に近い灰色は、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の全体の白色と同一系統の色となっている。また、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一端に沿って付されている色が白色に近い灰色であり、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一端に沿って、第1電気配線が配置されているため、第1電気配線が白色に近い灰色を有し、第2～第4電気配線が白色を有しているともいえる。

【 1 3 6 4 】

第1電気配線は、グランド（GND）ラインであり、第2電気配線は、制御信号のうちシリアルデータを伝送するラインであり、第3電気配線は、制御信号のうちクロック信号を伝送するラインであり、第4電気配線は、電源ラインである。

【 1 3 6 5 】

フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f は、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e と同様に、柔軟で軽量なものであり、5本の電気配線から構成され幅広い1つのパッケージとして構成され、全体として白色を有しているものの、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の一端に沿って白色に近い灰色を有している。白色に近い灰色を有したフレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の一端に沿って、第1電気配線が配置され、第1電気配線から所定距離寸法だけ離間して第2電気配線、第2電気配線が所定距離寸法だけ離間して第3電気配線、第3電気配線から所定距離寸法だけ離間して第4電気配線、第4電気配線から所定距離寸法だけ離間して第5電気配線がそれぞれ配置されている。なお、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f は、フレキシブルフラットケーブル 1

4 c c b e と比べて全体の幅が短くっており、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f における各電気配線との距離寸法である所定距離寸法は、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e における各電気配線との距離寸法である所定距離寸法と比べて短くなっている。

【 1 3 6 6 】

フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f には、品番や名称が自身の色とは異なる色（フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の全体が白色であるため、例えば黒色）で印刷されている。なお、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の一端に沿って付されている色が白色に近い灰色であるため、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の一端に沿って付されている色である白色に近い灰色は、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の全体の白色と同一系統の色となっている。また、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の一端に沿って付されている色が白色に近い灰色であり、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の一端に沿って、第 1 電気配線が配置されているため、第 1 電気配線が白色に近い灰色を有し、第 2 ～ 第 5 電気配線が白色を有しているともいえる。

10

【 1 3 6 7 】

第 1 電気配線は、グランド（ G N D ）ラインであり、第 2 電気配線は、第 1 制御信号（赤色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、第 3 電気配線は、第 2 制御信号（緑色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、第 4 電気配線は、第 3 制御信号（青色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、第 5 電気配線は、電源ラインである。

20

【 1 3 6 8 】

フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f は、1 つのパッケージとして構成されているが、それぞれ個別の電気配線として構成されていてもよい。この場合、第 1 電気配線が白色に近い灰色を有し、第 2 ～ 第 5 電気配線が白色を有している。第 1 ～ 第 5 電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色（第 1 電気配線が白色に近い灰色であるため、例えば黒色、第 2 ～ 第 5 電気配線が白色であるため、例えば黒色）で印刷される。なお、第 1 電気配線が白色に近い灰色であるため、第 1 電気配線の色である白色に近い灰色は、第 2 ～ 第 5 電気配線の白色と同一系統の色となる。また、白色に近い灰色を有する第 1 電気配線は、グランド（ G N D ）ラインであり、白色を有する第 2 電気配線は、第 1 制御信号（赤色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、白色を有する第 3 電気配線は、第 2 制御信号（緑色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、白色を有する第 4 電気配線は、第 3 制御信号（青色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、白色を有する第 5 電気配線は、電源ラインである。

30

【 1 3 6 9 】

上側のコネクタ 1 4 c c b b および下側のコネクタ 1 4 c c b b は、いずれも白色を有するコネクタであり、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の全体の色である白色と同一の色（フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の第 2 ～ 第 4 電気配線の白色と同一の色）を有し、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の全体の色である白色と同一の色（フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の第 2 ～ 第 5 電気配線の白色と同一の色）を有している。なお、上側のコネクタ 1 4 c c b b および下側のコネクタ 1 4 c c b b は、アイボリーであってもよい。アイボリーは、白色に近い色であるため、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の全体の色である白色（フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の第 2 ～ 第 4 電気配線の白色）と同一系統の色となっているし、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の全体の色である白色（フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の第 2 ～ 第 5 電気配線の白色）と同一系統の色となっている。

40

【 1 3 7 0 】

本実施形態では、装飾基板 1 4 c c b の上面側（表面側）および後面側に緑色のソルダレジストがそれぞれ塗布されている。ソルダレジストは、絶縁性を有する保護膜であり、回路パターンを塵、湿気、熱等から保護するものである。装飾基板 1 0 a a の前面側（表面側）および後面側にそれぞれ塗布された緑色のソルダレジストは、安価であり、

50

図 3 に示した主制御基板 80、中継基板 88、払出制御基板 110、さらに、図 4 に示したサブ制御基板 90、画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107、中継基板 108 等の各種基板の前面側（表面側）および後面側にもそれぞれ塗布されている。しかし、装飾基板 14ccb の上面側（表面側）および後面側に、緑色のソルダーレジストに代えて、フレキシブルフラットケーブル 14ccbe の全体の白色、フレキシブルフラットケーブル 14ccbf の全体の白色と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてもよい。

【1371】

なお、多色発光可能なフルカラーLEDであるトップビュータイプのランプ 14cca は、発光面が装飾基板 14ccb の上面側（表面側）と平行な面となっているものであり、ここでは、トップビュータイプのランプ 14cca が発した光は、装飾基板 14ccb の上面側（表面側）に対して垂直方向へ向かって、つまり、上側へ向かい、カバー体 14ccc を明るく照らすこととなる。これに対して、多色発光可能なフルカラーLEDであるサイドビュータイプのランプ 14ccb a は、発光面が装飾基板 14ccb の上面側（表面側）と平行な面ではなく装飾基板 14ccb の上面側（表面側）と 90 度（直角）となっているものであり、ここでは、サイドビュータイプのランプ 14ccb a が発した光は、装飾基板 14ccb の上面側（表面側）に対して平行であって前方へ向かい、カバー体 14ccc の前方側内側に形成される下方反射部で下方へ向かって反射されると、左右移動体 14cc の前面側に取り付けられた装飾発光部 14e の上部へ入射されるようになっている。

10

20

【1372】

装飾発光部 14e は、板状の英字 T を上下方向に縦長に伸ばした形状を有する無色透明な合成樹脂材により形成された T 字ベース体 14ea と、T 字ベース体 14ea のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面全体を覆う無色透明な合成樹脂材により形成されたカバー体 14eb と、から構成されている。

【1373】

T 字ベース体 14ea のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面には、装飾基板 14ec が取り付けられている。装飾基板 14ec の前面側（表面側）となる LED 実装面には、図 112 (A), (C), (D) に示すように、多色発光可能なフルカラーLEDであるトップビュータイプのランプ 14eca が複数実装されているとともに、上述のフレキシブルフラットケーブル 14ccbf が電氣的に接続されるコネクタ 14ecb が実装されている。装飾基板 14ec の前面側（表面側）となる LED 実装面には、第 3 段目として 10 個のランプ 14eca が垂直に一行に並んで所定距離寸法だけ離間して配置されている。なお、色発光可能なフルカラーLEDであるトップビュータイプのランプ 14eca は、発光面が装飾基板 14ec の前面側（表面側）と平行な面となっているものであり、ここでは、ランプ 14eca が発した光は、装飾基板 14ec の前面側（表面側）に対して垂直方向へ向かい（つまり、遊技者側へ向かい）、カバー体 14eb を明るく照らすこととなる。

30

【1374】

3 段目の 10 個のランプ 14eca は、第 3 ランプグループとして管理されている。また、装飾基板 14ec の前面側（表面側）となる LED 実装面には、上側にコネクタ 14ecb が配置されている。

40

【1375】

T 字ベース体 14ea のうち上側の左右方向に長い形状部分の前面には、上下方向にのこぎり形状を有する導光部 14eaa が形成されている。左右移動体 14cc の上面手前側に取り付けられた装飾基板 14ccb のサイドビュータイプのランプ 14ccb a が発した光は、上述したように、カバー体 14ccc の前方側内側に形成される下方反射部で下方へ向かって反射されると、左右移動体 14cc の前面側に取り付けられた装飾発光部 14e の上部へ入射されるようになっている。この入射された光は、導光部 14eaa 全体が明るく照らされ、前方へ向かって、つまり、遊技者側へ向かって発光することとなる

50

。以下、カバー体 14 c c c を照らす発光態様、カバー体 14 e b を照らす発光態様、および、導光部 14 e a a を照らす発光態様を、単に、「第 1 可動役物 14 の発光態様」と記載する場合がある。

【 1 3 7 6 】

左右移動体 14 c c の上面手前側に取り付けられた装飾基板 14 c c b の下側のコネクタ 14 c c b b と、装飾発光部 14 e における T 字ベース体 14 e a のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面に取り付けられた装飾基板 14 e c のコネクタ 14 e c b と、を電氣的に接続する上述のフレキシブルフラットケーブル 14 c c b f は、導光部 14 e a a の前方に配置されているため、導光部 14 e a a を跨いだ状態となり、導光部 14 e a a の前方への発光により、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の後方から導光部 14 e a a で明るく照らされた状態となる。

【 1 3 7 7 】

ここで、第 1 可動役物 14 の組み立て方法について簡単に説明すると、左側支持部材 14 c a に片持ちシャフト 14 c a a を取り付け、歯付き駆動プーリ 14 c a c と一体に形成された伝達ギア 14 c a d を片持ちシャフト 14 c a a に挿通する。続いて、左側支持部材 14 c a に左右移動用ステッピングモータ 14 b を取り付けから、左右移動用ステッピングモータ 14 b の出力軸に、伝達ギア 14 c a d と噛み合うように駆動ギア 14 c a b を取り付ける。続いて、左側支持部材 14 c a をベース体 14 a に取り付ける。続いて、従動移動体 14 c d に片持ちシャフト 14 c d a を取り付け、歯付き従動プーリ 14 c d b を片持ちシャフト 14 c d a に挿通する。続いて、従動移動体 14 c d に係止穴付きシャフト 14 c d c を取り付ける。

【 1 3 7 8 】

続いて、ベース体 14 a に取り付けた左側支持部材 14 c a へ 2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14 c g および奥側の案内シャフト 14 c g の一端を押し込んで締め込み、2 本の金属製の案内シャフトに最初に左右移動体 14 c c を挿通したあと、従動移動体 14 c d を挿通し、2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14 c g および奥側の案内シャフト 14 c g の他端へ右側支持部材 14 c b を押し込んで締め込み、右側支持部材 14 c b をベース体 14 a に取り付ける。

【 1 3 7 9 】

続いて、左側支持部材 14 c a の歯付き駆動プーリ 14 c a c に歯付きベルト 14 c e を巻きかけ、続いて、右側支持部材 14 c b の歯付き従動プーリ 14 c d b に歯付きベルト 14 c e を巻きかける。続いて、右側支持部材 14 c b の係止穴付きシャフト 14 c d c に引っ張りばね 14 c f の一端を挿通して係止し、引っ張りばね 14 c f の他端を、ベース体 14 a の右端側であって手前側に設けられた係止穴に挿通して係止する。これにより、歯付き駆動プーリ 14 c a c と歯付き従動プーリ 14 c d b とに巻きかける歯付きベルト 14 c e に適切なテンションを付与することができる。

【 1 3 8 0 】

続いて、左右移動体 14 c c の下側に歯付きベルト 14 c e を挟んだ状態でベルト固定部材 14 c c a を左右移動体 14 c c に取り付け、歯付きベルト 14 c e が左右移動体 14 c c の下側とベルト固定部材 14 c c a とで挟持され固定された状態とする。

【 1 3 8 1 】

続いて、屈曲されて形成された金属製のベース体 14 a の前面側に、ケーブル収容樋ユニット 14 d を取り付ける。続いて、ベース体 14 a の後側に左側、中央、右側という 3 個の光学式の左右移動体位置検知センサ 14 a z を取り付ける。

【 1 3 8 2 】

続いて、左右移動体 14 c c の上面手前側に装飾基板 14 c c b を取り付け、ケーブル収容樋ユニット 14 d の樋部 14 d a にフレキシブルフラットケーブル 14 c c b e を載置して、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一端を上方に持ち上げて円弧を描くように装飾基板 14 c c b の上側のコネクタ 14 c c b b と電氣的に接続する。

【 1 3 8 3 】

続いて、装飾発光部 14 e の T 字ベース体 14 e a のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面に装飾基板 14 e c を取り付け、装飾基板 14 e c を覆うように、つまり T 字ベース体 14 e a のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面全体を覆うように、カバー体 14 e b を、T 字ベース体 14 e a のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面側に取り付ける。続いて、T 字ベース体 14 e a の上面が、装飾基板 14 c c b が取り付けられた左右移動体 14 c c の上面と面一となるように（同一平面状となるように）T 字ベース体 14 e a の上側裏面を左右移動体 14 c c の前面側に取り付ける。

【1384】

続いて、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の一端を装飾基板 14 c c b の下側のコネクタ 14 c c b b と電氣的に接続し、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の他端を装飾基板 14 e c のコネクタ 14 e c b と電氣的に接続する。続いて、装飾基板 14 c c b を覆うように、カバー体 14 c c c を左右移動体 14 c c の上面手前側に取り付ける。

【1385】

このように組み立てられた第 1 可動役物 14 は、正面から見て左右移動用ステッピングモータ 14 b の出力軸が時計回りに回転すると、この時計回りの回転が、左右移動用ステッピングモータ 14 b の出力軸に取り付けられた駆動ギア 14 c a b と噛み合う伝達ギア 14 c a d へ伝わることで、歯付き駆動プーリ 14 c a c と伝達ギア 14 c a d とが一体として形成されていることにより、歯付き駆動プーリ 14 c a c と伝達ギア 14 c a d とが片持ちシャフト 14 c a a を回転中心として反時計回りに回転することとなる。歯付き駆動プーリ 14 c a c が反時計方向に回転することにより、歯付き駆動プーリ 14 c a c に巻きかけられている歯付きベルト 14 c e も反時計方向に回転することとなる。これにより、歯付きベルト 14 c e が左右移動体 14 c c の下側にベルト固定部材 14 c c a で固定されているため、歯付きベルト 14 c e が反時計方向に回転することで、2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14 c g および奥側の案内シャフト 14 c g に挿通された左右移動体 14 c c は、2 本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）右方向へ滑らかに（スムーズに）水平に移動する（スライド移動する）動作となり、左右移動体 14 c c の前面側に取り付けられた装飾発光部 14 e が右側へ移動する（スライド移動する）動作となる。

【1386】

また、正面から見て左右移動用ステッピングモータ 14 b の出力軸が反時計回りに回転すると、この反時計回りの回転が、左右移動用ステッピングモータ 14 b の出力軸に取り付けられた駆動ギア 14 c a b と噛み合う伝達ギア 14 c a d へ伝わることで、歯付き駆動プーリ 14 c a c と伝達ギア 14 c a d とが一体として形成されていることにより、歯付き駆動プーリ 14 c a c と伝達ギア 14 c a d とが片持ちシャフト 14 c a a を回転中心として時計回りに回転することとなる。歯付き駆動プーリ 14 c a c が時計方向に回転することにより、歯付き駆動プーリ 14 c a c に巻きかけられている歯付きベルト 14 c e も時計方向に回転することとなる。これにより、歯付きベルト 14 c e が左右移動体 14 c c の下側にベルト固定部材 14 c c a で固定されているため、歯付きベルト 14 c e が時計方向に回転することで、2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14 c g および奥側の案内シャフト 14 c g に挿通された左右移動体 14 c c は、2 本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左方向へ滑らかに（スムーズに）水平に移動する（スライド移動する）動作となり、左右移動体 14 c c の前面側に取り付けられた装飾発光部 14 e が左側へ移動する（スライド移動する）動作となる。

【1387】

また、図 112 (A), (C), (D) に示すように、前方から、透明な合成樹脂材により形成されたケーブル収容樋ユニット 14 d、透明な合成樹脂材により形成された左右移動体 14 c c のカバー体 14 c c c を通して、ランプ 14 c c b a が消灯した状態において、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e（全体として白色を有しているものの、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一端に沿って白色に近い灰色）を容易に

10

20

30

40

50

視認することができるし、上側のコネクタ 1 4 c c b b および下側のコネクタ 1 4 c c b b を容易に視認することができるし、左右移動体 1 4 c c の装飾基板 1 4 c c b を容易に視認することができるし、装飾基板 1 4 c c b の多色発光可能なフルカラー L E D である合計 8 個のランプ 1 4 c c b a を容易に視認することができる。また、透明な合成樹脂材により形成された左右移動体 1 4 c c のカバー体 1 4 c c c、透明な合成樹脂材により形成された装飾発光部 1 4 e のカバー体 1 4 e b を通して、ランプ 1 4 e c a が消灯した状態において、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f (全体として白色を有しているものの、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の一端に沿って白色に近い灰色)を容易に視認することができる。また、透明な合成樹脂材により形成された装飾発光部 1 4 e のカバー体 1 4 e b を通して、ランプ 1 4 e c a が消灯した状態において、装飾発光部 1 4 e の装飾基板 1 4 e c を容易に視認することができるし、装飾基板 1 4 e c の多色発光可能なフルカラー L E D である合計 1 0 個のランプ 1 4 e c a を容易に視認することができる。

【 1 3 8 8 】

また、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e は、上述したように、円弧状に上方に持ち上げられている部分がケーブル収容樋ユニット 1 4 d の樋部 1 4 d a から飛び出した状態(フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の一部が露出した状態)となっているため、視認することができる。また、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f は、上述したように、装飾発光部 1 4 e における T 字ベース体 1 4 e a のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面に形成された導光部 1 4 e a a を跨いだ状態となっているため、視認することができる。

【 1 3 8 9 】

なお、可動役物 1 4 は、画像表示装置 7 の上方であって、第 2 可動役物 1 5 の各種ユニットと干渉しないように遊技盤 2 の後面側に設けられた所定の部材に載置される。続いて、ベース体 1 4 a の取付け穴に図示しないネジを挿通し、遊技盤 2 の後面側に設けられた所定の部材に形成されるネジ穴へ向かってねじ込むことにより、可動役物 1 4 を遊技盤 2 の後側に固定する。画像表示装置 7 は、可動役物 1 4 が遊技盤 2 の後面側に設けられた所定の部材に固定されたあと、この所定の部材に取り付けられる。

【 1 3 9 0 】

本実施形態では、左右移動体 1 4 c c のカバー体 1 4 c c c および装飾発光部 1 4 e のカバー体 1 4 e b は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、左右移動体 1 4 c c のカバー体 1 4 c c c および装飾発光部 1 4 e のカバー体 1 4 e b の前面の一部や側面の一部に対して、金属光沢を有したメッキ層を有するように構成してもよいし、立体的な意匠が施されて有色塗料で塗装されたように構成してもよい。このように構成しても、左右移動体 1 4 c c のカバー体 1 4 c c c および装飾発光部 1 4 e のカバー体 1 4 e b の透明な領域を通して、ランプ 1 4 c c b a およびランプ 1 4 e c a が消灯した状態において、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e およびフレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f が容易に視認可能とされる。

【 1 3 9 1 】

また、本実施形態では、左右移動体 1 4 c c のカバー体 1 4 c c c および装飾発光部 1 4 e のカバー体 1 4 e b は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、左右移動体 1 4 c c のカバー体 1 4 c c c および装飾発光部 1 4 e のカバー体 1 4 e b が有色透明な合成樹脂材により形成されていてもよい。有色としては、例えば、赤色、青色、緑色等を挙げることができる。このように構成しても、有色透明な領域を通して、ランプ 1 4 c c b a およびランプ 1 4 e c a が消灯した状態において、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e およびフレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f が視認可能とされる。

【 1 3 9 2 】

[固定入賞装置 1 9 の構造]

次に、固定入賞装置 1 9 の構造について、図 1 1 3 を参照して説明する。画像表示装置

7の下方には、固定入賞装置19が配置され、遊技球の入球し易さが常に変わらない第1始動口20を備えている。第1始動口20への遊技球の入球は、第1特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となるものであり、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る遊技装置となっている。また、固定入賞装置19は、多色発光することができるようにしているため、多色発光可能な遊技装置となっている。

【1393】

固定入賞装置19は、図113（A）～（D）に示すように、遊技盤2の前面（表面）に取り付けられる無色透明な合成樹脂材により形成される板状のベース体19aと、ベース体19aの前面（表面）に取り付けられ前方へ膨出し上部を開口して第1始動口20が配置される無色透明な合成部材により形成される膨出部19bと、ベース体19aの後面（裏面）に配置される装飾基板19cと、ベース体19aの後面（裏面）に取り付けられ、膨出部19bの上部に配置された第1始動口20に入球して膨出部19bの内部へ落下した遊技球を後方へ誘導する無色透明な合成樹脂材により形成された球樋部19dと、から構成されている。

10

【1394】

ベース体19aの後側（裏面）の上部には、膨出部19bの上部に配置される第1始動口20と対応する位置に図示しない矩形形状の貫通穴が形成せれるとともに、この貫通穴の左右方向に無色透明な合成樹脂材により形成される一对のガイド片19aaが設けられている。ベース体19aの後側（裏面）の上部の内側と、一对のガイド片19aaと、には、第1始動口20に入球した遊技球を検出する第1始動口センサ20aをベース体19aの後方から膨出部19bへ向かって挿入して案内する図示しない案内溝がそれぞれ形成されている。

20

【1395】

この案内溝に沿って、第1始動口センサ20aを膨出部19bの内側面の案内溝まで押し込むと、ベース体19aの後面（裏面）の上部に形成されたフック状を有するフック片19abが第1始動口センサ20aの後面に自動的に係止されることにより、第1始動口センサ20aを固定することができるようにしている。これにより、第1始動口20に入球した遊技球が第1始動口センサ20aを通過することで、第1始動口20に入球した遊技球を第1始動口センサ20aで検知することができる。なお、第1始動口センサ20aは、有色不透明な部材により形成されている。

30

【1396】

また、ベース体19aの後面（裏面）に取り付けられる球樋部19dと対応する位置には、膨出部19bの上部に配置された第1始動口20に入球して膨出部19bの内部の空間と球樋部19dの内側空間とを連通するための矩形形状を有する開口部19acが形成されている。

【1397】

膨出部19bは、その上面と後面とが開口されたボックス状を有し、膨出部19bの内側の下部には、膨出部19bの上部に配置される第1始動口20に入球して落下した遊技球を後方へ誘導する傾斜部19baが形成されている。膨出部19bは、膨出部19bの後面にベース体19aの前面（表面）が取り付けられることで塞がれるものの、膨出部19bの内部空間が開口部19acと連通した状態となる。

40

【1398】

球樋部19dの外側両壁には、装飾基板19cへの電気配線进行处理するための配線処理片19daがそれぞれ形成されている。左側の配線処理片19daおよび右側の配線処理片19daも無色透明な合成樹脂材により形成されている。

【1399】

装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面には、図113（F）に示すように、多色発光可能なフルカラーLEDであるトップビュータイプのランプ19caが複数実装されている。装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面には、最下段である第1段目として2個のランプ19caが略水平に第1所定距離寸法だけ離間して配

50

置され、第 1 段目の上方に配置される第 2 段目として 4 個のランプ 19 c a が略水平に第 2 所定距離寸法（第 2 所定距離寸法は、第 1 所定距離寸法と比べて短い距離寸法となっている。）だけ離間して配置され、第 2 段目の上方に最上段である第 3 段目として 4 個のランプ 19 c a が略水平に第 3 所定距離寸法（第 3 所定距離寸法は、ほぼ第 2 所定距離寸法と比べて短い距離寸法となっている。）だけ離間して配置されている。なお、色発光可能なフルカラー L E D であるトップビュータイプのランプ 19 c a は、発光面が装飾基板 19 c の前面側（表面側）と平行な面となっているものであり、ここでは、ランプ 19 c a が発した光は、装飾基板 19 c の前面側（表面側）に対して垂直方向へ向い（つまり、遊技者側へ向かい）、ベース体 19 a および膨出部 19 b を明るく照らすこととなる。以下、ベース体 19 a および膨出部 19 b を照らす発光態様を、単に、「固定入賞装置 19 の発光態様」と記載する場合がある。 10

【 1 4 0 0 】

最下段である第 1 段目の 2 個のランプ 19 c a は、第 1 ランプグループとして管理され、第 2 段目の 4 個のランプ 19 c a は、第 2 ランプグループとして管理され、最上段である第 3 段目の 4 個のランプ 19 c a は、第 3 ランプグループとして管理されている。

【 1 4 0 1 】

このように、装飾基板 19 c の前面側（表面側）となる L E D 実装面には、多色発光可能なフルカラー L E D であるランプ 19 c a が合計 10 個だけ配置されている。

【 1 4 0 2 】

装飾基板 19 c の前面側（表面側）と反対側となる後面側である L E D 非実装面には、図 1 1 3（C），（D）に示すように、電気配線が接続されるコネクタ 19 c b が複数実装されているとともに、装飾基板 19 c の前面側（表面側）となる L E D 実装面に配置される合計 10 個のランプ 19 c a を階調点灯可能な L E D 制御 I C 19 c c が配置されている。 20

【 1 4 0 3 】

装飾基板 19 c の前面側（表面側）と反対側となる後面側である L E D 非実装面には、左下側に左側のコネクタ 19 c b が配置され、右下側に右側のコネクタ 19 c b が配置されている。

【 1 4 0 4 】

L E D 制御 I C 19 c c は、図示しない複数の抵抗により識別 I D が付されており、外部からのシリアルデータがクロック信号に基づいて入力され、入力されたシリアルデータに自身を識別する識別 I D が含まれているときには、入力されたシリアルデータを取り込んで、取り込んだシリアルデータに基づいて、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計 10 個のランプ 19 c a を階調制御することができるようになっている。 30

【 1 4 0 5 】

具体的には、L E D 制御 I C 19 c c の第 1 チャンネルは、最下段である第 1 段目の 2 個のランプ 19 c a と電氣的に接続されている。最下段である第 1 段目の 2 個のランプ 19 c a は、L E D 制御 I C 19 c c の第 1 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 1 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。L E D 制御 I C 19 c c の第 2 チャンネルは、第 2 段目の 4 個のランプ 19 c a と電氣的に接続されている。第 2 段目の 4 個のランプ 19 c a は、L E D 制御 I C 19 c c の第 2 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 2 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。L E D 制御 I C 19 c c の第 3 チャンネルは、最上段である第 3 段目の 4 個のランプ 19 c a と電氣的に接続されている。第 3 段目の 4 個のランプ 19 c a は、L E D 制御 I C 19 c c の第 3 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 3 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。 40

【 1 4 0 6 】

右側のコネクタ 19 c b には、サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（G N D）ライン、電源ライ 50

ンがランプ制御基板 107 を介して入力される右側の電気配線 19cd が電氣的に接続される。左側のコネクタ 19cb には、固定入賞装置 19 (第 1 始動口 20) の下方に配置される普通可変入賞装置 22 を階調点灯する図示しない装飾基板と電氣的に接続される左側の電気配線 19cd が電氣的に接続される。

【1407】

普通可変入賞装置 22 は、固定入賞装置 19 と同様に、無色透明な合成樹脂材により形成されている。普通可変入賞装置 22 は、第 2 始動口 21 を備えている。普通可変入賞装置 22 は、第 2 始動口 21 の前方に可動部材 23 を備えており、可動部材 23 の作動によって第 2 始動口 21 を開閉する。第 2 始動口 21 への遊技球の入球は、第 2 特別図柄の抽選 (大当たり抽選) の契機となるものであり、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る遊技装置となっている。また、普通可変入賞装置 22 は、固定入賞装置 19 と同様に、多色発光することができるようになっているため、多色発光可能な遊技装置となっている。

10

【1408】

左側のコネクタ 19cb は、右側の電気配線 19cd を介して入力された右側のコネクタ 19cb からの制御信号 (シリアルデータ、クロック信号)、グランド (GND) ライン、電源ラインを左側の電気配線 19cd を介して普通可変入賞装置 22 を階調点灯する図示しない装飾基板へ伝送するためのコネクタとなっている。

【1409】

右側の電気配線 19cd および左側の電気配線 19cd は、4 本の電気配線から構成され、第 1 電気配線が白色に近い灰色を有し、第 2 ~ 第 4 電気配線が白色を有している。第 1 ~ 第 4 電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色 (第 1 電気配線が白色に近い灰色であるため、例えば黒色、第 2 ~ 第 4 電気配線が白色であるため、例えば黒色) で印刷されている。なお、第 1 電気配線が白色に近い灰色であるため、第 1 電気配線の色である白色に近い灰色は、第 2 ~ 第 4 電気配線の白色と同一系統の色となっている。

20

【1410】

白色に近い灰色を有する第 1 電気配線は、グランド (GND) ラインであり、白色を有する第 2 電気配線は、制御信号のうちシリアルデータを伝送するラインであり、白色を有する第 3 電気配線は、制御信号のうちクロック信号を伝送するラインであり、白色を有する第 4 電気配線は、電源ラインである。

30

【1411】

右側のコネクタ 19cb および左側のコネクタ 19cb は、いずれも白色を有するコネクタであり、第 2 ~ 第 4 電気配線の白色と同一の色を有している。なお、右側のコネクタ 19cb および左側のコネクタ 19cb は、アイボリーであってもよい。アイボリーは、白色に近い色であるため、第 2 ~ 第 4 電気配線の白色と同一系統の色となっている。

【1412】

第 1 始動口センサ 20a の後面のコネクタ 20aa には、電気配線 20ab が電氣的に接続されている。電気配線 20ab は、2 本の電気配線から構成され、第 1 電気配線がピンク色を有する電気配線であり、第 2 電気配線が黄色を有する電気配線である。第 1, 2 電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色 (第 1 電気配線がピンク色であるため、例えば白色、第 2 電気配線が黄色であるため、例えば白色) で印刷されている。ピンク色は、赤色に近い色であり、赤色と同一系統の色となっている。

40

【1413】

第 1 始動口センサ 20a から出力される信号は、中継基板 88 を介して、主制御基板 80 に入力され、遊技制御用マイコン 81 は、入力された第 1 始動口センサ 20a からの信号に基づいて、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の進行を制御する。

【1414】

右側の配線処理片 19da には、第 1 始動口センサ 20a の後面のコネクタ 20aa に電氣的に接続された電気配線 20ab と、右側のコネクタ 19cb に電氣的に接続された

50

右側の電気配線 19 c d と、が係止されているのに対して、左側の配線処理片 19 d a には、左側のコネクタ 19 c b に電氣的に接続された左側の電気配線 19 c d が係止されている。

【 1 4 1 5 】

本実施形態では、装飾基板 19 c の前面側（表面側）および後面側に緑色のソルダーレジストがそれぞれ塗布されている。ソルダーレジストは、絶縁性を有する保護膜であり、回路パターンを塵、湿気、熱等から保護するものである。装飾基板 19 c の前面側（表面側）および後面側にそれぞれ塗布された緑色のソルダーレジストは、安価であり、図 3 に示した主制御基板 80、中継基板 88、払出制御基板 110、さらに、図 4 に示したサブ制御基板 90、画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107、中継基板 108 等の各種基板の前面側（表面側）および後面側にもそれぞれ塗布されている。しかし、装飾基板 19 c の前面側（表面側）および後面側に、緑色のソルダーレジストに代えて、右側の電気配線 19 c d および左側の電気配線 19 c d における第 2 ～ 第 4 電気配線の白色と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてもよい。なお、装飾基板 19 c には、ベース体 19 a の後面側に形成された図示しない取付けボスと対応する位置に貫通穴 19 c e が形成されている。

