

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-96592
(P2023-96592A)

(43)公開日 令和5年7月7日(2023.7.7)

(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266頁)
(21)出願番号	特願2021-212454(P2021-212454)		(71)出願人	599104196		
(22)出願日	令和3年12月27日(2021.12.27)			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1番13号		
			(74)代理人	100160691 弁理士 田邊 淳也		
			(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内		
			(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内		
			(72)発明者	中山 覚		
			最終頁に続く			

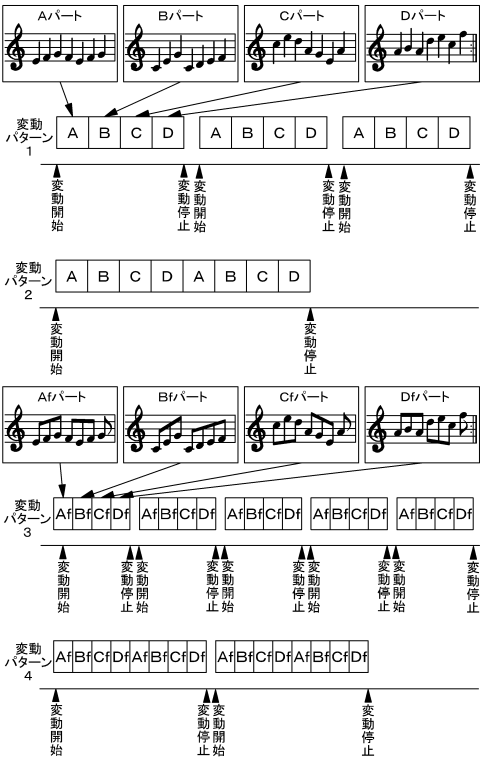
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【解決手段】図柄の変動および停止を表示可能な図柄表示手段と、特定のメロディを発生可能な音発生手段と、を備える遊技機は、図柄の変動開始とともに特定のメロディが始まる演出を実行する。

【選択図】図102



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄の変動および停止を表示可能な図柄表示手段と、
特定のメロディを発生可能な音発生手段と、を備える遊技機であって、
前記図柄の変動開始とともに前記特定のメロディが始まる演出を実行可能な、
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。

10

【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】

20

【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。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

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

【0008】

[適用例 1]

40

図柄の変動および停止を表示可能な図柄表示手段と、

特定のメロディを発生可能な音発生手段と、を備える遊技機であって、

前記図柄の変動開始とともに前記特定のメロディが始まり、前記図柄の変動後に前記図柄が停止するとともに前記特定のメロディが終了する演出を実行可能な、
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、

前記音発生手段は、前記特定のメロディを繰り返し発生することができ、

前記図柄表示手段は、前記図柄の変動開始とともに始まった 1 回目の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合と、前記図柄の変動開始とともに始まった 1 回目の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄の変動を継続させ、2 回目以降の

50

前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合とがある、
ことを特徴とする遊技機。

[適用例 3]

適用例 2 に記載の遊技機であって、さらに、
保留された当たり抽選の数である保留数を記憶する記憶手段を備え、
前記図柄表示手段は、前記記憶手段に記憶されている前記保留数に応じて、前記 1 回目の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合と、前記 2 回目以降の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合との比率を変更する、
ことを特徴とする遊技機。

[適用例 4]

適用例 2 に記載の遊技機であって、
保留された当たり抽選の数である保留数を記憶する記憶手段を備え、
前記音発生手段は、前記記憶手段に記憶されている前記保留数に応じて、前記特定のメロディのテンポを変更する、
ことを特徴とする遊技機。

[適用例 5]

適用例 1 から適用例 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、さらに、
切り替え可能な複数の演出モードのうちの現在選択されている演出モードに対応する画像を表示する表示手段を備え、
前記音発生手段は、現在選択されている演出モードに対応して前記特定のメロディの曲調を変更する、
ことを特徴とする遊技機。

[適用例 6]

適用例 5 に記載の遊技機であって、
前記音発生手段は、現在選択されている演出モードが特定の演出モードの場合、前記特定のメロディとは異なる他のメロディを発生させ、
前記図柄表示手段は、現在選択されている演出モードが前記特定の演出モードの場合、前記他のメロディの始まりや終わりとは無関係に前記図柄の変動を開始および停止させる、
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。

【図 4】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 5】メイン ROM およびメイン RAM を説明するための図である。

【図 6】サブ ROM およびサブ RAM を説明するための図である。

【図 7】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。

【図 8】判定テーブル T1～T4 を説明するための図である。

【図 9】大当たり種別判定テーブル T5 の説明図である。

【図 10】非時短状態時の変動パターン判定テーブル T6 の説明図である。

【図 11】時短状態時の変動パターン判定テーブル T6 の説明図である。

【図 12】電チュー開放パターン判定テーブル T7 の説明図である。

【図 13】大入賞口開放パターン判定テーブル T8 の説明図である。

【図 14】V 開閉部材開放パターン判定テーブル T9 の説明図である。

【図 15】主制御メイン処理のフローチャートである。

- 【図 1 6】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 1 7】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 1 8】特図 2 事前判定処理のフローチャートである。
- 【図 1 9】特図 1 事前判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 0】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 1】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 2】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 2 3】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 4】変動パターン選択処理の第 1 のフローチャートである。
- 【図 2 5】変動パターン選択処理の第 2 のフローチャートである。 10
- 【図 2 6】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】特別電動役物処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】V 開閉部材動作処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 3】V 領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。 20
- 【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。
- 【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。 30
- 【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】図柄態様変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 2】図柄態様変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 3】図柄態様変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 4】演出モード示唆画像当たり報知演出 A の説明図である。
- 【図 5 5】演出モード示唆画像当たり報知演出 B の説明図である。 40
- 【図 5 6】演出モード示唆画像当たり報知演出 C の説明図である。
- 【図 5 7】移動図柄態様変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 8】移動図柄態様変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 9】移動図柄態様変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 0】はずれ態様図柄移動演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 1】はずれ態様図柄移動演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 2】はずれ態様図柄移動演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 3】図柄数字差変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 4】図柄数字差変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 5】図柄数字差変化演出 C を説明するための図である。 50

- 【図 6 6】演出図柄重畳演出 A、B を説明するための図である。
- 【図 6 7】演出図柄重畳演出 C、D を説明するための図である。
- 【図 6 8】演出図柄重畳演出 E、F を説明するための図である。
- 【図 6 9】演出図柄変化演出 A、B を説明するための図である。
- 【図 7 0】演出図柄変化演出 C、D を説明するための図である。
- 【図 7 1】演出図柄変化演出 E、F を説明するための図である。
- 【図 7 2】図柄姿勢変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 3】図柄姿勢変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 4】図柄姿勢変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 5】帯画像表示演出 A、B を説明するための図である。 10
- 【図 7 6】帯画像表示演出 C、D を説明するための図である。
- 【図 7 7】帯画像表示演出 E、F を説明するための図である。
- 【図 7 8】特殊軌道変動演出 A、B を説明するための図である。
- 【図 7 9】特殊軌道変動演出 C、D を説明するための図である。
- 【図 8 0】特殊軌道変動演出 E、F を説明するための図である。
- 【図 8 1】当たり図柄移動演出 A、B を説明するための図である。
- 【図 8 2】当たり図柄移動演出 C、D を説明するための図である。
- 【図 8 3】当たり図柄移動演出 E、F を説明するための図である。
- 【図 8 4】図柄態様変更演出 A、B を説明するための図である。
- 【図 8 5】図柄態様変更演出 C を説明するための図である。 20
- 【図 8 6】図柄態様変更演出 D を説明するための図である。
- 【図 8 7】群予告連続演出 A、B を説明するための図である。
- 【図 8 8】群予告連続演出 C、D を説明するための図である。
- 【図 8 9】群予告連続演出 E、F を説明するための図である。
- 【図 9 0】複数画像移動演出 A、B を説明するための図である。
- 【図 9 1】複数画像移動演出 C、D を説明するための図である。
- 【図 9 2】複数画像移動演出 E、F を説明するための図である。
- 【図 9 3】演出モード選択演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 4】演出モード選択演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 5】演出モード選択演出 C を説明するための図である。 30
- 【図 9 6】演出図柄の分離合体演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 7】演出図柄の分離合体演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 8】演出図柄の分離合体演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 9】複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A の説明図である。
- 【図 1 0 0】複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B の説明図である。
- 【図 1 0 1】複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C の説明図である。
- 【図 1 0 2】メロディ関連演出を説明するための第 1 の図である。
- 【図 1 0 3】メロディ関連演出を説明するための第 2 の図である。
- 【図 1 0 4】メロディ関連演出を説明するための第 3 の図である。
- 【発明を実施するための形態】 40

【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。

【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 50 と、遊技盤 2 とを備え、遊技機枠 50 の内側に遊技盤 2 が取り付けられている。遊技機枠 50 は、前枠（前枠部）53 のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）53 は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル 60 と、打球供給皿（上皿）61 と、余剰球受皿（下皿）62 と、演出ボタン 63 と、サブ表示画面 64（右サブ表示画面 64 R、左サブ表示画面 64 L、および、上サブ表示画面 64 U）と、剣部材 65 と、枠ランプ 66 と、スピーカ 67 と、枠可動体 69 と、を備えている。前枠 53 の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。

【0013】

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

【0014】

打球供給皿（上皿）61 は、前枠 53 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）62 は、打球供給皿（上皿）61 の下方に配置され、打球供給皿 61 に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン 63 は、打球供給皿（上皿）61 の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。演出ボタン 63 の内側には振動モータが配置されており、演出等に応じてボタン自体が上下左右に振動するように構成されている。剣部材 65 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方方向に押し込むことができる。剣部材 65 は、剣部材 65 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、剣部材 65 全体を上方に押し上げる第 2 の操作を実行可能に構成されている。サブ表示画面 64 は、液晶表示装置の画面であり、右サブ表示画面 64 R と、左サブ表示画面 64 L と、上サブ表示画面 64 U とを含んでいる。右サブ表示画面 64 R は、前枠 53 の右側に設けられ、左サブ表示画面 64 L は、前枠 53 の左側に設けられ、上サブ表示画面 64 U は、前枠 53 の上側に設けられている。右サブ表示画面 64 R と、左サブ表示画面 64 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 64 U は、遊技盤 2 の上方に配置されている。右サブ表示画面 64 R と、左サブ表示画面 64 L と、上サブ表示画面 64 U は、前枠 53 の開口部を囲むように配置されている。サブ表示画面 64 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。枠ランプ 66 は、右枠ランプと、左枠ランプとを含んでおり、前枠 53 の上方に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。右枠ランプは、上サブ表示画面 64 U と右サブ表示画面 64 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 64 U と左サブ表示画面 64 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 67 は、前枠 53 の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。

【0015】

遊技盤 2 は、遊技領域 3 と、レール部材 4 と、盤ランプ 5 と、画像表示装置 7 と、第 1 盤可動体 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。

【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。

【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。

【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。

【0020】

画像表示装置7は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面7aに表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出画像も表示されてもよい。また、画像表示装置7は、演出図柄に加え、特別図柄が変

10

20

30

40

50

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。

【0021】

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。

10

【0022】

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

20

【0023】

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。

30

【0024】

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

【0025】

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。

40

【0026】

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

50

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、第1大入賞口30を通過した遊技球をV領域39または非V領域70のいずれかに振り分ける。V開閉部材ソレノイド73は、V開閉部材71を駆動する。V開閉部材71は、回転移動（遊技盤2に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、V開閉部材ソレノイド73の通電時には、原点位置から反時計回りに回転して遊技球をV領域39に振り分ける第1の状態（回動状態）となり、V開閉部材ソレノイド73の非通電時には、原点に位置して遊技球を非V領域70に振り分ける第2の状態（停止状態）となる。なお

10

20

30

40

50

、V開閉部材71は、回転移動に限らず、第1大入賞口30を通過した遊技球をV領域39または非V領域70のいずれかに振り分ける機能を有しておればよく、例えば、遊技盤2に対して左右方向に移動するように構成してもよい。すなわち、V開閉部材ソレノイド73の通電時には、遊技球をV領域39に振り分ける退避状態（第1の状態）となり、V開閉部材ソレノイド73の非通電時には、遊技球を非V領域70に振り分ける進出状態（第2の状態）となるように構成してもよい。なお、遊技機1では、V領域39への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり、V領域39は、確変作動口となっている。一方、非V領域70は、確変作動口となっていない。本実施形態の第1大入賞装置31は、さらに、第1大入賞装置31から排出される遊技球数を計数する第1大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。第1大入賞装置排出センサは、V領域39と非V領域70が下流で合流した地点に設けられており、V領域センサ39aまたは非V領域センサ70aを通過した遊技球数を計数する。

10

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

【0033】

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

20

【0034】

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

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

30

【0036】

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

40

50

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。

10

【0038】

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

20

【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 LED 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 LED を点灯させることによって特図保留の数を表示する。

30

40

【0040】

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

50

図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンに第2始動口21を開放させる補助遊技が行われる。なお、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

【0041】

普通図柄表示器42は、2個のLEDから構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両LEDが点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のLEDのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両LEDが交互に点灯してもよい。変動表示の態様は、各LEDが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全LEDが一斉に点滅してもよい。

【0042】

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

【0043】

2. 遊技機の電氣的構成

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

【0044】

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

。入出力回路 87 は、遊技制御用マイコン 81 に内蔵されていてもよい。

【0045】

主制御基板 80 には、入出力回路 87 および中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板 80 は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板 88 を介して接続されるセンサ類としては、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、ランプ制御基板 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 1

07を介して枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン91は、枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のサブROM93に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、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ROM93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板107は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物14、15の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板107はROMを実装していてもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

10

20

30

40

50

【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。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。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。

【0054】

3. 遊技機のデータ構成

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

【0055】

メインROM83（図5（A））には、大当たり判定テーブルT1と、リーチ判定テーブルT2と、普通図柄当たり判定テーブルT3と、普通図柄変動パターン判定テーブルT4と、大当たり種別判定テーブルT5と、変動パターン判定テーブルT6と、電チュー開放パターン判定テーブルT7と、大入賞口開放パターン判定テーブルT8と、V開閉部材開放パターン判定テーブルT9と、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。

10

20

30

40

50

【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RAM94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 9 4 に記憶されている情報は、遊技機 1 のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、カウンタの初期状態として、天井演出カウンタには 5 0 0 がセットされ、その他のカウンタには 0 がセットされる。

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

演出制御用マイコン 9 1 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 ~ 1 2 7 までの範囲の値をとる。「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、0 ~ 1 2 7 までの範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値群はサブ RAM 9 4 に記憶される。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブ RAM 9 4 に記憶される。

【 0 0 6 1 】

図 8 は、判定テーブル T 1 ~ T 4 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 T 1 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 T 2 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 T 3 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 T 4 を説明するための図が示されている。

【 0 0 6 2 】

大当たり判定テーブル T 1 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり乱数値（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。

10

【0063】

リーチ判定テーブル T 2 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（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 T 2 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。

20

【0064】

普通図柄当たり判定テーブル T 3 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した普通図柄乱数値（0～255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。

30

【0065】

普通図柄変動パターン判定テーブル T 4 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、普通図柄の変動時間が何秒かを判定するために参照されるテーブルである。図 8（D）では、「非時短状態」のとき、普通図柄の変動時間は「30秒」と判定され、「時短状態」のとき、普通図柄の変動時間が「1秒」と判定されることが示されている。

【0066】

図 9 は、大当たり種別判定テーブル T 5 を説明するための図である。大当たり種別判定テーブル T 5 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（0～127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

40

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【0069】

図13は、大入賞口開放パターン判定テーブルT8を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブルT8は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図9）に応じて、第1大入賞口30および第2大入賞

50

口 3 5 の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 1 3 (A) では、特図停止図柄データが「1 1 H」、「1 2 H」、または、「2 1 H」のとき、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 の開放パターンは「開放パターン 2 1」と判定され、特図停止図柄データが「1 4 H」、「1 5 H」、「2 2 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 2 2」と判定され、特図停止図柄データが「1 3 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 2 3」と判定されることが示されている。図 1 3 (B) には、開放パターン 2 1、開放パターン 2 2 および開放パターン 2 3 の内容が示されている。開放パターン 2 1 では 1 ~ 1 3、1 5 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこない、1 4、1 6 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放（ロング開放）をおこなう。開放パターン 2 2 では 1 ~ 1 3 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこない、1 4、1 6 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 0 . 1 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放（ショート開放）をおこない、1 5 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 0 . 1 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放（ショート開放）をおこなう。開放パターン 2 3 では 1 ~ 1 3、1 5 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこない、1 4 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 0 . 1 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放（ショート開放）をおこない、1 6 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放（ロング開放）をおこなう。ただし、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大 9 個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