10

【 1 4 1 6 】

ここで、固定入賞装置 19 の組み立て方法について簡単に説明すると、まず、ベース体 19 a の前面側に膨出部 19 b の後面を配置してベース体 19 a の裏面側から図示しないネジをねじ込んでベース体 19 a の前面側に膨出部 19 b を取り付ける。続いて、第 1 始動口センサ 20 a をベース体 19 a の後方から膨出部 19 b へ向かって挿入して図示しない案内溝に沿って、膨出部 19 b の内側面の案内溝まで押し込むことで、ベース体 19 a の後面（裏面）の上部に形成されたフック状を有するフック片 19 a b が第 1 始動口センサ 20 a の後面に自動的に係止される。続いて、ベース体 19 a の後面側に球樋部 19 d を球樋部 19 d の前側両壁に設けられた図示しない取付けボス穴から図示しないネジをねじ込んでベース体 19 a の後面側に球樋部 19 d を取り付ける。

20

【 1 4 1 7 】

続いて、装飾基板 19 c の右側のコネクタ 19 c b に右側の電気配線 19 c d を電氣的に接続し、装飾基板 19 c の左側のコネクタ 19 c b に左側の電気配線 19 c d を電氣的に接続する。続いて、装飾基板 19 c の前面（表面）である LED 実装面がベース体 19 a の後面（裏面）と対面するように配置して、装飾基板 19 c の貫通穴 19 c e を、ベース体 19 a の後面側に形成された図示しない取付けボスに挿入して、装飾基板 19 c の後面から図示しないネジでねじ込んで装飾基板 19 c をベース体 19 a に固定する。

30

【 1 4 1 8 】

続いて、第 1 始動口センサ 20 a の後面のコネクタ 20 a a に電気配線 20 a b を電氣的に接続し、電気配線 20 a b を屈曲させて右側の配線処理片 19 d a で係止する。続いて、装飾基板 19 c の右側のコネクタ 19 c b に電氣的に接続された右側の電気配線 19 c d を右側の配線処理片 19 d a で係止し、装飾基板 19 c の左側のコネクタ 19 c b に電氣的に接続された左側の電気配線 19 c d を左側の配線処理片 19 d a で係止する。

【 1 4 1 9 】

40

このように組み立てられた固定入賞装置 19 は、図 113 (A), (B), (E) に示すように、前方から、透明な合成樹脂材により形成された膨出部 19 b、ベース体 19 a を通して、ランプ 19 c a が消灯した状態において、右側の電気配線 19 c d（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）、電気配線 20 a b（ピンク色を有する第 1 電気配線、黄色を有する第 2 電気配線）、左側の電気配線 19 c d（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）を容易に視認することができるし、装飾基板 19 c を容易に視認することができるし、多色発光可能なフルカラー LED である合計 10 個のランプ 19 c a を容易に視認することができる。

【 1 4 2 0 】

なお、固定入賞装置 19 は、遊技盤 2 に形成された図示しない貫通穴に、遊技盤 2 の前

50

面側（表面側）から遊技盤 2 の後方へ向かって挿入され、ベース体 1 9 a の左右両端に形成された 2 個の取付け片 1 9 a d から図示しないネジをねじ込むことにより、固定入賞装置 1 9 を遊技盤 2 に固定する。

【 1 4 2 1 】

本実施形態では、ベース体 1 9 a および膨出部 1 9 b は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、ベース体 1 9 a および膨出部 1 9 b の前面の一部や側面の一部に対して、金属光沢を有したメッキ層を有するように構成してもよいし、立体的な意匠が施されて有色塗料で塗装されたように構成してもよい。また、膨出部 1 9 b の前面の一部に「始」という漢字が有色塗料で印刷されたシールが貼り付けられるように構成してもよい。このように構成しても、ベース体 1 9 a および膨出部 1 9 b の透明な領域を通して、ランプ 1 9 c a が消灯した状態において、右側の電気配線 1 9 c d（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）、電気配線 2 0 a b（ピンク色を有する第 1 電気配線、黄色を有する第 2 電気配線）、左側の電気配線 1 9 c d（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）が容易に視認可能とされる。

10

【 1 4 2 2 】

また、本実施形態では、ベース体 1 9 a および膨出部 1 9 b は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、ベース体 1 9 a および膨出部 1 9 b が有色透明な合成樹脂材により形成されていてもよい。有色としては、例えば、赤色、青色、緑色等を挙げることができる。このように構成しても、有色透明な領域を通して、ランプ 1 9 c a が消灯した状態において、右側の電気配線 1 9 c d（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）、電気配線 2 0 a b（ピンク色を有する第 1 電気配線、黄色を有する第 2 電気配線）、左側の電気配線 1 9 c d（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）が視認可能とされる。

20

【 1 4 2 3 】

[センター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の配線視認性抑制演出]

次に、センター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の配線視認性抑制演出について説明する。装飾部 1 0 a は、図 1 1 1（A）、（B）、（E）に示したように、前方から、透明な合成樹脂材により形成されたカバー体 1 0 a c を通して、上側の電気配線 1 0 a a d（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）および下側の電気配線 1 0 a a d（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）を視認することができる。このため、演出に全く関係ない、上側の電気配線 1 0 a a d や下側の電気配線 1 0 a a d を目障りであると遊技者に感じさせる場合がある。

30

【 1 4 2 4 】

なお、上側の電気配線 1 0 a a d は、サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（GND）ライン、電源ラインがランプ制御基板 1 0 7 を介して入力されるための配線であり、下側の電気配線 1 0 a a d は、センター装飾部 1 0 の下部のステージ部 1 1 を階調点灯する図示しない装飾基板と電氣的に接続される配線である。

40

【 1 4 2 5 】

本実施形態では、装飾部 1 0 a が多色発光することができる遊技装置として構成されており、装飾基板 1 0 a a の前面側（表面側）となる LED 実装面には、上述したように、最下段である第 1 段目として 2 個のランプ 1 0 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 1 段目の上方に配置される第 2 段目として 3 個のランプ 1 0 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 2 段目の上方に配置される第 3 段目として 4 個のランプ 1 0 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 3 段目の上方に最上段である第 4 段目として 2 個のランプ 1 0 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置されている。

【 1 4 2 6 】

50

また、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）と反対側となる後面側である L E D 非実装面には、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）となる L E D 実装面に配置される合計 11 個のランプ 10 a a a を階調点灯可能な L E D 制御 I C 10 a a c が配置されている。L E D 制御 I C 10 a a c は、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計 11 個のランプ 10 a a a を階調制御することができるようになっている。

【1427】

最下段である第 1 段目の 2 個のランプ 10 a a a は、L E D 制御 I C 10 a a c の第 1 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 1 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、第 2 段目の 3 個のランプ 10 a a a は、L E D 制御 I C 10 a a c の第 2 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 2 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、第 3 段目の 4 個のランプ 10 a a a は、L E D 制御 I C 10 a a c の第 3 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 3 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、最上段である第 4 段目の 2 個のランプ 10 a a a は、L E D 制御 I C 10 a a c の第 4 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 4 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。

【1428】

サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、装飾部 10 a の発光態様として、第 1 ランプグループ～第 4 ランプグループのうち、上側のコネクタ 10 a a b および下側のコネクタ 10 a a b に近い、第 1 ランプグループまたは / および第 2 ランプグループを白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、第 3 ランプグループおよび第 4 ランプグループを白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とは異なる色（例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。）で発光する発光態様とする。これにより、上側の電気配線 10 a a d は、白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～第 4 電気配線から構成され、下側の電気配線 10 a a d は、白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～第 4 電気配線から構成されているため、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d の視認性を抑制することで上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d を目立たないようにすることができる。もちろん、装飾部 10 a の発光態様として、第 1 ランプグループ～第 4 ランプグループのうち、第 1 ランプグループまたは / および第 2 ランプグループを、常に白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とするのではなく、適宜、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）を含むような発光態様（例えば、白色に発光する発光態様と、白色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色に発光する発光態様を取り入れる（挟む）ように変化させる発光態様を挙げることができる。）とするようにしても、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d の視認性を抑制することで上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d を目立たないようにすることができる。

【1429】

また、上側のコネクタ 10 a a b および下側のコネクタ 10 a a b は、上述したように、いずれも白色を有するコネクタであり、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d における第 2 ～第 4 電気配線の白色と同一の色を有しているため、装飾部 10 a の発光態様として、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、または、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）が含まれることで、上側のコネクタ 10 a a b および下側のコネクタ 10 a a b の視認性を抑制して上側のコネクタ 10 a a b および下側のコネクタ 10 a a b を目立たないようにすることができる。仮に、上側のコネクタ 10 a a b および下側のコネクタ 10 a a b の色をアイボリーとしても、アイボリーは、上述したように、白色に近い色であるため、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d における第 2 ～第 4 電気配線の白色と同一系統の色となっており、装飾部 10 a の発光態様として、白色に発光する発光態様（点灯、点

滅、階調点灯を含む。)とし、または、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)が含まれることで、上側のコネクタ10a a bおよび下側のコネクタ10a a bの視認性を抑制して上側のコネクタ10a a bおよび下側のコネクタ10a a bを目立たないようにすることができる。

【1430】

また、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号(シリアルデータ、クロック信号)により、装飾部10aの発光態様として、第1ランプグループ~第4ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を単一の色(単色発光)として白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とすることで、上側の電気配線10a a dおよび下側の電気配線10a a dの視認性を抑制して上側の電気配線10a a dおよび下側の電気配線10a a dを目立たないようにすることができる。

【1431】

装飾基板10a aの前面側(表面側)となるLED実装面に配置されるランプ10a a aが発光する白色は、上側の電気配線10a a dにおける第2~第4電気配線が有する白色と同一の色であるし、下側の電気配線10a a dにおける第2~第4電気配線が有する白色と同一の色でもある。また、装飾基板10a aの前面側(表面側)となるLED実装面に配置されるランプ10a a aが発光する白色は、上側の電気配線10a a dにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色であるし、下側の電気配線10a a dにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色でもある。

【1432】

なお、例えば、上側の電気配線10a a dは、白色を有する第1電気配線、黄色を有する第2~第4電気配線から構成され、下側の電気配線10a a dは、白色を有する第1電気配線、黄色を有する第2~第4電気配線から構成されている場合には、第1ランプグループ~第4ランプグループのうち、上側のコネクタ10a a bおよび下側のコネクタ10a a bに近い、第1ランプグループまたは/および第2ランプグループを白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とし、第3ランプグループおよび第4ランプグループを白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とは異なる色(例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。)で発光する発光態様としてもよいし、第1ランプグループまたは/および第2ランプグループを黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とし、第3ランプグループおよび第4ランプグループを黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とは異なる色(例えば、青色、緑色、赤色、紫色、白色、レインボーなどを挙げることができる。)で発光する発光態様としてもよい。このように構成しても、上側の電気配線10a a dおよび下側の電気配線10a a dの視認性を抑制することで上側の電気配線10a a dおよび下側の電気配線10a a dを目立たないようにすることができる。もちろん、装飾部10aの発光態様として、第1ランプグループ~第4ランプグループのうち、第1ランプグループまたは/および第2ランプグループを、常に白色または黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とするのではなく、適宜、白色または黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)を含むような発光態様(例えば、白色または黄色に発光する発光態様と、白色または黄色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色または黄色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色または黄色に発光する発光態様を取り入れる(挟む)ように変化させる発光態様を挙げることができる。)とするようにしても、上側の電気配線10a a dおよび下側の電気配線10a a dの視認性を抑制することで上側の電気配線10a a dおよび下側の電気配線10a a dを目立たないようにすることができる。

【1433】

また、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号(シリアルデータ、クロック信号)により、装飾部10aの発光態様として、第1ランプグループ~第4ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を単一の色(単色発光)として白色または

黄色のいずれかの色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とすることで、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d の視認性を抑制して上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d を目立たないようにすることができる。

【1434】

本実施形態では、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）および後面側には、上述したように、緑色のソルダーレジストがそれぞれ塗布されている。しかし、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）および後面側に、緑色のソルダーレジストに代えて、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d における第 2 ～ 第 4 電気配線の白色と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてもよい。こうすれば、装飾部 10 a の発光態様として、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）が含まれることで、装飾基板 10 a a の視認性を抑制して装飾基板 10 a a を目立たないようにすることができる。

10

【1435】

[第1可動役物14の配線視認性抑制演出]

次に、第1可動役物14の配線視認性抑制演出について説明する。第1可動役物14は、図112（A）、（C）、（D）に示したように、前方から、透明な合成樹脂材により形成されたケーブル収容樋ユニット14 d、透明な合成樹脂材により形成された左右移動体14 c c のカバー体14 c c c を通して、フレキシブルフラットケーブル14 c c b e（全体として白色を有しているものの、フレキシブルフラットケーブル14 c c b e の一端に沿って白色に近い灰色）を視認することができるし、また、透明な合成樹脂材により形成された左右移動体14 c c のカバー体14 c c c、透明な合成樹脂材により形成された装飾発光部14 e のカバー体14 e b を通して、フレキシブルフラットケーブル14 c c b f（全体として白色を有しているものの、フレキシブルフラットケーブル14 c c b f の一端に沿って白色に近い灰色）を視認することができる。このため、演出に全く関係ない、フレキシブルフラットケーブル14 c c b e やフレキシブルフラットケーブル14 c c b f を目障りであると遊技者に感じさせる場合がある。

20

【1436】

なお、フレキシブルフラットケーブル14 c c b e は、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グラウンド（GND）ライン、電源ラインがランプ制御基板107を介して入力される配線であり、フレキシブルフラットケーブル14 c c b f は、左右移動体14 c c の上面手前側に配置された装飾基板14 c c b と、左右移動体14 c c の前面側に取り付けられた装飾発光部14 e の装飾基板14 e c と、の基板間を電氣的に接続する配線である。

30

【1437】

本実施形態では、第1可動役物14の左右移動体14 c c の上面手前側に配置される装飾基板14 c c b、左右移動体14 c c の前面側に取り付けられた装飾発光部14 e に配置される装飾基板14 e c の各種ランプが多色発光することができる遊技装置として構成されている。左右移動体14 c c に配置される装飾基板14 c c b の前面側（表面側）となるLED実装面には、上述したように、手前側に第1段目としてサイドビュータイプの4個のランプ14 c c b a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、奥側に第2段目としてトップビュータイプの4個のランプ14 c c b a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置されている。装飾発光部14 e に配置される装飾基板14 e c の前面側（表面側）となるLED実装面には、上述したように、第3段目として10個のランプ14 e c a が垂直に一列に並んで所定距離寸法だけ離間して配置されている。

40

【1438】

また、左右移動体14 c c に配置される装飾基板14 c c b の前面側（表面側）となるLED実装面には、装飾基板14 c c b の前面側（表面側）となるLED実装面に配置される8個のランプ14 c c b a と、装飾発光部14 e 側の装飾基板14 e c の前面側（表面側）となるLED実装面に配置される10個のランプ14 e c a と、を階調点灯可能な

50

LED制御IC14ccbcが配置されている。LED制御IC14ccbcは、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計18個のランプを階調制御することができるようになっている。

【1439】

左右移動体14ccの第1段目の4個のランプ14ccbaは、LED制御IC14ccbcの第1チャンネルから出力される電流が調整されることにより第1ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、左右移動体14ccの第2段目の4個のランプ14ccbaは、LED制御IC14ccbcの第2チャンネルから出力される電流が調整されることにより第2ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、装飾発光部14eの第3段目の10個のランプ14ecaは、LED制御IC14ccbcの第3チャンネルから出力される電流が調整されることにより第3ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。

10

【1440】

サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号(シリアルデータ、クロック信号)により、第1可動役物14の発光態様として、第1ランプグループ~第3ランプグループのうち、上側のコネクタ14ccbおよび下側のコネクタ14ccbに近い、第1ランプグループである第1段目のサイドビュータイプの4個のランプ14ccbaを白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とし、第2ランプグループおよび第3ランプグループを白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とは異なる色(例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。)で発光する発光態様とする。これにより、フレキシブルフラットケーブル14ccbeおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfは、全体が白色であるため、フレキシブルフラットケーブル14ccbeおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfの視認性を抑制することでフレキシブルフラットケーブル14ccbeおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfを目立たないようにすることができる。さらに、フレキシブルフラットケーブル14ccbfは、上述の導光部14eaaの前方に配置されているため、導光部14eaaを跨いだ状態となり、第1ランプグループである第1段目のサイドビュータイプの4個のランプ14ccbaからの光が導光部14eaaの前方への白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)となることで、フレキシブルフラットケーブル14ccbfの視認性を抑制してフレキシブルフラットケーブル14ccbfを目立たないようにすることができる。

20

30

【1441】

もちろん、第1可動役物14の発光態様として、第1ランプグループ~第3ランプグループのうち、第1ランプグループを、常に白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とするのではなく、適宜、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)を含むような発光態様(例えば、白色に発光する発光態様と、白色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色に発光する発光態様を取り入れる(挟む)ように変化させる発光態様を挙げることができる。)とするようにしても、フレキシブルフラットケーブル14ccbeおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfの視認性を抑制することでフレキシブルフラットケーブル14ccbeおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfを目立たないようにすることができる。

40

【1442】

また、左右移動体14ccに配置される装飾基板14ccbの上側のコネクタ14ccbおよび下側のコネクタ14ccbは、上述したように、いずれも白色を有するコネクタであり、フレキシブルフラットケーブル14ccbeの全体の色である白色と同一の色(フレキシブルフラットケーブル14ccbeの第2~第4電気配線の白色と同一の色)を有し、フレキシブルフラットケーブル14ccbfの全体の色である白色と同一の色(フレキシブルフラットケーブル14ccbfの第2~第5電気配線の白色と同一の色)を有しているため、第1可動役物14の発光態様として、白色に発光する発光態様(点灯

50

、点滅、階調点灯を含む。)とし、または、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)が含まれることで、上側のコネクタ14ccbbおよび下側のコネクタ14ccbbの視認性を抑制して上側のコネクタ14ccbbおよび下側のコネクタ14ccbbを目立たないようにすることができる。仮に、上側のコネクタ14ccbbおよび下側のコネクタ14ccbbの色をアイボリーとしても、アイボリーは、上述したように、白色に近い色であるため、フレキシブルフラットケーブル14ccbeの全体の色である白色(フレキシブルフラットケーブル14ccbeの第2～第4電気配線の白色)と同一系統の色となっているし、フレキシブルフラットケーブル14ccbfの全体の色である白色(フレキシブルフラットケーブル14ccbfの第2～第5電気配線の白色)と同一系統の色となっており、第1可動役物14の発光態様として、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とし、または、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)が含まれることで、上側のコネクタ14ccbbおよび下側のコネクタ14ccbbの視認性を抑制して上側のコネクタ14ccbbおよび下側のコネクタ14ccbbを目立たないようにすることができる。

10

【1443】

また、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号(シリアルデータ、クロック信号)により、第1可動役物14の発光態様として、第1ランプグループ～第3ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を単一の色(単色発光)として白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とすることで、フレキシブルフラットケーブル14ccbeおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfの視認性を抑制してフレキシブルフラットケーブル14ccbeおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfを目立たないようにすることができる。

20

【1444】

左右移動体14cc側の装飾基板14ccbの前面側(表面側)となるLED実装面に配置される8個のランプ14ccbaと、装飾発光部14e側の装飾基板14ecの前面側(表面側)となるLED実装面に配置される10個のランプ14ecaと、が発光する白色は、フレキシブルフラットケーブル14ccbeの全体の色である白色と同一の色(フレキシブルフラットケーブル14ccbeの第2～第4電気配線の白色と同一の色)であり、フレキシブルフラットケーブル14ccbfの全体の色である白色と同一の色(フレキシブルフラットケーブル14ccbfの第2～第5電気配線の白色と同一の色)でもある。また、左右移動体14cc側の装飾基板14ccbの前面側(表面側)となるLED実装面に配置される8個のランプ14ccbaと、装飾発光部14e側の装飾発光部14eの前面側(表面側)となるLED実装面に配置される10個のランプ14ecaと、が発光する白色は、フレキシブルフラットケーブル14ccbeの一端に沿って付されている色が白色に近い灰色(第1電気配線が有する白色に近い灰色)という白色系統の色であるし、フレキシブルフラットケーブル14ccbfの一端に沿って付されている色が白色に近い灰色(第1電気配線が有する白色に近い灰色)という白色系統の色でもある。

30

【1445】

なお、例えば、フレキシブルフラットケーブル14ccbfは、1つのパッケージとして構成されていたが、それぞれ個別の電気配線として構成されていてもよい。この場合、第1電気配線が白色に近い灰色を有し、第2～第5電気配線が白色を有している。第1～第5電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色(第1電気配線が白色に近い灰色であるため、例えば黒色、第2～第5電気配線が白色であるため、例えば黒色)で印刷される。このように構成しても、フレキシブルフラットケーブル14ccbfは、上述したように、フレキシブルフラットケーブル14ccbfの全体が白色であり、フレキシブルフラットケーブル14ccbfの一端に沿って白色に近い灰色が付されているため、フレキシブルフラットケーブル14ccbfに代えて、それぞれ個別の電気配線として構成されても、フレキシブルフラットケーブル14ccbfと同様に、第1可動役物14の発光態様として、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とし、または、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)が含ま

40

50

れることで、それぞれ個別の電気配線の視認性を抑制してそれぞれ個別の電気配線を目立たないようにすることができる。

【 1 4 4 6 】

また、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f に代えて、それぞれ個別の電気配線として構成する場合、例えば、白色を有する第 1 電気配線、黄色を有する第 2 ~ 第 5 電気配線から構成する。この場合、第 1 ランプグループを白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、第 2 ランプグループおよび第 3 ランプグループを白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とは異なる色（例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。）で発光する発光態様としてもよいし、第 1 ランプグループを黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、第 2 ランプグループおよび第 3 ランプグループを黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とは異なる色（例えば、青色、緑色、赤色、紫色、白色、レインボーなどを挙げることができる。）で発光する発光態様としてもよい。このように構成しても、それぞれ個別の電気配線の視認性を抑制することでそれぞれ個別の電気配線を目立たないようにすることができる。もちろん、第 1 可動役物 1 4 の発光態様として、第 1 ランプグループ ~ 第 3 ランプグループのうち、第 1 ランプグループを、常に白色または黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とするのではなく、適宜、白色または黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）を含むような発光態様（例えば、白色または黄色に発光する発光態様と、白色または黄色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色または黄色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色または黄色に発光する発光態様を取り入れる（挟む）ように変化させる発光態様を挙げることができる。）とするようにしても、それぞれ個別の電気配線の視認性を抑制することでそれぞれ個別の電気配線を目立たないようにすることができる。

【 1 4 4 7 】

また、サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、第 1 可動役物 1 4 の発光態様として、第 1 ランプグループ ~ 第 3 ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を単一の色（単色発光）として白色または黄色のいずれかの色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とすることで、それぞれ個別の電気配線の視認性を抑制してそれぞれ個別の電気配線を目立たないようにすることができる。

【 1 4 4 8 】

本実施形態では、左右移動体 1 4 c c に配置される装飾基板 1 4 c c b の前面側（表面側）および後面側と、装飾発光部 1 4 e に配置される装飾基板 1 4 e c の前面側（表面側）および後面側とには、上述したように、緑色のソルダーレジストがそれぞれ塗布されている。しかし、左右移動体 1 4 c c に配置される装飾基板 1 4 c c b の前面側（表面側）および後面側と、装飾発光部 1 4 e に配置される装飾基板 1 4 e c の前面側（表面側）および後面側とに、緑色のソルダーレジストに代えて、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の全体の色である白色（フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の第 2 ~ 第 4 電気配線の白色）、および、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の全体の色である白色（フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の第 2 ~ 第 5 電気配線の白色）と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてもよい。こうすれば、第 1 可動役物 1 4 の発光態様として、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）が含まれることで、左右移動体 1 4 c c に配置される装飾基板 1 4 c c b と、装飾発光部 1 4 e に配置される装飾基板 1 4 e c と、の視認性を抑制することで、左右移動体 1 4 c c に配置される装飾基板 1 4 c c b と、装飾発光部 1 4 e に配置される装飾基板 1 4 e c と、を目立たないようにすることができる。

【 1 4 4 9 】

[固定入賞装置 1 9 の配線視認性抑制演出]

次に、固定入賞装置 1 9 の配線視認性抑制演出について説明する。固定入賞装置 1 9 は

、図 1 1 3 (A) , (B) , (E) に示したように、前方から、透明な合成樹脂材により形成された膨出部 1 9 b、ベース体 1 9 a を通して、右側の電気配線 1 9 c d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線)、電気配線 2 0 a b (ピンク色を有する第 1 電気配線、黄色を有する第 2 電気配線)、左側の電気配線 1 9 c d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) を視認することができる。このため、演出に全く関係ない、右側の電気配線 1 9 c d、電気配線 2 0 a b、左側の電気配線 1 9 c d を目障りであると遊技者に感じさせる場合がある。

【 1 4 5 0 】

なお、右側の電気配線 1 9 c d は、サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 からの制御信号 (シリアルデータ、クロック信号) のほかに、グラウンド (G N D) ライン、電源ラインがランプ制御基板 1 0 7 を介して入力される配線であり、電気配線 2 0 a b は、第 1 始動口センサ 2 0 a の後面のコネクタ 2 0 a a と電氣的に接続される配線であり、左側の電気配線 1 9 c d は、固定入賞装置 1 9 (第 1 始動口 2 0) の下方に配置される普通可変入賞装置 2 2 を階調点灯する図示しない装飾基板と電氣的に接続される配線である。

10

【 1 4 5 1 】

本実施形態では、固定入賞装置 1 9 が多色発光することができる遊技装置として構成されており、装飾基板 1 9 c の前面側 (表面側) となる L E D 実装面には、上述したように、最下段である第 1 段目として 2 個のランプ 1 9 c a が略水平に第 1 所定距離寸法だけ離間して配置され、第 1 段目の上方に配置される第 2 段目として 4 個のランプ 1 9 c a が略水平に第 2 所定距離寸法だけ離間して配置され、第 2 段目の上方に最上段である第 3 段目として 4 個のランプ 1 9 c a が略水平に第 3 所定距離寸法だけ離間して配置されている。

20

【 1 4 5 2 】

また、装飾基板 1 9 c の前面側 (表面側) と反対側となる後面側である L E D 非実装面には、装飾基板 1 9 c の前面側 (表面側) となる L E D 実装面に配置される合計 1 0 個のランプ 1 9 c a を階調点灯可能な L E D 制御 I C 1 9 c c が配置されている。L E D 制御 I C 1 9 c c は、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計 1 0 個のランプ 1 9 c a を階調制御することができるようになっている。

【 1 4 5 3 】

最下段である第 1 段目の 2 個のランプ 1 9 c a は、L E D 制御 I C 1 9 c c の第 1 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 1 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、第 2 段目の 4 個のランプ 1 9 c a は、L E D 制御 I C 1 9 c c の第 2 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 2 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、第 3 段目の 4 個のランプ 1 9 c a は、L E D 制御 I C 1 9 c c の第 3 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 3 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。

30

【 1 4 5 4 】

サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、制御信号 (シリアルデータ、クロック信号) により、固定入賞装置 1 9 の発光態様として、第 1 ランプグループ ~ 第 3 ランプグループのうち、右側のコネクタ 1 9 c b および左側のコネクタ 1 9 c b に近い、第 1 ランプグループまたは / および第 2 ランプグループを白色に発光する発光態様 (点灯、点滅、階調点灯を含む。) とし、第 3 ランプグループを白色に発光する発光態様 (点灯、点滅、階調点灯を含む。) とは異なる色 (例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げる。) ができる。) で発光する発光態様とする。これにより、右側の電気配線 1 9 c d は、白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線から構成され、左側の電気配線 1 9 c d は、白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線から構成されているため、右側の電気配線 1 9 c d および左側の電気配線 1 9 c d の視認性を抑制することで右側の電気配線 1 9 c d および左側の電気配線 1 9 c d を目立たないようにすることができる。もちろん、固定入賞装置 1 9 の発光態様として、第 1 ランプグループ ~ 第 3 ランプグループのうち、第 1 ランプグループまたは / および第 2 ランプグループを、常に白色に発光する発光態様 (点灯、点滅、階調点灯

40

50

を含む。)とするのではなく、適宜、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)を含むような発光態様(例えば、白色に発光する発光態様と、白色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色に発光する発光態様を取り入れる(挟む)ように変化させる発光態様を挙げることができる。)とするようにしても、右側の電気配線19cdおよび左側の電気配線19cdの視認性を抑制することで右側の電気配線19cdおよび左側の電気配線19cdを目立たないようにすることができる。

【1455】

また、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号(シリアルデータ、クロック信号)により、固定入賞装置19の発光態様として、第1始動口センサ20aの後面のコネクタ20aaと電気的に接続される電気配線20abが屈曲されて右側の配線処理片19daで係止されているため、第1ランプグループ~第3ランプグループのうち、右側のコネクタ19cbおよび左側のコネクタ19cbに近い、第1ランプグループまたは/および第2ランプグループを赤色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とし、第3ランプグループを赤色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とは異なる色(例えば、青色、緑色、白色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。)で発光する発光態様としたり、第1ランプグループまたは/および第2ランプグループを黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とし、第3ランプグループを黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とは異なる色(例えば、青色、緑色、赤色、紫色、白色、レインボーなどを挙げることができる。)で発光する発光態様としたりする。なお、電気配線20abの第1電気配線が有するピンク色は、装飾基板19cのランプ19caが発光する赤色と同一系統の色(赤色系統の色)である。これにより、電気配線20abは、ピンク色を有する第1電気配線と、黄色を有する第2電気配線と、から構成されているため、第1始動口センサ20aの後面のコネクタ20aaと電気的に接続される電気配線20abの視認性を抑制することで電気配線20abを目立たないようにすることができる。もちろん、固定入賞装置19の発光態様として、第1ランプグループ~第3ランプグループのうち、第1ランプグループまたは/および第2ランプグループを、常に赤色または黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とするのではなく、適宜、赤色または黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)を含むような発光態様(例えば、赤色または黄色に発光する発光態様と、赤色または黄色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、赤色または黄色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に赤色または黄色に発光する発光態様を取り入れる(挟む)ように変化させる発光態様を挙げることができる。)とするようにしても、第1始動口センサ20aの後面のコネクタ20aaと電気的に接続される電気配線20abの視認性を抑制することで電気配線20abを目立たないようにすることができる。装飾基板19cのランプ19caが発光する色を、赤色に代えて、電気配線20abの第1電気配線が有するピンク色としてもよい。

【1456】

また、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号(シリアルデータ、クロック信号)により、固定入賞装置19の発光態様として、第1ランプグループ~第3ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を単一の色(単色発光)として白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とすることで、右側の電気配線19cdおよび左側の電気配線19cdの視認性を抑制して右側の電気配線19cdおよび左側の電気配線19cdを目立たないようにすることができる。

【1457】

また、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号(シリアルデータ、クロック信号)により、固定入賞装置19の発光態様として、第1ランプグループ~第3ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を単一の色(単色発光)として赤色に

発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とすることで、第1始動口センサ20aの後面のコネクタ20aaと電氣的に接続される電気配線20abの視認性を抑制して電気配線20abを目立たないようにすることができる。なお、電気配線20abの第1電気配線が有するピンク色は、装飾基板19cのランプ19caが発光する赤色と同一系統の色（赤色系統の色）である。もちろん、装飾基板19cのランプ19caが発光する単一の色（単色発光）として、赤色に代えて、電気配線20abの第1電気配線が有するピンク色としてもよい。

【1458】

また、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、固定入賞装置19の発光態様として、第1ランプグループ～第3ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を単一の色（単色発光）として黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とすることで、第1始動口センサ20aの後面のコネクタ20aaと電氣的に接続される電気配線20abの視認性を抑制して電気配線20abを目立たないようにすることができる。

10

【1459】

装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ19caが発光する白色は、右側の電気配線19cdにおける第2～第4の電気配線が有する白色と同一の色であるし、左側の電気配線19cdにおける第2～第4の電気配線が有する白色と同一の色でもある。また、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ19caが発光する白色は、右側の電気配線19cdにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色であるし、左側の電気配線19cdにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色でもある。

20

【1460】

また、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ19caが発光する赤色は、電気配線20abの第1電気配線が有するピンク色という赤色系統の色であり、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ19caが発光する黄色は、電気配線20abの第2電気配線が有する黄色と同一の色である。

【1461】

なお、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるすべてのランプ19caの発光態様、つまり第1ランプグループ～第3ランプグループの発光態様を、単一の色（単色発光）として、白色、赤色、黄色、という具合に制御することで、固定入賞装置19を白色とする発光態様、赤色とする発光態様、黄色とする発光態様とすることができる。これにより、当該変動に対する当たりの期待度を、固定入賞装置19の発光態様で遊技者に示唆することができるし、先読み演出として当たりの期待度を、固定入賞装置19の発光態様で遊技者に示唆することができる。上述した図93～図95の演出ボタン操作演出A～Cにおける変動アイコン9C、保留アイコン9A、9Bでは、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色 赤色 黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、変動アイコン9C、保留アイコン9A、9Bに対する関心が高い。

30

40

【1462】

そこで、当該変動に対する当たりの期待度を固定入賞装置19の発光態様で遊技者に示唆するとき、または、先読み演出として当たりの期待度を固定入賞装置19の発光態様で遊技者に示唆するときには、固定入賞装置19の発光態様として、変動アイコン9C、保留アイコン9A、9Bと同様に、白色の発光態様 赤色の発光態様 黄色の発光態様という順番で当たりの期待度が大きくなるように示唆する。発光態様としては、点灯、点滅、階調点灯があり、点灯 点滅 階調点灯という順番で同一の色であっても、当たりの期待度が高いようにしてもよい。具体的には、当たりの期待度を固定入賞装置19の発光態様で遊技者に示唆するときには、固定入賞装置19の発光態様として、白色の点灯態様 白色の点滅態様 白色の階調点灯態様 赤色の点灯態様 赤色の点滅態様 赤色の階調点灯

50

態様 黄色の点灯態様 黄色の点滅態様 黄色の階調点灯態様という順番で当たりの期待度が大きくなるように示唆する。

【 1 4 6 3 】

このように、当該変動に対する当たりの期待度や先読み演出として当たりの期待度を固定入賞装置 19 の発光態様で遊技者に示唆することができるため、遊技者は、固定入賞装置 19 の発光態様に対する関心を高くすることができる。固定入賞装置 19 への関心が高くなることで、遊技者から固定入賞装置 19 が注視されても、固定入賞装置 19 を構成する透明な合成樹脂材により形成された膨出部 19 b やベース体 19 a を通して、右側の電気配線 19 c d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線)、電気配線 20 a b (ピンク色を有する第 1 電気配線、黄色を有する第 2 電気配線)、左側の電気配線 19 c d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線)等の各種電気配線を視認可能であるものの、上述したように、固定入賞装置 19 自身の発光態様により各種電気配線の視認性を抑制することができるようになっているため、各種電気配線を目立たないようにすることができる。

10

【 1 4 6 4 】

本実施形態では、装飾基板 19 c の前面側 (表面側) および後面側には、上述したように、緑色のソルダーレジストがそれぞれ塗布されている。しかし、装飾基板 19 c の前面側 (表面側) および後面側に、緑色のソルダーレジストに代えて、右側の電気配線 19 c d および左側の電気配線 19 c d における第 2 ~ 第 4 電気配線の白色と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてもよい。こうすれば、固定入賞装置 19 の発光態様として、白色に発光する発光態様 (点灯、点滅、階調点灯を含む。) が含まれることで、装飾基板 19 c の視認性を抑制して装飾基板 19 c を目立たないようにすることができる。

20

【 1 4 6 5 】

[効果例]

以下に、遊技装置の配線視認性抑制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 1 のセンター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10 a (発光可能な装置)、図 1 1 2 の第 1 可動役物 14 (発光可能な装置)、図 1 1 3 の固定入賞装置 19 (発光可能な装置)と、図 1 1 1 の装飾部 10 a (装置)と電気的に接続される上側の電気配線 10 a a d、下側の電気配線 10 a a d、図 1 1 2 の第 1 可動役物 14 (装置)と電気的に接続されるフレキシブルフラットケーブル 14 c c b e (電気配線)、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f (電気配線)、図 1 1 3 の固定入賞装置 19 (装置)と電気的に接続される右側の電気配線 19 c d、左側の電気配線 19 c d、電気配線 20 a b と、複数種類の演出を実行可能なサブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 (演出実行手段)と、が配置される遊技盤 2 を備え、演出制御用マイコン 91 (演出実行手段)は、電気配線の色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で発光可能なセンター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10 a (装置)、発光可能な第 1 可動役物 14 (装置)、発光可能な固定入賞装置 19 (装置)を多色発光させる演出 (センター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10 a の配線視認性抑制演出、第 1 可動役物 14 の配線視認性抑制演出、固定入賞装置 19 の配線視認性抑制演出)を実行することができるようになっている。

30

40

【 1 4 6 6 】

具体的には、図 1 1 1 のセンター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10 a (発光可能な装置)では、上側の電気配線 10 a a d における第 2 ~ 第 4 電気配線が有する白色と同一の色であるし、下側の電気配線 10 a a d における第 2 ~ 第 4 電気配線が有する白色と同一の色でもある。また、上側の電気配線 10 a a d における第 1 電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色であるし、下側の電気配線 10 a a d における第 1 電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色でもある。このため、センター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10 a の配線視認性抑制演出において、装飾基板 10 a

50

aの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ10aaaが発光する白色は、上側の電気配線10aad、下側の電気配線10aadの色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で発光することができる。

【1467】

また、図112の第1可動役物14（発光可能な装置）では、フレキシブルフラットケーブル14ccbeの全体の色である白色と同一の色（フレキシブルフラットケーブル14ccbeの第2～第4電気配線の白色と同一の色）であり、フレキシブルフラットケーブル14ccb fの全体の色である白色と同一の色（フレキシブルフラットケーブル14ccb fの第2～第5電気配線の白色と同一の色）でもある。また、フレキシブルフラットケーブル14ccbeの一端に沿って付されている色が白色に近い灰色（第1電気配線が有する白色に近い灰色）という白色系統の色であるし、フレキシブルフラットケーブル14ccb fの一端に沿って付されている色が白色に近い灰色（第1電気配線が有する白色に近い灰色）という白色系統の色でもある。このため、第1可動役物14の配線視認性抑制演出において、左右移動体14cc側の装飾基板14ccbの前面側（表面側）となるLED実装面に配置される8個のランプ14ccbaと、装飾発光部14e側の装飾基板14ecの前面側（表面側）となるLED実装面に配置される10個のランプ14ecaと、が発光する白色は、フレキシブルフラットケーブル14ccbe、フレキシブルフラットケーブル14ccb fの色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で発光することができる。

【1468】

また、図113の固定入賞装置19（発光可能な装置）では、右側の電気配線19cdにおける第2～第4の電気配線が有する白色と同一の色であるし、左側の電気配線19cdにおける第2～第4の電気配線が有する白色と同一の色でもある。また、右側の電気配線19cdにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色であるし、左側の電気配線19cdにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色でもある。このため、固定入賞装置19の配線視認性抑制演出において、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ19caが発光する白色は、右側の電気配線19cd、左側の電気配線19cdの色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で発光することができる。

【1469】

この構成によれば、装置と電氣的に接続される電気配線の色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で装置が多色発光することができるため、電気配線の視認性を抑制することで電気配線を目立たないようにすることができる。これにより、演出に全く関係ない、電気配線を目障りであると遊技者に感じさせ難くすることができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【1470】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1において、演出制御用マイコン91（演出実行手段）は、電気配線の色と同一の色または同一系統の色で、図111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a（装置）、図113の固定入賞装置19（装置）を単色発光させる演出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、装置と電氣的に接続される電気配線の色と同一の色または同一系統の色で、図111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a（装置）、図113の固定入賞装置19（装置）が単色発光することとなるため、電気配線の視認性をより抑制することで電気配線をより目立たないようにすることができる。

【1471】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1において、図111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a（装置）、図113の固定入賞装置19（装置）は、透明な領域が形成される透明部を有し（図111の装飾部10aの無色透明な合成樹脂材により形成されたカ

10

20

30

40

50

バー体 10 a c、図 113 の固定入賞装置 19 の無色透明な合成樹脂材により形成される板状のベース体 19 a および膨出部 19 b)、透明部が遊技盤 2 の表側に配置され、図 111 の装飾部 10 a (装置) と電氣的に接続される上側の電気配線 10 a a d、下側の電気配線 10 a a d の一部は、透明部を通して視認可能とされ、図 113 の固定入賞装置 19 (装置) と電氣的に接続される右側の電気配線 19 c d、左側の電気配線 19 c d、電気配線 20 a b の一部は、透明部を通して視認可能とされている。この構成によれば、演出に全く関係ない電気配線の一部が透明部を通して遊技者に視認可能とされる状態となっているものの、電気配線の色と同一の色または同一系統の色で装置が発光することで、電気配線の視認性を抑制して電気配線を目立たないようにすることができる。

【1472】

10

[効果4]

上記実施形態の遊技機 1 において、図 112 の第 1 可動役物 14 (装置) は、電氣的駆動源である左右移動用ステッピングモータ 14 b の作動により左右方向へ移動 (所定の動作) を行う左右移動体 14 c c (可動体) および装飾発光部 14 e (可動体) を有し、左右移動体 14 c c (可動体) および装飾発光部 14 e (可動体) が遊技盤 2 の表側に配置され、図 112 の第 1 可動役物 14 (装置) と電氣的に接続されるフレキシブルフラットケーブル 14 c c b e (電気配線)、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f (電気配線)、の一部は、遊技盤 2 の表側に配置されて視認可能とされている。この構成によれば、演出に全く関係ないフレキシブルフラットケーブル 14 c c b e (電気配線)、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f (電気配線) の一部が遊技盤 2 の表側に配置されることで遊技者に視認可能とされる状態となっているものの、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e (電気配線)、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f (電気配線) の色と同一の色または同一系統の色で装置が発光することで、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e (電気配線)、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f (電気配線) の視認性を抑制して電気配線を目立たないようにすることができる。

20

【1473】

[変形例]

以下に、遊技装置の配線視認性抑制演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機 1 における図 111 のセンター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10 a、図 112 の第 1 可動役物 14、図 113 の固定入賞装置 19 などの遊技装置 (本願発明の装置) において、多色発光可能なフルカラー LED である各種ランプが複数設けられていた。フルカラー LED では、多色発光可能であるため、もちろん白色に発光することができる。しかし、白色に発光するランプとして、多色発光可能なフルカラー LED に代えて、白色発光の単色の LED としてもよいし、多色発光可能なフルカラー LED とは別に、さらに、白色発光の単色 LED を複数混在して各種装飾基板の LED 実装面に配置するようにしてもよい。

30

【1474】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機 1 における図 111 のセンター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10 a、図 112 の第 1 可動役物 14、図 113 の固定入賞装置 19 における各種電気配線には、結束バンドにより纏められていなかった。しかし、結束バンドにより各種電気配線を纏めるようにしてもよい。この場合、結束バンドが各種電気配線と同様に装飾部 10 a、第 1 可動役物 14、固定入賞装置 19 などの遊技装置 (本願発明の装置) における透明な領域を通して、視認可能に配置されるときには、結束バンドの色が各種電気配線の色と同一の色 (白色、白色に近い灰色、ピンク色、黄色のうち、いずれかの色) とする。こうすれば、遊技装置 (本願発明の装置) が発光しても、各種電気配線とともに結束バンドの視認性を抑制することで各種電気配線とともに結束バンドを目立たないようにすることができる。

40

【1475】

50

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 1 1 3 の固定入賞装置 1 9 における第 1 始動口センサ 2 0 a の後面のコネクタ 2 0 a a には、電気配線 2 0 a b が電氣的に接続されていた。電気配線 2 0 a b は、2 本の電気配線から構成され、第 1 電気配線がピンク色を有する電気配線であり、第 2 電気配線が黄色を有する電気配線であった。しかし、第 1 電気配線が黄色を有する電気配線とし、第 2 電気配線がピンク色を有する電気配線としてもよい。また、ピンク色としてピンク色の蛍光色としてもよいし、黄色として黄色の蛍光色としてもよい。

【1 4 7 6】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 1 1 1 のセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a、図 1 1 2 の第 1 可動役物 1 4、図 1 1 3 の固定入賞装置 1 9 などの遊技装置（本願発明の装置）における配線視認性抑制演出では、遊技装置（本願発明の装置）における複数のランプが白色、赤色、黄色のうちいずれかに発光することで、遊技装置（本願発明の装置）における配線視認性を抑制して遊技装置（本願発明の装置）における配線を目立たないようにしていた。しかし、遊技装置（本願発明の装置）の発光態様として、白色、赤色、黄色のうちいずれかに発光する発光態様が含まれるように、多色発光な発光態様へ移行するようにしてもよい。例えば、遊技装置（本願発明の装置）における複数のランプが白色に発光する発光態様としてから、レインボー色へ発光する発光態様とし、再び、白色に発光する発光態様へ戻る発光態様を挙げることができるし、遊技装置（本願発明の装置）における複数のランプが白色に発光する発光態様としてから、青色 緑色 赤色 紫色 黄色へ発光する発光態様とし、再び白色に発光する発光態様へ戻る発光態様を挙げることができる。

【1 4 7 7】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 1 1 2 の第 1 可動役物 1 4（本願発明の装置）におけるフレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e（電気配線）、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f（電気配線）の視認性を抑制することができる構成を第 2 可動役物 1 5 に適用してもよい。第 2 可動役物 1 5 は、「O A R O」と記載された矩形形状の部材（装飾部）が上下方向に移動可能に構成されている。第 2 可動役物 1 5 は、アーム部材により、上下方向に移動可能に構成されている。通常時は画像表示装置 7 の上方の退避位置（図 1）で静止しており、退避位置から表示画面 7 a の中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面 7 a の前方の進出位置で静止することができるようになっており、進出位置で停止したとき画像表示装置 7 の一部を覆うようになっている。アーム部材は無色透明な合成樹脂材により形成されている。「O A R O」と記載された矩形形状の部材（装飾部）内には、多色発光可能なフルカラー L E D であるランプが複数配置された装飾基板が設けられている。複数のランプを階調点灯可能な上述した L E D 制御 I C が装飾基板に配置され、コネクタも装飾基板に配置されている。コネクタには、サブ制御基板 9 0 の演出制御マイコン 9 1 からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（G N D）ライン、電源ラインがランプ制御基板 1 0 7、そしてアーム部材に沿って引きまわされた電気配線が電氣的に接続される。

【1 4 7 8】

電気配線は、4 本から構成され、第 1 電気配線が白色に近い灰色を有し、第 2～第 4 電気配線が白色を有している。第 1～第 4 電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色（第 1 電気配線が白色に近い灰色であるため、例えば黒色、第 2～第 4 電気配線が白色であるため、例えば黒色）で印刷されている。なお、第 1 電気配線が白色に近い灰色であるため、第 1 電気配線の色である白色に近い灰色は、第 2～第 4 電気配線の白色と同一系統の色となっている。

【1 4 7 9】

白色に近い灰色を有する第 1 電気配線は、グランド（G N D）ラインであり、白色を有

10

20

30

40

50

する第 2 電気配線は、制御信号のうちシリアルデータを伝送するラインであり、白色を有する第 3 電気配線は、制御信号のうちクロック信号を伝送するラインであり、白色を有する第 4 電気配線は、電源ラインである。

【 1 4 8 0 】

サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、「O A R O」と記載された矩形形状の部材（装飾部）の発光態様として、例えば、矩形形状の部材（装飾部）の周囲およびアーム部材と接続される周辺領域に配置されるランプを、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、「O A R O」と記載されて領域と対応する位置に配置されるランプを、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とは異なる色（例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。）で発光する発光態様とする。これにより、電気配線は、白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線から構成されているため、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線の視認性を抑制することで、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線を目立たないようにすることができる。もちろん、矩形形状の部材（装飾部）の周囲およびアーム部材と接続される周辺領域に配置されるランプを、常に白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とするのではなく、適宜、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）を含むような発光態様（例えば、白色に発光する発光態様と、白色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色に発光する発光態様を取り入れる（挟む）ように変化させる発光態様を挙げることができる。）とするようにしても、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線の視認性を抑制することで、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線を目立たないようにすることができる。

10

20

【 1 4 8 1 】

また、サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、「O A R O」と記載された矩形形状の部材（装飾部）の発光態様として、矩形形状の部材（装飾部）内の装飾基板に配置されたすべてのランプの発光態様を単一の色（単色発光）として白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とすることで、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線の視認性を抑制してアーム部材に沿って引きまわされている電気配線を目立たないようにすることができる。装飾基板に配置されるランプが発光する白色は、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線における第 2 ～ 第 4 電気配線が有する白色と同一の色である。また、装飾基板に配置されるランプが発光する白色は、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線における第 1 電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色でもある。

30

【 1 4 8 2 】

アーム部材の前面の一部や側面の一部に対して、金属光沢を有したメッキ層を有するように構成してもよいし、立体的な意匠が施されて有色塗料で塗装されたように構成してもよい。また、アーム部材の内部に電気配線を収容して引きまわすようにしてもよい。このように構成しても、アーム部材の透明な領域を通して、ランプが消灯した状態において、電気配線白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）が容易に視認可能とされる。またアーム部材は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、アーム部材が有色透明な合成樹脂材により形成されていてもよい。有色としては、例えば、赤色、青色、緑色等を挙げることができる。アーム部材の内部に電気配線を収容して引きまわす場合には、ランプが消灯した状態において、電気配線白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～ 第 4 電気配線）が容易に視認可能とされる。

40

【 1 4 8 3 】

[変形例 6]

上記実施形態の遊技機 1 における図 1 1 1 のセンター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10 a（本願発明の装置）が多色発光していた。装飾部 10 a の発光態様を単一の色（単色発光）として、白色、赤色、黄色、という具合に制御することで、装飾部 10 a

50

を白色とする発光態様、赤色とする発光態様、黄色とする発光態様とするようにしてもよい。上述した図 9 3 ~ 図 9 5 の演出ボタン操作演出 A ~ C における変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A, 9 B では、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色 赤色 黄色 (ゴールド) という順番で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A, 9 B に対する関心が高い。これにより、当該変動に対する当たりの期待度を、装飾部 1 0 a の発光態様で遊技者に示唆することができる。このようにしても、装飾部 1 0 a の発光態様は、当たりの期待度に応じて、白色から赤色または黄色とする発光態様へ変化するものの、基本的には白色とする発光態様であるため、装飾部 1 0 a における電気配線の視認性を抑制して電気配線を目立たないようにすることができる。

10

【 1 4 8 4 】

[変形例 7]

上記実施形態の遊技機 1 における図 1 1 3 の固定入賞装置 1 9 (本願発明の装置) における各種配線の視認性を抑制することができる構成を、普通可変入賞装置 (電チュー) 2 2、ゲート (スルーチャッカー) 2 8、第 1 大入賞装置 (第 1 アタッカー) 3 1、第 2 大入賞装置 (第 2 アタッカー) 3 6 にそれぞれ適用してもよい。こうすれば、普通可変入賞装置 (電チュー) 2 2、ゲート (スルーチャッカー) 2 8、第 1 大入賞装置 (第 1 アタッカー) 3 1、第 2 大入賞装置 (第 2 アタッカー) 3 6 における各種電気配線の視認性を抑制して各種電気配線を目立たないようにすることができる。

20

【 1 4 8 5 】

[変形例 8]

図 1 1 1 のセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の配線視認性抑制演出、図 1 1 2 の第 1 可動役物 1 4 の配線視認性抑制演出、図 1 1 3 の固定入賞装置 1 9 の配線視認性抑制演出では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【 1 4 8 6 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 G 1 - 1]

発光可能な装置と、前記装置と電氣的に接続される電気配線と、複数種類の演出を実行可能な演出実行手段と、が配置される遊技盤を備える遊技機であって、

30

前記演出実行手段は、

前記電気配線の色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で前記装置を多色発光させる演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 7 】

[態様 G 1 - 2]

態様 G 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記電気配線の色と同一の色または同一系統の色で前記装置を単色発光させる演出を実行可能である、

40

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 8 】

[態様 G 1 - 3]

態様 G 1 - 1 または態様 G 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記装置は、透明な領域が形成される透明部を有し、前記透明部が前記遊技盤の表側に配置され、

前記電気配線の一部は、前記透明部を通して視認可能とされる、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 9 】

50

[態様 G 1 - 4]

態様 G 1 - 1 または態様 G 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記装置は、電氣的駆動源の作動により所定の動作を行う可動体を有し、前記可動体が前記遊技盤の表側に配置され、

前記電気配線の一部は、前記遊技盤の表側に配置されて視認可能とされる、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 9 0 】

以下に図 1 1 4 ~ 図 1 1 6 を用いて入球示唆演出 1 ~ 7 について説明する。この入球示唆演出 1 ~ 7 は、装飾図柄の変動演出において実行される。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、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

10

【 1 4 9 1 】

[入球示唆演出 1]

図 1 1 4 は、入球示唆演出 1 を説明するための図である。入球示唆演出 1 は、表示画面 7 a において装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口（第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 の一方、または両方、図 1 1 4 ~ 図 1 1 6 において同様）に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面 7 a において表示し、その後、保留アイコンは保留消化に伴い移動するが、入球したことを表す画像は移動しない演出である。また、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが保留アイコン 9 A 1（最初に消化される保留）になると、入球したことを表す画像は消える。なお、入球したことを表す画像が消えるタイミングは、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが保留アイコン 9 A 1 となり、その変動の変動終了時である。

20

【 1 4 9 2 】

図 1 1 4 (A) は、変動中であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動している。保留は 3 個の状態であり、表示画面 7 a の下部には、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。なお、保留アイコン 9 A は 4 つ表示される可能性があり、4 つの保留アイコン 9 A は、消化される順に、保留アイコン 9 A 1、保留アイコン 9 A 2、保留アイコン 9 A 3、保留アイコン 9 A 4 ともいう。また、当該変動アイコン 9 C は表示されなくてもよい。また、保留アイコン 9 B が表示されていてもよい（図 1 1 4 ~ 図 1 1 6 において同様）。

30

【 1 4 9 3 】

次に、図 1 1 4 (B) は、遊技球が始動口に入球した状態である。遊技球が始動口に入球したことにより、保留アイコン 9 A 4（4 つ目の保留、黒色で表示している）が表示される。保留 4 の状態である。また、遊技球が始動口に入球したことにより、入球に伴い入球したことを表す画像 N S E が表示される。入球したことを表す画像 N S E は、表示画面 7 a の始動口に近い位置で表示が行われる。なお、始動口に近い位置でなくてもよい。入球したことを表す画像 N S E は、当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A 1、保留アイコン 9 A 2 と重なる状態になっている。入球したことを表す画像 N S E は、保留アイコン 9 A 3、保留アイコン 9 A 4 とは重なっていない状態である。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9 A 4 である。

40

【 1 4 9 4 】

次に、図 1 1 4 (C) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留 3 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9 C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動し、保留アイコン 9 A 2 が保留アイコン 9 A 1 の位置に移動し、保留アイコン 9 A 3 が保留アイコン 9 A 2 の位置に移動し、保留アイコン 9 A 4 が保留アイコン 9 A 3 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1、9 A 2、9 A 3 が表示される。入球したことを表す画像 N S E は、新たな当該変動アイコン 9 C、保留アイコ

50

ン 9 A 1、保留アイコン 9 A 2 と重なる状態になる。入球したことを表す画像 N S E は、新たな保留アイコン 9 A 3 とは重なっていない状態になる。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9 A 3 になる。

【 1 4 9 5 】

次に、図 1 1 4 (D) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留 2 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9 C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動し、保留アイコン 9 A 2 が保留アイコン 9 A 1 の位置に移動し、保留アイコン 9 A 3 が保留アイコン 9 A 2 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1、9 A 2 が表示される。入球したことを表す画像 N S E は、新たな当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A 1、保留アイコン 9 A 2 と重なる状態になる。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9 A 2 になる。

10

【 1 4 9 6 】

次に、図 1 1 4 (E) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留 1 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9 C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動し、保留アイコン 9 A 2 が保留アイコン 9 A 1 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1 が表示される。入球したことを表す画像 N S E は、新たな当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A 1 と重なる状態になる。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9 A 1 になる。

20

【 1 4 9 7 】

次に、図 1 1 4 (F) では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）が保留アイコン 9 A 1 であるときの変動終了の少し前の状態（画像制御用マイコン 1 0 1 が確定停止コマンドを受信する前）である。当該変動アイコン 9 C、及び、保留アイコン 9 A 1 が表示されている。このときは、入球したことを表す画像 N S E が表示されている。

【 1 4 9 8 】

次に、図 1 1 4 (G) では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）が保留アイコン 9 A 1 であるときの変動終了の状態である。変動終了（画像制御用マイコン 1 0 1 が確定停止コマンドを受信した時）とともに、当該変動アイコン 9 C が消える。このとき、入球したことを表す画像 N S E が消える。なお、入球したことを表す画像 N S E が消えるタイミングは画像制御用マイコン 1 0 1 が確定停止コマンドを受信してから一定時間経過後であってもよい。

30

【 1 4 9 9 】

次に、図 1 1 4 (H) では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された特図抽選の変動開始の状態である。ここでは、入球したことを表す画像 N S E が表示されていない。変動を開始するため、保留が消化される。保留なしの状態になる。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C が表示される。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、当該変動アイコン 9 C になる。

40

【 1 5 0 0 】

次に、図 1 1 4 (I) では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された特図抽選の変動がおこなわれている。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、当該変動アイコン 9 C になっている。入球したことを表す画像 N S E が表示されていない。

【 1 5 0 1 】

[入球示唆演出 2]

50

図 1 1 5 は、入球示唆演出 2、3、4 を説明するための図である。図 1 1 5 (A) ~ (D) は入球示唆演出 2 を説明するための図である。入球示唆演出 2 は、表示画面 7 a において装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面 7 a において表示し、その後、保留アイコンは保留消化に伴い移動するが、入球したことを表す画像は移動しない演出である。また、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが当該変動アイコン 9 C になると、入球したことを表す画像は消える。

【 1 5 0 2 】

図 1 1 5 (A) は、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン (黒色で表示) が保留アイコン 9 A 1 であるときの変動終了の状態である。入球示唆演出 2 においても、入球したことを表す画像 N S E が表示される演出、その後の保留消化の演出は、入球示唆演出 1 (図 1 1 4 (A) ~ (F)) と同様なので、ここでは省略する。図 1 1 5 (A) では、変動終了 (画像制御用マイコン 1 0 1 が確定停止コマンドを受信した時) とともに、当該変動アイコン 9 C が消える。このとき、入球したことを表す画像 N S E が消えない。

10

【 1 5 0 3 】

次に、図 1 1 5 (B) では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された特図抽選の変動開始の状態である。ここでも、入球したことを表す画像 N S E が表示されている。変動を開始するため、保留が消化される。保留なしの状態になる。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C が表示される。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン (黒色で表示) は、当該変動アイコン 9 C になる。

20

【 1 5 0 4 】

次に、図 1 1 5 (C) では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された特図抽選の変動が開始され、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン (黒色で表示) が、当該変動アイコン 9 C になる直前である。ここでも、入球したことを表す画像 N S E が表示されている。

【 1 5 0 5 】

次に、図 1 1 5 (D) では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された特図抽選の変動が開始され、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン (黒色で表示) が、当該変動アイコン 9 C になった状態である。ここで、入球したことを表す画像 N S E が消える。なお、入球したことを表す画像 N S E が消えるタイミングは、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンが、当該変動アイコン 9 C になる移動中であってもよい。

30

【 1 5 0 6 】

[入球示唆演出 3]

図 1 1 5 (E) は入球示唆演出 3 を説明するための図である。入球示唆演出 3 は、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが当該変動アイコンになっても、入球したことを表す画像は消えない演出である。

【 1 5 0 7 】

40

図 1 1 5 (E) は、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された特図抽選の変動が開始され、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン (黒色で表示) が、当該変動アイコン 9 C になった状態である。入球示唆演出 3 においても、入球したことを表す画像 N S E が表示される演出、その後の保留消化の演出は、入球示唆演出 1 (図 1 1 4 (A) ~ (F))、入球示唆演出 2 (図 1 1 5 (A) ~ (C)) と同様なので、ここでは省略する。図 1 1 5 (E) でも、入球したことを表す画像 N S E が消えず、表示されている。その後も変動終了まで表示されている。なお、入球したことを表す画像 N S E の表示は、変動開始から一定時間経過後まで、装飾図柄のリーチ成立まで、スーパーリーチに発展するまで、としてもよい。

【 1 5 0 8 】

50

〔入球示唆演出 4〕

図 1 1 5 (F) ~ (L) は、入球示唆演出 4 を説明するための図である。入球示唆演出 4 は、表示画面 7 a において装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面 7 a において表示し、その入球したことを表す画像で特図抽選の当たりの期待度を示唆し、また、その保留アイコンで特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出である。

【 1 5 0 9 】

図 1 1 5 (F) は、変動中であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動している。保留は 3 個の状態であり、表示画面 7 a の下部には、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 0 】

次に、図 1 1 5 (G) は、遊技球が始動口に入球した状態である。遊技球が始動口に入球したことにより、保留アイコン 9 A 4 (4 つ目の保留) が表示される。保留 4 の状態である。ここで表示された保留アイコン 9 A 4 は、青色 (ハッチング 1) である。なお、この保留アイコンの色で大当たりの期待度を示唆する。詳細は後述する。また、遊技球が始動口に入球したことにより、入球に伴い入球したことを表す画像 N S E が表示される。入球したことを表す画像 N S E については、上述した「入球示唆演出 1」、「入球示唆演出 2」、「入球示唆演出 3」と同様の演出をおこなう。ここでは、説明を省略する。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンは、保留アイコン 9 A 4 である。

【 1 5 1 1 】

保留アイコンは、赤色が 1 番目に強く、緑色が 2 番目に強く、青色が 3 番目に強く、白色が 4 番目に強い (1 番弱い)。図 1 1 5 (L) に示すように、白色はハッチングなし、青色はハッチング 1、緑色はハッチング 2、赤色はハッチング 3、で表している。また、大当たりの期待度 (信頼度ともいう) としては、白色の場合は 1 0 であり、青色の場合は 2 0 であり、緑色の場合は 3 0 であり、赤色の場合は 5 0 である。なお、図 1 1 4 ~ 図 1 1 6 において同様である。