10

20

【0 0 7 0】

図 1 4 は、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9 を説明するための図である。V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図 9）に応じて、V 開閉部材 7 1 の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 1 4 (A) では、特図停止図柄データが「1 1 H」、「1 2 H」、または、「2 1 H」のとき、V 開閉部材 7 1 の開放パターンは「開放パターン 3 1」と判定され、特図停止図柄データが「1 3 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 3 2」と判定され、特図停止図柄データが「1 4 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 3 3」と判定され、特図停止図柄データが「1 5 H」または「2 2 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 3 4」と判定されることが示されている。図 1 4 (B) には、開放パターン 3 1、開放パターン 3 2、開放パターン 3 3、および、開放パターン 3 4 の内容が示されている。開放パターン 3 1 では 2、4、6、8 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこなう。1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこない、2 個目の入賞があったとき開放時間最大 3 1 . 5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。開放パターン 3 2 では 2、4、6、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこなう。8、1 0 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこない、2 個目の入賞があったとき開放時間最大 3 1 . 5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。開放パターン 3 3 では 2、6 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこない、2 個目の入賞があったとき開放時間最大 3 1 . 5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。4、8、1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこなう。開放パターン 3 4 では 2、4、6、8、1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこなう。

30

40

【0 0 7 1】

4. 大当たり等の説明

50

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。

10

【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。

20

30

【0073】

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

40

【0074】

「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」は、総ラウンド数は 1 6 R であるものの、実質的な総ラウンド数は 1 3 R である。つまり、1 R から 1 3 R までは第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放するが、1 5 R では第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり 0 . 1 秒しか開放せず、また、1 4 R と 1 6 R でも第 2 大入賞口 3 5 を 1 R 当たり 0 . 1 秒しか開放しない（図 1 3：開放パターン 2 2）。従って、この「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」では 1 4 R から 1 6 R 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、「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」は、実質 1 3 R の大当たりとなっている。2 R および 6 R では、V 開閉部材 7 1 がロング開放され（図 1 4：開放パターン 3 3）、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域

50

39への通過が容易に可能である。

【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。

10

【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。

20

【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

30

40

50

（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。

【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 81 は、特別図柄表示器 41 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。

【0081】

遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄表示器 42 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 41 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 81 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 81 は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多く普通図柄当たり判定テーブル T3（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 81 が普通図柄表示器 42 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 42 による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では 30 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 8（D））。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 22 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 12）。すなわち、遊技制御用マイコン 81 は、電チュー 22 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 22 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 12）。すなわち、遊技制御用マイコン 81 は、電チュー 22 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 81 が、普通図柄表示器 42 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 22 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 22 が頻繁に開放され、第 2 始動口 21 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 22 により第 2 始動口 21 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 42 の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器 42 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー 22 に対する開放時間延長制御、および、電チュー 22 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 22 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。

10

20

30

40

50

【0082】

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

、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することもある。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。

【0083】

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

10

【0084】

20

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。

30

【0086】

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

40

【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81は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップS004）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込

50

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

【0088】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕

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

【0089】

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

【0090】

入力処理の後、遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検出処理（ステップS103）、普通動作処理（ステップS104）、特別動作処理（ステップS105）、V領域センサ検出処理（ステップS106）、保留球数処理（ステップS107）を順に実行する。これらの処理の詳細については後述する。保留球数処理の後、遊技制御用マイコン81は、出力処理をおこなう（ステップS108）。出力処理では、遊技制御用マイコン81は、上述の各処理においてメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットしたコマンド等をサブ制御基板90に出力する。出力処理の後、遊技制御用マイコン81は、その他の処理をおこなう（ステップS109）。その他の処理では、例えば、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器43bをその数を示す表示態様に制御し、特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器43aをその数を示す表示態様に制御する。

【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S103）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、ゲート28に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう（ステップS201）。この判定は、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。ゲート28に遊技球が通過していない場合（ステップS201：NO）、処理はステップS205にスキップする。ゲート28に遊技球が通過した場合（ステップS201：YES）、遊技制御用マイコン81は、普通図柄保留球数が「4（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップS202）。普通図柄保留球数とは、普図保留の数であり、より具体的には、メインRAM84に設けられた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S202：YES）、処理はステップS205にスキップする。普通図柄保留球数が「3」以下の場合（ステップS202：NO）、普通図柄保留球数に「1」を加算した後（ステップS203）、普通図柄乱数取得処理をおこなう（ステップS204）。ここでは

10

20

30

40

50

、遊技制御用マイコン 8 1 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 8 4 の普通図柄保留記憶領域 8 6 の第 1～第 4 記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0092】

ステップ S 2 0 5 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 始動口 2 1 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 2 1 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞していない場合（ステップ S 2 0 5：NO）、処理はステップ S 2 1 0 にスキップする。遊技球が入賞した場合（ステップ S 2 0 5：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 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 2 0 6）。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 8 4 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 2 0 6：YES）、処理はステップ S 2 1 0 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 2 0 6：NO）、特図 2 保留球数に「1」を加算した後（ステップ S 2 0 7）、特図 2 関係乱数取得処理をおこなう（ステップ S 2 0 8）。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—T 1 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 2 特図保留記憶領域 8 5 b 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 8 1 は、後述の特図 2 事前判定処理（図 1 8）のために、取得した乱数値群を第 2 特図保留記憶領域 8 5 b 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 8 1 は、特図 2 事前判定処理をおこなう（ステップ S 2 0 9）。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 2 1 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 始動口 2 0 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 2 0 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞していない場合（ステップ S 2 1 0：NO）、本処理を終了する。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞した場合（ステップ S 2 1 0：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 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 2 1 1）。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 8 4 に設けられた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図 1 保留球数が「4」であれば（ステップ S 2 1 1：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 2 1 1：NO）、特図 1 保留球数に「1」を加算した後（ステップ S 2 1 2）、特図 1 関係乱数取得処理をおこなう（ステップ S 2 1 3）。ここでは、上述の特図 2 関係乱数取得処理（ステップ S 2 0 8）と同様に、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン 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。

【0094】

〔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81は、大当たり判定テーブルT1（図8）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり事前判定をおこなう（ステップS302）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2関係乱数取得処理（図17：ステップS208）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン81は、参照する大当たり判定テーブルT1（図8）と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かの事前判定をおこなう。ここでは、高確率状態（確変フラグがON）であるため、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定テーブルT1のうちの、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「0」～「649」）を参照して大当たりか否かを事前判定する。すなわち、大当たり乱数値が「0」～「649」のとき「大当たり」と事前判定し、それ以外の値のとき「ハズレ」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理（図23）で用いられる大当たり判定テーブルT1を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり判定テーブルT1とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

10

【0095】

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

20

【0096】

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

30

40

【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

50

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

【0098】

〔特図 1 事前判定処理〕

図 1 9 は、特図 1 事前判定処理（図 1 7：ステップ S 2 1 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、確変フラグが ON であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 0 1）。上述の特図 2 事前判定処理とは反対に、確変フラグが ON の場合（ステップ S 4 0 1：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 S 4 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事前判定をおこなう（ステップ S 4 0 2）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 1 関係乱数取得処理（図 1 7：ステップ S 2 1 3）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、ここでは、通常確率状態（確変フラグが OFF）であるため、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定テーブル T 1 のうち、通常確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「0」～「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 T 1 とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いてもよい。以降、ステップ S 4 0 4～S 4 0 8 の処理は、上述の特図 2 事前判定処理（図 1 8）のステップ S 3 0 4～S 3 0 8 と同様であるため説明を省略する。

【0099】

〔普通動作処理〕

図 2 0 は、普通動作処理（図 1 6：ステップ S 1 0 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、電チュー 2 2 が作動中か否かの判定をおこなう（ステップ S 5 0 1）。電チュー 2 2 が作動中の場合（ステップ S 5 0 1：YES）、処理はステップ S 5 2 0 に移行する。電チュー 2 2 が作動中ではない場合（ステップ S 5 0 1：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップ S 5 0 2）。普通図柄の変動中の場合（ステップ S 5 0 2：YES）、処理はステップ S 5 0 8 にスキップする。普通図柄の変動中ではない場合（ステップ S 5 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の保留球数が「0」か否かの判定をおこなう（ステップ S 5 0 3）。保留球数が「0」の場合（ステップ S 5 0 3：YES）、本処理を終了する。保留球数が 1 以上ある場合（ステップ S 5 0 3：NO）、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする（ステップ S 5 0 4）。従って、普通図柄の保留球数が「0」の状態でゲート 2 8 を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図 1 7）のステップ S 2 0 3 において、一旦、普通図柄の保留球数が「1」になり、その後、本ステップ S 5 0 4 において保留が消化され即座に普通図柄の保留球数が「0」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図 1 7）のステップ S 2 0 7 およびステップ S 2 1 2 において、一旦、特別図柄の保留数が「1」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図 2 2）におけるステップ S 1 4 0 4 およびステップ S 1 4 1 0 において保留が消化され特別図柄の保留球数が「0」になる。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄当たり判定テーブル T 3（図 8（C））を参照して当たり判定をおこなう（ステップ S 5 0 5）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、普図保留記憶領域 8 6 の第 1 記憶領域（普図保留の 1 個目に対応）に記憶されている判定値としての普通図柄乱数値（当たり乱数値）を読み出す。そして、普通図柄乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり判定テーブル T 3 とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「0」～「2」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される（図 8（C

）参照）。

【0100】

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

10

【0101】

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

20

【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。

30

【0103】

〔特別動作処理〕

図21は、特別動作処理（図16：ステップS105）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器41および大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）に関する処理を4つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」と呼ぶ。遊技制御用マイコン81は、「特別動作ステータス」が「1」のとき（ステップS1301：YES）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップS1302）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「2」のときには（ステップS1301：NO、ステップS1303：YES）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップS1304）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「3」のときには（ステップS1301、S1303：NO、ステ

40

50

ップS 1 3 0 5 : Y E S)、特別図柄確定処理をおこなう(ステップS 1 3 0 6)。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「4」のときには(ステップS 1 3 0 1、S 1 3 0 3、S 1 3 0 5 : N O)、特別電動役物処理をおこなう(ステップS 1 3 0 8)。特別電動役物処理では、大当たり遊技が実行される。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。

【0104】

〔特別図柄待機処理〕

図22は、特別図柄待機処理(図21:ステップ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81は、まず、特図2保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップ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 : Y E S)、すなわち、第2特図保留記憶領域85bに、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップ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 : N O)、遊技制御用マイコン81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81は、第2特図保留記憶領域85bの第1~第4記憶領域に格納されている保留情報(各種乱数値)の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第2特図保留記憶領域85bにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする(ステップ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7aでは、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域に対応する保留画像9B(4つの保留画像9Bのうち、一番左端の保留画像9B)が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9Cとして表示される。また、第2特図保留記憶領域85bの第2~第4記憶領域に対応する保留画像9B(4つの保留画像9Bのうち、左から2、3、4番目の保留画像9B)がそれぞれ左側に1つシフトする(図1)。これにより、遊技者は、第2特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理をおこなう(ステップ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RAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第2特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンド)には、大当たり判定処理(ステップS 1 4 0 2)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 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。

【0105】

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81は、特図1保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップ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85aに、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップ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81は、大当たり判定処理(ステップS 1 4 0 8)、および、変動パターン選択処理(ステップS 1 4 0 9)を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図1保留球数を1つディクリメントする(ステップS 1 4 1 0)。

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

10

20

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

30

【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、

40

50

高確率状態（確変フラグがON）であるため、大当たり判定テーブルT1のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「0」～「649」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

【0108】

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

10

【0109】

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

20

【0110】

〔変動パターン選択処理〕

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

30

40

【0111】

大当たり種別がV通過予定大当たりの場合（ステップS1604：YES）、遊技制御用マイコン81は、変動パターン判定テーブルT6（図10）のうちの非時短状態V通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップS1605）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、判定値としての変動パターン乱数

50

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

10

【0112】

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

20

【0113】

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

30

【0114】

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

40

【0115】

50

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値ではない場合（ステップ S 1 6 0 7：N O）、すなわち、リーチ無しハズレの場合には、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）のうち、非時短状態リーチ無しハズレ用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 1 6 0 9）。ここでは、非時短状態リーチ無しハズレ用のテーブルとして、図 1 0 に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、リーチ無しハズレに該当する部分（特図 1 では変動パターンが「P 1 5」～「P 1 6」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 3 2」～「P 3 3」の部分）が参照される。特図 1 では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図 1 保留球数（1～4）から、変動パターンとして「P 1 5」、「P 1 6」のいずれかが選択される。特図 2 では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図 2 保留球数（1～4）から、変動パターンとして「P 3 2」、「P 3 3」のいずれかが選択される。ここでも、保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。

10

【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 O N か否かの判定をおこなう（図 2 5：ステップ S 1 6 1 2）。以後、ステップ S 1 6 1 3～S 1 6 1 9 の処理は、以下の点を除いては上述のステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 9 の処理と同様であるため説明を省略する。ステップ S 1 6 1 3～S 1 6 1 9 の処理とステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 9 の処理との違いは、ステップ S 1 6 1 5、S 1 6 1 6、S 1 6 1 8、S 1 6 1 9 において、参照される変動パターン判定テーブル T 6 の部分が前述のステップ 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。

20

30

【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）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。

40

【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：N O）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図 2 2）のステップ S 1 4 0 6 または S 1 4 1 2 において開始された特別図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップ S 1 7 0 1：Y E S）、変動停止コマンドをセットし（ステップ S 1 7 0 2）、特別動

50

作ステータスを「3」にセットする（ステップS1703）。また、遊技制御用マイコン81は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップS1704）。例えば、遊技制御用マイコン81は、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理等をおこなう。その後、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。

【0119】

〔特別図柄確定処理〕

図27は、特別図柄確定処理（図21：ステップS1306）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、遊技状態管理処理をおこなう（ステップS1801）。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S1802）。大当たりフラグがOFFである場合（ステップS1802：NO）、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップS1808）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理（図22）に移行し、次の保留に対する大当たり判定等が実行される。

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

〔遊技状態管理処理〕

図28は、遊技状態管理処理（図27：ステップS1801）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2001）。確変フラグがOFFの場合（ステップS2001：NO）、処理はステップS2010にスキップする。確変フラグがONの場合（ステップS2001：YES）、確変カウンタの値を1デクリメントする（ステップS2002）。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「100」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、確変カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2003）。確変カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS2003：NO）、処理はステップS2005にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合（ステップS2003：YES）、確変フラグをOFFに切り替える

(ステップ S 2 0 0 4)。

【0123】

ステップ S 2 0 0 5 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグが O N か否かの判定をおこなう。時短フラグが O F F の場合 (ステップ S 2 0 0 5 : N O)、処理はステップ S 2 0 0 9 にスキップする。時短フラグが O N の場合 (ステップ S 2 0 0 5 : Y E S)、時短カウンタの値を 1 ディクリメントする (ステップ S 2 0 0 6)。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、時短カウンタに「100」がセットされる。遊技制御用マイコン 8 1 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 2 0 0 7)。時短カウンタの値が「0」ではない場合 (ステップ S 2 0 0 7 : N O)、処理はステップ S 2 0 0 9 にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合 (ステップ S 2 0 0 7 : Y E S)、時短フラグを O F F に切り替える (ステップ S 2 0 0 8)。

10

【0124】

ステップ S 2 0 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、設定した現在の遊技状態に関する情報 (天井フラグが O N 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。

【0125】

20

ステップ S 2 0 1 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、天井フラグが O N か否かの判定をおこなう。天井フラグが O F F の場合 (ステップ S 2 0 1 0 : N O)、処理はステップ S 2 0 0 5 にスキップする。天井フラグが O N の場合 (ステップ S 2 0 1 0 : Y E S)、天井カウンタの値を 1 ディクリメントする (ステップ S 2 0 1 1)。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 O N 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 O N 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 8 1 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 2 0 1 2)。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 2 0 1 2 : N O)、処理はステップ S 2 0 0 5 にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合 (ステップ S 2 0 1 2 : Y E S)、時短フラグを O N に切り替え (ステップ S 2 0 1 3)、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 O F F に切り替える (ステップ S 2 0 1 5)。その後、ステップ S 2 0 0 9 の処理が実行される。

30

【0126】

[遊技状態リセット処理]