【 1 5 1 2 】

次に、図 1 1 5 (H) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留 3 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9 C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動し、保留アイコン 9 A 2 が保留アイコン 9 A 1 の位置に移動し、保留アイコン 9 A 3 が保留アイコン 9 A 2 の位置に移動し、保留アイコン 9 A 4 が保留アイコン 9 A 3 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1、9 A 2、9 A 3 が表示される。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンは、青色 (ハッチング 1) であり、保留アイコン 9 A 3 になる。大当たりの期待度は 2 0 である。また、入球したことを表す画像 N S E は、変動開始時に青色 (ハッチングあり) に変化している。この入球したことを表す画像 N S E の色で大当たりの期待度を示唆する。変化する前は白色 (大当たりの期待度は 1 0) であり、青色 (大当たりの期待度は 2 0) に変化することにより、大当たりの期待度は上昇している。詳細は後述する。

【 1 5 1 3 】

入球したことを表す画像 N S E の色は、赤色が 1 番目に強く、緑色が 2 番目に強く、青色が 3 番目に強く、白色が 4 番目に強い (1 番弱い)。白色はハッチングなし、青色、緑色、赤色はハッチングで表している。また、大当たりの期待度 (信頼度ともいう) としては、白色の場合は 1 0 であり、青色の場合は 2 0 であり、緑色の場合は 3 0 であり、赤色の場合は 5 0 である。なお、図 1 1 4 ~ 図 1 1 6 において同様である。

【 1 5 1 4 】

次に、図 1 1 5 (I) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留 2 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9 C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動し、保留アイ

10

20

30

40

50

コン 9 A 2 が保留アイコン 9 A 1 の位置に移動し、保留アイコン 9 A 3 が保留アイコン 9 A 2 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1、9 A 2 が表示される。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンは、緑色（ハッチング 2）であり、保留アイコン 9 A 2 になる。この変動開始時に、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンは、青色から緑色に変化している。大当たりの期待度は 20 から 30 に上昇している。また、入球したことを表す画像 N S E は、変動開始時に緑色（ハッチングあり）に変化している。変化する前は青色（大当たりの期待度は 20）であり、緑色（大当たりの期待度は 30）に変化することにより、大当たりの期待度は上昇している。

【1515】

10

次に、図 115（J）では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留 1 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9 C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動し、保留アイコン 9 A 2 が保留アイコン 9 A 1 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1 が表示される。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンは、赤色（ハッチング 3）であり、保留アイコン 9 A 1 になる。この変動開始時に、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンは、緑色から赤色に変化している。大当たりの期待度は 30 から 50 に上昇している。また、入球したことを表す画像 N S E は、変動開始時に赤色（ハッチングあり）に変化している。変化する前は緑色（大当たりの期待度は 30）であり、赤色（大当たりの期待度は 50）に変化することにより、大当たりの期待度は上昇している。

20

【1516】

次に、図 115（K）では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された特図抽選の変動がおこなわれている。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された赤色（ハッチング 3）の保留アイコンは、当該変動アイコン 9 C になっている。また、入球したことを表す画像 N S E は、消えている。

【1517】

〔入球示唆演出 5〕

図 116 は、入球示唆演出 5、6、7 を説明するための図である。図 116（A）～（E）は入球示唆演出 5 を説明するための図である。入球示唆演出 5 は、表示画面 7 a において装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面 7 a において表示し、その入球したことを表す画像で特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出である。

30

【1518】

図 116（A）は、変動中であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動している。保留は 3 個の状態であり、表示画面 7 a の下部には、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。

【1519】

次に、図 116（B）は、遊技球が始動口に入球した状態である。遊技球が始動口に入球したことにより、保留アイコン 9 A 4（4 つ目の保留、黒色で表示している）が表示される。保留 4 の状態である。また、遊技球が始動口に入球したことにより、入球に伴い入球したことを表す画像 N S E が表示される。入球したことを表す画像 N S E は、表示画面 7 a の始動口に近い位置で表示が行われる。このときの入球したことを表す画像 N S E は相対的に大きさが小の画像、つまり、大きさ「小」の画像である。期待度は 10 である。なお、この入球したことを表す画像 N S E の大きさに大当たりの期待度を示唆する。詳細は後述する。

40

【1520】

入球したことを表す画像 N S E は、大きさ「特大」が 1 番目に強く、大きさ「大」が 2 番目に強く、大きさ「中」が 3 番目に強く、大きさ「小」が 4 番目に強い（1 番弱い）。また、大当たりの期待度（信頼度ともいう）としては、大きさ「小」の場合は 10 であり

50

、大きさ「中」の場合は20であり、大きさ「大」の場合は30であり、大きさ「特大」の場合は50である。なお、図114～図116において同様である。

【1521】

次に、図116(C)では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。このときの入球したことを表す画像NSEは相対的に大きさが中の画像、つまり、大きさ「中」の画像である。入球したことを表す画像NSEは大きさが変化し、大きさ「小」から大きさ「中」になっている。期待度は20になる。また、保留3の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン9Cが消える。変動開始時に、保留アイコン9A1が当該変動アイコン9Cの位置に移動し、保留アイコン9A2が保留アイコン9A1の位置に移動し、保留アイコン9A3が保留アイコン9A2の位置に移動し、保留アイコン9A4が保留アイコン9A3の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン9Cと保留アイコン9A1、9A2、9A3が表示される。入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコン(黒色で表示)は、保留アイコン9A3になる。なお、入球したことを表す画像NSEの大きさは変動開始時に変化する。

10

【1522】

次に、図116(D)では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。このときの入球したことを表す画像NSEは相対的に大きさが大の画像、つまり、大きさ「大」の画像である。入球したことを表す画像NSEは大きさが変化し、大きさ「中」から大きさ「大」になっている。期待度は30になる。また、保留2の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン9Cが消える。変動開始時に、保留アイコン9A1が当該変動アイコン9Cの位置に移動し、保留アイコン9A2が保留アイコン9A1の位置に移動し、保留アイコン9A3が保留アイコン9A2の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン9Cと保留アイコン9A1、9A2が表示される。入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコン(黒色で表示)は、保留アイコン9A2になる。なお、入球したことを表す画像NSEの大きさは変動開始時に変化する。

20

【1523】

次に、図116(E)では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。このときの入球したことを表す画像NSEは相対的に大きさが特大の画像、つまり、大きさ「特大」の画像である。入球したことを表す画像NSEは大きさが変化し、大きさ「大」から大きさ「特大」になっている。期待度は50になる。また、保留1の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン9Cが消える。変動開始時に、保留アイコン9A1が当該変動アイコン9Cの位置に移動し、保留アイコン9A2が保留アイコン9A1の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン9Cと保留アイコン9A1が表示される。入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコン(黒色で表示)は、保留アイコン9A1になる。なお、入球したことを表す画像NSEの大きさは変動開始時に変化する。

30

【1524】

[入球示唆演出6]

図116(F)～(H)は入球示唆演出6を説明するための図である。入球示唆演出6は、表示画面7aにおいて装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面7aにおいて表示し、その入球したことを表す画像で特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出である。しかし、その入球したことを表す画像は、その入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが保留アイコン9A1になる前に、消える。

40

【1525】

図116(F)は、変動中であり、装飾図柄8L、8C、8Rが変動している。保留は3個のときに遊技球が始動口に入球した状態である。遊技球が始動口に入球したことにより、保留アイコン9A4(4つ目の保留、黒色で表示している)が表示される。保留4の

50

状態である。また、遊技球が始動口に入球したことにより、入球したことを表す画像NSEが表示される。

【1526】

次に、図116(G)では、変動中の状態である。保留が1つ消化され、保留3の状態になっている。入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコン(黒色で表示)は、保留アイコン9A3である。入球したことを表す画像NSEが表示されている。

【1527】

次に、図116(H)では、変動中の状態である。さらに保留が1つ消化され、保留2の状態になっている。入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコン(黒色で表示)は、保留アイコン9A2である。入球したことを表す画像NSEが消えている。つまり、入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコンが保留アイコン9A1になる前に、入球したことを表す画像NSEが消えている。入球したことを表す画像NSEが消えるタイミングは変動開始時であっても、変動中であっても、変動終了時であってもよい。例えば、装飾図柄の高速変動中や変動終了時であってもよい。

【1528】

[入球示唆演出7]

図116(I)~(L)は入球示唆演出7を説明するための図である。入球示唆演出7は、表示画面7aにおいて装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面7aにおいて表示し、その入球したことを表す画像で当該変動の特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出である。

【1529】

図116(I)は、変動中であり、装飾図柄8L、8C、8Rが変動している。保留は3個の状態であり、表示画面7aの下部には、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。

【1530】

次に、図116(J)は、遊技球が始動口に入球した状態である。遊技球が始動口に入球したことにより、保留アイコン9A4(4つ目の保留、黒色で表示)が表示される。保留4の状態である。また、遊技球が始動口に入球したことにより、入球に伴い入球したことを表す画像NSEが表示される。このときの入球したことを表す画像NSEは相対的に大きさが特大の画像、つまり、大きさ「特大」の画像である。期待度は50である。なお、入球したことを表す画像NSEの大きさで、この入球したことを表す画像NSEが表示された時点の当該変動の大当たりの期待度を示唆する。

【1531】

次に、図116(K)は、遊技球の入球に伴い入球したことを表す画像NSEが表示された変動がはずれた状態である。左装飾図柄8Lが「6」、中装飾図柄8Cが「5」、右装飾図柄8Rが「6」で確定停止している。はずれたことを表している。入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコン(黒色で表示)は、保留アイコン9A4である。装飾図柄8L、8C、8Rが停止したとき、入球したことを表す画像NSEは消える。なお、入球したことを表す画像NSEは当該変動の変動開始から一定期間経過後やリーチ成立や確定停止の特定のタイミング、また、表示されてから一定期間経過後に消えてもよい。

【1532】

次に、図116(L)では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留3の状態になる。入球したことを表す画像NSEは表示されていない。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン9Cが消える。変動開始時に、保留アイコン9A1が当該変動アイコン9Cの位置に移動し、保留アイコン9A2が保留アイコン9A1の位置に移動し、保留アイコン9A3が保留アイコン9A2の位置に移動し、保留アイコン9A4が保留アイコン9A3の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイ

コン 9 C と保留アイコン 9 A 1、9 A 2、9 A 3 が表示される。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9 A 3 になる。以後も、変動開始のたびに保留アイコンのシフト移動に伴って、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）も移動する。

【 1 5 3 3 】

[効果例]

以下に、入球示唆演出 1 ～ 7 の効果例を示す。

【 1 5 3 4 】

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、「入球示唆演出 1」に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示手段を備え、複数種類の画像のうちの一つは、入球したことを表す画像 N S E であり、複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコン 9 A であり、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像 N S E と保留アイコン 9 A とが表示される第 1 の演出（図 1 1 4（B））と、第 1 の演出（図 1 1 4（B））後、保留アイコン 9 A が変動の開始のたびに移動し、入球したことを表す画像 N S E が変動の開始にかかわらず移動しない第 2 の演出（図 1 1 4（C）～（F））と、第 2 の演出（図 1 1 4（C）～（F））後、保留アイコン 9 A が移動によって保留アイコン 9 A 1 の位置に達すると、入球したことを表す画像 N S E が消える第 3 の演出（図 1 1 4（G））と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませつつ、遊技者の期待感をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

20

【 1 5 3 5 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、「入球示唆演出 1」に示すように、第 2 の演出（図 1 1 4（C）～（F））では、入球したことを表す画像 N S E と保留アイコン 9 A とが重なっていない状態（図 1 1 4（B）、（C））から、保留アイコン 9 A の移動によって、入球したことを表す画像 N S E と保留アイコン 9 A とが重なる状態（図 1 1 4（D）、（E））になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませつつ、遊技者の期待感をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【 1 5 3 6 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、「入球示唆演出 4」、「入球示唆演出 5」に示すように、第 2 の演出では、入球したことを表す画像 N S E 及び保留アイコン 9 A は、大きさ及び色によって特図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆する場合がある（図 1 1 6（B）～（E）、図 1 1 5（G）～（K））。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませつつ、遊技者の期待感をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 5 3 7 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、「入球示唆演出 7」に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示手段を備え、複数種類の画像のうちの一つは、入球したことを表す画像 N S E であり、複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコン 9 A であり、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像 N S E と保留アイコン 9 A とが表示される第 1 の演出（図 1 1 6（J））と、第 1 の演出（図 1 1 6（J））後、入球したことを表す画像 N S E が移動することなく消える第 2 の演出（図 1 1 6（K））と、第 2 の演出（図 1 1 6（K））後、保留アイコン 9 A が変動の開始のたびに移動する第 3 の演出（図 1 1 6（L））と、を実行可能であり、入球したことを表す画像 N S E は、大きさによって、新たに表示された時点の当該変動における特図抽選の当たりの期待度を示唆する（図 1 1 6（J））。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませつつ、遊技者の期待感をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【 1 5 3 8 】

50

〔変形例〕

以下に、入球示唆演出 1 ～ 7 の変形例を示す。

【1539】

〔変形例 1〕

上記実施形態では、変動開始時に入球したことを表す画像NSEと保留アイコン9Aの表示形態が変わるとしているが、変動開始時でなくてもよい。例えば、リーチ成立時、変動開始から一定時間経過後、変動終了時としてもよい。

【1540】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、入球したことを表す画像NSEと変動アイコン9C及び保留アイコン9Aによって、特図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆するとしているが、普図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆するとしてもよい。

【1541】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、入球したことを表す画像NSEと当該変動アイコン9C、保留アイコン9A1、9A2とが重なるとしたが、重なる保留アイコン9Aは2つでなくてもよい。例えば、当該変動アイコン9Cと保留アイコン9A1とが重なるとしてもよいし、当該変動アイコン9C、保留アイコン9A1、9A2、9A3とが重なるとしてもよい。また、入球したことを表す画像NSEと当該変動アイコン9C及び保留アイコン9Aが重ならなくてもよい。さらに、入球したことを表す画像NSEと当該変動アイコン9C及びすべての保留アイコン9Aが重なってもよい。また、1つの保留アイコン9Aが変動中に重なる状態から重ならない状態となるとしてもよい。

【1542】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、「入球示唆演出 1」と「入球示唆演出 2」において、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが保留アイコン9A1になると、また、当該変動アイコン9Cになると、入球したことを表す画像は消えるとしたが、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが、保留アイコン9A1が表示される位置と当該変動アイコン9Cが表示される位置の間の或る位置に達すると、入球したことを表す画像は消えるとしてもよい。

【1543】

〔変形例 5〕

上記実施形態では、「入球示唆演出 4」において、入球したことを表す画像NSEの色は、変動開始時に変化するとしているが変動終了時に変化するとしてもよい。また、変動開始から一定時間経過後変化するとしてもよい。例えば、左図柄停止時に変化するとしてもよい。

【1544】

〔変形例 6〕

上記実施形態では、「入球示唆演出 5」において、入球したことを表す画像NSEの大きさは、変動開始時に変化するとしているが、変動開始からアニメーションにより変化するとしてもよい。また、変動開始から一定時間経過後に変化するとしてもよい。例えば、変動開始から 1 秒後に変化するとしてもよい。

【1545】

〔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 G3 - 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、第 1 の画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第 2 の画像であり、
遊技球が始動口に入球すると、前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが表示される第 1 の

10

20

30

40

50

演出と、

前記第 1 の演出後、前記第 2 の画像が変動の開始のたびに移動し、前記第 1 の画像が前記変動の開始にかかわらず移動しない第 2 の演出と、

前記第 2 の演出後、前記第 2 の画像が移動によって特定の位置に達すると、前記第 1 の画像が消える第 3 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 G 3 - 2]

態様 G 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 の画像と前記第 2 の画像とが重なっていない状態から、前記第 2 の画像の移動によって、前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが重なる状態になる 10

、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 G 3 - 3]

態様 G 3 - 1 または態様 G 3 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記第 1 の画像及び前記第 2 の画像は、表示態様によって特図抽選または普図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 G 3 - 4]

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、第 1 の画像であり、 20

前記複数種類の画像のうちの一つは、第 2 の画像であり、

遊技球が始動口に入球すると、前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが表示される第 1 の演出と、

前記第 1 の演出後、前記第 1 の画像が移動することなく消える第 2 の演出と、

前記第 2 の演出後、前記第 2 の画像が変動の開始のたびに移動する第 3 の演出と、を実行可能であり、

前記第 1 の画像は、表示態様によって、新たに表示された時点の当該変動における特図抽選または普図抽選の当たりの期待度を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 4 6 】

30

[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 5 4 7 】

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 5 4 8 】

40

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン 6 3、剣部材 6 5、セレクトボタン 6 8 を備えているが、これらに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機 1 における表示演出において、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材 6 5 を表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。

【 1 5 4 9 】

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 50

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。

【1550】

上記実施形態の遊技機1は、表示装置（メイン表示画面7a、サブ表示画面64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。

さらに、遊技機1は、画像表示装置7（メイン表示画面7a）の他にサブ表示画面64を備えているが、メイン表示画面7aでおこなう表示演出をサブ表示画面64でおこなってもよいし、サブ表示画面64でおこなう表示演出をメイン表示画面7aでおこなうようにしてもよい。

10

【1551】

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

【符号の説明】

【1552】

- 1 ... 遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 5 ... 盤ランプ
- 7 ... 画像表示装置
- 9A, 9B ... 保留画像（保留アイコン）
- 9C ... 当該保留画像（保留アイコン）
- 14 ... 第1可動役物
- 15 ... 第2可動役物
- 17 ... 大入賞口開放始動口
- 20 ... 第1始動口（第1入球口）
- 21 ... 第2始動口（第2入球口）
- 64 ... サブ表示画面
- 69 ... 枠可動役物
- 66 ... 枠ランプ
- 81 ... 遊技制御用マイコン
- 91 ... 演出制御用マイコン
- 101 ... 画像制御用マイコン

20

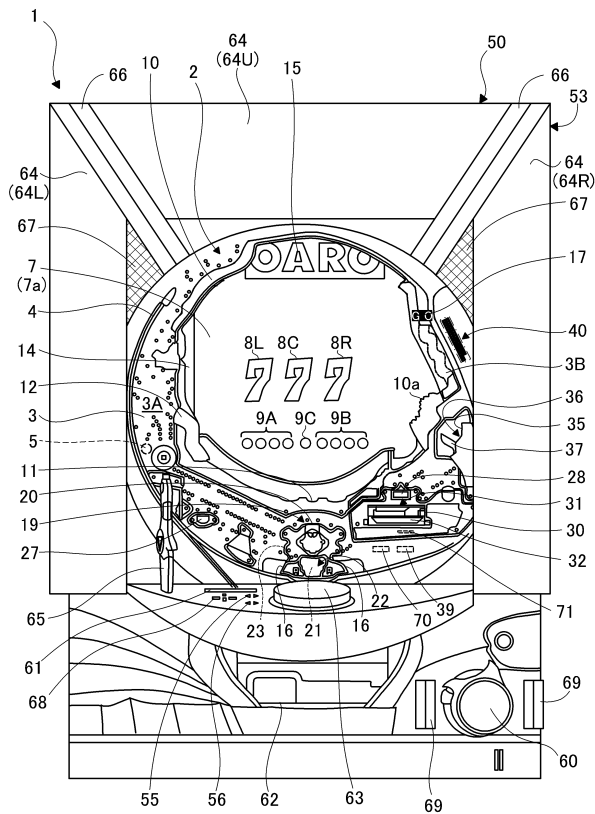
30

40

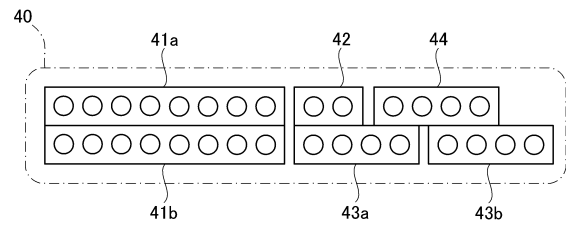
50

【図面】

【図 1】



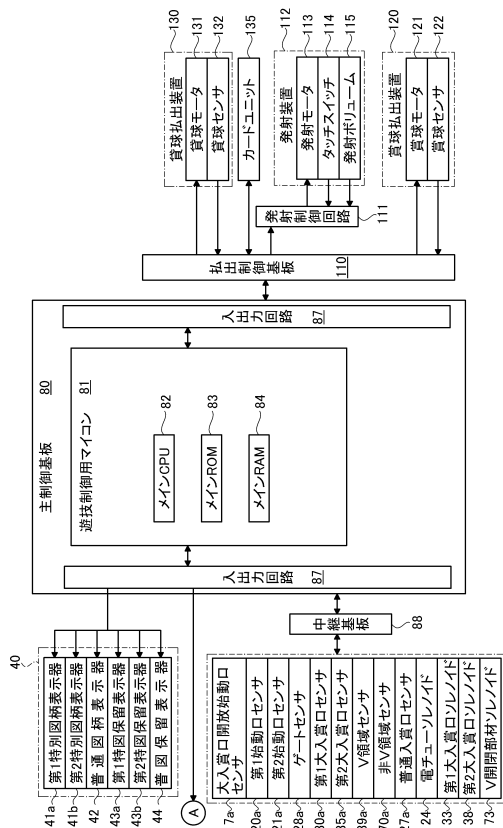
【図 2】



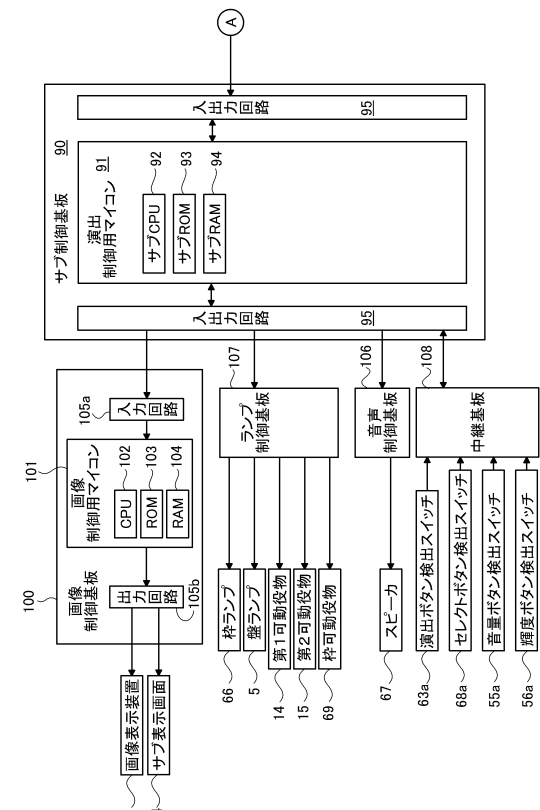
10

20

【図 3】



【図 4】

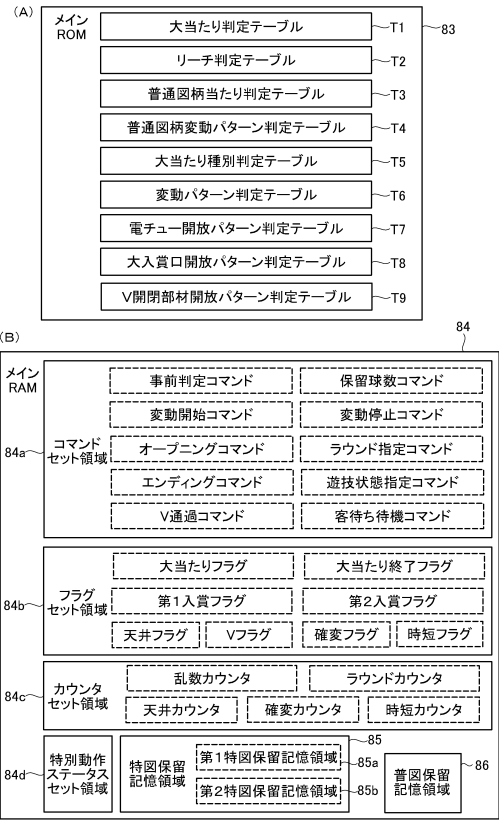


30

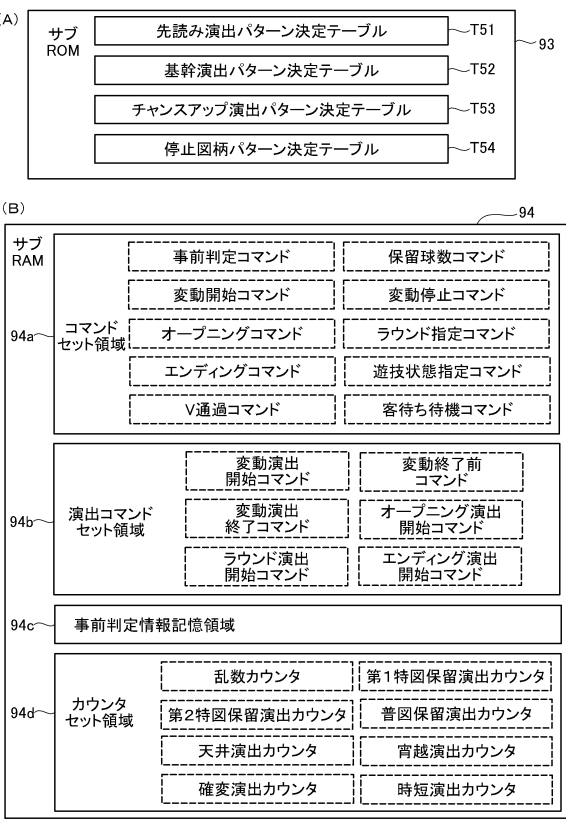
40

50

【図 5】



【図 6】



10

20

【図 7】

乱数カウンタ名	乱数名	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 (当たり乱数)	0~255	普通図柄抽選の当たり判定用

(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-OU	チャンスアップ乱数	0~127	チャンスアップ決定用

(B)

【図 8】

(A) 大当たり判定テーブル T1

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

(B) リーチ判定テーブル T2

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

(C) 普通図柄当たり判定テーブル T3

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

(D) 普通図柄変動パターン判定テーブル T4

状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

30

40

50

【図 9】

大当たり種別判定テーブルT5									
特別図柄	大当たり種別 乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種類	特図停止 図柄データ	振分率(%)	OP コマンド	ラウンド指定 コマンド	ED コマンド	備考
特図1	0～24	16R V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄1	11H	19.5	D101(H)	D2*(H)	D301(H)	金図柄
	25～49		特図1_大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*(H)	D302(H)	ハトル黒利
	50～55	16R(実質15R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D2*(H)	D303(H)	ハトル黒活
	56～67	16R(実質13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D2*(H)	D304(H)	ハトル黒北
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	15H	46.9	D105(H)	D2*(H)	D305(H)	ハトル黒北
	0～82	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	21H	64.8	D108(H)	D2*(H)	D308(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	22H	35.2	D108(H)	D2*(H)	D309(H)	ハトル黒北

備考：ラウンド指定コマンドの*にはラウンド数を示す値が入る

【図 10】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)							
始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定 V非通過予定	0～10	P1	40000	SP1
				11～63	P2	45000	SP2
				64～127	P3	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	0～10	P4	40000	SP1
				11～63	P5	45000	SP2
				64～127	P6	50000	SP3
				0～60	P7	15000	ノーマルリーチ
				61～80	P8	40000	SP1
				81～92	P9	45000	SP2
				93～127	P10	50000	SP3
第2始動口	非時短状態	大当たり	1～2 3～4	0～65	P11	12000	ノーマルリーチ
				86～100	P12	40000	SP1
				101～109	P13	45000	SP2
		ハズレ	リーチ無し	110～127	P14	50000	SP3
				0～127	P15	10000	リーチ無しハズレ
				0～127	P16	5000	リーチ無しハズレ
				0～10	P21	40000	SP1
				11～127	P22	45000	SP2
				0～127	P23	45000	SP3
				0～60	P24	12000	ノーマルリーチ
ハズレ	1～2	61～80	P25	40000	SP1(縁側無し)		
		81～92	P26	45000	SP1(縁側有り)		
		93～127	P27	50000	SP2		
第2始動口	非時短状態	リーチ有り	3～4	0～90	P28	9000	ノーマルリーチ
				91～107	P29	40000	SP1
				108～114	P30	45000	SP2
				115～127	P31	50000	SP3
第2始動口	非時短状態	リーチ無し	1～2 3～4	0～127	P32	8000	リーチ無しハズレ
				0～127	P33	4000	リーチ無しハズレ

【図 11】

始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり	V通過予定 V非通過予定	0～10	P41	40000	SP1
				11～63	P42	45000	SP2
		ハズレ	リーチ有り	64～127	P43	50000	SP3
				0～10	P44	40000	SP1
	非時短状態	大当たり	V通過予定 V非通過予定	11～63	P45	45000	SP2
				64～127	P46	50000	SP3
				0～60	P47	15000	ノーマルリーチ
		ハズレ	リーチ無し	61～80	P48	40000	SP1
				81～92	P49	45000	SP2
				93～127	P50	50000	SP3
第2始動口	時短状態	大当たり	V通過予定 V非通過予定	0～10	P51	12000	ノーマルリーチ
				11～63	P52	40000	SP1
		ハズレ	リーチ有り	64～127	P53	45000	SP2
				0～10	P54	50000	SP3
	非時短状態	大当たり	V通過予定 V非通過予定	11～63	P55	10000	リーチ無しハズレ
				64～127	P56	5000	リーチ無しハズレ
				0～10	P61	45000	SP4
		ハズレ	リーチ有り	11～127	P62	80000	SP4
				0～127	P63	80000	SP5
				0～60	P64	10000	ノーマルリーチ