図 2 9 は、遊技状態リセット処理 (図 2 7 : ステップ S 1 8 0 4) のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、確変フラグが O N 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 O F F の場合 (ステップ S 2 1 0 1 : N O)、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 O N の場合 (ステップ S 2 1 0 1 : Y E S)、確変フラグを O F F 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 O N か否かの判定をおこなう。時短フラグが O F F の場合 (ステップ S 2 1 0 3 : N O)、処理は 2 1 0 5 にスキップする。時短フラグが O N の場合 (ステップ S 2 1 0 3 : Y E S)、時短フラグを O F F 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 O N か否かの判定をおこなう。天井フラグが O F F の場合 (ステップ S 2 1 0 5 : N O)、本処理を終了する。天井フラグが O N の場合 (ステップ S 2 1 0 5 : Y E S)、天井フラグを O F F 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 O F F となる。遊技機 1 では

40

50

、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。

【0127】

〔特別電動役物処理〕

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

10

【0128】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップS2202：NO）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう（ステップS2203）。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。大入賞口を開放する時間ではない場合（ステップS2203：NO）、処理はステップS2220に移行する。

20

【0129】

大入賞口を開放する時間（タイミング）である場合（ステップS2203：YES）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口開放処理をおこなう（ステップS2207）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、大当たりの種類に応じた開放パターン（図13）に従って大入賞口（第1大入賞口30または第2大入賞口35）を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン81は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップS2208）。ラウンド指定コマンドには、実行中の大当たり遊技のラウンド数に関する情報が含まれており、遊技制御用マイコン81は、ラウンド指定コマンドをメインRAM84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81は、大入賞口の開放が1回のラウンド中での初めての開放か否かを判定し、初めての開放の場合のみ、ラウンド指定コマンドをセットするようにしてもよい。ラウンド指定コマンドをセットした後、本処理を終える。

30

40

【0130】

上述のステップS2202において、大入賞口の開放中の場合（ステップS2202：YES）、遊技制御用マイコン81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S2210）。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13）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S2210：NO）、遊技制御用マイコン81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S2210：YES）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口を閉鎖（閉

50

塞)する(ステップS2211)。

【0131】

上述のステップS2203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81は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう(ステップS2220)。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81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S2220:NO)、遊技制御用マイコン81は本処理を終了する。

10

【0132】

当該ラウンド遊技が終了している場合(ステップS2220:YES)、遊技制御用マイコン81は、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし(ステップS2221)、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S2226)。ラウンドカウンタの値が「0」でない場合(ステップS2226:NO)、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」の場合、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに(ステップS2227)、大当たりのエンディングを開始する(ステップS2228)。本実施形態では、「16R(実質13R)V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過があった場合のエンディング時間(例えば18秒)は、「16R(実質13R)V非通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間と同じ長さになっている。これにより、遊技者に対して、「16R(実質13R)V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過があった場合であっても、「16R(実質13R)V非通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かったと認識させることができる。なお、「16R(実質13R)V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間もこれらと同じ長さになっている。大当たりのエンディングの開始後、大当たり終了フラグをONにセットして(ステップS2229)、本処理を終える。

20

30

【0133】

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

40

【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

50

(ステップ S 2 5 0 1 : N O)、本処理を終える。当該ラウンドにおいて V 開閉部材 7 1 を作動させる必要がないためである。

【 0 1 3 5 】

V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドである場合 (ステップ S 2 5 0 1 : Y E S)、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 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 0 2)。「第 1 入賞フラグ」とは、当該ラウンドにおいて、第 1 大入賞口 3 0 に 1 球目の入賞があったことを示すフラグである。第 1 入賞フラグが O N の場合 (ステップ S 2 5 0 2 : Y E S)、処理はステップ S 2 5 2 0 に移行する。第 1 入賞フラグが O F F の場合 (ステップ S 2 5 0 2 : N O)、1 球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう (ステップ S 2 5 0 3)。1 球目の入賞を検出していない場合 (ステップ S 2 5 0 3 : N O)、本処理を終える。当該ラウンドにおいて第 1 大入賞口 3 0 への入賞がまだなく、V 開閉部材 7 1 を作動させる必要がないためである。

10

【 0 1 3 6 】

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

20

30

40

【 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

50

がOFFの場合（ステップS2520：NO）、遊技制御用マイコン81は、当該ラウンドにおけるV開閉部材71の開放パターンがロング開放か否かの判定をおこなう（ステップS2521）。ロング開放ではない場合（ステップS2521：NO）、すなわち、ショート開放である場合、処理はステップS2540に移行する。一方、ロング開放である場合（ステップS2521：YES）、遊技制御用マイコン81は、2球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップS2522）。2球目の入賞を検出していない場合（ステップS2522：NO）、処理はステップS2540に移行する。

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップS2550：NO）、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップS2560）。V開閉部材71の閉鎖条件とは、例えば、ショート開放であれば、V開閉部材71の開放後に所定期間（例えば0.1秒）が経過していること等が例示できる。閉鎖条件が成立している場合（ステップS2560：YES）、V開閉部材閉鎖処理およびV無効期間設定処理をおこない（ステップS2552）、本処理を終える。閉鎖条件が成立していない場合（ステップS2560：NO）、V開閉部材71を開放状態、V有効期間を継続したまま本処理を終える。

【0142】

ステップS2540において、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71が閉鎖中と判定した場合（ステップS2540：NO）、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0 1 4 7】

〔保留球数処理〕

50

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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

ルデータ)に基づいて、表示画面7aの表示内容の設定等をおこなう。スイッチ処理の後、演出制御用マイコン91は、コマンド送信処理をおこなう(ステップS4315)。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン91は、受信コマンド解析処理等でサブRAM94の演出コマンドセット領域94b(出力バッファ)にセットした各種コマンドを画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107、中継基板108に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板100は、画像表示装置7を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板106は、受信したコマンドに応じて、スピーカ67から音声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107は、受信したコマンドに応じて盤ランプ5や枠ランプ66の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン91は、その他の処理をおこない(ステップS4320)、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

【0153】

〔受信コマンド解析処理〕

図37は、受信コマンド解析処理(図36:ステップS4300)のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、主制御基板80から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4415)。受信している場合(ステップS4415:YES)、先読み演出決定処理をおこなう(ステップS4420)。「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S4415:NO)、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域85に新たに記憶された保留情報に当たりに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。

20

【0154】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4445)。受信している場合(ステップS4445:YES)、保留表示処理をおこなう(ステップS4450)。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RAM94のカウンタセット領域94dに設けられた、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普通図柄保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板80側だけでなく、サブ制御基板90側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン91は、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普通図柄保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面7aに表示されている保留画像9A、9B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S4445:NO)、上述の保留表示処理をスキップする。

30

【0155】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4455)。受信している場合(ステップS4455:YES)、変動演出開始処理をおこなう(ステップS4460)。「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S4455:NO)、上述の変動演出開始処理をスキップする。

40

【0156】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4465)。受信している場合(ステップS4465:YES)、変動演出終了処理をおこなう(ステップS4470)。「変動演出終了処理」は、特別図柄変動中に実行される変動演出を停止させるための処理である。変動演出終了処理では、演出制御用マイコン91は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンド

50

をセットする。これにより変動中の特図 1 または特図 2 に対応する装飾図柄が停止表示される。また、演出制御用マイコン 9 1 は、後述する事前判定情報シフト処理（図 3 9）をおこなう。なお、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 4 6 5：NO）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

【0157】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からオープニングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 7 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 7 5：YES）、オープニング演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 4 8 0）。「オープニング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技）開始時に実行するオープニング演出パターン（内容）を選択する処理である。オープニング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、まず、オープニングコマンドの解析をおこない、オープニングコマンドに含まれる、大当たり当選判定時にセットされた特図停止図柄データに関する情報をサブ RAM 9 4 にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理（図 3 6：ステップ S 4 3 1 5）において画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 は、所定のオープニング演出画像を ROM 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。なお、ステップ S 4 4 7 5 において、オープニングコマンドを受信していない場合（ステップ S 4 4 7 5：NO）、上述のオープニング演出パターン決定処理をスキップする。

10

20

【0158】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からラウンド指定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 8 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 8 5：YES）、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 4 9 0）。「ラウンド演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技）において、大入賞口の開放中や開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出パターン（内容）を選択する処理である。ラウンド演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、まず、ラウンド指定コマンドの解析をおこない、ラウンド指定コマンドに含まれる、特図停止図柄データに関する情報、および、ラウンド数に関する情報をサブ RAM 9 4 にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別およびラウンド数に対応して予め設定されているラウンド演出の演出パターンを選択し、選択したラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドをサブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされたラウンド演出開始コマンドが画像制御基板 1 0 0 に送信されると、CPU 1 0 2 は、所定のラウンド演出画像を ROM 1 0 3 から読み出して、表示画面 7 a に表示させる。なお、ステップ S 4 4 8 5 において、ラウンド指定コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 4 8 5：NO）、上述のラウンド演出パターン決定処理をスキップする。

30

【0159】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からエンディングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 9 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 9 5：YES）、エンディング演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 5 0 0）。「エンディング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）のエンディング中に実行するエンディング演出パターン（内容）を選択する処理である。エンディング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、まず、エンディングコマンドの解析をおこない、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報をサブ RAM 9 4 にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に応じたエンディング演出パターンを選択し、選択したエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをサブ RAM 9 4 の出力バッファにセットする。

40

50

演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされたエンディング演出開始コマンドが画像制御基板 1 0 0 に送信されると、CPU 1 0 2 は、所定のエンディング演出画像を ROM 1 0 3 から読み出して、表示画面 7 a に表示させる。なお、エンディングコマンドを受信していない場合（ステップ S 4 4 9 5 : NO）、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。

【0 1 6 0】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 4 5 3 5）。その他の処理では、例えば、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技状態指定コマンドを受信したときに、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態に関する情報（時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、天井フラグ、天井カウンタなど）をサブ RAM 9 4 に保持させる。具体的には、遊技状態指定コマンドに含まれる情報に基づいて、サブ RAM 9 4 のカウンタセット領域 9 4 d 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 8 0 側だけでなく、サブ制御基板 9 0 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 9 1 は、V 通過コマンドを受信したときに、V 通過した情報をサブ RAM 9 4 に保持させる。また、演出制御用マイコン 9 1 は、上記以外のコマンド（客待ち待機コマンド、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。

【0 1 6 1】

〔先読み演出決定処理〕

図 3 8 は、先読み演出決定処理（図 3 7 : ステップ S 4 4 2 0）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、事前判定情報書換処理をおこなう（ステップ S 4 6 0 1）。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信した事前判定コマンドに含まれる、大当たり事前判定結果（大当たり判定情報）、大当たり種別事前判定結果（大当たり種別情報）、および、変動パターン事前判定結果（変動パターン情報）を事前判定情報記憶領域 9 4 c に記憶させる。

【0 1 6 2】

図 3 9 は、事前判定情報記憶領域 9 4 c の構成を説明するための図である。事前判定情報記憶領域 9 4 c には、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動パターン情報のほか、先読み演出パターン情報が記憶される。先読み演出パターン情報とは、変動演出中に実行される先読み演出の内容を示す情報であり、後述するステップ S 4 6 0 4 において選択される。図 3 9 (A) は、特図 2 保留の 1 個目～3 個目にそれぞれ対応する事前判定結果として、大当たり判定情報「ハズレ」と、変動パターン情報「P 7 2」「P 7 3」が第 1～3 格納領域に記憶され、また、当該変動に対応する事前判定結果が当該領域に記憶された状態が示されている。図 3 9 (B) は、図 3 9 (A) の状態から特図 2 の入賞があり、主制御基板 8 0 から受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定情報を、特図 2 保留の 4 個目に対応する第 4 格納領域に記憶させた状態が示されている。ここでは、事前判定情報として、大当たり判定情報「大当たり」と、大当たり種別情報「2 1 H」と、変動パターン情報「P 6 1」が記憶されている。また、あわせて、特図 2 保留の 1 個目～4 個目に対応する第 1～4 格納領域と、当該変動に対応する当該領域とのそれぞれに先読み演出パターン情報として「パターン A」がセットされている。図 3 9 (C) は、図 3 9 (B) の状態から当該変動が終了して事前判定情報シフト処理が実行された状態が示されている。具体的には、第 1 格納領域に格納されていた事前判定情報が当該領域にシフトし、第 2～4 格納領域に格納されていた事前判定情報が第 1～3 格納領域にシフトし、第 4 記憶領域の事前判定情報がクリアされる。事前判定情報シフト処理は、変動演出終了処理（図 3 7 : ステップ S 4 4 7 0）において実行される。

【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：YES）には、本処理を終了する。すなわち、事前判定情報記憶領域 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：NO）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：NO）、本処理を終了する。先読み演出をおこなう必要が無いためである。一方、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」の場合（ステップ S 4 6 0 3：YES）には、先読み演出を実行するか否かを判定する先読み演出実行判定、および、先読み演出パターン選択をおこなう（ステップ S 4 6 0 4）。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、先読み演出乱数乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブ ROM 9 3 に記憶されている先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 を参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。

10

20

【0164】

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。

30

【0165】

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

40

【0166】

50

〔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。

〔0 1 6 7〕

10

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。

〔0 1 6 8〕

20

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。

〔0 1 6 9〕

30

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〕

40

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

〔0 1 7 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。

〔0 1 7 2〕

50

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。

【 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。

【 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 】

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。

【0177】

〔変動演出中処理〕

図44は、変動演出中処理（図36：ステップS4305）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップS4701）。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S4701：NO）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップS4701：YES）、演出制御用マイコン91は、変動終了前コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94b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S4702）。変動終了前コマンドは、演出制御用マイコン91が画像制御基板100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100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。

10

【0178】

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S4702：NO）、本処理を終える。一方、変動終了前コマンドをセットするタイミングである場合（ステップS4702：YES）、事前判定情報記憶領域94c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S4703）。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S4703：YES）、先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする（ステップS4704）。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S4703：NO）には、先読み演出パターン情報を含まない変動終了前コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする（ステップS4705）。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100に送信される。そして、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7a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100に送信される。ここでは、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7a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。

20

30

【0179】

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。

40

【0180】

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14は、画像表示装置7の前方において左右方向に移動可能

50

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。

【0181】

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。

【0182】

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対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。

【0183】

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。

【0184】

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。

【0185】

以下に図 5 1～図 5 3 を用いて図柄態様変化演出 A～C について説明する。この図柄態様変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 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、図柄態様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

10

20

30

40

50

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。

【0186】

〔図柄態様変化演出A〕

図51は、図柄態様変化演出Aを説明するための図である。図柄態様変化演出は、装飾図柄がリーチを構成すると、表示画面7aに表示されている装飾図柄のうちの少なくとも一部の装飾図柄の態様が変化する演出である。図51（A）～（F）では、図柄態様変化演出Aの第1の例を示し、図51（G）～（L）では、図柄態様変化演出Aの第2の例を示している。

【0187】

図柄態様変化演出Aの第1の例では、まず、図51（A）に示すように、表示画面7aに、第1の装飾図柄8L1、8C1、8R1と、第2の装飾図柄8L2、8C2、8R2と、第3の装飾図柄8L3、8C3、8R3と、が表示されている。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。

【0188】

第1の装飾図柄8L1、8C1、8R1は、表示画面7aの上方に表示される左装飾図柄8L1と、中装飾図柄8C1と、右装飾図柄8R1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。第2の装飾図柄8L2、8C2、8R2は、表示画面7aの中央に表示される左装飾図柄8L2と、中装飾図柄8C2と、右装飾図柄8R2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。第3の装飾図柄8L3、8C3、8R3は、表示画面7aの下方に表示される左装飾図柄8L3と、中装飾図柄8C3と、右装飾図柄8R3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。

【0189】

第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示は、互いに独立している一方、1つの同じ特別図柄の可変表示（特図変動）を表しており、対応する特別図柄の抽選結果がハズレの場合には、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rがすべてハズレの態様で確定停止する。一方、対応する特別図柄の抽選結果が当たりの場合には、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rのうちの少なくとも1つの装飾図柄8L、8C、8Rが当たりの態様で確定停止する。ここでは、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始タイミング、左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄の変動停止タイミングはすべて同時となっているが、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rごとに異なってもよい。図51（A）では、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rは、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

【0190】

図51（B）に示すように、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rのそれぞれの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが順番に仮停止する。具体的には、第1の装飾図柄8L1、8C1、8R1は、「3↓2」のハズレ態様となり、第2の装飾図柄8L2、8C2、8R2は、「7↓7」のリーチ態様となり、第3の装飾図柄8L3、8C3、8R3は、「4↓3」のハズレ態様となる。ここでは、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄8L、8C、8Rがリーチを構成して仮停止し、他の装飾図柄8L、8C、8Rはリーチを構成せずに仮停止する場合がある。言い換えると、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄8L、8C、8Rにおいて左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ態様で仮停止するとき、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列（左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R）の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合がある。