【図 12】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

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

(B)電チュー開放パターン

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

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

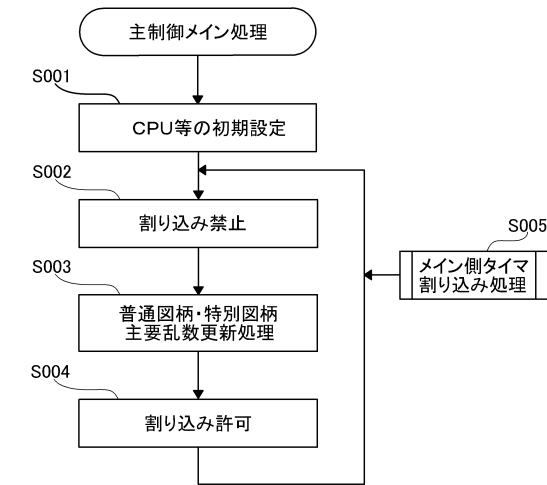
(B)V開閉部材開放パターン

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	—

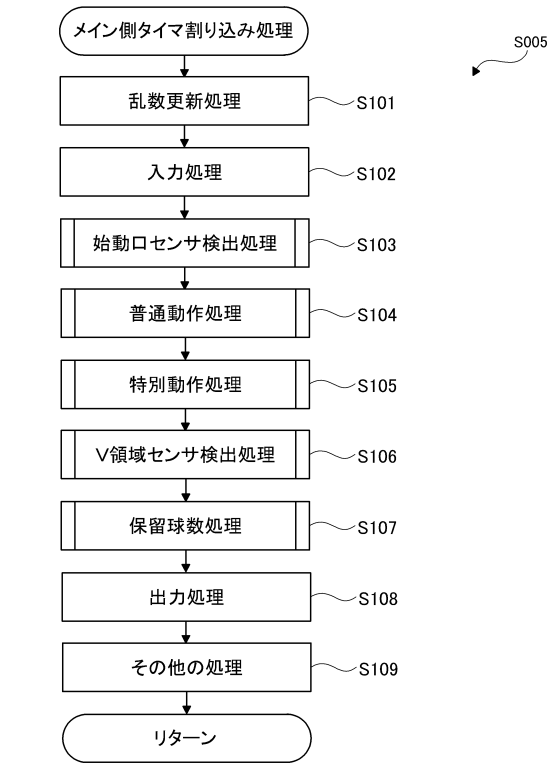
10

20

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】

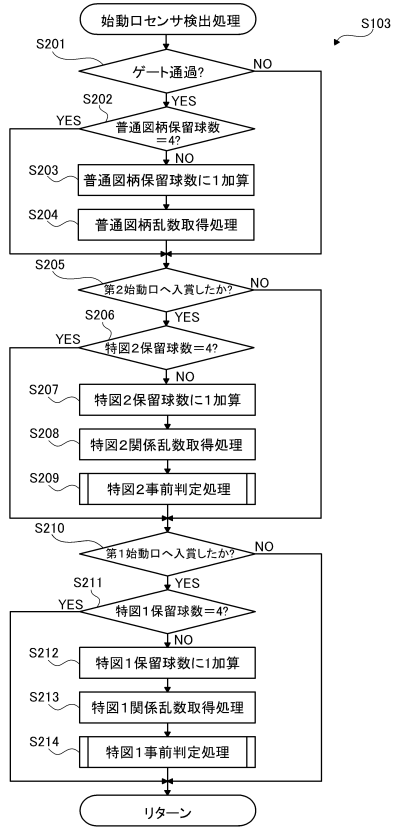


30

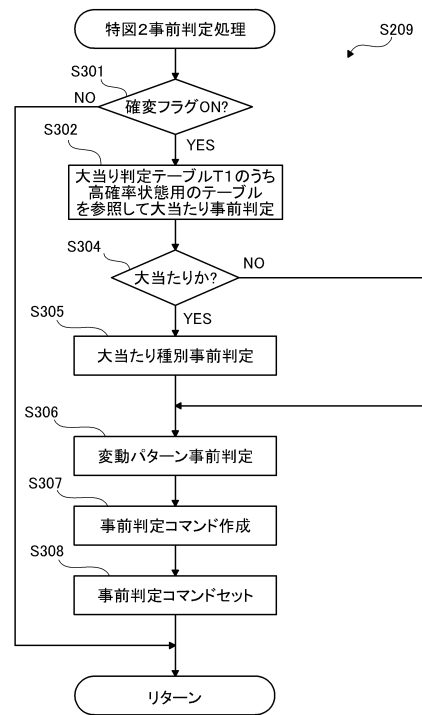
40

50

【図 17】



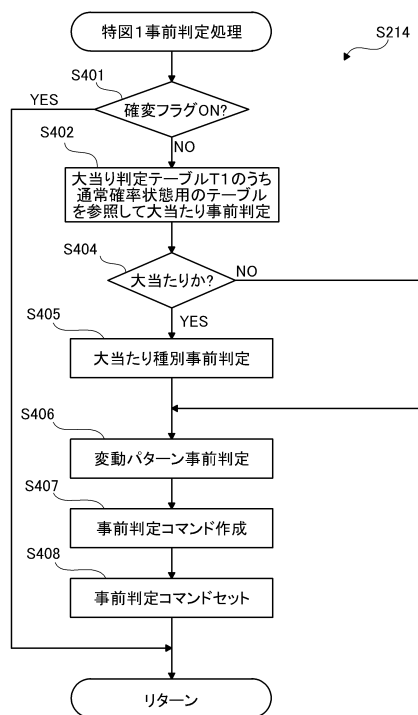
【図 18】



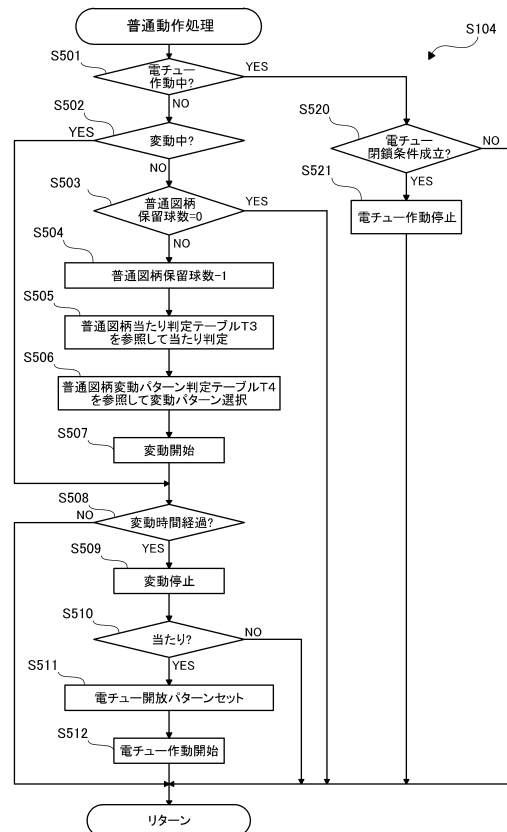
10

20

【図 19】



【図 20】

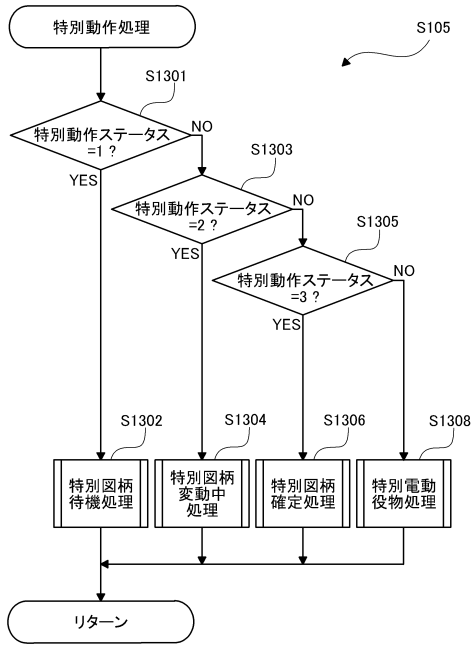


30

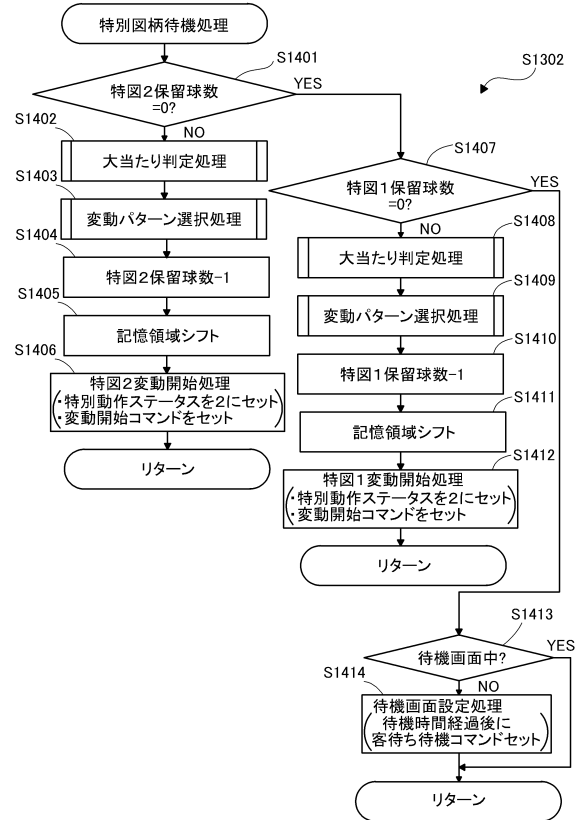
40

50

【図 2 1】



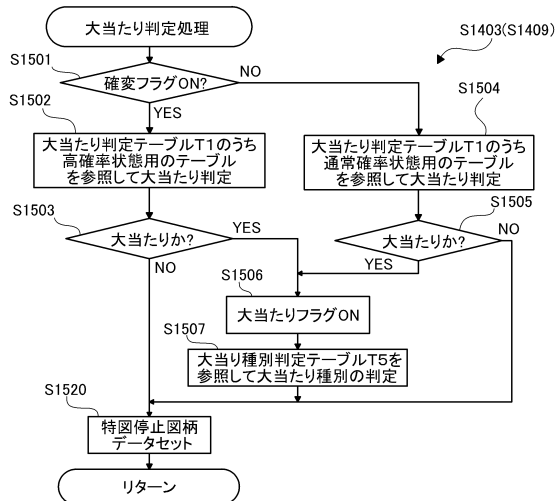
【図 2 2】



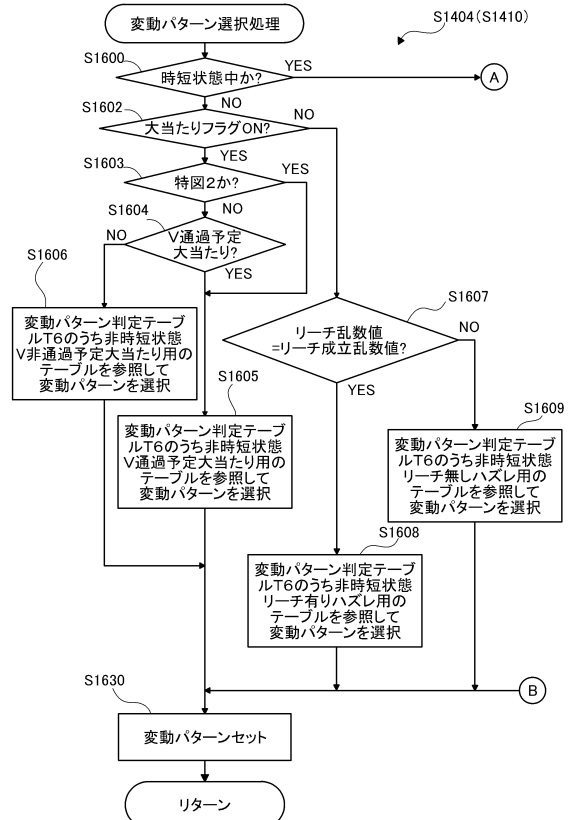
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

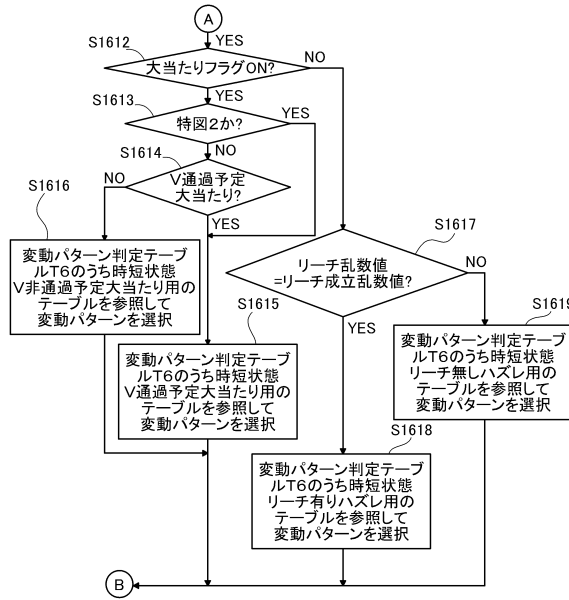


30

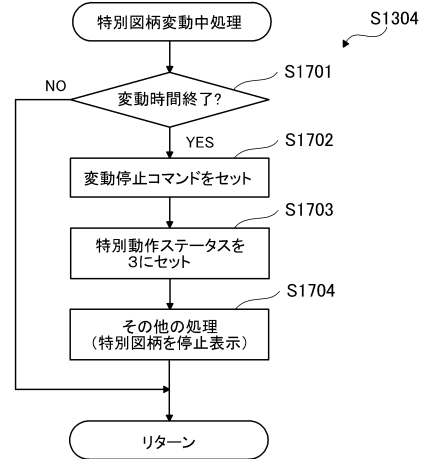
40

50

【図 25】

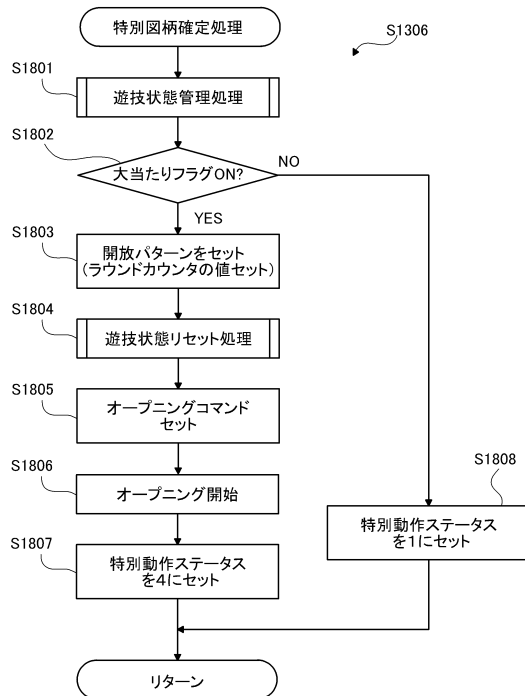


【図 26】

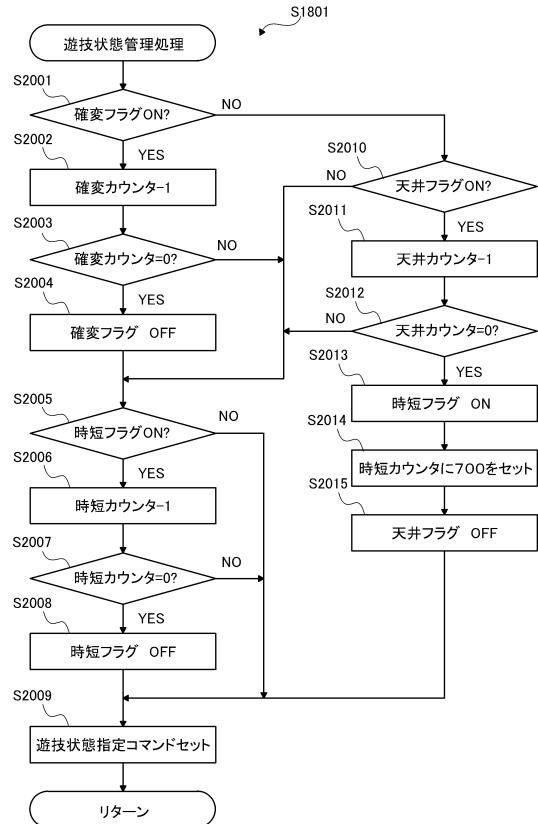


10

【図 27】



【図 28】



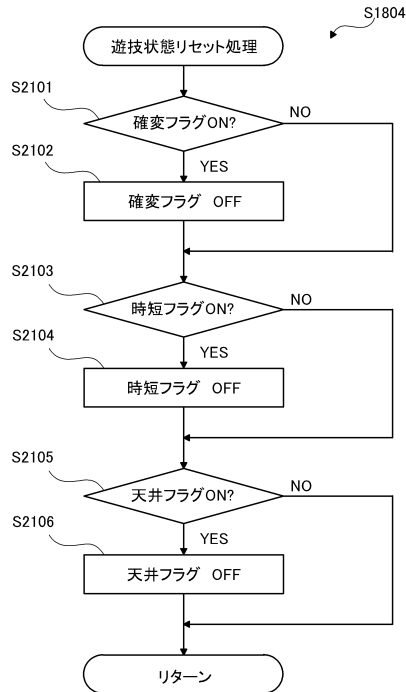
20

30

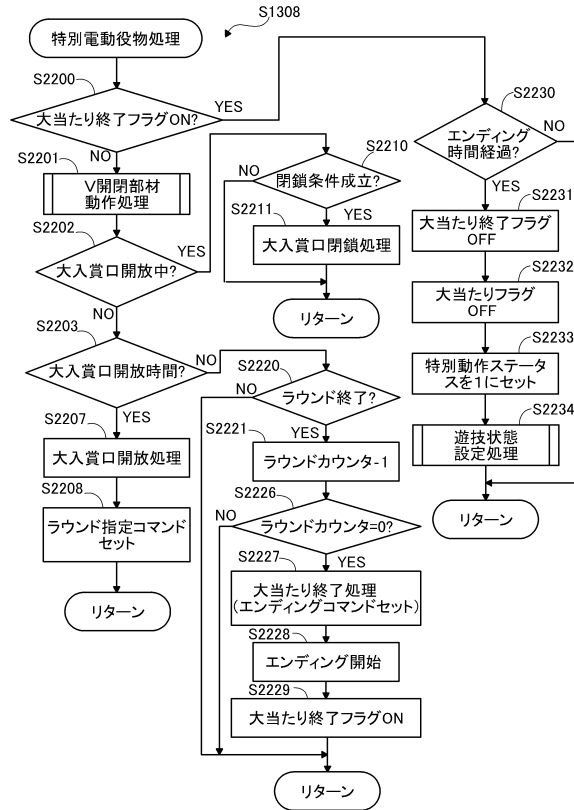
40

50

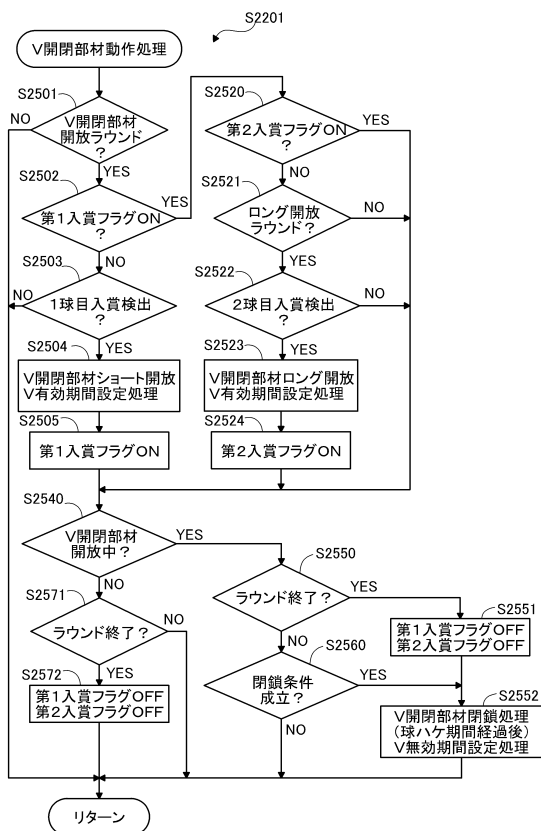
【 図 2 9 】



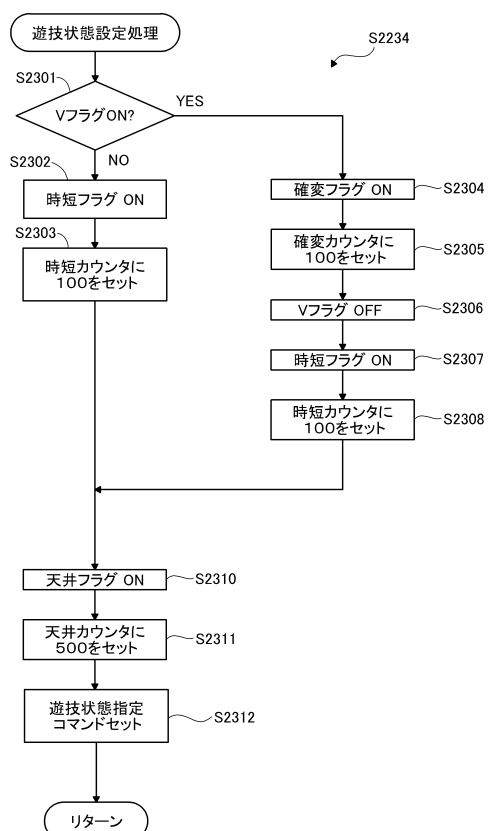
【 図 3 0 】



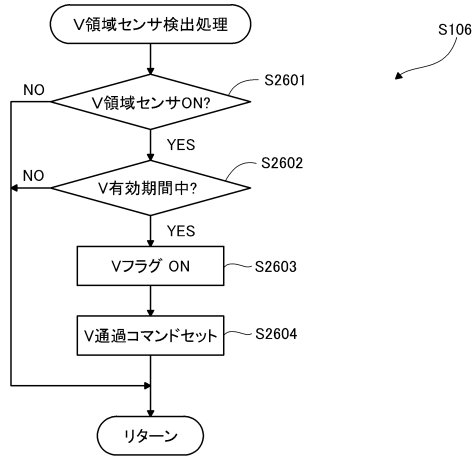
【 図 3 1 】



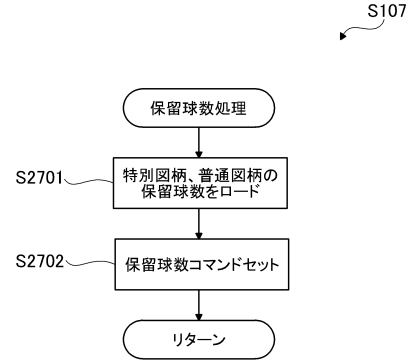
【 図 3 2 】



【図 3 3】

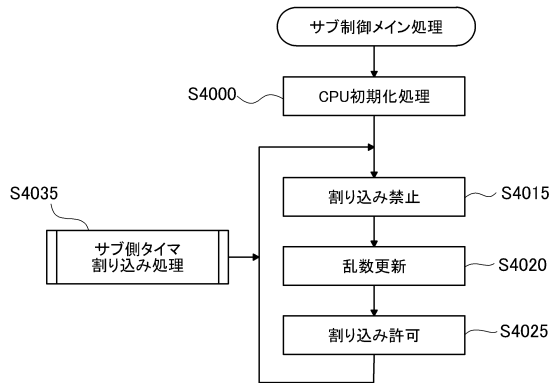


【図 3 4】

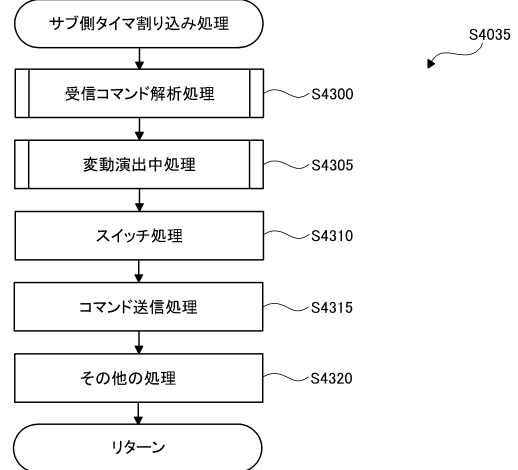


10

【図 3 5】



【図 3 6】



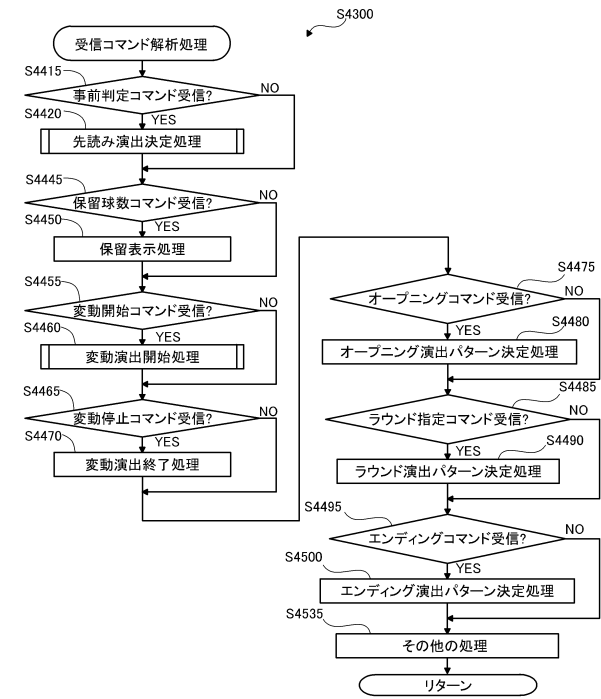
20

30

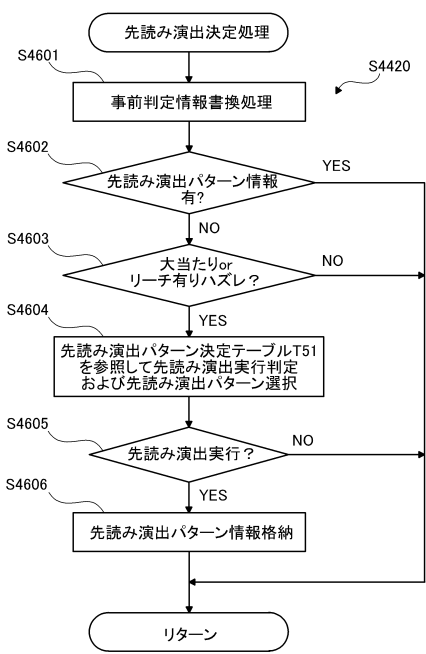
40

50

【図 37】



【図 38】



10

20

【図 39】

(A)

事前判定情報記憶領域									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	—
先読み演出パターン情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—

(B)

事前判定情報記憶領域									
特別図柄	当該領域	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
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	21H
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	P61
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	パターンA

(C)

事前判定情報記憶領域									
特別図柄	当該領域	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
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	大当たり	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	21H	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P61	—
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	—

【図 40】

先読み演出パターン決定テーブルT51

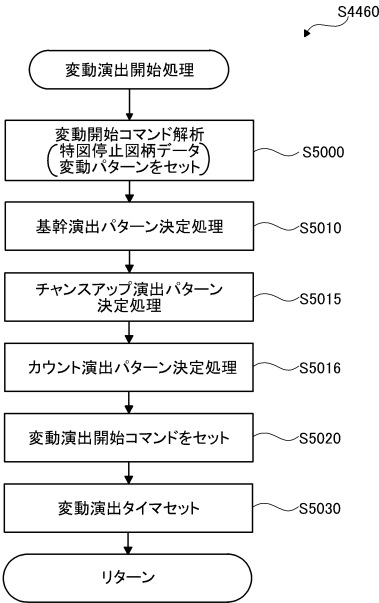
事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0~55	先読み演出なし
	56~67	先読み演出パターンA
	68~127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0~107	先読み演出なし
	108~114	先読み演出パターンA
	115~127	先読み演出パターンB

30

40

50

【図 4 1】



【図 4 2】

基幹演出パターン決定テーブルT52

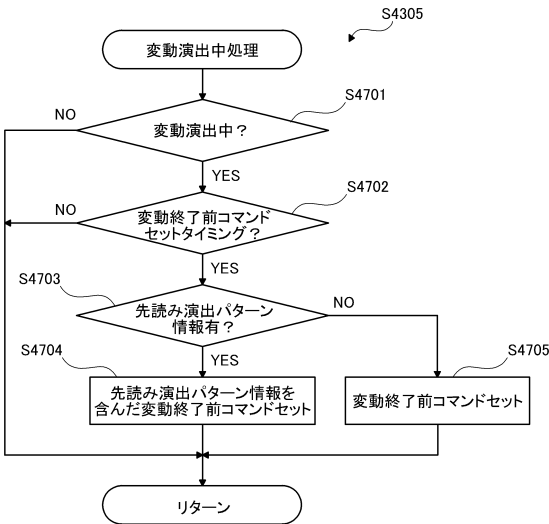
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考	
P1	40000	SP1	特図1	大当たり
P2	45000	SP2		
P3	50000	SP3		
P4	40000	SP1		
P5	45000	SP2		
P6	50000	SP3		
P7	15000	ノーマルリーチ		
P8	40000	SP1		リーチ有り ハズレ
P9	45000	SP2		
P10	50000	SP3		
P11	12000	ノーマルリーチ		
P12	40000	SP1		
P13	45000	SP2		
P14	50000	SP3		
P15	10000	リーチ無しハズレ		1~2
P16	5000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

【図 4 3】

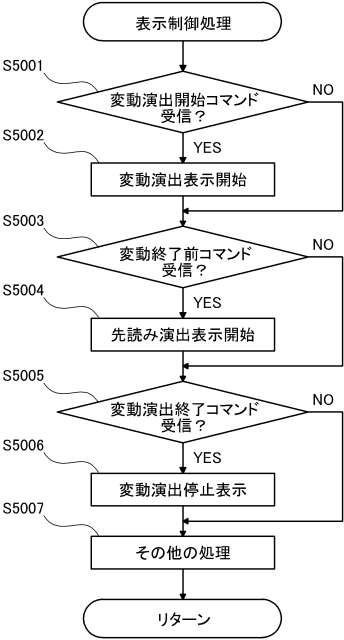
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

判定結果	チャンスアップ 乱数値	保留 球数	リーチ演出種別	チャンスアップ 演出パターン
大当たり	0~24	0~1	—	無し
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	25~67	—	—	ANO
	68~127	—	—	無し
リーチ有り ハズレ	0~10	0~1	—	無し
		2	ノーマルリーチ	2-NO
			SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	ノーマルリーチ	4-NO
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	11~24	—	—	ANO
	25~127	—	—	無し
リーチ無し ハズレ	0~10	—	—	ANO
	11~127	—	—	無し

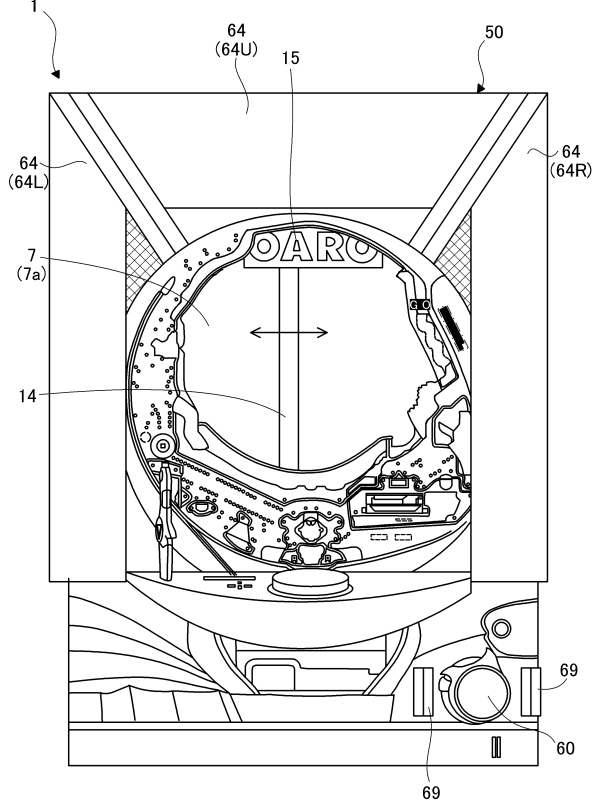
【図 4 4】



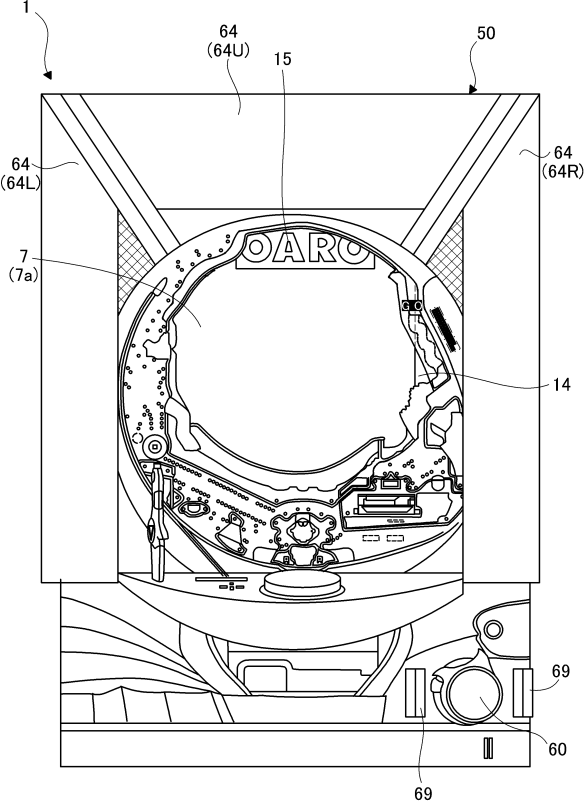
【 図 4 5 】



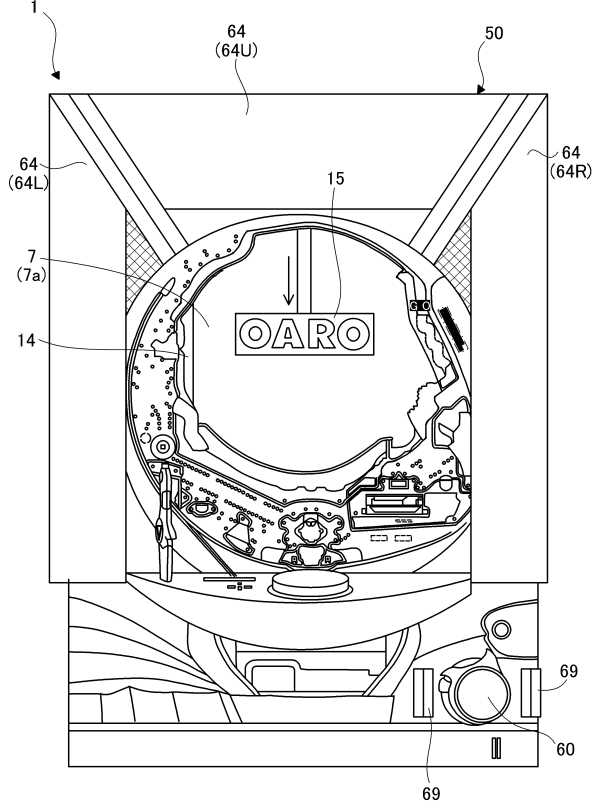
【 図 4 6 】



【 図 4 7 】



【 図 4 8 】



10

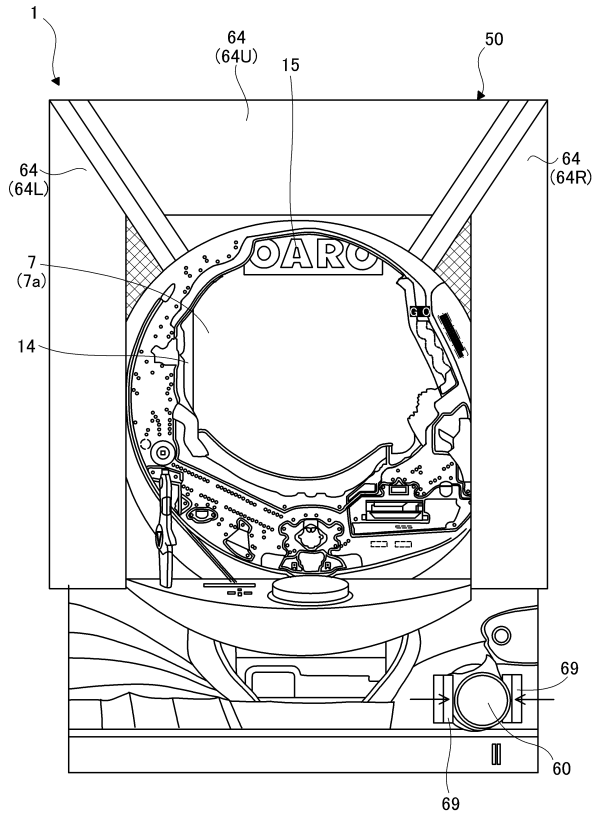
20

30

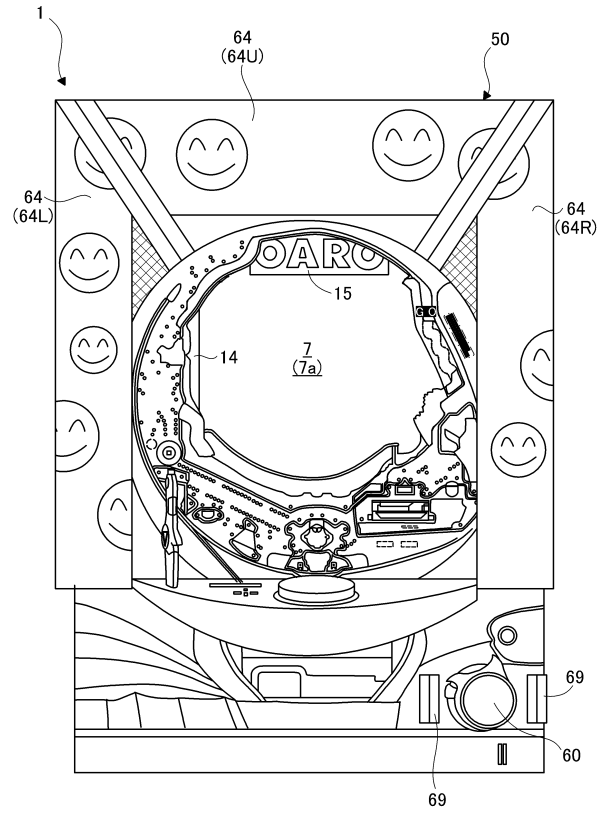
40

50

【図 49】



【図 50】

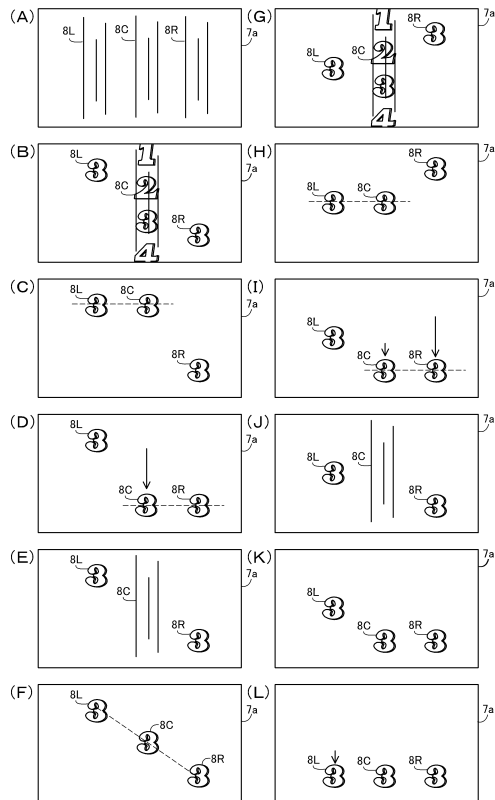


10

20

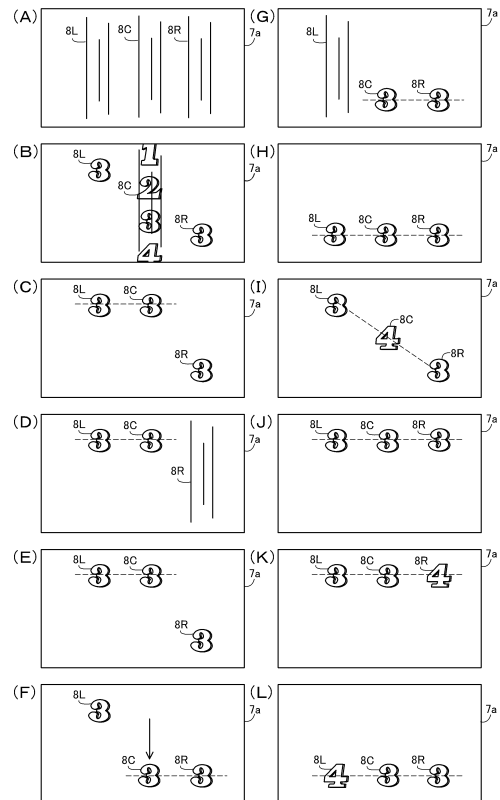
【図 51】

装飾図柄横並び演出A



【図 52】

装飾図柄横並び演出B



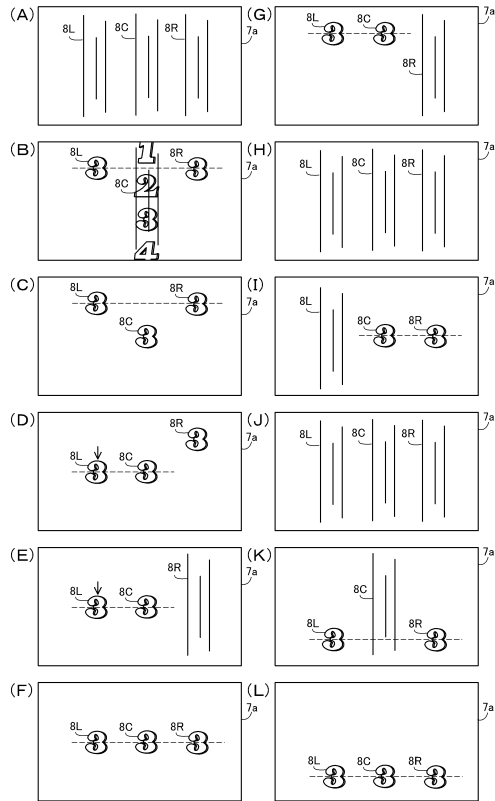
30

40

50

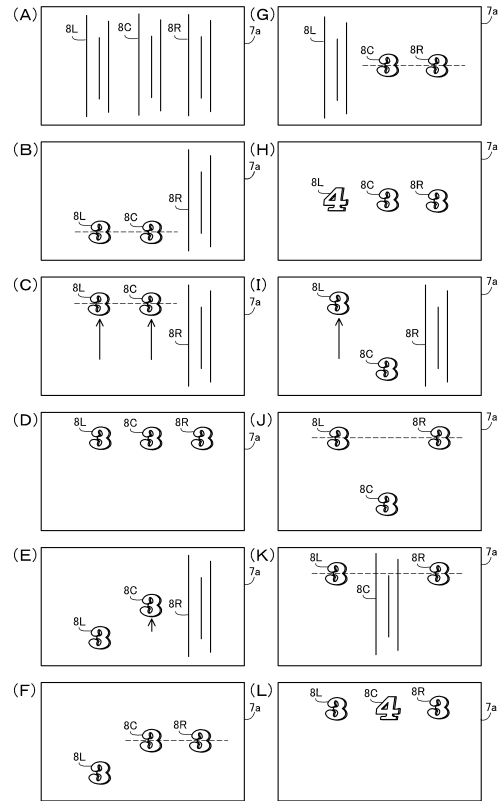
【図 5 3】

装飾図柄横並び演出C



【図 5 4】

装飾図柄逆移動演出A

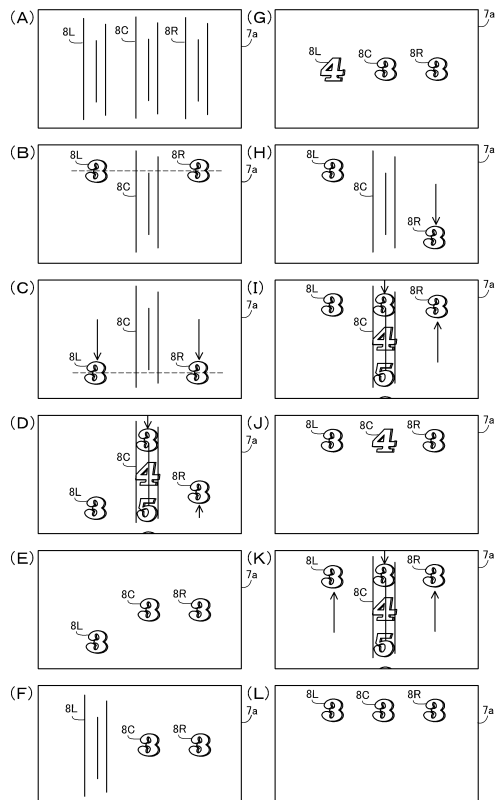


10

20

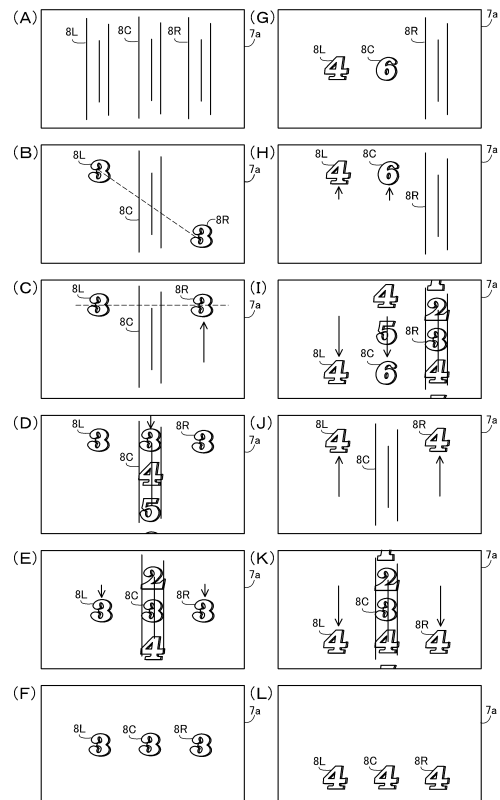
【図 5 5】

装飾図柄逆移動演出B



【図 5 6】

装飾図柄逆移動演出C

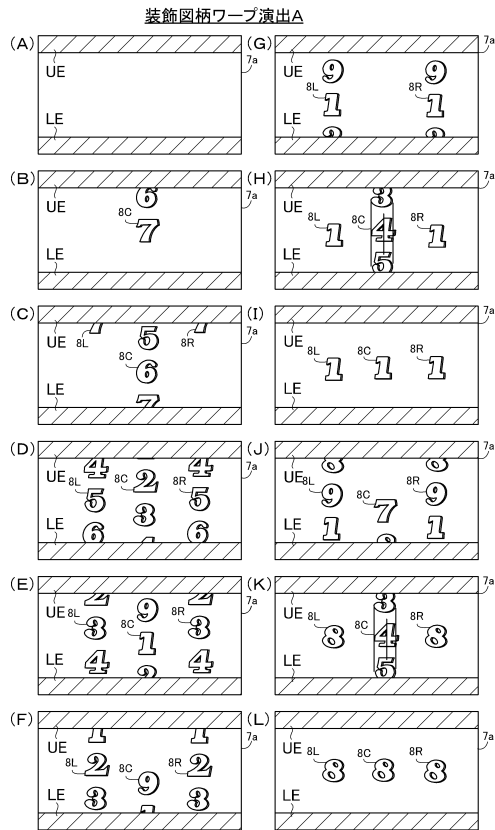


30

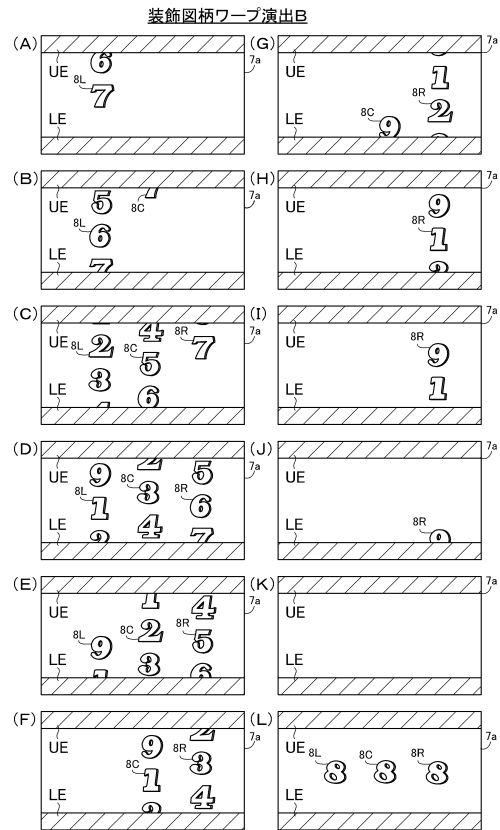
40

50

【図 57】



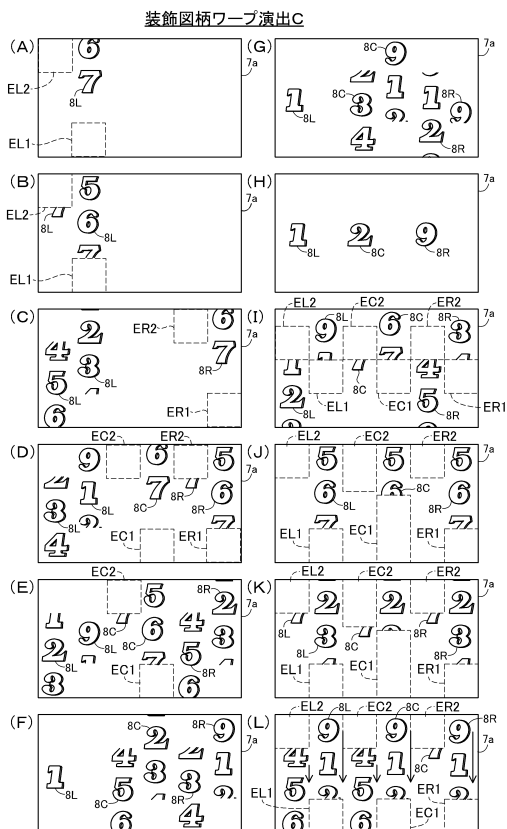
【図 58】



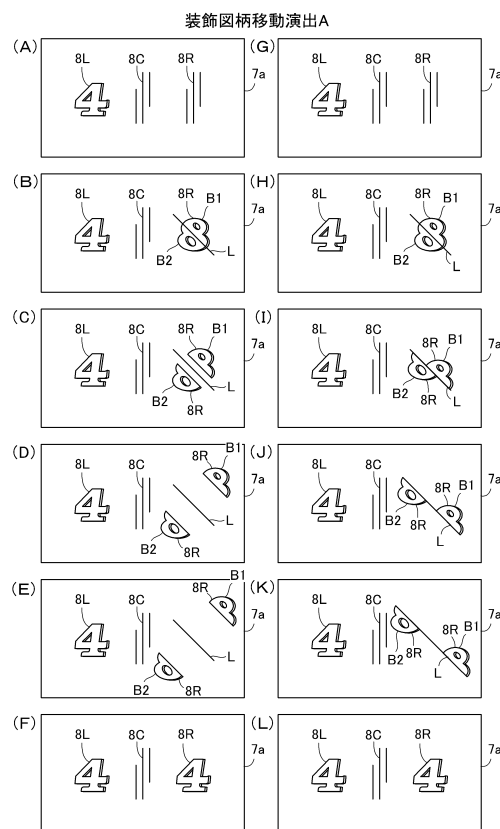
10

20

【図 59】



【図 60】



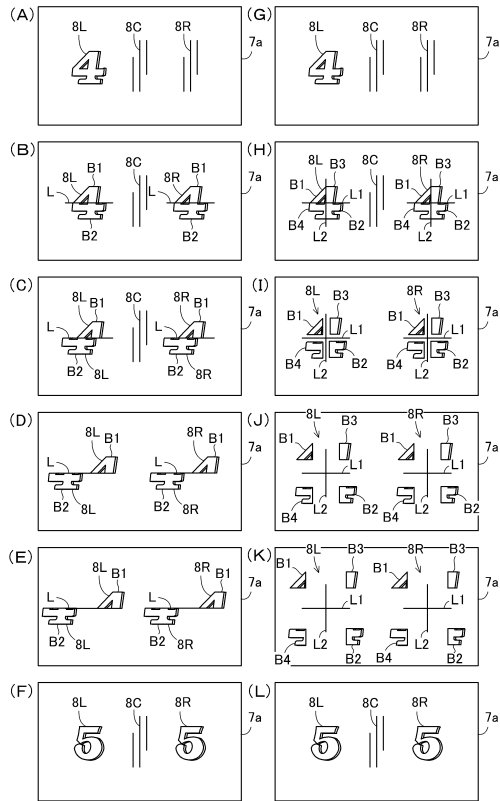
30

40

50

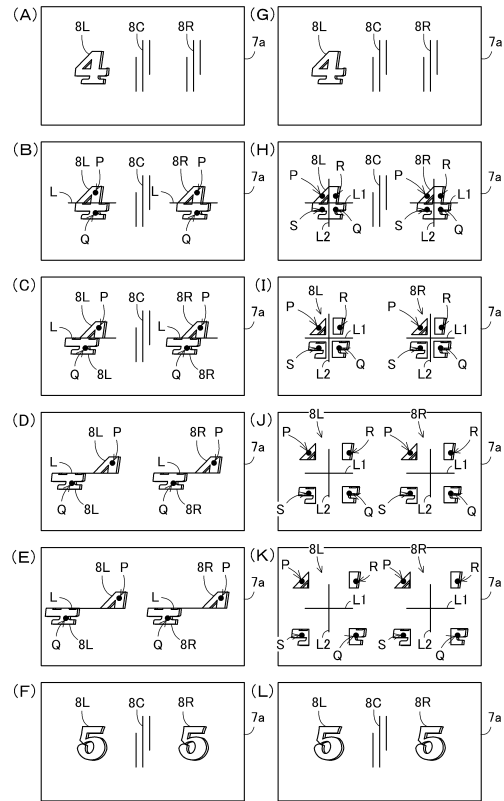
【図 6 1】

装飾図柄移動演出B



【図 6 2】

装飾図柄移動演出C

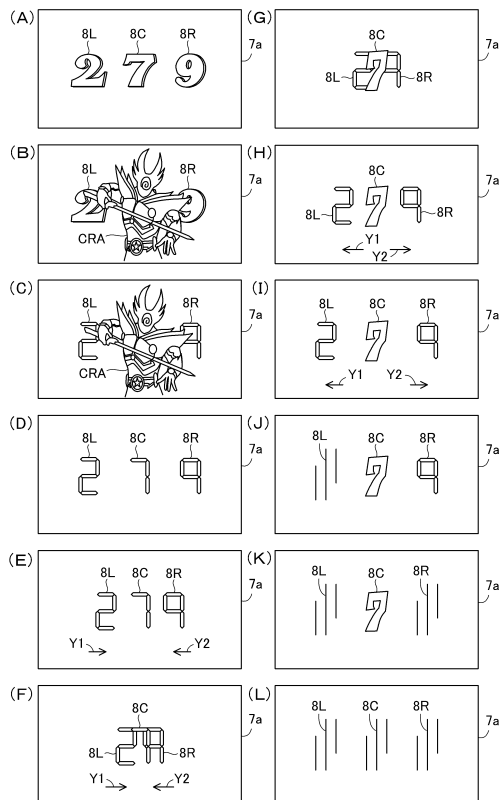


10

20

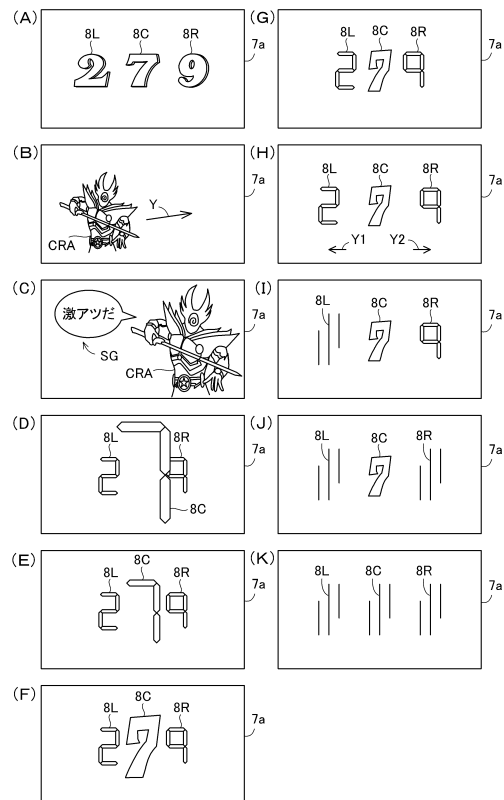
【図 6 3】

態様変化変動演出A



【図 6 4】

態様変化変動演出B

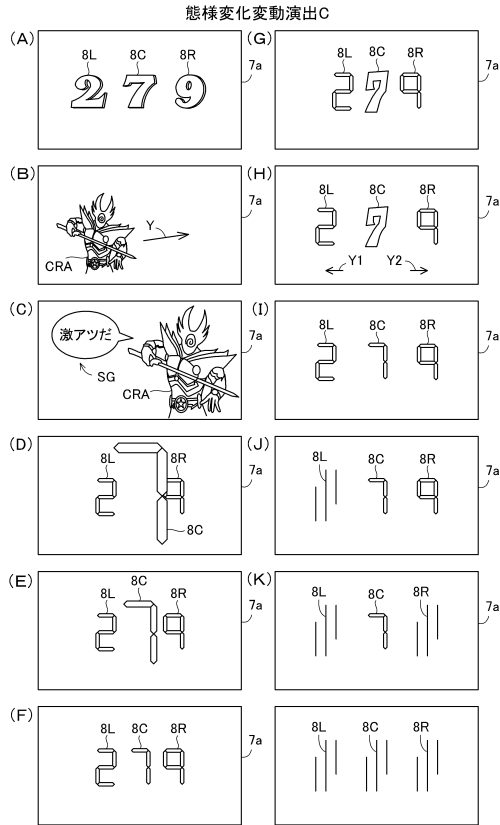


30

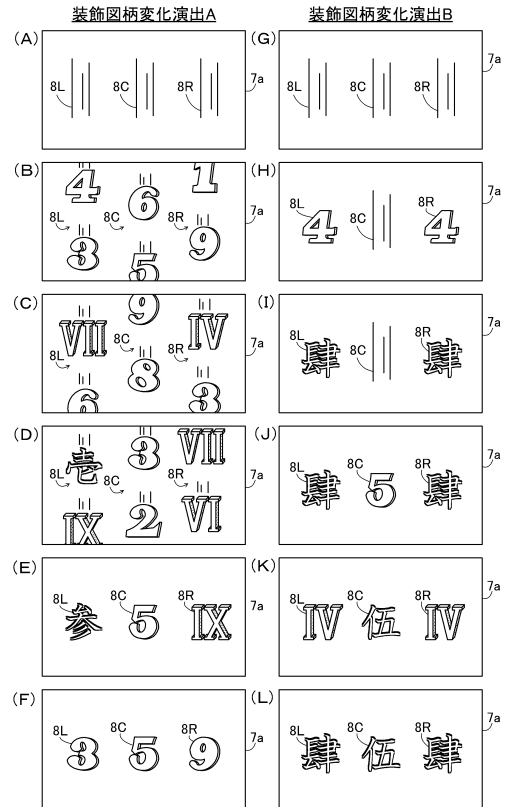
40

50

【図 6 5】



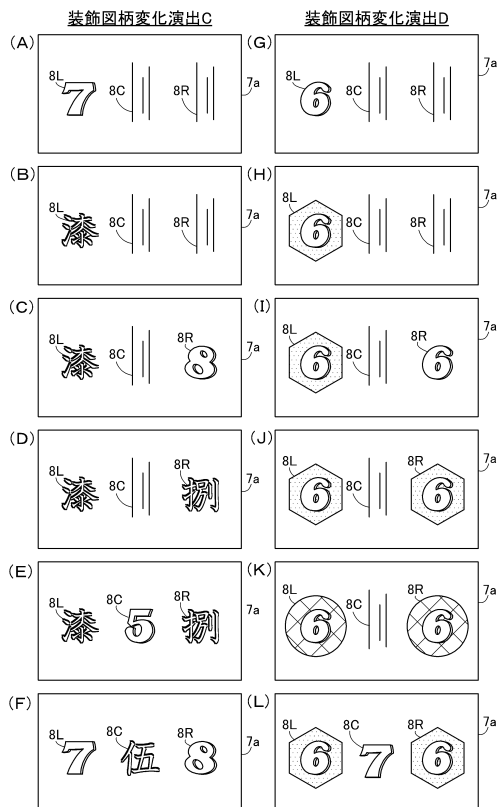
【図 6 6】



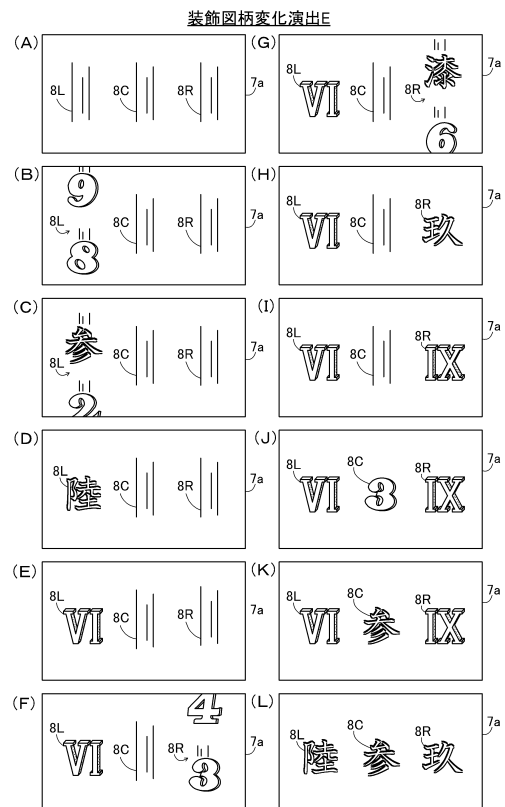
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】