【0191】

図51(C)では、図柄態様変化演出が実行される。ここでは、第2の装飾図柄8L2、8C2、8R2が「7↓7」のリーチを構成したため、表示画面7aに表示されているリーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄(第1、3の装飾図柄)の態様が変化する。具体的には、第1の装飾図柄の左装飾図柄8L1の「3」と右装飾図柄8R1の「2」に重なって「×」が表示される。同様に、第3の装飾図柄の左装飾図柄8L3の「4」と右装飾図柄8R3の「3」に重なって「×」が表示される。ここでは、第1、3の装飾図柄の左右装飾図柄に「×」が表示される前の仮停止時の態様が第1の態様であり、「×」が重なって表示された後の態様が第2の態様である。これにより、遊技者に対して、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rのうち、第1、3の装飾図柄はハズレであり、第2の装飾図柄に注目を集めるようにすることができる。

10

【0192】

図51(D)に示すように、第1、3の装飾図柄の態様が変化した後、リーチを構成した第2の装飾図柄の態様が第1、3の装飾図柄とは異なる態様に化する。具体的には、第2の装飾図柄の左装飾図柄8L2の「7」と右装飾図柄8R2の「7」が拡大表示され、これらを囲む矩形の枠が表示される。ここでは、第2の装飾図柄の左右装飾図柄が拡大表示される前の仮停止時の態様が第1の態様であり、拡大表示され矩形の枠に囲まれた後の態様が第3の態様である。これにより、遊技者に対して、リーチ態様の第2の装飾図柄にさらに注目を集めるようにすることができる。

20

【0193】

図51(E)に示すように、リーチを構成した第2の装飾図柄の態様が第3の態様から第1の態様に戻る。具体的には、第1～第3の装飾図柄のそれぞれの中装飾図柄8Cの変動速度が低下して図柄が視認可能になると、拡大表示され矩形の枠に囲まれた状態の第2の装飾図柄の左装飾図柄8L2の「7」と右装飾図柄8R2の「7」が通常の大きさまで縮小され、これらを囲む矩形の枠が消える。これにより、大当たり確定停止時の図柄の変化演出をおこなう前に、図柄を通常の状態に戻すことができ、当たり演出を目立たせることができる。また、ハズレ確定停止の場合であっても拡大した図柄によって当たりの期待度が高い演出と勘違いしてしまうことを抑制できる。

【0194】

図51(F)に示すように、第1～第3の装飾図柄のそれぞれの中装飾図柄8Cが停止し、第1～第3の装飾図柄が確定停止するときに、第1、3の装飾図柄の態様が第2の態様から第1の態様に戻る。具体的には、第1～第3の装飾図柄のそれぞれの中装飾図柄8Cが仮停止すると、第1の装飾図柄の左装飾図柄8L1の「3」と右装飾図柄8R1の「2」に重なって表示されていた「×」と、第3の装飾図柄の左装飾図柄8L3の「4」と右装飾図柄8R3の「3」に重なって表示されていた「×」の表示が消える。これにより、第1～第3の装飾図柄のそれぞれの確定停止図柄(最終的な抽選結果)を遊技者にわかりやすく示すことができる。なお、第1、3の装飾図柄の態様が第2の態様から第1の態様に戻るタイミングは第1～第3の装飾図柄の確定停止と同じタイミングであってもよいし、確定停止する前であってもよいし、確定停止した後であってもよい。

30

【0195】

図柄態様変化演出Aの第2の例では、第1の例と同様に、まず、図51(A)に示すように、表示画面7aに、第1の装飾図柄8L1、8C1、8R1と、第2の装飾図柄8L2、8C2、8R2と、第3の装飾図柄8L3、8C3、8R3と、が表示されている。第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rは、現在の特図変動(当該変動)に対応してそれぞれ変動表示されている。

40

【0196】

図51(G)に示すように、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rのそれぞれの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが順番に仮停止する。具体的には、第1の装飾図柄8L1、8C1、8R1は、「7↓7」のリーチ態様となり、第2の装飾図柄8L2、8C2、8R2は、「6↓6」のリーチ態様となり、第3の装飾図柄8L3、8C3、8R3は、「

50

4 ↓ 3」のハズレ態様となる。ここでは、第1～第3の装飾図柄8 L、8 C、8 Rのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄8 L、8 C、8 Rがリーチを構成して仮停止し、他の装飾図柄8 L、8 C、8 Rはリーチを構成せずに仮停止する場合がある。言い換えると、第1～第3の装飾図柄8 L、8 C、8 Rのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄8 L、8 C、8 Rにおいて左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rがリーチ態様で仮停止するとき、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列（左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 R）の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合がある。

【0197】

図51（H）では、図柄態様変化演出が実行される。ここでは、第1、2の装飾図柄が「7 ↓ 7」と「6 ↓ 6」のリーチを構成したため、表示画面7 aに表示されているリーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄（第3の装飾図柄）の態様が変化する。具体的には、第3の装飾図柄の左装飾図柄8 L 3の「4」と中装飾図柄の「↓」と右装飾図柄8 R 3の「3」が表示画面7 aの右下に縮小表示される。ここでは、第3の装飾図柄が表示画面7 aの右下に縮小表示される前の仮停止時の態様が第1の態様であり、縮小表示された後の態様が第2の態様である。これにより、遊技者に対して、第1～第3の装飾図柄8 L、8 C、8 Rのうち、第3の装飾図柄はハズレであり、第1、2の装飾図柄に注目を集めるようにすることができる。

【0198】

図51（I）（J）に示すように、第3の装飾図柄の態様が変化した後、リーチを構成した第1、2の装飾図柄のうちの所定の条件を満たした装飾図柄は態様が第3の装飾図柄とは異なる態様に変化する。ここでは所定の条件とは「1 3 5 7 9」図柄で有るか否かである。そのため、第1の装飾図柄の「7 ↓ 7」は条件を満たすが第2の装飾図柄の「6 ↓ 6」は条件を満たさない。よって、ここでは第1の装飾図柄のについてのみ態様が変化する。具体的には、第1の装飾図柄の左装飾図柄8 L 1の「7」と右装飾図柄8 R 1の「7」が拡大表示されるとともに左右に揺動する。すなわち、右側に傾く状態（図51（I））と左側に傾く状態（図51（J））とを交互に繰り返す。ここでは、第1の装飾図柄の左右装飾図柄が拡大表示される前の仮停止時の態様が第1の態様であり、拡大表示された後の態様が第3の態様である。第2の装飾図柄の態様は変化しない。このように、リーチを構成した装飾図柄であっても態様が変化する場合と、変化しない場合とがある。これにより、遊技者に対して、リーチ態様の第1の装飾図柄にさらに注目を集めるようにすることができるとともに、第2の装飾図柄が当たり態様で停止ししたときに意外性を与えることができる。

【0199】

図51（K）に示すように、リーチを構成した第1の装飾図柄の態様が第3の態様から第1の態様に戻る。具体的には、第1～第3の装飾図柄のそれぞれの中装飾図柄8 Cの変動速度が低下して図柄が視認可能になると、拡大表示され左右に揺動していた状態の第1の装飾図柄の左装飾図柄8 L 1の「7」と右装飾図柄8 R 1の「7」が通常の大きさまで縮小され揺動が停止する。これにより、大当たり確定停止時の図柄の変化演出をおこなう前に、図柄を通常の状態に戻すことができ、当たり演出を目立たせることができる。また、ハズレ確定停止の場合であっても拡大し揺動した図柄によって当たりの期待度が高い演出と勘違いしてしまうことを抑制できる。

【0200】

図51（L）に示すように、第1～第3の装飾図柄のそれぞれの中装飾図柄8 Cが停止し、第1～第3の装飾図柄が確定停止するときに、第3の装飾図柄の態様が第2の態様から第1の態様に戻る。具体的には、第1～第3の装飾図柄のそれぞれの中装飾図柄8 Cが仮停止すると、第3の装飾図柄が通常の大きさまで拡大表示され、表示位置も表示画面7 aの右下から通常的位置に戻る。これにより、第1～第3の装飾図柄のそれぞれの確定停止図柄（最終的な抽選結果）を遊技者にわかりやすく示すことができる。なお、第3の装飾図柄の態様が第2の態様から第1の態様に戻るタイミングは第1～第3の装飾図柄の確定停止と同じタイミングであってもよいし、確定停止する前であってもよいし、確定停止

10

20

30

40

50

した後であってもよい。

【0201】

〔図柄態様変化演出B〕

図52は、図柄態様変化演出Bを説明するための図である。図柄態様変化演出は、装飾図柄がリーチを構成すると、表示画面7aに表示されている装飾図柄のうちの少なくとも一部の装飾図柄の態様が変化演出である。図52(A)～(F)では、図柄態様変化演出Bの第1の例を示し、図52(G)～(L)では、図柄態様変化演出Bの第2の例を示している。

【0202】

図柄態様変化演出Bの第1の例では、まず、図52(A)に示すように、表示画面7aに、第1の装飾図柄8L1、8C、8R1と、第2の装飾図柄8L2、8C、8R2と、第3の装飾図柄8L3、8C、8R3と、が表示されている。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。

【0203】

第1の装飾図柄8L1、8C、8R1は、表示画面7aの上方に表示される左装飾図柄8L1と、右装飾図柄8R1と、これらに挟まれ表示画面7aの中央で上方から下方にわたって表示される中装飾図柄8C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。第2の装飾図柄8L2、8C、8R2は、表示画面7aの中央に表示される左装飾図柄8L2と、右装飾図柄8R2と、これらに挟まれ表示画面7aの中央で上方から下方にわたって表示される中装飾図柄8C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。第3の装飾図柄8L3、8C、8R3は、表示画面7aの下方に表示される左装飾図柄8L3と、右装飾図柄8R3と、これらに挟まれ表示画面7aの中央で上方から下方にわたって表示される中装飾図柄8C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。

【0204】

第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示は、左右装飾図柄8L、8Rが互いに独立している一方、中装飾図柄8Cは1つの図柄配列を共有している。中装飾図柄8Cに含まれる図柄配列の縦方向の配置間隔は、第1、2、3の装飾図柄の縦方向の表示間隔と等しくなっており、停止表示時に3つの停止図柄が縦に並んで表示される。中装飾図柄8Cが停止表示すると、3つの停止図柄がそれぞれ第1、2、3の装飾図柄の中装飾図柄の停止図柄として表示される。

【0205】

第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示は、1つの同じ特別図柄の可変表示（特図変動）を表しており、対応する特別図柄の抽選結果がハズレの場合には、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rがすべてハズレの態様で確定停止する。一方、対応する特別図柄の抽選結果が当たりの場合には、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rのうちの少なくとも1つの装飾図柄8L、8C、8Rが当たりの態様で確定停止する。ここでは、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始タイミング、左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄の変動停止タイミングはすべて同時となっているが、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rごとに異なってもよい。図52(A)では、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rは、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

【0206】

図52(B)に示すように、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rのそれぞれの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが順番に仮停止する。具体的には、第1の装飾図柄8L1、

8 C、8 R 1 は、「3 ↓ 2」のハズレ態様となり、第 2 の装飾図柄 8 L 2、8 C、8 R 2 は、「7 ↓ 7」のリーチ態様となり、第 3 の装飾図柄 8 L 3、8 C、8 R 3 は、「4 ↓ 3」のハズレ態様となる。ここでは、第 1 ～ 第 3 の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、いずれか一つ以上の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチを構成して仮停止し、他の装飾図柄 8 L、8 C、8 R はリーチを構成せずに仮停止する場合がある。言い換えると、第 1 ～ 第 3 の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、いずれか一つ以上の装飾図柄 8 L、8 C、8 R において左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ態様で仮停止するとき、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R）の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合がある。

【0207】

10

図 5 2 (C) では、図柄態様変化演出が実行される。ここでは、第 2 の装飾図柄 8 L 2、8 C、8 R 2 が「7 ↓ 7」のリーチを構成したため、表示画面 7 a に表示されているリーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄（第 1、3 の装飾図柄）の態様が変化する。具体的には、第 1 の装飾図柄の左装飾図柄 8 L 1 の「3」と右装飾図柄 8 R 1 の「2」が縮小表示されかつ横向きに表示される。同様に、第 3 の装飾図柄の左装飾図柄 8 L 3 の「4」と右装飾図柄 8 R 3 の「3」が縮小表示されかつ横向きに表示される。ここでは、第 1、3 の装飾図柄の縮小横向き表示される前の仮停止時の態様が第 1 の態様であり、縮小横向き表示された後の態様が第 2 の態様である。これにより、遊技者に対して、第 1 ～ 第 3 の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、第 1、3 の装飾図柄はハズレであり、第 2 の装飾図柄に注目を集めるようにすることができる。

20

【0208】

図 5 2 (D) に示すように、第 1、3 の装飾図柄の態様が変化した後、リーチを構成した第 2 の装飾図柄の態様が第 1、3 の装飾図柄とは異なる態様に変化する。具体的には、第 2 の装飾図柄の左装飾図柄 8 L 2 の「7」と右装飾図柄 8 R 2 の「7」が拡大表示される。ここでは、第 2 の装飾図柄の左右装飾図柄が拡大表示される前の仮停止時の態様が第 1 の態様であり、拡大表示された後の態様が第 3 の態様である。これにより、遊技者に対して、リーチ態様の第 2 の装飾図柄にさらに注目を集めるようにすることができる。

【0209】

図 5 2 (E) に示すように、リーチを構成した第 2 の装飾図柄の態様が第 3 の態様から第 1 の態様に戻る。具体的には、第 1 ～ 第 3 の装飾図柄共有の中装飾図柄 8 C の変動速度が低下して図柄が視認可能になると、第 2 の装飾図柄の左装飾図柄 8 L 2 の「7」と右装飾図柄 8 R 2 の「7」が通常の大さきまで縮小される。また、第 1、3 の装飾図柄の態様が第 2 の態様から第 1 の態様に戻る。具体的には、第 1 の装飾図柄の左装飾図柄 8 L 1 の「3」と右装飾図柄 8 R 1 の「2」、および、第 3 の装飾図柄の左装飾図柄 8 L 3 の「4」と右装飾図柄 8 R 3 の「3」が元の向き大きさに戻る。なお、第 1、3 の装飾図柄の態様が第 2 の態様から第 1 の態様に戻るタイミングは第 2 の装飾図柄の態様が第 3 の態様から第 1 の態様に戻るタイミングと同じであってもよいし、異なってもよい。また、これらのタイミングは、第 1 ～ 第 3 の装飾図柄の確定停止よりも前のタイミングであってもよいし、確定停止と同時や確定停止の後であってもよい。

30

【0210】

40

一方、さらに別の図柄態様変化演出が実行される。ここでは、第 2 の装飾図柄 8 L 2、8 C、8 R 2 が「7 ↓ 7」のリーチを構成したため、表示画面 7 a に表示されているリーチを構成した装飾図柄（第 2 の左右装飾図柄）とは異なる装飾図柄（中装飾図柄）の態様が変化する。具体的には、中装飾図柄 8 C において、リーチに対応する図柄（ここでは「7」）が拡大表示されて変動移動する。これにより、大当たり確定停止時の図柄の変化演出をおこなう前に、左右装飾図柄を通常の状態に戻すことで当たり演出を目立たせることができる。一方、中装飾図柄 8 C においてリーチに対応する図柄を拡大表示させることで当たり図柄を特定しやすくすることができる。

【0211】

図 5 2 (F) に示すように、1 つの図柄配列で構成された中装飾図柄 8 C が停止し、第

50

1～第3の装飾図柄が一斉に確定停止するときに、中装飾図柄8Cにおいてリーチに対応する図柄が拡大表示されている状態から通常の大きさに縮小表示される。これにより、第1～第3の装飾図柄のそれぞれの確定停止図柄（最終的な抽選結果）を遊技者にわかりやすく示すことができる。

【0212】

図柄態様変化演出Bの第2の例では、第1の例と同様に、まず、図52(A)に示すように、表示画面7aに、第1の装飾図柄8L1、8C、8R1と、第2の装飾図柄8L2、8C、8R2と、第3の装飾図柄8L3、8C、8R3と、が表示されている。第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rは、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

【0213】

図52(G)に示すように、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rのそれぞれの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが順番に仮停止する。具体的には、第1の装飾図柄8L1、8C、8R1は、「6↓6」のリーチ態様となり、第2の装飾図柄8L2、8C、8R2は、「7↓7」のリーチ態様となり、第3の装飾図柄8L3、8C3、8R3は、「2↓2」のリーチ態様となる。ここでは、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄8L、8C、8Rがリーチを構成して仮停止し、他の装飾図柄8L、8C、8Rはリーチを構成せずに仮停止する場合がある。言い換えると、第1～第3の装飾図柄8L、8C、8Rのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄8L、8C、8Rにおいて左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ態様で仮停止するとき、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列（左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R）の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合がある。

【0214】

図52(H)では、図柄態様変化演出が実行される。ここでは、第1、2、3のすべての装飾図柄が「6↓6」と「7↓7」と「2↓2」のリーチを構成したため、表示画面7aに表示されているリーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄が存在しない。そのため、表示画面7aに表示されているリーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄の態様に変化する演出が実行されない。一方、図柄態様変化演出は、表示画面7aに表示されているリーチを構成した装飾図柄（第1～3の左右装飾図柄）とは異なる装飾図柄（中装飾図柄）が存在するという所定の条件を満たすため、中装飾図柄の図柄態様変化演出が実行される。

【0215】

図52(I)(J)に示すように、第1～第3の装飾図柄共有の中装飾図柄8Cの変動速度が低下して図柄が視認可能になると、中装飾図柄8Cにおいて、リーチに対応する図柄（ここでは「2、6、7」）が拡大表示されて変動移動する。これにより、中装飾図柄8Cにおいてリーチに対応する図柄を拡大表示させることで当たり図柄を特定しやすくなる。

【0216】

一方、リーチを構成した第1、2、3のすべての装飾図柄の態様に変化する。具体的には、第1、2、3の装飾図柄の左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが拡大表示される。ここでは、第1～3の装飾図柄の左右装飾図柄が拡大表示される前の仮停止時の態様が第1の態様であり、拡大表示された後の態様が第3の態様である。これにより、遊技者に対して、リーチ態様の装飾図柄にさらに注目を集めるようにすることができる。

【0217】

図52(K)に示すように、リーチを構成した第1～3の装飾図柄の態様が第3の態様から第1の態様に戻る。具体的には、第1～3の装飾図柄の左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R1が通常の大きさまで縮小表示される。これにより、大当たり確定停止時の図柄の変化演出をおこなう前に、左右装飾図柄を通常の状態に戻すことで当たり演出を目立たせることができる。一方、中装飾図柄8Cにおいてリーチに対応する図柄を拡大表示させることで当たり図柄を特定しやすくなる。

【0218】

図52(L)に示すように、1つの図柄配列で構成された中装飾図柄8Cが停止し、第1～第3の装飾図柄が一斉に確定停止するときに、中装飾図柄8Cにおいてリーチに対応する図柄が拡大表示されている状態から通常の大きさに縮小表示される。これにより、第1～第3の装飾図柄のそれぞれの確定停止図柄（最終的な抽選結果）を遊技者にわかりやすく示すことができる。

【0219】

〔図柄態様変化演出C〕

図53は、図柄態様変化演出Cを説明するための図である。図柄態様変化演出は、装飾図柄がリーチを構成すると、表示画面7aに表示されている装飾図柄のうちの少なくとも一部の装飾図柄の態様が変化する演出である。図53(A)～(F)では、図柄態様変化演出Cの第1の例を示し、図53(G)～(L)では、図柄態様変化演出Cの第2の例を示している。

10

【0220】

図柄態様変化演出Cの第1の例では、まず、図53(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが表示されている。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。

【0221】

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、停止表示時には、3つの停止図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cの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。右装飾図柄8Rの図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「987654321」の順番に並んでいる。図53(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

20

【0222】

図53(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが順番に仮停止する。具体的には、左装飾図柄8Lは表示画面7aの上から下に向かって「123」が表示された状態で仮停止し、右装飾図柄8Rは表示画面7aの上から下に向かって「321」が表示された状態で仮停止する。これにより、表示画面7aの上方には左装飾図柄8L1と中装飾図柄8Cと右装飾図柄8R1からなる装飾図柄の第1列8L1、8C、8R1が「1↓3」のハズレ態様で表示され、表示画面7aの中央には左装飾図柄8L2と中装飾図柄8Cと右装飾図柄8R2からなる装飾図柄の第2列8L2、8C、8R2が「2↓2」のリーチ態様で表示され、表示画面7aの下方には左装飾図柄8L3と中装飾図柄8Cと右装飾図柄8R3からなる装飾図柄の第3列8L3、8C、8R3が「3↓1」のハズレ態様で表示されている。ここでは、装飾図柄の第1～第3列のうち、いずれか一つ以上の列がリーチを構成して仮停止し、他の列がリーチを構成せずに仮停止する場合がある。言い換えると、装飾図柄の第1～第3列のうち、いずれか一つ以上の列において左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ態様で仮停止するとき、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列（左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R）の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合がある。

30

40

【0223】

図53(C)では、図柄態様変化演出が実行される。ここでは、装飾図柄の第2列が「7↓7」のリーチを構成したため、表示画面7aに表示されているリーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄（第1、3列の装飾図柄）の態様が変化する。具体的には、第1列の装飾図柄の左装飾図柄8L1の「1」と右装飾図柄8R1の「3」が縮小表示される。同様に、第3列の装飾図柄の左装飾図柄8L3の「3」と右装飾図柄8R3の「1」が

50

縮小表示される。ここでは、第 1、3 列の装飾図柄の縮小表示される前の仮停止時の態様が第 1 の態様であり、縮小表示された後の態様が第 2 の態様である。これにより、遊技者に対して、第 1～第 3 列の装飾図柄のうち、第 1、3 列の装飾図柄はハズレであり、第 2 列の装飾図柄に注目を集めるようにすることができる。

【0224】

図 53 (D) に示すように、第 1、3 列の装飾図柄の態様が変化した後、リーチを構成した第 2 列の装飾図柄の態様が第 1、3 列の装飾図柄とは異なる態様に変化する。具体的には、第 2 列の装飾図柄の左装飾図柄 8 L 2 の「2」と右装飾図柄 8 R 2 の「2」が拡大表示される。ここでは、第 2 列の装飾図柄の左右装飾図柄が拡大表示される前の仮停止時の態様が第 1 の態様であり、拡大表示された後の態様が第 3 の態様である。これにより、遊技者に対して、リーチ態様の第 2 列の装飾図柄にさらに注目を集めるようにすることができる。

10

【0225】

図 53 (E) に示すように、リーチを構成した第 2 列の装飾図柄の態様が第 3 の態様から第 1 の態様に戻る。具体的には、中装飾図柄 8 C の変動速度が低下して図柄が視認可能になると、第 2 列の装飾図柄の左装飾図柄 8 L 2 の「2」と右装飾図柄 8 R 2 の「2」が通常の大きさまで縮小される。

【0226】

図 53 (F) に示すように、その後、第 1、3 列の装飾図柄の態様が第 2 の態様から第 1 の態様に戻る。具体的には、第 1 列の装飾図柄の左装飾図柄 8 L 1 の「1」と右装飾図柄 8 R 1 の「3」、および、第 3 列の装飾図柄の左装飾図柄 8 L 3 の「3」と右装飾図柄 8 R 3 の「1」が元の向き大きさに戻る。その後、中装飾図柄 8 C が停止し、第 1～第 3 列の装飾図柄が一斉に確定停止する。これにより、第 1～第 3 列の装飾図柄のそれぞれの確定停止図柄（最終的な抽選結果）を遊技者にわかりやすく示すことができる。なお、第 1、3 列の装飾図柄の態様が第 2 の態様から第 1 の態様に戻るタイミングは第 2 列の装飾図柄の態様が第 3 の態様から第 1 の態様に戻るタイミングと同じであってもよいし、異なってもよい。また、これらのタイミングは、第 1～第 3 列の装飾図柄の確定停止よりも前のタイミングであってもよいし、確定停止と同時や確定停止の後であってもよい。

20

【0227】

図柄態様変化演出 C の第 2 の例では、第 2 の例では、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R の図柄配列はいずれも表示画面 7 a の上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいるものとして説明する。第 1 の例と同様に、まず、図 53 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、現在の特図変動（当該変動）に対応して変動表示されている。

30

【0228】

図 53 (G) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L が仮停止する。具体的には、左装飾図柄 8 L は表示画面 7 a の上から下に向かって「123」が表示された状態で仮停止し、右装飾図柄 8 R の変動速度が低下して図柄が視認可能になる。その後、図 53 (H) に示すように、右装飾図柄 8 R は表示画面 7 a の上から下に向かって「123」が表示された状態で仮停止する。これにより、表示画面 7 a の上方には左装飾図柄 8 L 1 と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R 1 からなる装飾図柄の第一列 8 L 1、8 C、8 R 1 が「1↓1」のリーチ態様で表示され、表示画面 7 a の中央には左装飾図柄 8 L 2 と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R 2 からなる装飾図柄の第 2 列 8 L 2、8 C、8 R 2 が「2↓2」のリーチ態様で表示され、表示画面 7 a の下方には左装飾図柄 8 L 3 と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R 3 からなる装飾図柄の第 3 列 8 L 3、8 C、8 R 3 が「3↓3」のリーチ態様で表示されている。ここでは、装飾図柄の第 1～第 3 列のうち、いずれか一つ以上の列がリーチを構成して仮停止し、他の列がリーチを構成せずに仮停止する場合がある。言い換えると、装飾図柄の第 1～第 3 列のうち、いずれか一つ以上の列において左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ態様で仮停止するとき、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R）の他の装飾図柄はリー

40

50

チを構成せずに仮停止する場合がある。

【0229】

図52（I）では、図柄態様変化演出が実行される。ここでは、第1、2、3列のすべての列の装飾図柄が「1↓1」と「2↓2」と「3↓3」のリーチを構成したため、表示画面7aに表示されているリーチを構成した装飾図柄の列とは異なる列の装飾図柄が存在しない。そのため、表示画面7aに表示されているリーチを構成した列の装飾図柄とは異なる列の装飾図柄の態様が変化演出が実行されない。すなわち、ここでは、図柄態様変化演出は、表示画面7aに表示されているリーチを構成した装飾図柄の列とは異なる装飾図柄の列が存在するという所定の条件を満たした場合に実行される。

【0230】

一方、リーチを構成した第1、2、3列のすべての装飾図柄の態様が変化演出。具体的には、第1、2、3列の装飾図柄の左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが拡大表示される。ここでは、第1～3列の装飾図柄の左右装飾図柄が拡大表示される前の仮停止時の態様が第1の態様であり、拡大表示された後の態様が第3の態様である。これにより、遊技者に対して、リーチ態様の装飾図柄の列にさらに注目を集めるようにすることができる。

【0231】

図53（J）に示すように、中装飾図柄8Cの変動速度が低下して図柄が視認可能になると、リーチを構成した第1～3列の装飾図柄の態様が第3の態様から第1の態様に戻る。具体的には、第1～3列の装飾図柄の左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R1が通常の大きさまで縮小表示される。これにより、大当たり確定停止時の図柄の変化演出をおこなう前に、左右装飾図柄を通常の状態に戻すことで当たり演出を目立たせることができる。

【0232】

図53（K）（L）は、図53（C）（D）の変形例である。図53（C）では、第1列の装飾図柄の左装飾図柄8L1の「1」と右装飾図柄8R1の「3」、および、第3列の装飾図柄の左装飾図柄8L3の「3」と右装飾図柄8R3の「1」が第2の態様になり縮小表示されるものとした。また、図53（D）では、第2列の装飾図柄の左装飾図柄8L2の「2」と右装飾図柄8R2の「2」が第3の態様になり拡大表示されるものとした。しかし、第2の態様や第3の態様は図柄の大小の変更に限定されない。例えば、図53（K）に示すように、第1、3列の左右装飾図柄は第2の態様として小さい星形の図形になってもよい。また、第2列の左右装飾図柄は第3の態様として形状は変化せず発光してもよい。また、例えば、図53（L）に示すように、第1、3列の左右装飾図柄は第2の態様として表示が薄くなってもよい。また、第2列の左右装飾図柄は第3の態様として色も変化してもよい。

【0233】

〔効果例〕

以下に、図柄態様変化演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図52～53に示すように、装飾図柄がリーチを構成すると、表示画面7aに表示されている装飾図柄のうち少なくとも一部の装飾図柄の態様が第1の態様から第2の態様に変化する図柄態様変化演出を実行できる。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。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1の図柄態様変化演出では、図52～53に示すように、表示画面7aに表示されている装飾図柄のうち、リーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄の態様が第1の態様から第2の態様に変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1の図柄態様変化演出では、図52～53に示すように、リーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄の態様が第1の態様から第2の態様に変化するタ

10

20

30

40

50

イミングとは異なるタイミングで、リーチを構成した装飾図柄の態様が第1の態様から第2の態様とは異なる第3の態様に変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図52～53に示すように、表示画面7aに表示されている装飾図柄は、一部の装飾図柄がリーチを構成して仮停止すると、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合があります、図柄態様変化演出では、リーチを構成せずに仮停止した他の装飾図柄の態様が第1の態様から前記第2の態様に変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図52～53に示すように、図柄態様変化演出では、リーチを構成する装飾図柄が当たりまたはハズレの態様で確定停止すると、第2の態様に変化していた装飾図柄の態様が第1の態様に戻る。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図52～53に示すように、装飾図柄の態様が第1の態様から第2の態様に変化すると、装飾図柄の形状、大きさ、向き、濃さのうちの少なくとも1つが変化し、装飾図柄の態様が第1の態様から第3の態様に変化すると、装飾図柄の形状、大きさ、向き、濃さのうち第1の態様から第2の態様に変化する場合と異なる変化が生じる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

〔効果7〕

上記実施形態の遊技機1では、図52～53に示すように、装飾図柄がリーチを構成しても、所定の条件を満たした場合、図柄態様変化演出が実行されない。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔0234〕

〔変形例〕

以下に、図柄態様変化演出の変形例を示す。

30

〔変形例1〕

図柄態様変化演出Aにおいて、図51(D)と(C)のタイミングは逆であってもよい。図柄態様変化演出Aの図51(G)～(L)において、第2の装飾図柄は「6↓6」と説明したが、「6↓5」のハズレ態様であってもよい。すなわち、ハズレ態様の第2、3の装飾図柄のうち、所定の条件を満たした第3の装飾図柄が第1の態様から第2の態様に変化する一方、所定の条件を満たさない第2の装飾図柄の態様が変化しない演出であってもよい。ここでの条件とは例えば、左右装飾図柄の表す数値の合計が10より小さいか否かである。

〔0235〕

〔変形例2〕

図柄態様変化演出A～Cにおいて、リーチを構成する装飾図柄が当たりまたはハズレの態様で確定停止すると、第2の態様に変化していた装飾図柄の態様が第1の態様に戻るものとした。しかし、第2の態様に変化していた装飾図柄の態様が第1の態様に戻るタイミングは、リーチを構成する装飾図柄が当たりまたはハズレの態様で確定停止する前であってもよいし後であってもよい。

40

〔0236〕

〔変形例3〕

図柄態様変化演出A～Cにおいて、装飾図柄の態様が第1の態様から第2の態様に変化する際の態様は例示であり、装飾図柄の形状、大きさ、向き、濃さのうちの少なくとも1つが変化するものであれば説明した変化以外の態様であってもよい。

50

【0237】

〔変形例4〕

図柄態様変化演出A～Cにおいて、装飾図柄がリーチを構成しても、所定の条件を満たした場合のみ図柄態様変化演出が実行されるようにしてもよい。例えば、リーチ図柄に「12379」が含まれている場合に実行され、含まれていない場合に実行されないようにしてもよい。また、例えば、表示画面7aに表示されているリーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄が存在する場合に実行され、存在しない場合に実行されないようにしてもよい。また、例えば、時短残り回数や、天井到達残り回数が所定回数以上の場合に実行され、以下の場合に実行されないようにしてもよい。

【0238】

〔変形例5〕

図柄態様変化演出A～Cにおいて、「リーチを構成した図柄以外の図柄の態様が変わる」とは、リーチを構成した同じ列（例えば左列と右列）の他の図柄（リーチ組の上下の組）であってもよいし、リーチを構成した列と異なる列（例えば中列）の図柄であってもよい。例えば、図52（C）の第1、3の左右装飾図柄が小さくなる態様であってもよいし、図52（I）の中装飾図柄の特定の図柄が大きくなる態様であってもよい。また、図柄態様変化演出A～Cにおいて、リーチ図柄の態様だけが変化してもよいし、リーチ図柄以外の図柄の態様だけが変化してもよい。両方変化してもよい。

【0239】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様A1-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記装飾図柄がリーチを構成すると、前記表示手段に表示されている前記装飾図柄のうちの少なくとも一部の装飾図柄の態様が第1の態様から第2の態様に変化する図柄態様変化演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A1-2〕

態様A1-1に記載の遊技機であって、

前記図柄態様変化演出では、前記表示手段に表示されている前記装飾図柄のうち、リーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄の態様が前記第1の態様から前記第2の態様に変化する、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A1-3〕

態様A1-2に記載の遊技機であって、

前記図柄態様変化演出では、リーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄の態様が前記第1の態様から前記第2の態様に変化するタイミングとは異なるタイミングで、前記リーチを構成した装飾図柄の態様が前記第1の態様から前記第2の態様とは異なる第3の態様に変化する、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A1-4〕