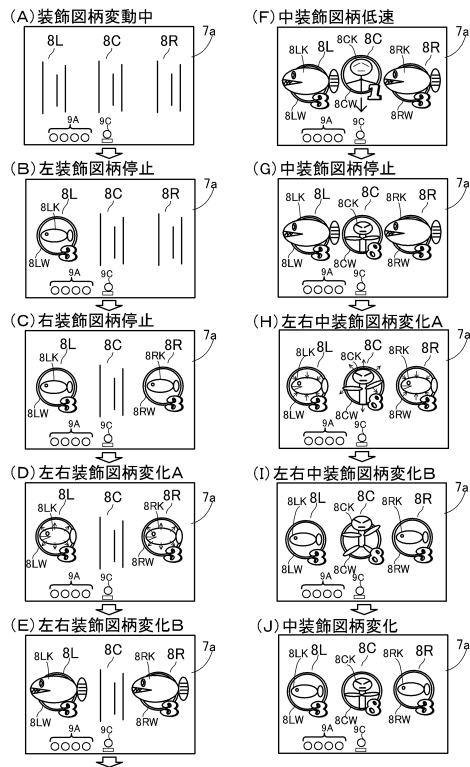
30

40

50

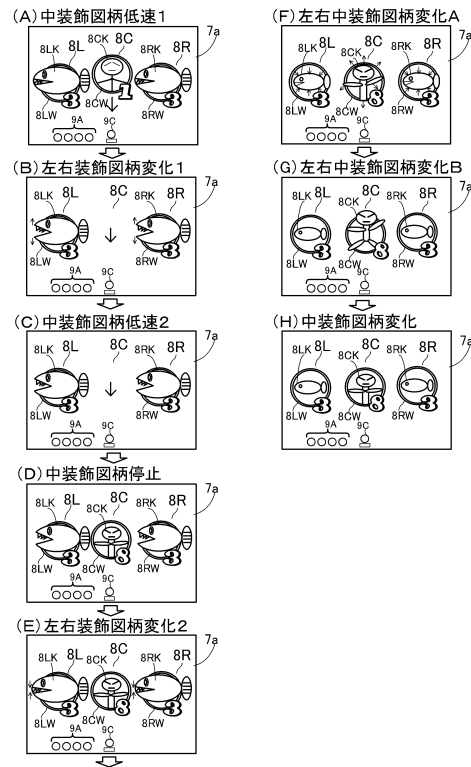
【図 69】

キャラクタ飛び出し演出1



【図 70】

キャラクタ飛び出し演出2

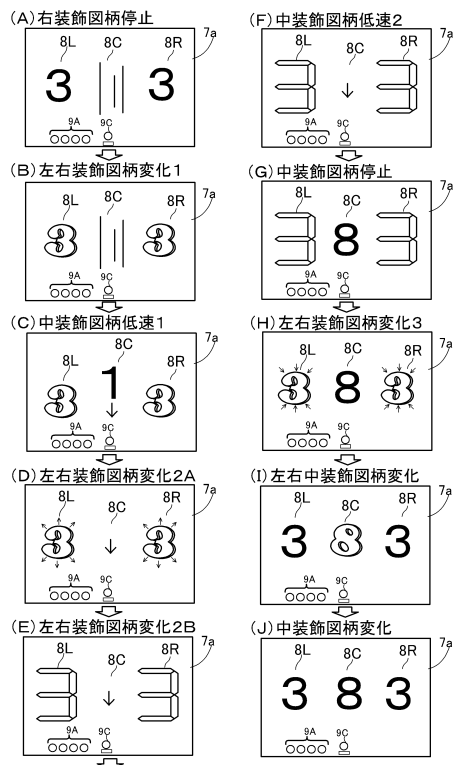


10

20

【図 71】

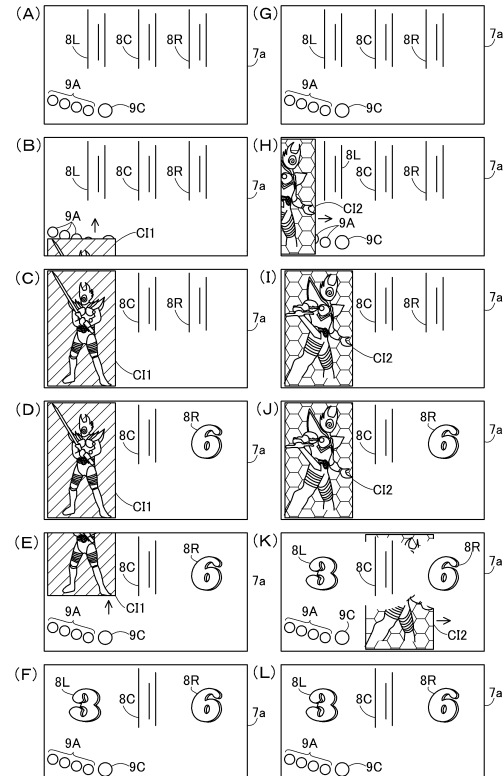
数字図柄変化演出



【図 72】

保留アイコン遮蔽演出A

保留アイコン遮蔽演出B



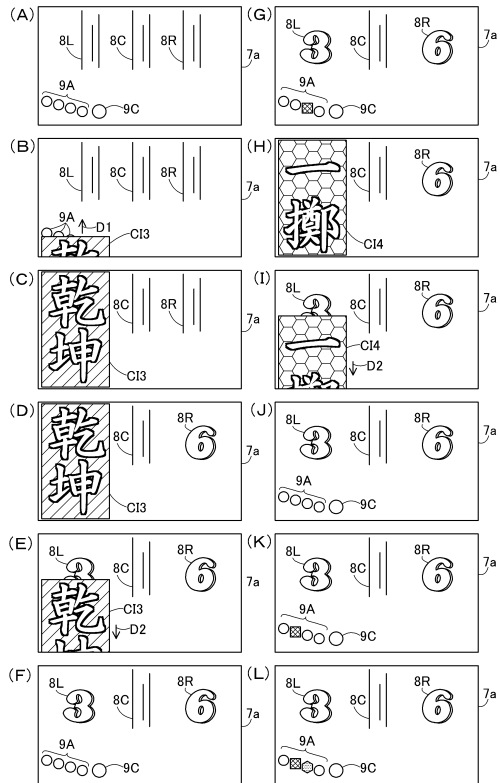
30

40

50

【 図 7 3 】

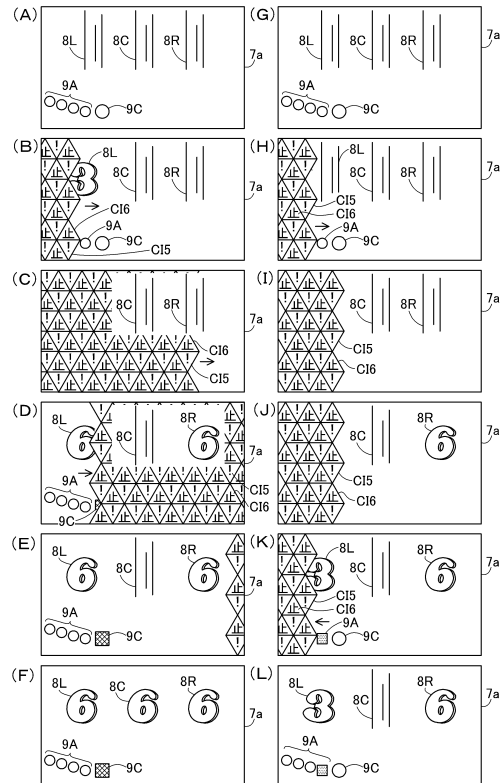
保留アイコン遮蔽演出C



【 図 7 4 】

保留アイコン遮蔽演出D

保留アイコン遮蔽演出E

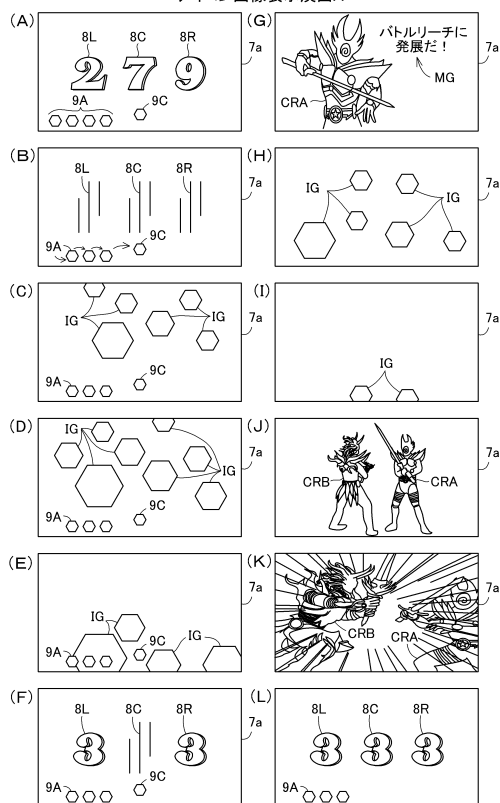


10

20

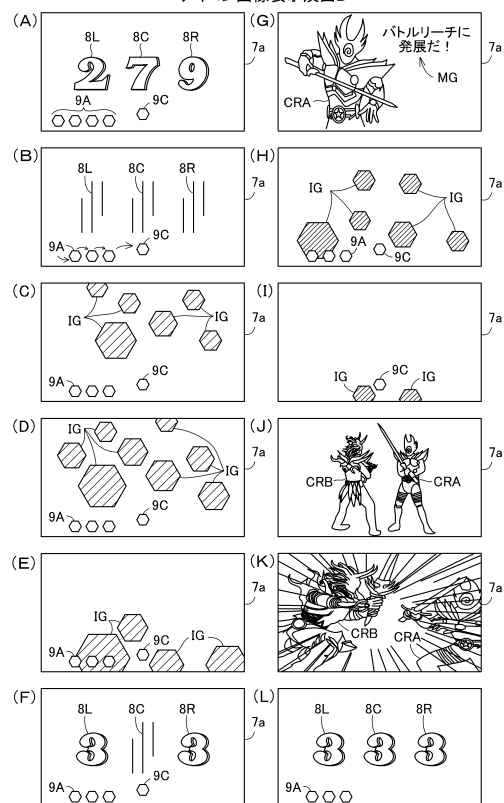
【 図 7 5 】

アイコン画像表示演出A



【 図 7 6 】

アイコン画像表示演出B

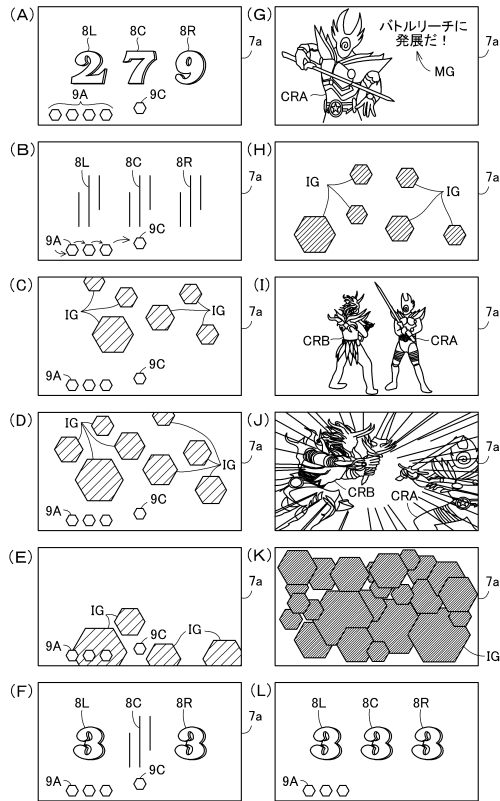


30

40

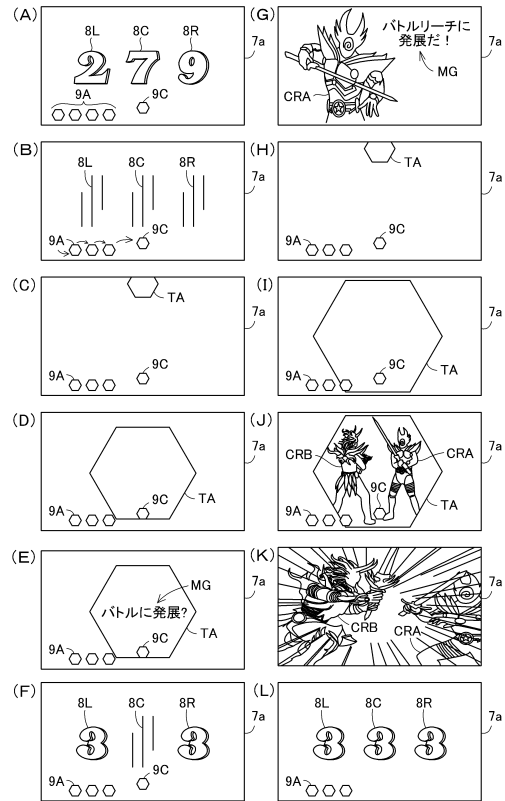
【図 77】

アイコン画像表示演出C



【図 78】

アイコン形状領域演出A

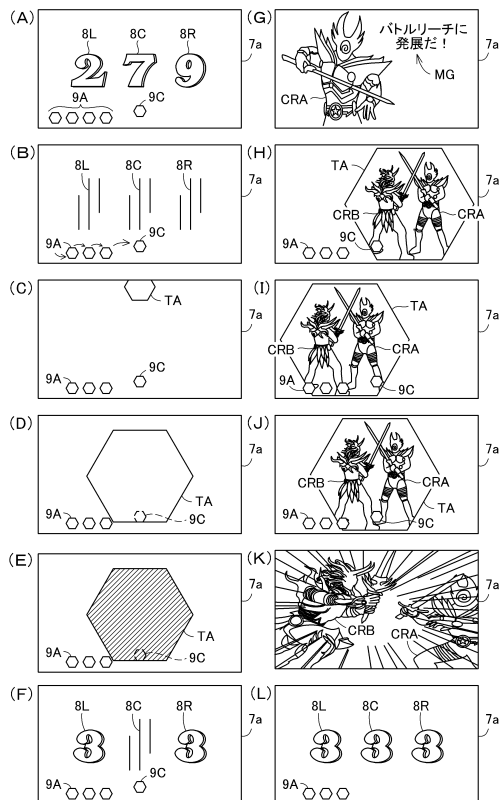


10

20

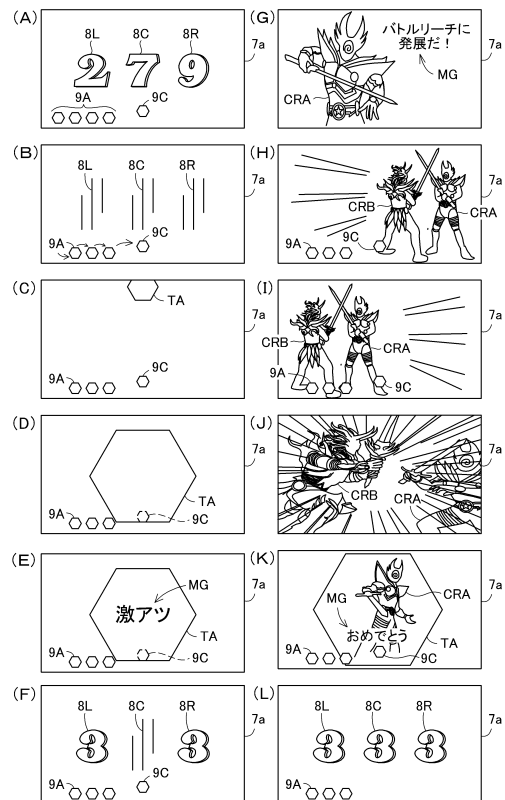
【図 79】

アイコン形状領域演出B



【図 80】

アイコン形状領域演出C

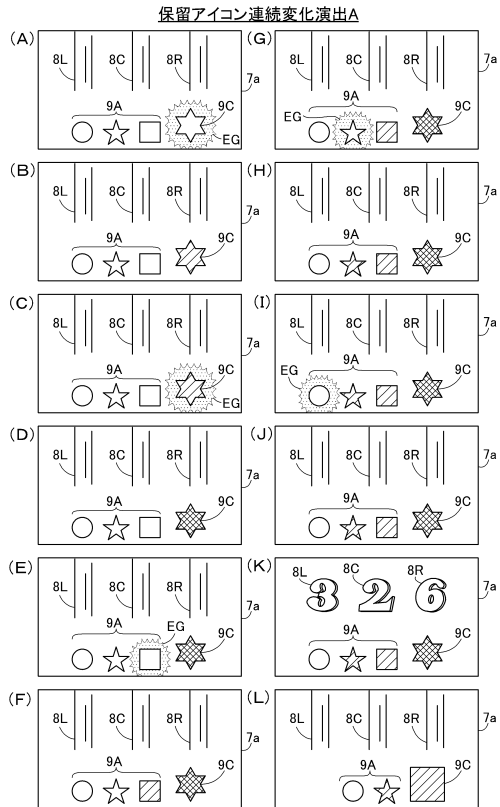


30

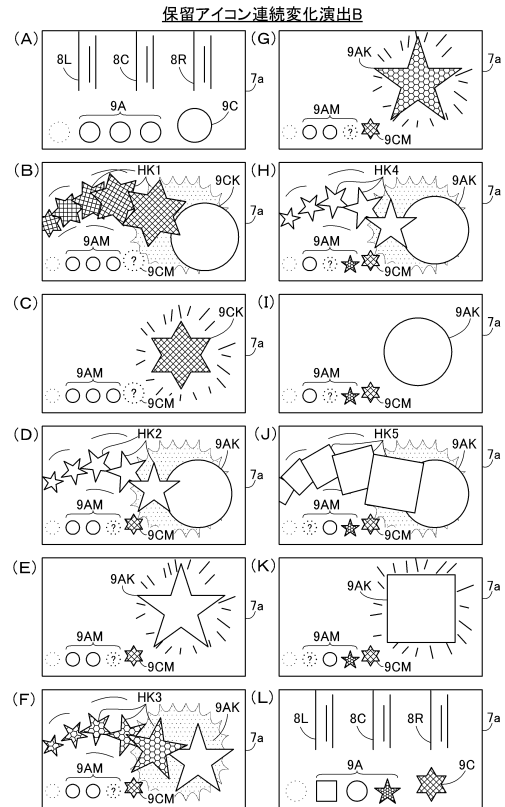
40

50

【図 8 1】



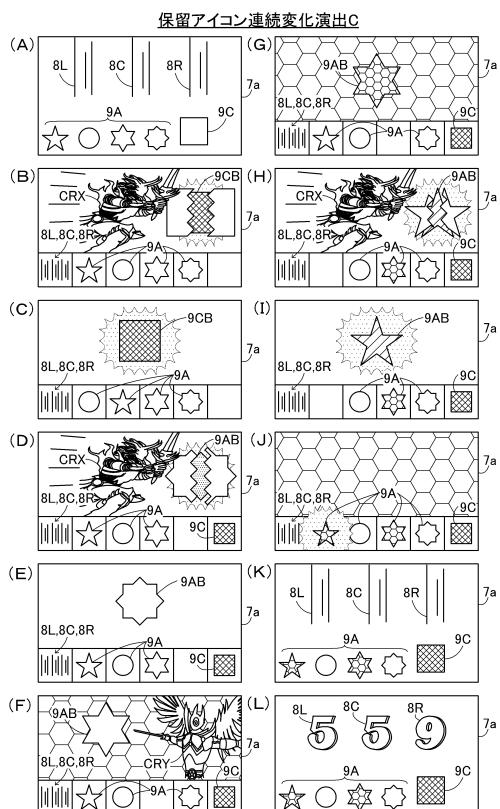
【図 8 2】



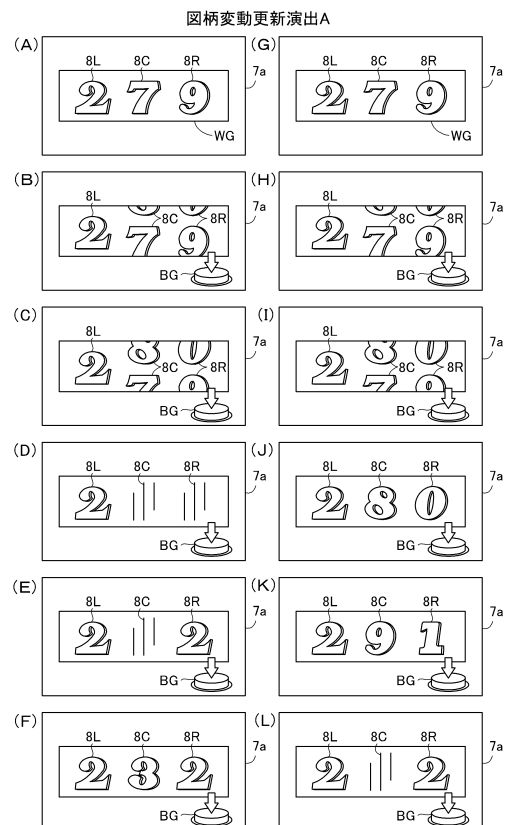
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