態様A1-2または態様A1-3に記載の遊技機であって、

前記表示手段に表示されている前記装飾図柄は、一部の装飾図柄がリーチを構成して仮停止すると、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合があります、

前記図柄態様変化演出では、リーチを構成せずに仮停止した前記他の装飾図柄の態様が前記第1の態様から前記第2の態様に変化する、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A1-5〕

10

20

30

40

50

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

前記図柄態様変化演出では、前記リーチを構成する装飾図柄が当たりまたはハズレの態様で確定停止すると、前記第 2 の態様に変化していた装飾図柄の態様が前記第 1 の態様に戻る、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1 - 6]

態様 A 1 - 3 に記載の遊技機であって、

前記装飾図柄の態様が前記第 1 の態様から前記第 2 の態様に変化すると、前記装飾図柄の形状、大きさ、向き、濃さのうちの少なくとも 1 つが変化し、

前記装飾図柄の態様が前記第 1 の態様から前記第 3 の態様に変化すると、前記装飾図柄の形状、大きさ、向き、濃さのうち前記第 1 の態様から前記第 2 の態様に変化する場合と異なる変化が生じる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1 - 7]

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

前記装飾図柄がリーチを構成しても、所定の条件を満たした場合、前記図柄態様変化演出が実行されない、

ことを特徴とする遊技機。

【0240】

以下に図 5 4 ~ 図 5 6 を用いて演出モード示唆画像当たり報知演出 A ~ C について説明する。この演出モード示唆画像当たり報知演出は、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、演出モード示唆画像当たり報知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 (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。

【0241】

[演出モード示唆画像当たり報知演出 A]

図 5 4 は、演出モード示唆画像当たり報知演出 A を説明するための図である。演出モード示唆画像当たり報知演出は、現在選択されている演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示されている状態で当たりとなると、演出モード示唆画像が当たりを報知する演出である。図 5 4 (A) ~ (F) では、演出モード示唆画像当たり報知演出 A の第 1 の例を示し、図 5 4 (G) ~ (L) では、演出モード示唆画像当たり報知演出 A の第 2 の例を示している。

【0242】

ここでは、遊技機 1 は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン 6 8 を操作することによって切り替わる。演出モード示唆画像当たり報知演出 A では、セレクトボタン 6 8 の操作による演出モードの切り替えが無効な期間が設定されておらず有効な期間が継続しているものとして説明する。遊技機 1 には、「バトル演出モード」と「ダーク演出モード」と「ハッピー演出モード」が設定されており、そのうちの一つの演出モードが実行される。「バトル演出モード」では敵キャラクタと味方キャラクタとが戦う映像が表示される。「ダーク演出モード」では暗い背景が表示される。「ハッピー演出モード」ではハートの背景画像が表示される。

【0243】

演出モード示唆画像当たり報知演出 A の第 1 の例では、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 2、8 C 2、8 R 2 と、演出モード示唆画像と、敵キャラクタと味方キャラクタの背景画像と、チャンネル画像とが表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0244】

装飾図柄8L2、8C2、8R2は、表示画面7aの中央に表示される左装飾図柄8L2と、中装飾図柄8C2と、右装飾図柄8R2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。図54（A）では、装飾図柄8L2、8C2、8R2は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

【0245】

演出モード示唆画像は、表示画面7aの左上に表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「バトル演出モード」が選択されているため、「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。ここでは、演出モード示唆画像は、表示画面7aの左上の位置から移動しない。チャンネル画像は、表示画面7aの左下に表示され、現在選択されている演出モードに対応するチャンネル（数字）を表示する。ここでは、「バトル演出モード」のチャンネルが「1」であり、「ダーク演出モード」のチャンネルが「2」であり、「ハッピー演出モード」のチャンネルが「3」となっている。この状態で遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図54（B）に示す「ダーク演出モード」に切り替わる。

【0246】

図54（B）に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。チャンネル画像も同じ位置において表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ダーク演出モード」のチャンネル「2」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2は、継続して変動表示されている。この状態で遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図54（C）に示す「ハッピー演出モード」に切り替わる。

【0247】

図54（C）に示すように、さらに演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において再度表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ハッピー演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。チャンネル画像も同じ位置において表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ハッピー演出モード」のチャンネル「3」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2は、継続して変動表示されている。この後、図54（D）では、装飾図柄8L2、8C2、8R2の変動速度が低下し、左装飾図柄8L2と右装飾図柄8R2の図柄が視認可能になり、さらに左装飾図柄8L2と右装飾図柄8R2が「7」で仮停止してリーチ態様になった状態が示されている。

【0248】

図54（D）に示すように、装飾図柄8L2、8C2、8R2がリーチ態様になると、表示画面7aの左上に表示されている「ハッピー演出モード」と表された演出モード示唆画像の数が増加する増加演出が実行される。ここでは、表示画面7aの左上の演出モード示唆画像から新たに同じ示唆画像が複数発生し、発生した演出モード示唆画像が移動する演出が実行される。ここでは図54（E）に示すように2つの演出モード示唆画像が新たに表示され、合計3つの示唆画像が表示される。

【0249】

図54（E）に示すように、移動中の2つの演出モード示唆画像は中装飾図柄8C2の変動速度の低下にともなって移動速度が低下する。そして、図54（F）に示すように、中装飾図柄8C2の変動停止とともに移動を停止させる。表示画面7aの左上に表示されている演出モード示唆画像は移動しない。図54（F）では中装飾図柄8C2は「7」で停止し、装飾図柄8L2、8C2、8R2は「777」の当たり態様で確定停止する。これにあわせて、表示画面7aに表示されている全て（ここでは3つ）の演出モード示唆画像が大当たりを報知する当たり報知演出を実行する。具体的には、演出モード示唆画像の

文字画像が「ハッピー演出モード」から「大当たりー！！ ハッピー演出モード」に変化し、遊技者に対して大当たりを報知する。なお、当たりを報知する態様は上記に限定されない。

【0250】

演出モード示唆画像当たり報知演出Aの第2の例では、図54（G）に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L2、8C2、8R2と、演出モード示唆画像と、敵キャラクタと味方キャラクタの背景画像と、チャンネル画像とが表示される。

装飾図柄8L2、8C2、8R2は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。演出モード示唆画像は、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「バトル演出モード」が選択されているため、「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。ここでは、演出モード示唆画像は、装飾図柄8L2、8C2、8R2の変動表示に連動して表示画面7aの内側を右回りに移動する。チャンネル画像は、表示画面7aの左下に表示され、現在選択されている演出モードに対応するチャンネル（数字）を表示する。ここでは、「バトル演出モード」のチャンネル「1」が表示されている。この状態で遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図54（H）に示す「ダーク演出モード」に切り替わる。

10

【0251】

図54（H）に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は移動によって表示位置を変化させながら表示内容が変更される。具体的には、演出モード示唆画像は、表示画面7aの内側を右回りに移動しながら、文字画像が現在選択されている「ダーク演出モード」に切り替わる。チャンネル画像は同じ位置において表示内容が変更される。具体的には、チャンネル画像は表示画面7aの左下において、現在選択されている「ダーク演出モード」のチャンネル「2」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2は、継続して変動表示されている。この後、装飾図柄8L2、8C2、8R2の変動速度が低下すると、演出モード示唆画像の移動速度があわせて低下する。装飾図柄8L2、8C2、8R2がリーチ態様にならない場合には、演出モード示唆画像の数は変化しない。

20

【0252】

図54（I）では、その後、装飾図柄8L2、8C2、8R2が確定停止した状態が示されている。装飾図柄8L2、8C2、8R2の変動停止とともに演出モード示唆画像は移動を停止させる。チャンネル画像は、表示画面7aの左下から位置を変化させない。

30

【0253】

図54（J）に示すように、装飾図柄8L2、8C2、8R2が次変動を開始すると、演出モード示唆画像は、移動を再開する。ここでは、演出モード示唆画像は、表示画面7aで停止表示されていた位置から、表示画面7aの内側を右回りに移動する。

【0254】

図54（K）に示すように、装飾図柄8L2、8C2、8R2が「7↓7」のリーチ態様になると、表示画面7aに表示されている「ハッピー演出モード」と表された演出モード示唆画像の数が増加する増加演出が実行される。ここでは、表示画面7aを右回りに移動中の演出モード示唆画像から新たに同じ示唆画像が複数発生し、発生した演出モード示唆画像が拡散移動する演出が実行される。ここでは図54（L）に示すように2つの演出モード示唆画像が新たに表示され、合計3つの示唆画像が表示される。

40

【0255】

図54（L）に示すように、3つの演出モード示唆画像は、中装飾図柄8C2の変動停止とともに移動を停止させる。中装飾図柄8C2は「7」で停止し、装飾図柄8L2、8C2、8R2は「777」の当たり態様で確定停止する。これにあわせて、表示画面7aに表示されている全て（ここでは3つ）の演出モード示唆画像が大当たりを報知する当たり報知演出を実行する。具体的には、演出モード示唆画像の文字画像が「ハッピー演出モード」から「大当たりー！！ ハッピー演出モード」に変化し、遊技者に対して大当たりを報知する。なお、当たりを報知する態様は上記に限定されない。

50

【0256】

〔演出モード示唆画像当たり報知演出B〕

図55は、演出モード示唆画像当たり報知演出Bを説明するための図である。演出モード示唆画像当たり報知演出は、現在選択されている演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示されている状態で当たりとなると、演出モード示唆画像が当たりを報知する演出である。

【0257】

ここでは、遊技機1は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン68を操作することによって切り替わる。演出モード示唆画像当たり報知演出Bでは、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが有効な期間と無効な期間とが設定されている。ここでは、演出モード示唆画像が表示されている（視認可能な）とき、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが無効な期間であり、演出モード示唆画像が表示されていない（視認困難な）とき、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが有効な期間である。ここでは演出モード示唆画像は、演出モードが切り替わったとき、および、装飾図柄8L2、8C2、8R2の図柄が視認可能なときに表示される。具体的には、演出モードが切り替わった後所定期間と、装飾図柄8L2、8C2、8R2の変動停止時と、変動開始直後、変動停止直前に図柄が低速で変動しているときに表示される。演出モードの切り替わりがなく、かつ、装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動して図柄が視認できない状態のときには演出モード示唆画像は表示されない。

10

20

【0258】

遊技機1には、「バトル演出モード」と「ダーク演出モード」と「ハッピー演出モード」が設定されており、そのうちの一つの演出モードが実行される。「バトル演出モード」では敵キャラクタと味方キャラクタとが戦う映像が表示される。「ダーク演出モード」では暗い背景が表示される。「ハッピー演出モード」ではハートの背景画像が表示される。

【0259】

演出モード示唆画像当たり報知演出Bでは、まず、図55(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L2、8C2、8R2と、演出モード示唆画像と、チャンネル画像とが表示される。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。

30

【0260】

装飾図柄8L2、8C2、8R2は、表示画面7aの中央に表示される左装飾図柄8L2と、中装飾図柄8C2と、右装飾図柄8R2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。図55(A)では、装飾図柄8L2、8C2、8R2は、停止表示されている。

【0261】

演出モード示唆画像は、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「ダーク演出モード」が選択されているため、「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。ここでは、演出モード示唆画像は、装飾図柄8L2、8C2、8R2の変動表示にあわせて表示画面7aの内側を右回りに移動する。図55(A)では、装飾図柄8L2、8C2、8R2は「停止状態」で「表示（停止表示）」されているため、演出モード示唆画像は、「停止状態」で「表示（停止表示）」されている。また、演出モード示唆画像が表示されているため、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが無効（不可）な期間である。

40

【0262】

チャンネル画像は、表示画面7aの左下に表示され、現在選択されている演出モードに対応するチャンネル（数字）を表示する。ここでは、「バトル演出モード」のチャンネルが「1」であり、「ダーク演出モード」のチャンネルが「2」であり、「ハッピー演出モ

50

ード」のチャンネルが「3」となっている。

【0263】

図55(B)に示すように、装飾図柄8L2、8C2、8R2が次変動を開始すると、演出モード示唆画像は、移動を再開する。ここでは、演出モード示唆画像は、表示画面7aで停止表示されていた位置から、表示画面7aの内側を右回りに移動する。装飾図柄8L2、8C2、8R2の変動速度が上昇し図柄が視認困難になると、図55(C)に示すように、演出モード示唆画像の表示が消える。演出モード示唆画像が表示されていないため、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが有効な期間に切り替わる。このとき遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図55(D)に示す「ハッピー演出モード」に切り替わる。なお、演出モード示唆画像は、装飾図柄8L2、8C2、8R2の変動速度が上昇し図柄が視認困難になってから所定期間(例えば2秒)経過した後、表示が消えてもよい。

10

【0264】

図55(D)に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は再度出現し、表示内容が変更された状態で移動する。具体的には、演出モード示唆画像は、文字画像が現在選択されている「ハッピー演出モード」に切り替わった状態で、表示画面7aの内側を右回りに移動する。演出モード示唆画像が表示されているため、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが無効(不可)な期間である。チャンネル画像は同じ位置において表示内容が「ハッピー演出モード」のチャンネル「3」に変更される。装飾図柄8L2、8C2、8R2は、継続して変動表示されている。

20

【0265】

図55(E)に示すように、演出モード示唆画像は装飾図柄8L2、8C2、8R2が変動開始してから所定時間(例えば2秒)経過した後、表示が消える。演出モード示唆画像が消えると、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが有効な期間に切り替わる。

【0266】

図55(F)に示すように、装飾図柄8L2、8C2、8R2のうちの左右装飾図柄8L2、8R2の変動速度が低下し、図柄が視認可能になると、演出モード示唆画像は再度出現し、表示画面7aの内側を右回りに移動する。演出モード示唆画像が表示されているため、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが無効(不可)な期間に切り替わる。

30

【0267】

図55(G)では、左装飾図柄8L2と右装飾図柄8R2が「7」で仮停止してリーチ態様になった状態が示されている。装飾図柄8L2、8C2、8R2の一部の図柄が仮停止表示(ここではリーチ態様)されると、表示画面7aに表示されている「ハッピー演出モード」と表された演出モード示唆画像の数が増加する増加演出が実行される。ここでは、表示画面7aを右回りに移動中の演出モード示唆画像から新たに同じ示唆画像が複数発生し、発生した演出モード示唆画像が拡散移動する演出が実行される。ここでは図55(G)に示すように2つの演出モード示唆画像が新たに表示され、合計3つの示唆画像が表示される。

40

【0268】

図55(H)に示すように、3つの演出モード示唆画像は、中装飾図柄8C2の変動停止とともに移動を停止させる。中装飾図柄8C2は「7」で停止し、装飾図柄8L2、8C2、8R2は「777」の当たり態様で確定停止する。これにあわせて、表示画面7aに表示されている全て(ここでは3つ)の演出モード示唆画像が大当たりを報知する当たり報知演出を実行する。具体的には、演出モード示唆画像の文字画像が「ハッピー演出モード」から「大当たりー!!! ハッピー演出モード」に変化し、遊技者に対して大当たりを報知する。なお、当たりを報知する態様は上記に限定されない。

【0269】

図55(I)～(J)は、図55(F)の後、図55(G)～(H)の代わりに実行さ

50

れる演出である。図 5 5 (I) では、左装飾図柄 8 L 2 が「5」で仮停止し、右装飾図柄 8 R 2 が「6」で仮停止してハズレ態様になった状態が示されている。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 の一部の図柄が仮停止表示（ここではハズレ態様）されると、表示画面 7 a に表示されている「ハッピー演出モード」と表された演出モード示唆画像の数が増加する増加演出が実行される。ここでは、表示画面 7 a を右方向に移動する演出モード示唆画像と左方向に移動する演出モード示唆画像の 2 つの演出モード示唆画像が表示される演出が実行される。

【0270】

図 5 5 (J) に示すように、2 つの演出モード示唆画像は、中装飾図柄 8 C 2 の変動停止とともに移動を停止させる。中装飾図柄 8 C 2 は「3」で停止し、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は「536」のハズレ態様で確定停止する。これにあわせて、表示画面 7 a に表示されている全て（ここでは 2 つ）の演出モード示唆画像が移動を停止する。演出モード示唆画像の表示内容は変化しない。

【0271】

図 5 5 (K) は、図 5 5 (J) の代わりに実行される演出である。図 5 5 (J) では演出モード示唆画像の表示内容は変化しないものとしたが、ここでは、表示内容が変化してハズレを報知するハズレ報知演出を実行する。具体的には、演出モード示唆画像の文字画像が「ハッピー演出モード」から「残念、はずれ!!! ハッピー演出モード」に変化し、遊技者に対してハズレを報知する。なお、ハズレを報知する態様は上記に限定されない。

【0272】

図 5 5 (L) は、図 5 5 (J) や図 5 5 (K) の代わりに実行される演出である。図 5 5 (J) (K) では演出モード示唆画像が増加した状態で停止するものとしたが、ここでは、演出モード示唆画像の数が元に戻る。具体的には、図 5 5 (I) の後、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は「536」のハズレ態様で確定停止すると、移動していた 2 つの演出モード示唆画像の表示が消え、表示画面 7 a の左上に演出モード示唆画像が停止した状態で一つ表示される。

【0273】

〔演出モード示唆画像当たり報知演出 C〕

図 5 6 は、演出モード示唆画像当たり報知演出 C を説明するための図である。演出モード示唆画像当たり報知演出は、現在選択されている演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示されている状態で当たりとなると、演出モード示唆画像が当たりを報知する演出である。

【0274】

ここでは、遊技機 1 は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン 6 8 を操作することによって切り替わる。演出モード示唆画像当たり報知演出 C では、セレクトボタン 6 8 の操作による演出モードの切り替えが有効な期間と無効な期間とが設定されている。ここでは、演出モード示唆画像が表示されている（視認可能な）とき、セレクトボタン 6 8 の操作による演出モードの切り替えが無効な期間であり、演出モード示唆画像が表示されていない（視認困難な）とき、セレクトボタン 6 8 の操作による演出モードの切り替えが有効な期間である。ここでは演出モード示唆画像は、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 の図柄が視認可能なときに表示される。具体的には、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 の変動停止時と、変動開始直後、変動停止直前に図柄が低速で変動しているときに表示される。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 が高速変動して図柄が視認できない状態のときには演出モード示唆画像は表示されない。

【0275】

遊技機 1 には、「バトル演出モード」と「ダーク演出モード」と「ハッピー演出モード」が設定されており、そのうちの一つの演出モードが実行される。「バトル演出モード」では敵キャラクタと味方キャラクタとが戦う映像が表示される。「ダーク演出モード」で

は暗い背景が表示される。「ハッピー演出モード」ではハートの背景画像が表示される。

【0276】

演出モード示唆画像当たり報知演出Cでは、まず、図56(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L2、8C2、8R2と、演出モード示唆画像と、敵キャラクタと味方キャラクタの背景画像と、チャンネル画像とが表示される。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、表示されているもよい。

【0277】

装飾図柄8L2、8C2、8R2は、表示画面7aの中央に表示される左装飾図柄8L2と、中装飾図柄8C2と、右装飾図柄8R2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。図56(A)では、装飾図柄8L2、8C2、8R2は、停止表示されている。

【0278】

演出モード示唆画像は、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「バトル演出モード」が選択されているため、「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。ここでは、演出モード示唆画像は、装飾図柄8L2、8C2、8R2の変動表示に連動して表示画面7aの上方において右方向に移動して表示画面7aの右端からフレームアウトし、その後、表示画面7aの左端からフレームインして右方向に移動する移動態様を繰り返す。図56(A)では、装飾図柄8L2、8C2、8R2は「停止状態」で「表示(停止表示)」されているため、演出モード示唆画像は、「停止状態」で「表示(停止表示)」されている。また、演出モード示唆画像が表示されているため、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが無効(不可)な期間である。

【0279】

チャンネル画像は、表示画面7aの左下に表示され、現在選択されている演出モードに対応するチャンネル(数字)を表示する。ここでは、「バトル演出モード」のチャンネルが「1」であり、「ダーク演出モード」のチャンネルが「2」であり、「ハッピー演出モード」のチャンネルが「3」となっている。

【0280】

図56(B)に示すように、装飾図柄8L2、8C2、8R2が次変動を開始すると、演出モード示唆画像は、連動して右方向への移動を再開する。装飾図柄8L2、8C2、8R2の変動速度が上昇し図柄が視認困難になると、図56(C)に示すように、演出モード示唆画像の移動も高速になって演出モード示唆画像が消える。ここでは、高速で移動している線状の画像が視認できる。演出モード示唆画像が表示されていないため、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが有効な期間に切り替わる。このとき遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図56(D)に示す「ダーク演出モード」に切り替わる。

【0281】

図56(D)に示すように、演出モードが切り替わっても装飾図柄8L2、8C2、8R2が継続して変動表示されているため演出モード示唆画像は出現しない。演出モード示唆画像が表示されていないため、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが有効の期間のままである。チャンネル画像は同じ位置において表示内容が「ダーク演出モード」のチャンネル「2」に変更される。このとき遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図56(E)に示す「ハッピー演出モード」に切り替わる。

【0282】

図56(E)に示すように、演出モードが切り替わっても装飾図柄8L2、8C2、8R2が継続して変動表示されているため演出モード示唆画像は出現しない。演出モード示唆画像が表示されていないため、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが有効の期間のままである。チャンネル画像は同じ位置において表示内容が「ハッピー演

10

20

30

40

50

出モード」のチャンネル「3」に変更される。

【0283】

図56(F)に示すように、装飾図柄8L2、8C2、8R2のうちの左右装飾図柄8L2、8R2の変動速度が低下し、図柄が視認可能になると、演出モード示唆画像は再度出現し、表示画面7aの上方を右方向に移動する。すなわち、演出モード示唆画像は、遊技者による操作の有無にかかわらず、装飾図柄のうちの一部が視認可能になることに連動して視認可能になる。また、演出モード示唆画像は、演出モードが切り替わったときに表示されず、また、切り替わった後、変動が減速する(装飾図柄の一部が視認可能になる)までの所定期間表示されず、その後表示される。図56(F)では演出モード示唆画像が表示されているため、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが無効(不可)な期間に切り替わる。

10

【0284】

図56(G)では、左装飾図柄8L2と右装飾図柄8R2が「7」で仮停止してリーチ態様になった状態が示されている。装飾図柄8L2、8C2、8R2の一部の図柄が仮停止表示(ここではリーチ態様)されると、表示画面7aに表示されている「ハッピー演出モード」と表された演出モード示唆画像の数が増加する増加演出が実行される。ここでは、表示画面7aの上方を右方向に移動中の演出モード示唆画像が複数表示される演出が実行される。ここでは図56(G)に示すように複数の演出モード示唆画像がフレームインとフレームアウトを繰り返しながら表示される。

【0285】

図56(H)に示すように、複数の演出モード示唆画像は、中装飾図柄8C2の変動停止とともに移動を停止させる。中装飾図柄8C2は「7」で停止し、装飾図柄8L2、8C2、8R2は「777」の当たり態様で確定停止する。これにあわせて、表示画面7aに表示されている複数(ここでは2つ)の演出モード示唆画像が停止表示される。その後、図56(I)に示すように、大当たりを報知する当たり報知演出を実行する。具体的には、演出モード示唆画像の文字画像が「ハッピー演出モード」から「大当たりー!!!ハッピー演出モード」に変化し、遊技者に対して大当たりを報知する。なお、当たりを報知する態様は上記に限定されない。

20

【0286】

図56(J)は、図56(G)の後、図56(H)(I)の代わりに実行される演出である。図56(J)では、装飾図柄8L2、8C2、8R2が当たり態様で確定停止するのにあわせて、3つの演出モード示唆画像が停止表示され、大当たりを報知する当たり報知演出を実行する。すなわち、表示画面7aに停止表示される演出モード示唆画像の数はランダムに決定され、表示される数が2つの場合や3つの場合がある。

30

【0287】

図56(K)は、図56(D)の後、実行される変形例である。図56(K)では、演出モードが切り替わった後、所定期間経過後(例えば2秒後)に演出モード示唆画像が一時的(例えば2秒間)に表示されてもよい。演出モード示唆画像が一時的に表示されている間は、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが無効な期間に切り替わる。または、図56(D)の後、遊技者によって所定の操作がなされると、図56(K)のように、演出モード示唆画像が一時的(例えば2秒間)に表示されてもよい。演出モード示唆画像が一時的に表示されている間は、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが無効な期間に切り替わる。

40

【0288】

図56(L)は、図56(D)の代わりに実行される変形例である。図56(L)では、高速で移動している線状の画像も表示されない。すなわち、演出モード示唆画像が消えると、演出モード示唆画像の移動に関する画像が何も表示されない状態になる。図56(D)と同様に、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが有効な期間である。

【0289】

50

〔効果例〕

以下に、演出モード示唆画像当たり報知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 ～図 5 6 に示すように、現在選択されている演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示画面 7 a に表示されている状態で当たりとなると、演出モード示唆画像が当たりを報知する当たり報知演出を実行できる。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。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 4 ～図 5 6 に示すように、演出モード示唆画像は表示画面 7 a に複数表示され、当たり報知演出では、それぞれの演出モード表示画像が当たりを報知する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 6 (I) (J) に示すように、演出モード示唆画像は表示画面 7 a に表示される数が変化し、当たり報知演出では、当たりを報知する演出モード示唆画像の数が当たりによって異なる場合がある。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。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 4 (G) ～ (K)、図 5 6 に示すように、表示画面 7 a に演出モード示唆画像が表示されている状態で装飾図柄が変動すると、演出モード示唆画像が装飾図柄に連動して移動する移動演出を実行できる。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。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 6 (F) (H) に示すように、演出モード示唆画像は装飾図柄の変動中に表示が消え、その後、遊技者による操作の有無にかかわらず表示され、装飾図柄が停止表示しているときには表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 6 (D) ～ (F) に示すように、演出モード示唆画像は、遊技者による操作によって演出モードが切り替わったときに、切り替わった後の所定期間表示されず、その後、遊技者による操作の有無にかかわらず表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0290】

〔変形例〕

以下に、演出モード示唆画像当たり報知演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

演出モード示唆画像当たり報知演出 A ～ C では、当選時に演出モード示唆画像の文字内容が変化して当たりを報知するものとした。しかし、演出モード示唆画像が当たりを報知する態様はこれに限定されない。例えば、演出モード示唆画像が 2 つに割れて割れた部分から花火などが出てもよい。

【0291】

〔変形例 2〕

演出モード示唆画像当たり報知演出 A ～ C では、当選時に表示されている全ての演出モード示唆画像が当たりを報知するものとした。しかし、表示されている演出モード示唆画像の一部のみが当たりを報知してもよい。

【0292】

〔変形例3〕

演出モード示唆画像当たり報知演出A～Cでは、当たりを報知するときの演出モード示唆画像の数は当たりによって異なってもよい。例えば、図54(D)(E)や図55(G)、図56(G)において表示画面7aに表示される演出モード示唆画像の数はランダムに変化してもよいし、当たり種別や停止図柄によって変化してもよい。

【0293】

〔変形例4〕

演出モード示唆画像当たり報知演出Cでは、表示画面7aに演出モード示唆画像が表示されている状態で装飾図柄が上下方向に変動すると、演出モード示唆画像が装飾図柄に連動して装飾図柄の変動方向とは異なる左右方向に移動する。しかし、演出モード示唆画像は、装飾図柄に連動して装飾図柄の変動方向と同じ方向に移動してもよい。

10

【0294】

〔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A2-1〕

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、現在選択されている演出モードを示唆する演出モード示唆画像であり、

前記表示手段に前記演出モード示唆画像が表示されている状態で当たりとなると、前記演出モード示唆画像が当たりを報知する当たり報知演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

20

◇〔態様A2-2〕

態様A2-1に記載の遊技機であって、

前記演出モード示唆画像は前記表示手段に複数表示され、前記当たり報知演出では、それぞれの前記演出モード表示画像が当たりを報知する、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A2-3〕

態様A2-2に記載の遊技機であって、

前記演出モード示唆画像は前記表示手段に表示される数が変化し、前記当たり報知演出では、当たりを報知する前記演出モード示唆画像の数が当たりによって異なる場合がある、
ことを特徴とする遊技機。

30

◇〔態様A2-4〕

態様A2-1から態様A2-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記表示手段に前記演出モード示唆画像が表示されている状態で前記装飾図柄が変動すると、前記演出モード示唆画像が前記装飾図柄に連動して移動する移動演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

40

◇〔態様A2-5〕

態様A2-4に記載の遊技機であって、

前記演出モード示唆画像は前記装飾図柄の変動中に表示が消え、その後、遊技者による操作の有無にかかわらず表示され、前記装飾図柄が停止表示しているときには表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A2-6〕

態様A2-1から態様A2-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出モード示唆画像は、遊技者による操作によって演出モードが切り替わったときに、切り替わった後の所定期間表示されず、その後、遊技者による操作の有無にかかわら

50

ず表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◆[態様 A 2-7]

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

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記演出モード示唆画像とは異なる画像であって、前記表示手段の所定位置において演出モードを示唆する所定位置演出モード示唆画像であり、

前記所定位置演出モード示唆画像は、当たりを報知しない、

ことを特徴とする遊技機。

◆[態様 A 2-8]

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

遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記操作手段の操作によって演出モードを切り替え可能な期間において、前記演出モード示唆画像は表示されず、

前記操作手段の操作によって演出モードを切り替えできない期間において、前記演出モード示唆画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0295】

以下に図 57～図 59 を用いて移動図柄態様変化演出 A～C について説明する。この移動図柄態様変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、移動図柄態様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。

【0296】

〔移動図柄態様変化演出 A〕

図 57 は、移動図柄態様変化演出 A を説明するための図である。移動図柄態様変化演出は、装飾図柄が第 1 の態様で移動を継続している途中に態様が第 2 の態様に変化する演出である。移動図柄態様変化演出 A では、まず、図 57（A）に示すように、表示画面 7a に、装飾図柄 8L、8C、8R が表示されている。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。

【0297】

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 3 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。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 の上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。

【0298】

図 57（A）では、装飾図柄 8L、8C、8R は、高速変動の後、変動速度が減速し、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R がそれぞれ上から下に向かって減速変動表示されている。ここでの減速変動とは、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R のそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。一方、高速変動とは、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R のそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。

10

20

30

40

50

【0299】

図57(B)に示すように、図57(A)の後、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ上から下に向かって減速変動した状態を維持しながら各図柄配列に含まれる各図柄の向きが上下反対になる。ここでは各図柄は、90°右回転または左回転することによって上下が反対向きになる。このように変動中に図柄の向きが上下方向反対になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、期待度が20%上昇することが示唆される。

【0300】

その後、図57(C)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは、変動速度が上昇して再び高速変動状態になり、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの各図柄の内容は視認困難になる。このように減速変動中に速度が上昇して再び高速変動状態になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が5%上昇し、期待度が25%になったことが示唆される。

10

【0301】

その後、図57(D)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは変動速度が低下する。減速変動になった後、減速変動した状態を維持しながら各図柄配列に含まれる各図柄が反転する。ここでは、上下方向を回転軸にして各図柄が回転することにより反転する。このように変動中に図柄が反転した場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が25%上昇し、期待度が50%になったことが示唆される。

20

【0302】

その後、図57(E)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは減速変動した状態を維持しながら各図柄配列に含まれる各図柄の向きが通常状態(通常向き)に戻る。その後、さらに、変動速度が低下し図柄が仮停止する。図柄が仮停止すると、図57(F)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、各図柄配列において図柄が1つだけ表示され、他の図柄の表示が消える。ここでは、左装飾図柄8L→右装飾図柄8R→中装飾図柄8Cの順番に仮停止し、3つの図柄が仮停止した後に、各図柄配列において表示される図柄の数が一斉に1つだけになる。その後、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図柄が1つだけ表示された状態で確定停止する。

30

【0303】

図57(G)～(I)は、図57(A)の後、図57(B)～(D)の代わりに実行される。図57(G)～(I)では、装飾図柄は「通常向き減速変動」→「上下反対」→「高速変動」→「反転」→「通常向き減速変動」となっていた。以下の図57(G)～(I)では、装飾図柄は「通常向き減速変動」→「反転」→「高速変動」→「上下反対」→「通常向き減速変動」となる。このように、遊技機1では、「反転」、「高速変動」、「上下反対」の実行順や有無の組合せが異なる複数種類の変動パターンが設定されており、抽選で一つの変動パターンが実行される。

【0304】

図57(G)に示すように、図57(A)の後、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ上から下に向かって減速変動した状態を維持しながら各図柄配列に含まれる各図柄が反転する。ここでは、上下方向を回転軸にして各図柄が回転することにより反転する。このように変動中に図柄が反転した場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、期待度が25%上昇することが示唆される。

40

【0305】

その後、図57(H)に示すように、変動速度が上昇して再び高速変動状態になり、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの各図柄の内容は視認困難になる。このように減速変動中に速度が上昇して再び高速変動状態になった場合、ならなかった場

50

合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が5%上昇し、期待度が30%になったことが示唆される。