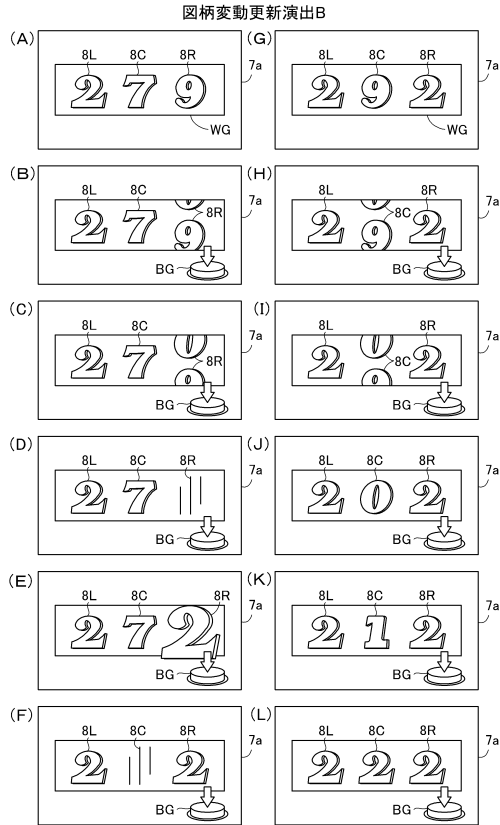


30

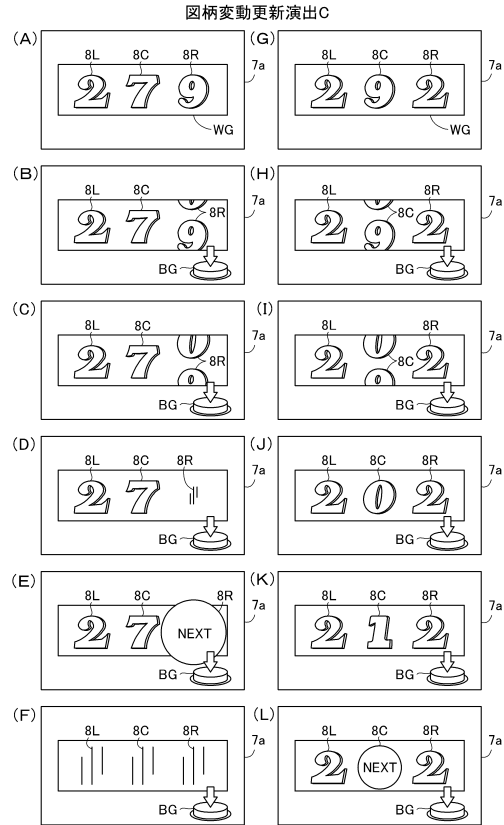
40

50

【図 85】



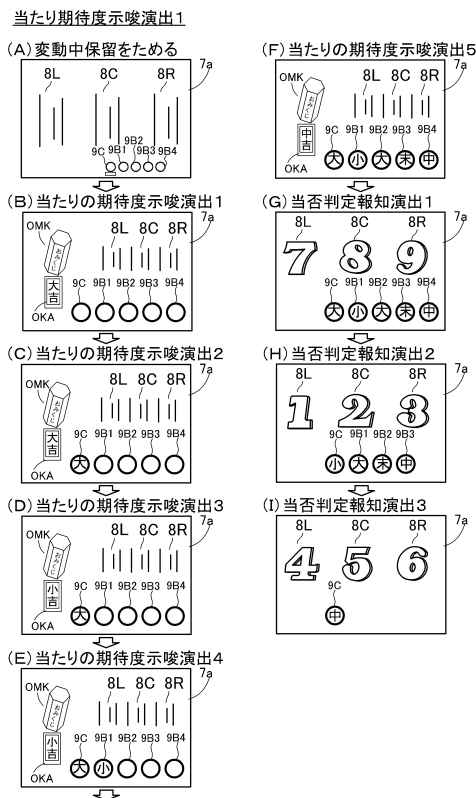
【図 86】



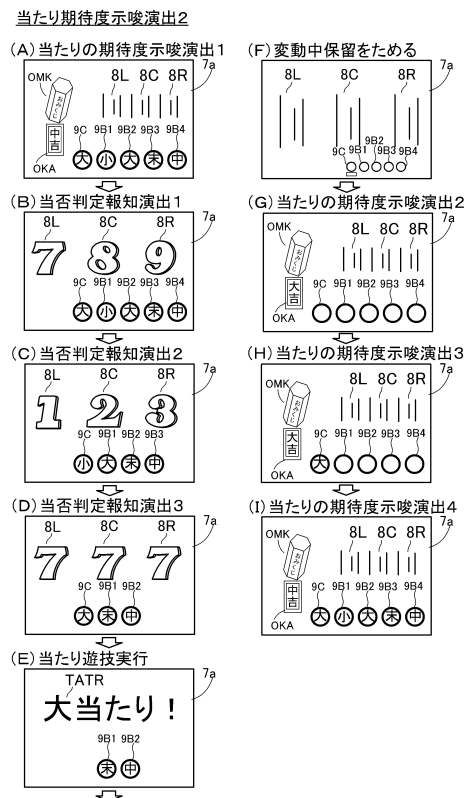
10

20

【図 87】



【図 88】

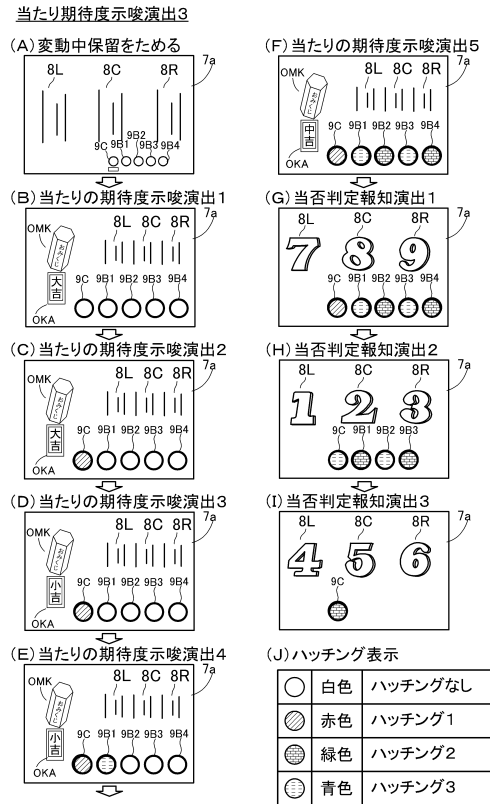


30

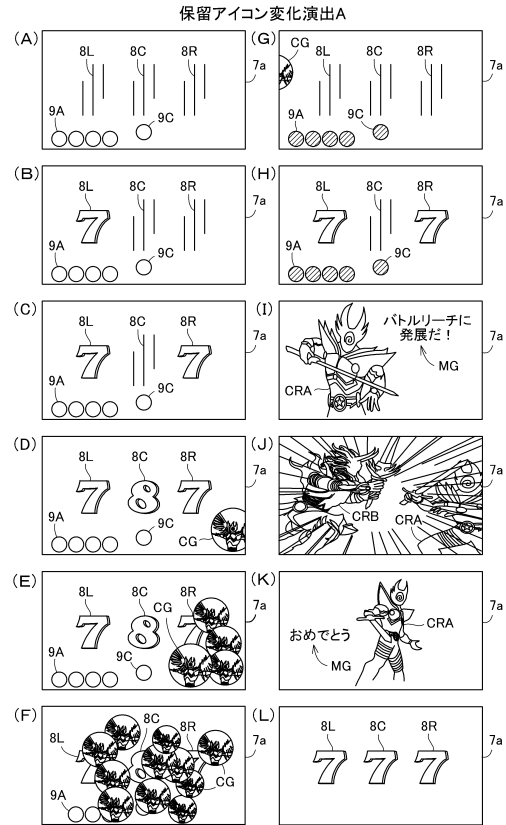
40

50

【図 89】



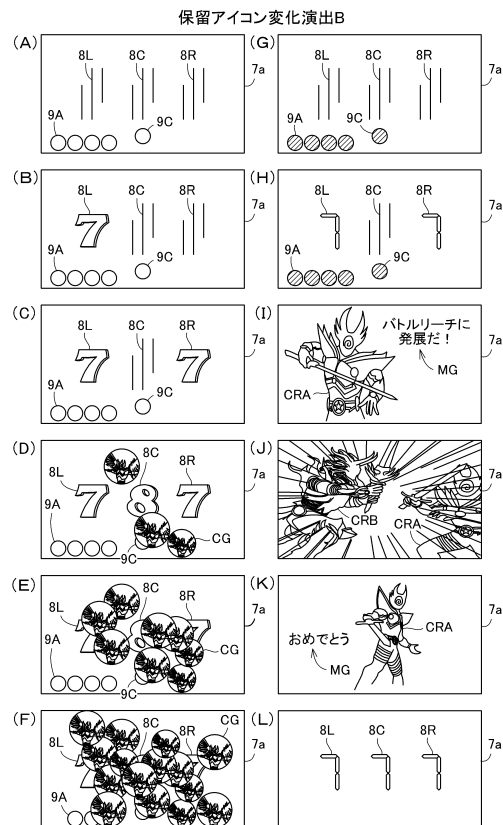
【図 90】



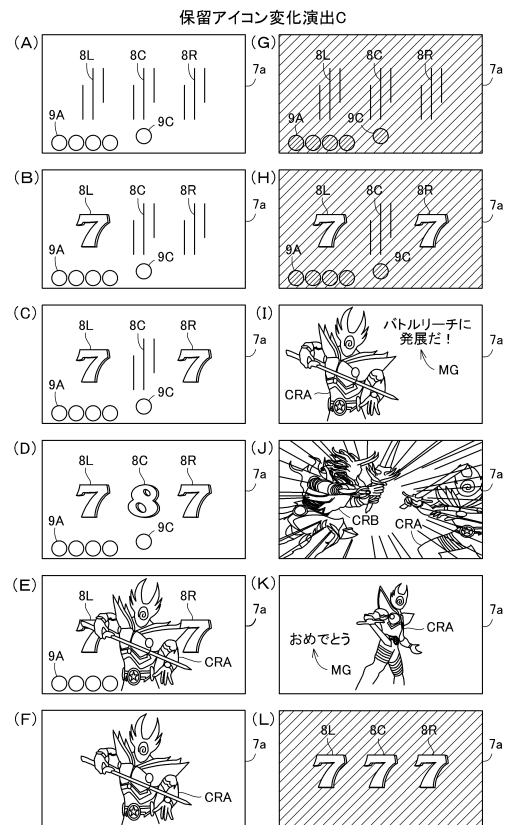
10

20

【図 91】



【図 92】

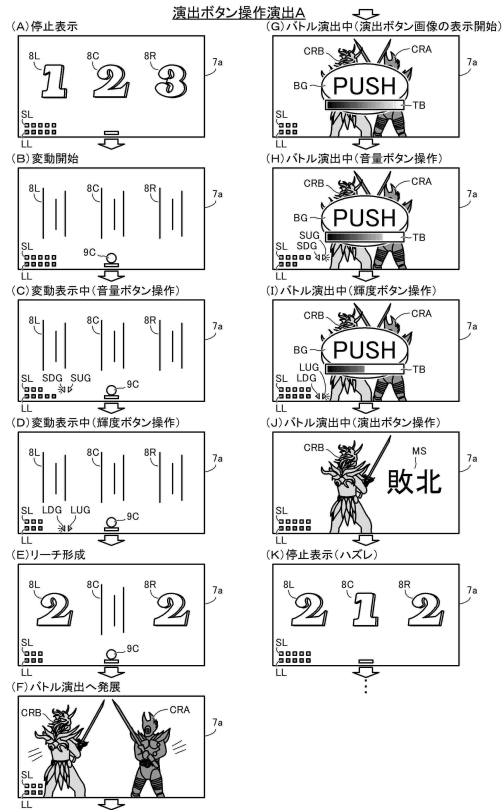


30

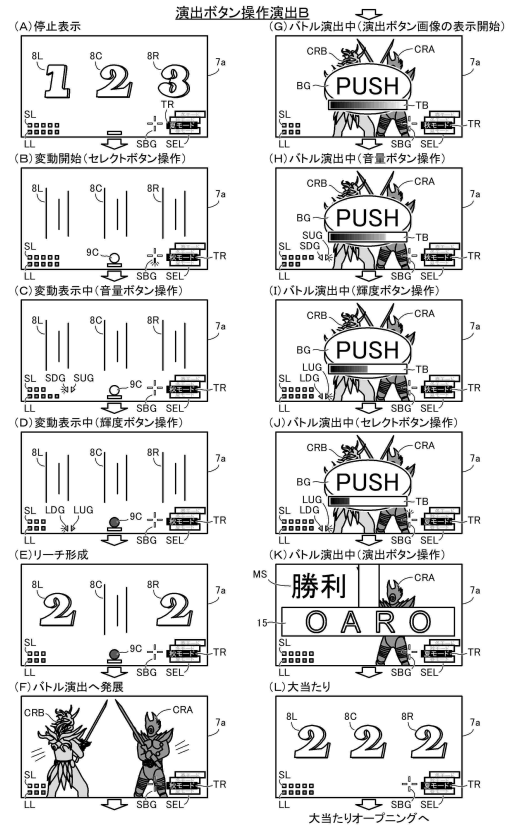
40

50

【図 93】



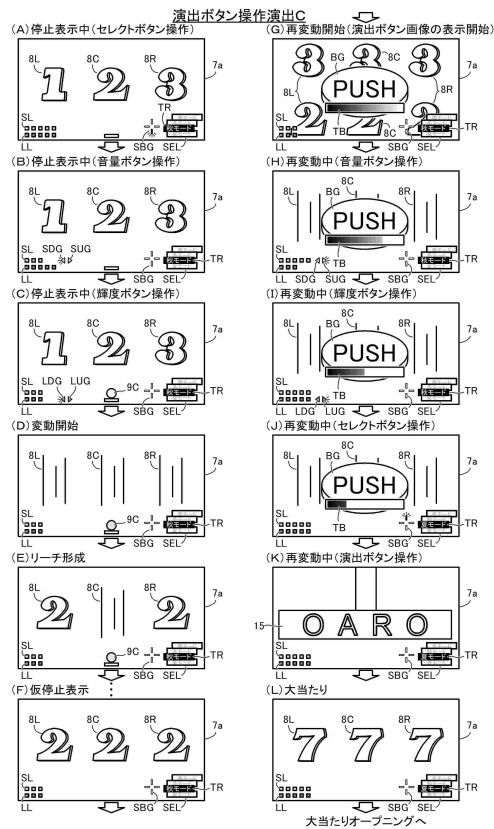
【図 94】



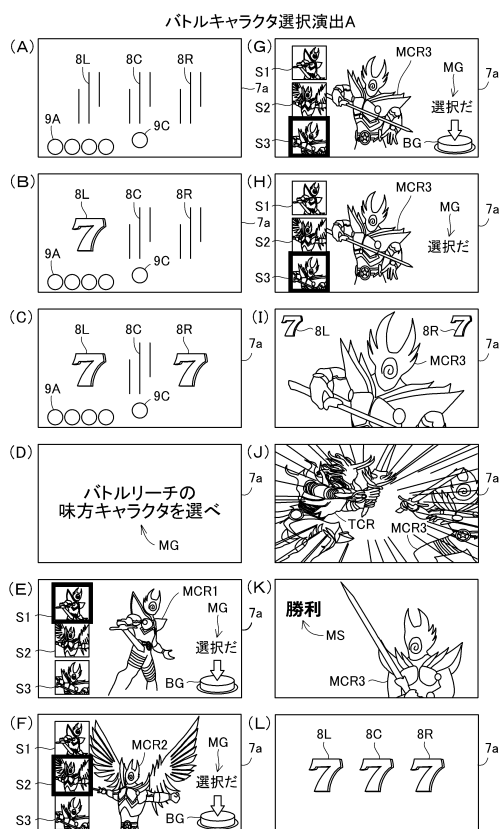
10

20

【図 95】



【図 96】

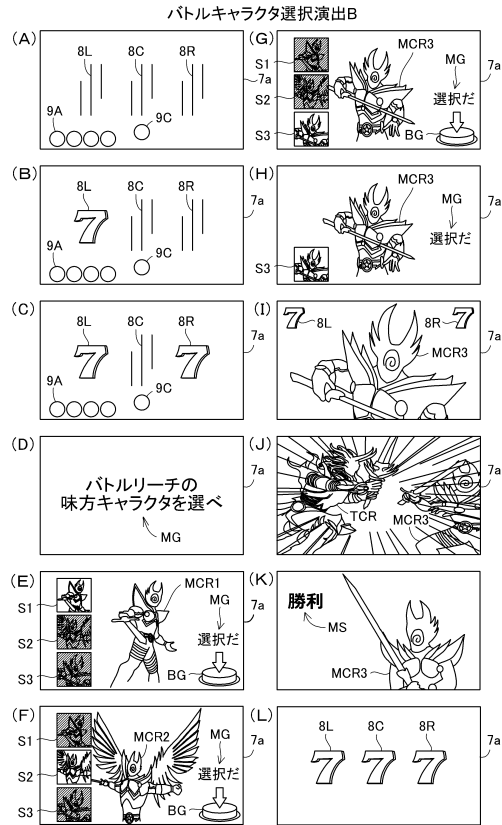


30

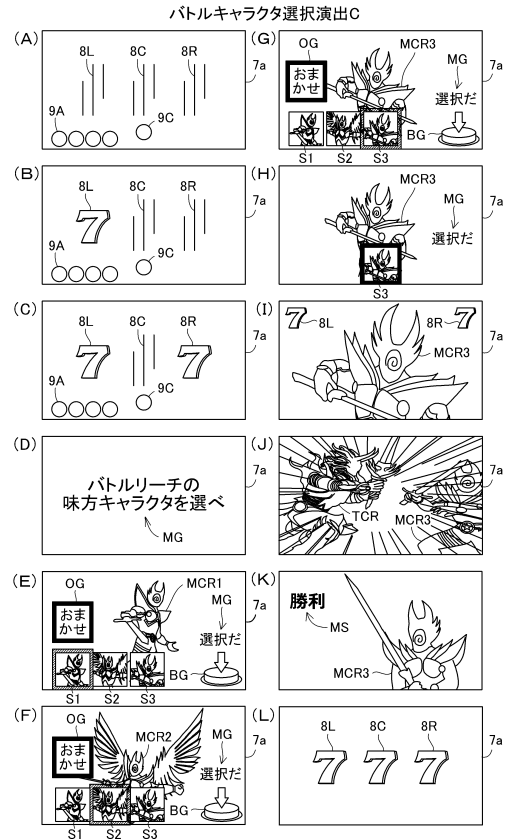
40

50

【図 97】



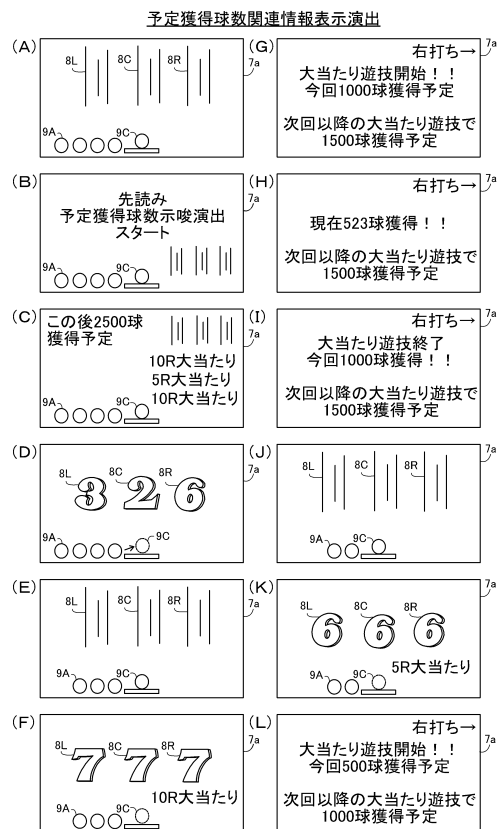
【図 98】



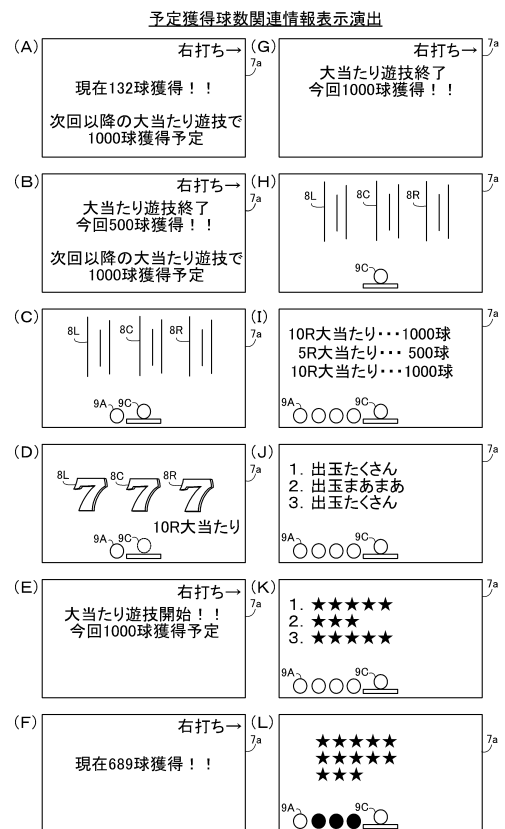
10

20

【図 99】



【図 100】

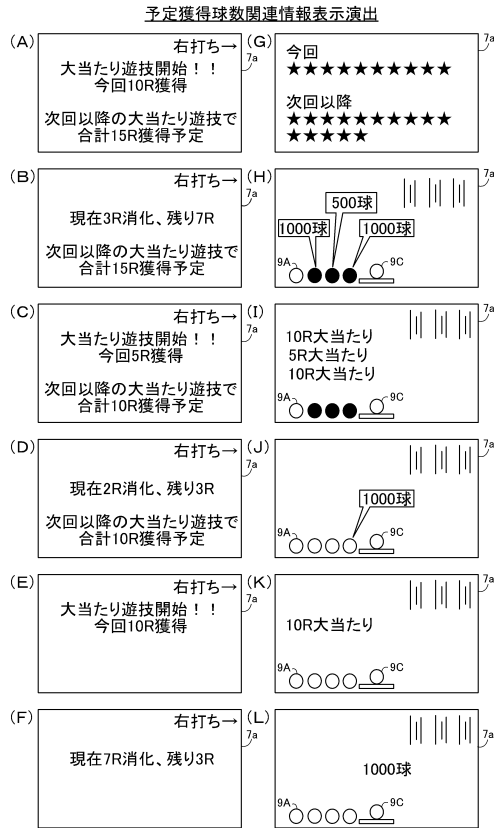


30

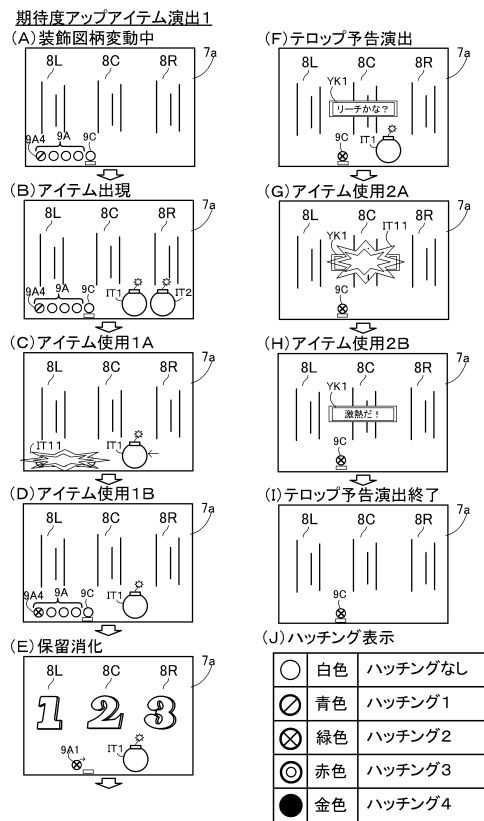
40

50

【図 101】



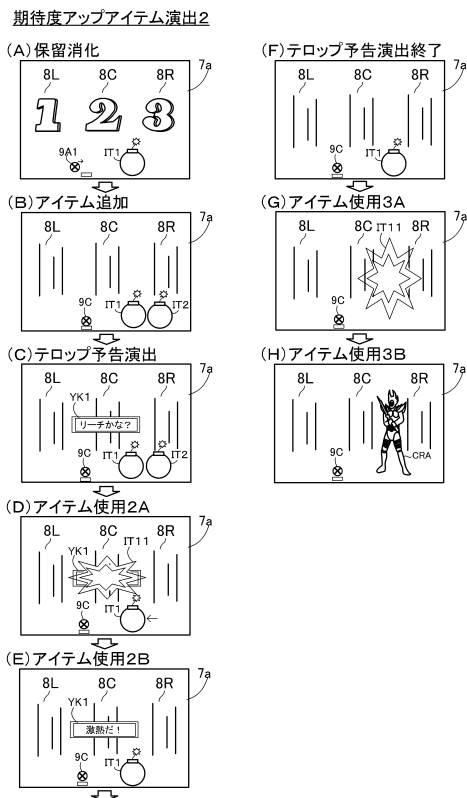
【図 102】



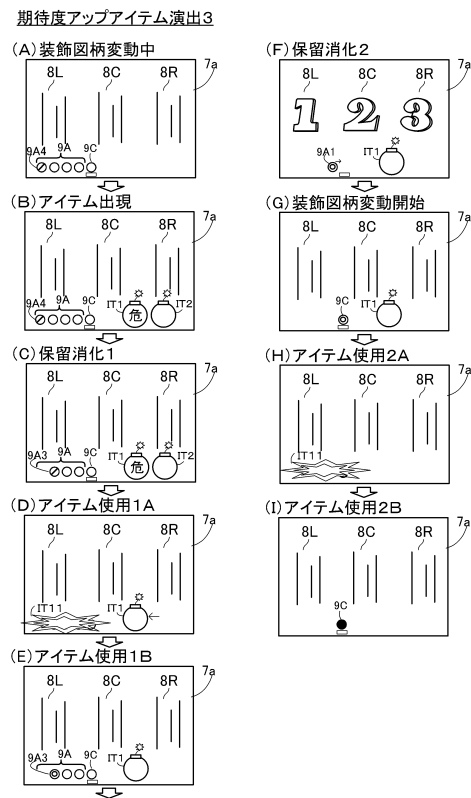
10

20

【図 103】



【図 104】



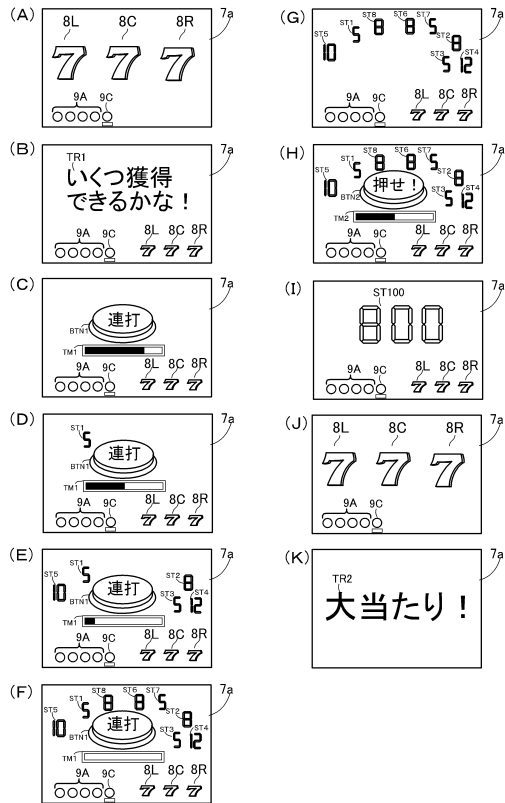
30

40

50

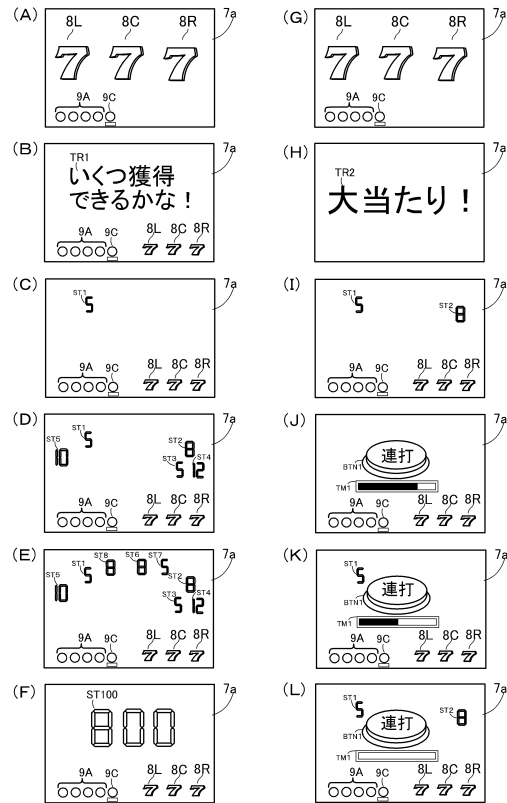
【図 105】

数値合計演出1



【図 106】

数値合計演出2、3、4

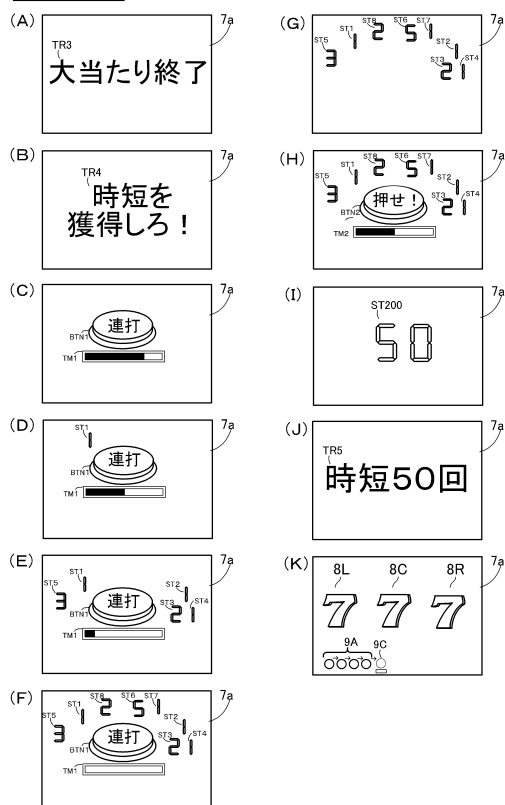


10

20

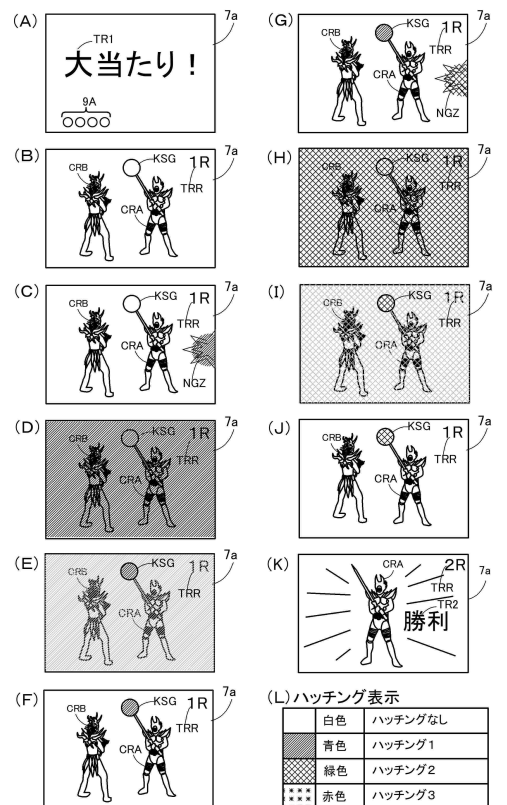
【図 107】

数値合計演出5



【図 108】

保留先読み演出1



30

40

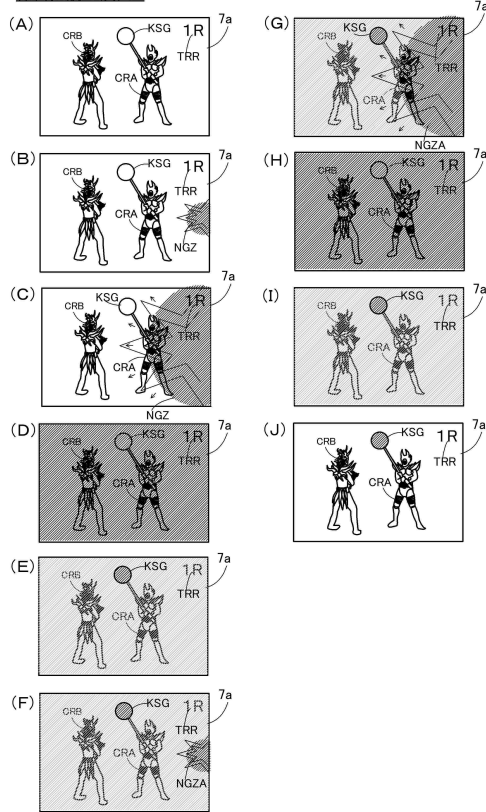
(L) ハッチング表示

白色	ハッチングなし
青色	ハッチング1
緑色	ハッチング2
赤色	ハッチング3

50

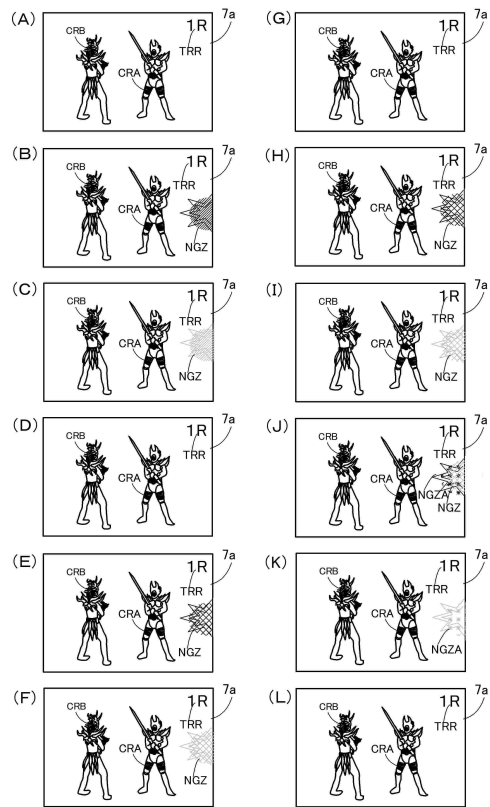
【 図 1 0 9 】

保留先読み演出2

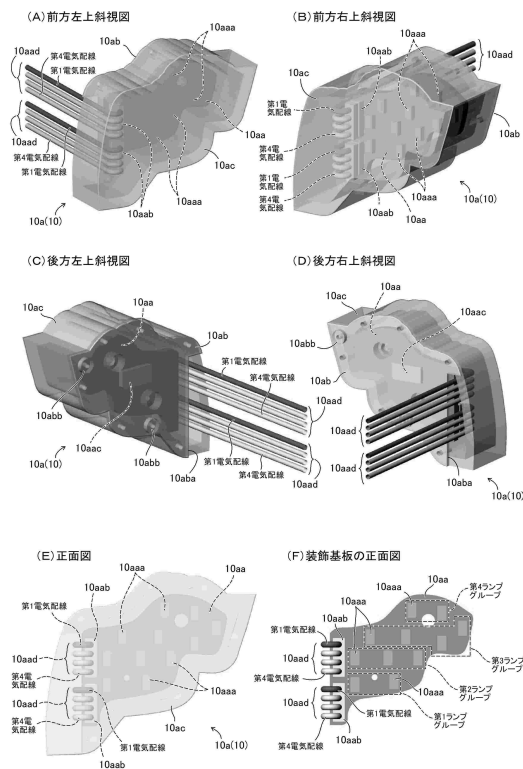


【 図 1 1 0 】

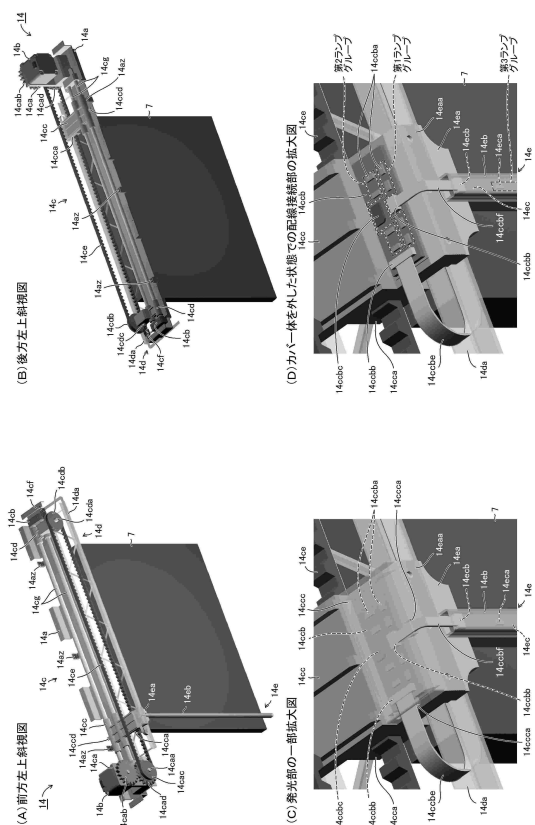
保留先読み演出3



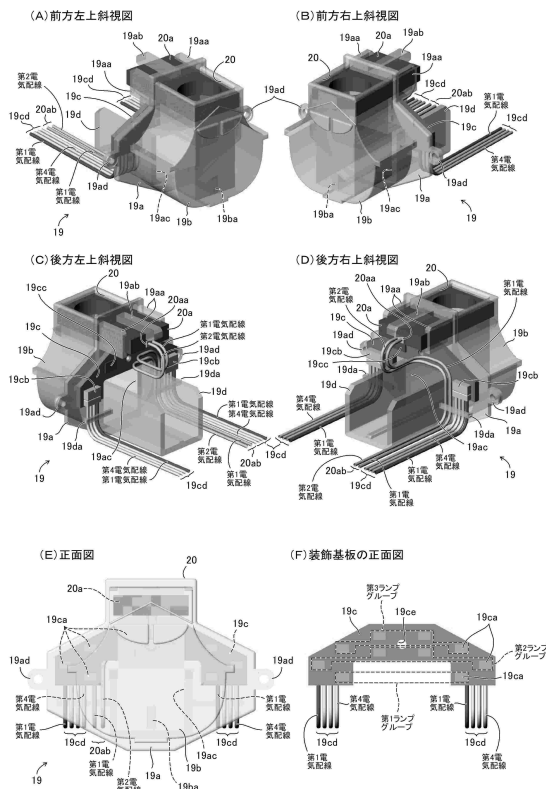
【 図 1 1 1 】



【 図 1 1 2 】

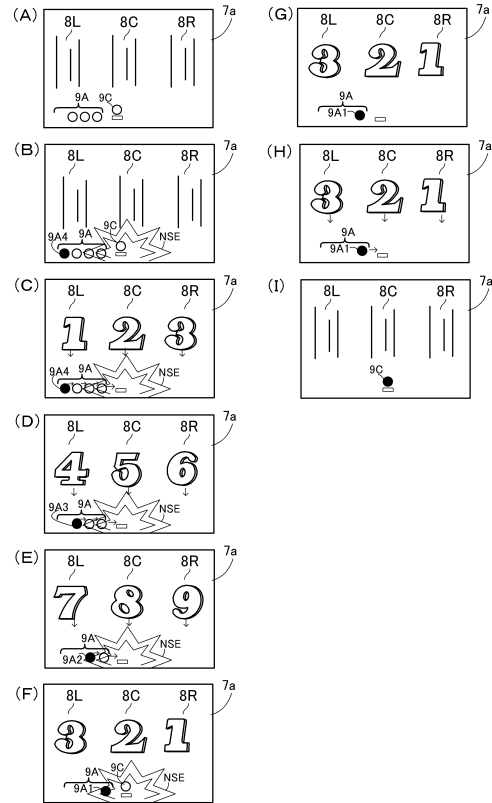


【図 113】



【図 114】

入球示唆演出1

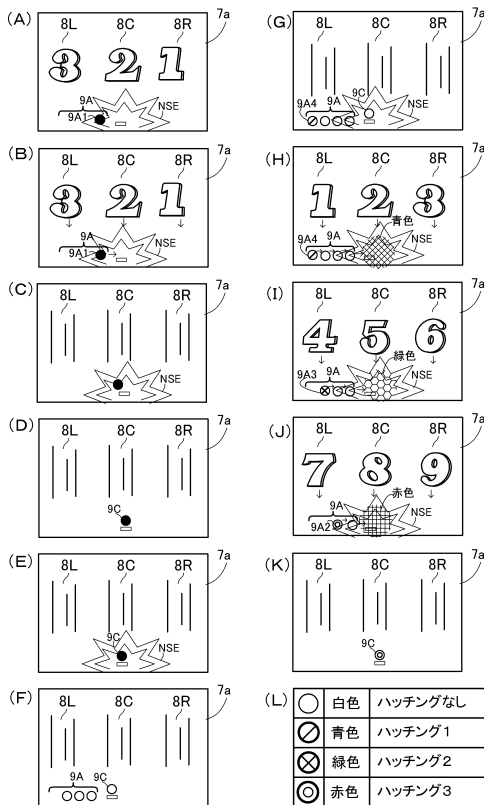


10

20

【図 115】

入球示唆演出2, 3, 4

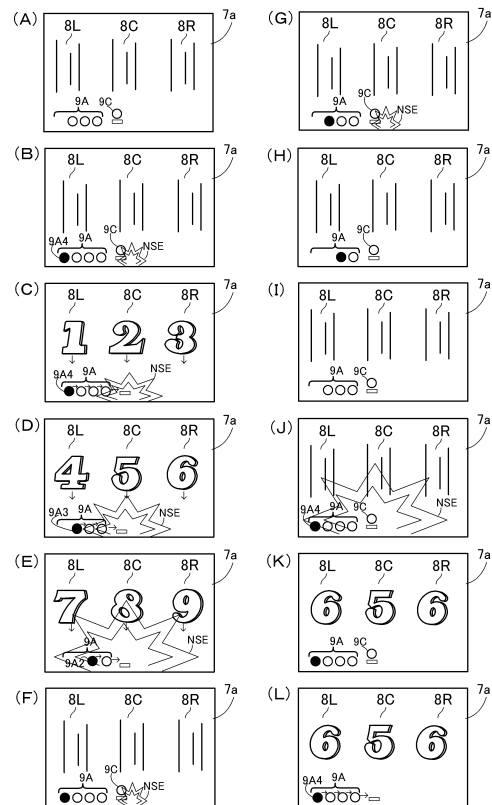


30

40

【図 116】

入球示唆演出5, 6, 7



50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 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 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 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
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA26 CA51 CA76 CA77