【0306】

その後、図57(I)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは変動速度が低下する。減速変動になった後、減速変動した状態を維持しながら各図柄配列に含まれる各図柄の向きが上下反対になる。ここでは各図柄は、90°右回転または左回転することによって上下が反対向きになる。このように変動中に図柄の向きが上下方向反対になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が20%上昇し、期待度が50%になったことが示唆される。

10

【0307】

その後、図57(E)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは減速変動した状態を維持しながら各図柄配列に含まれる各図柄の向きが通常状態に戻る。その後、さらに、変動速度が低下し図柄が仮停止する。図柄が仮停止すると、図57(F)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、各図柄配列において図柄が1つだけ表示され、他の図柄の表示が消える。ここでは、左装飾図柄8L→右装飾図柄8R→中装飾図柄8Cの順番に仮停止し、同時に表示される3つの図柄が仮停止した後に、各図柄配列において表示される図柄の数が一斉に1つだけになる。その後、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図柄が1つだけ表示された状態で確定停止する。

20

【0308】

図57(J)～(L)は、図57(E)と図57(F)の間に実行される変形例である。上記実施形態では、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、左装飾図柄8L→右装飾図柄8R→中装飾図柄8Cの順番に仮停止し、3つの図柄が仮停止した後に、各図柄配列において表示される図柄の数が一斉に1つだけになるものとした。変形例では、左装飾図柄8L→右装飾図柄8R→中装飾図柄8Cの順番に仮停止し、仮停止した図柄配列から順に次々と表示される図柄の数が1つだけになる。

【0309】

また、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ態様で仮停止した場合には、変動中の中装飾図柄8Cの態様が変化する場合と、変化しない場合があり、ここでは、変化する場合の演出が示されている。なお、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがハズレ態様で仮停止した場合には、中装飾図柄8Cの態様が変化する演出は実行されない。

30

【0310】

図57(J)では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、左装飾図柄8L→右装飾図柄8Rの順番に仮停止し、それぞれ、停止後に1つの図柄だけが表示されている。中装飾図柄8Cは上から下に向かって減速変動表示されている。このとき、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、「8↓8」のリーチ態様になっているため、変動パターンによっては、中装飾図柄8Cの態様が変化する場合がある。以下では実行される場合について説明する。

【0311】

図57(K)に示すように、中装飾図柄8Cは減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが上下反対になり、かつ、反転する。ここでは、各図柄は、90°右回転または左回転することによって上下が反対向きになり、その後、上下方向を回転軸にして各図柄が回転することにより反転する。このように変動中に図柄が上下反対、かつ、反転した場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が25%上昇し、期待度が75%になったことが示唆される。

40

【0312】

その後、図57(L)に示すように、中装飾図柄8Cは、変動速度が上昇して再び高速変動状態になり、各図柄の内容は視認困難になる。このように減速変動中に速度が上昇し

50

て再び高速変動状態になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が5%上昇し、期待度が80%になったことが示唆される。

【0313】

その後、中装飾図柄8Cは減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが通常状態に戻る。その後、さらに、変動速度が低下し図柄が仮停止する。図柄が仮停止すると、図57(F)に示すように、中装飾図柄8Cは、図柄配列において図柄が1つだけ表示され、他の図柄の表示が消える。これにより、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図柄が1つだけ表示された状態で確定停止する。

【0314】

〔移動図柄態様変化演出B〕

図58は、移動図柄態様変化演出Bを説明するための図である。移動図柄態様変化演出は、装飾図柄が第1の態様で移動を継続している途中に態様が第2の態様に変化する演出である。図58(A)～(F)に移動図柄態様変化演出Bの第1の例が示されている。図58(G)～(I)に移動図柄態様変化演出Bの第2の例が示されている。図58(J)～(L)に移動図柄態様変化演出Bの第3の例が示されている。

【0315】

移動図柄態様変化演出Bでは、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、通常向きで変動開始し通常向きのまま停止表示され、上下反対や反転しない。すなわち、ここでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは移動図柄態様変化演出が実行されず、中装飾図柄8Cだけ移動図柄態様変化演出が実行される場合がある。移動図柄態様変化演出Bの第1の例の図58(A)～(F)では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ態様になり、移動図柄態様変化演出が実行される場合について説明する。

【0316】

図58(A)では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、高速変動の後、通常向きのまま左装飾図柄8L→右装飾図柄8Rの順番に仮停止し、それぞれ、停止後に1つの図柄だけが表示される。中装飾図柄8Cは上から下に向かって減速変動表示される。このとき、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、「8↓8」のリーチ態様になっているため、変動パターンによっては、中装飾図柄8Cの態様が変化する演出(移動図柄態様変化演出)が実行される場合がある。以下では実行される場合について説明する。なお、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがハズレ態様で仮停止した場合には、中装飾図柄8Cの態様が変化する演出(移動図柄態様変化演出)は実行されない。

【0317】

図58(B)に示すように、中装飾図柄8Cは減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが反転する。ここでは、ここでは、上下方向を回転軸にして各図柄が回転することにより反転する。このように変動中に図柄が反転した場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が25%上昇し、期待度が75%になったことが示唆される。

【0318】

その後、図58(C)に示すように、中装飾図柄8Cは、変動速度が上昇して再び高速変動状態になり、各図柄の内容は視認困難になる。このように減速変動中に速度が上昇して再び高速変動状態になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が5%上昇し、期待度が80%になったことが示唆される。

【0319】

その後、図58(D)に示すように、中装飾図柄8Cは変動速度が低下する。減速変動になった後、減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが上下反対になる。ここでは各図柄は、90°右回転または左回転することによって上下が反対向きになる。このように変動中に図柄の向きが上下方向反対になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに

10

20

30

40

50

、期待度が20%上昇し、期待度がほぼ100%になったことが示唆される。

【0320】

その後、図58(E)に示すように、中装飾図柄8Cは減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが通常状態に戻る。その後、さらに、変動速度が低下し図柄が仮停止する。図柄が仮停止すると、図58(F)に示すように、中装飾図柄8Cは、図柄配列において図柄が1つだけ表示され、他の図柄の表示が消える。これにより、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図柄が1つだけ表示された状態で確定停止する。

【0321】

移動図柄態様変化演出Bの第2の例の図58(G)～(I)では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ態様にならずハズレ態様になった場合について説明する。図58(G)では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、高速変動の後、通常向きのまま左装飾図柄8L→右装飾図柄8Rの順番に仮停止し、それぞれ、停止後に1つの図柄だけが表示されている。中装飾図柄8Cは高速変動表示されている。このとき、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、「8↓5」のハズレ態様になっているため、中装飾図柄8Cの態様が変化

10

する演出が実行されない。

【0322】

その後、図58(H)に示すように、中装飾図柄8Cは変動速度が低下する。その後、さらに、中装飾図柄8Cの変動速度が低下し図柄が仮停止する。図柄が仮停止すると、図58(I)に示すように、中装飾図柄8Cは、図柄配列において図柄が1つだけ表示され、他の図柄の表示が消える。これにより、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図柄が1つだけ表示された状態で確定停止する。

20

【0323】

移動図柄態様変化演出Bの第3の例の図58(J)～(L)では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ態様になったにもかかわらず、移動図柄態様変化演出が実行されない変動パターンが選択された場合について説明する。図58(J)では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、高速変動の後、通常向きのまま左装飾図柄8L→右装飾図柄8Rの順番に仮停止し、それぞれ、停止後に1つの図柄だけが表示されている。中装飾図柄8Cは高速変動表示されている。このとき、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、「5↓5」のリーチ態様になっている。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ態様で仮停止した場合には、変動中の中装飾図柄8Cの態様が変化

30

する演出（移動図柄態様変化演出）が実行される場合と、実行されない場合があり、ここでは、実行されない場合の演出が示されている。

【0324】

図58(K)に示すように、中装飾図柄8Cは変動速度が低下する。その後、さらに、中装飾図柄8Cの変動速度が低下し図柄が仮停止する。図柄が仮停止すると、図58(L)に示すように、中装飾図柄8Cは、図柄配列において図柄が1つだけ表示され、他の図柄の表示が消える。これにより、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図柄が1つだけ表示された状態で確定停止する。

【0325】

40

〔移動図柄態様変化演出C〕

図59は、移動図柄態様変化演出Cを説明するための図である。移動図柄態様変化演出は、装飾図柄が第1の態様で移動を継続している途中に態様が第2の態様に変化する演出である。移動図柄態様変化演出Cでは、まず、図59(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが表示されている。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。

【0326】

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

50

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3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。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の上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。

【0327】

図59(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは、高速変動表示されている。高速変動とは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。

10

【0328】

図59(B)に示すように、図59(A)の後、左装飾図柄8Lは、高速変動の後、変動速度が減速し、上から下に向かって減速変動表示されている。ここでの減速変動とは、左装飾図柄8Lの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは、高速変動表示を維持している。

【0329】

その後、図59(C)に示すように、左装飾図柄8Lは、上から下に向かって減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが上下反対になる。ここでは各図柄は、90°右回転または左回転することによって上下が反対向きになる。このように変動中に図柄の向きが上下方向反対になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、期待度が10%上昇することが示唆される。中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは、高速変動表示を維持している。

20

【0330】

その後、図59(D)に示すように、左装飾図柄8Lは、変動速度が上昇して再び高速変動状態になり、各図柄の内容は視認困難になる。このように減速変動中に速度が上昇して再び高速変動状態になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が5%上昇し、期待度が15%になったことが示唆される。中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは、高速変動表示を維持している。

30

【0331】

その後、図59(E)に示すように、左装飾図柄8Lの変動速度が低下する。減速変動になった後、減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが通常状態に戻る。その後、さらに、変動速度が低下し図柄が仮停止する。

【0332】

左装飾図柄8Lが仮停止すると、図59(F)に示すように、図柄配列において図柄が1つ(ここでは「7」)だけ表示され、他の図柄の表示が消える。左装飾図柄8Lの仮停止と前後のタイミングで、右装飾図柄8Rは、高速変動から変動速度が減速し、上から下に向かって減速変動表示される。ここでの減速変動とは、右装飾図柄8Rの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。中装飾図柄8Cは高速変動表示を維持している。

40

【0333】

その後、図59(G)に示すように、右装飾図柄8Rは、上から下に向かって減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが反転する。ここでは、ここでは、上下方向を回転軸にして各図柄が回転することにより反転する。このように変動中に図柄が反転した場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が10%上昇し、期待度が25%になったことが示唆される。中装飾図柄8Cは、高速変動表示を維持している。

【0334】

その後、図59(H)に示すように、右装飾図柄8Rの変動速度が低下する。減速変動

50

になった後、減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが通常状態に戻る。その後、さらに、変動速度が低下し図柄が仮停止する。

【0335】

右装飾図柄8Rが仮停止すると、図59（I）に示すように、図柄配列において図柄が1つ（ここでは「7」）だけ表示され、他の図柄の表示が消える。右装飾図柄8Rの仮停止と前後のタイミングで、中装飾図柄8Cは、高速変動から変動速度が減速し、上から下に向かって減速変動表示される。ここでの減速変動とは、中装飾図柄8Cの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。

【0336】

その後、図59（J）に示すように、中装飾図柄8Cは減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが上下反対になり、かつ、反転する。ここでは、各図柄は、90°右回転または左回転することによって上下が反対向きになり、その後、上下方向を回転軸にして各図柄が回転することにより反転する。このように変動中に図柄が上下反対、かつ、反転した場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が20%上昇し、期待度が45%になったことが示唆される。

10

【0337】

その後、図59（K）に示すように、中装飾図柄8Cの変動速度が低下する。減速変動になった後、減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが通常状態に戻る。その後、さらに、変動速度が低下し図柄が仮停止する。

20

【0338】

中装飾図柄8Cが仮停止すると、図59（L）に示すように、図柄配列において図柄が1つ（ここでは「7」）だけ表示され、他の図柄の表示が消える。これにより、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図柄が1つだけ表示された状態「777」の当たり態様で確定停止する。

【0339】

〔効果例〕

以下に、移動図柄態様変化演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図57（A）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが第1の態様（通常向き）で下方向に移動する第1の変動演出と、第1の変動演出の後、図57（B）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが下方向への移動を継続しながら第2の態様（上下反対）に変化する第2の変動演出と、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58、図59も同様である。

30

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図57（E）に示すように、第2の変動演出の後、装飾図柄8L、8C、8Rが下方向への移動を継続しながら態様が第1の態様（通常向き）に戻り、装飾図柄8L、8C、8Rが停止する変動停止演出を実行できる。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。

40

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図57（B）（C）に示すように、第2の変動演出では、装飾図柄が第2の態様（上下反対）に変化した後、装飾図柄の移動速度が変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図58、図59も同様である。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、第2の変動演出は、図58（A）～（F）に示すように、当否を報知可能な一組の装飾図柄8L、8C、8Rのうちの一部の装飾図柄（左装飾図柄8L）が第1の態様（通常向き）で移動した後に第1の態様のまま停止し、一組の装飾

50

図柄 8 L、8 C、8 R のうちの他の装飾図柄（中装飾図柄 8 C）が移動を継続しながら第 2 の態様（上下反対）に変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 8 に示すように、第 2 の変動演出は、一部の装飾図柄（左右装飾図柄）がリーチの態様で停止すると実行され、一部の装飾図柄がリーチ以外の態様で停止すると実行されない。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7 ～ 図 5 9 に示すように、第 2 の演出では、第 2 の態様（上下反対）に変化した装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、さらに、第 3 の態様（反転）に変化する場合があり、第 3 の態様に変化した場合の当たりの期待度は、第 3 の態様に変化しなかった場合の当たりの期待度よりも高い。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0340】

〔変形例〕

以下に、移動図柄態様変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

移動図柄態様変化演出 A ～ C では、高速変動表示とは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動する状態であるとした。しかし、高速変動表示とは、減速変動よりも変動速度が速ければ、図柄の内容が視認困難な速さである必要は無く、図柄の内容が視認可能な速度であってもよい。

20

【0341】

〔変形例 2〕

移動図柄態様変化演出 A ～ C では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様が変化する例として、図柄の上下が反対になる態様と、図柄が反転する態様を例示した。しかし、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様が変化する内容としてはこれらに限定されない。例えば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の色が変化してもよいし、大きさが変化してもよいし、形状が変化してもよいし、特定の画像が付加されてもよい。

30

【0342】

〔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、
前記装飾図柄が第 1 の態様で所定方向に移動する第 1 の変動演出と、
前記第 1 の変動演出の後、前記装飾図柄が前記所定方向への移動を継続しながら第 2 の態様に変化する第 2 の変動演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

40

◇〔態様 A 3 - 2〕

態様 A 3 - 1 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の変動演出の後、前記装飾図柄が前記所定方向への移動を継続しながら態様が前記第 1 の態様に戻り、前記装飾図柄が停止する変動停止演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 3 - 3〕

態様 A 3 - 1 または態様 A 3 - 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の変動演出では、前記装飾図柄が前記第 2 の態様に変化した後、前記装飾図柄の移動速度が変化する、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 3 - 4〕

50

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

前記第 2 の変動演出は、当否を報知可能な一組の前記装飾図柄のうちの一部の装飾図柄が前記第 1 の態様で移動した後に前記第 1 の態様のまま停止し、一組の前記装飾図柄のうちの他の装飾図柄が移動を継続しながら第 2 の態様に変化する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 3 - 5]

態様 A 3 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の変動演出は、前記一部の装飾図柄がリーチの態様で停止すると実行され、前記一部の装飾図柄がリーチ以外の態様で停止すると実行されない、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 3 - 6]

態様 A 3 - 1 から態様 A 3 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記第 2 の態様に変化した装飾図柄は、さらに、第 3 の態様に変化する場合があり、前記第 3 の態様に変化した場合の当たりの期待度は、前記第 3 の態様に変化しなかった場合の当たりの期待度よりも高い、

ことを特徴とする遊技機。

【0343】

以下に図 60 ～図 62 を用いてはずれ態様図柄移動演出 A ～ C について説明する。このはずれ態様図柄移動演出は、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、はずれ態様図柄移動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。

【0344】

[はずれ態様図柄移動演出 A]

図 60 は、はずれ態様図柄移動演出 A を説明するための図である。はずれ態様図柄移動演出は、特図抽選結果（当否）を報知する一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図 60（A）に示すように、表示画面 7a に、第 1 装飾図柄 8L1、8C1、8R1 が表示さる。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。

【0345】

第 1 装飾図柄 8L1、8C1、8R1 は、左装飾図柄 8L1 と、中装飾図柄 8C1 と、右装飾図柄 8R1 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 8L1 と中装飾図柄 8C1 と右装飾図柄 8R1 のそれぞれの図柄配列は表示画面 7a の上から下に向かって「987654321」の順番に並んでいる。図 60（A）では、第 1 装飾図柄 8L1、8C1、8R1 は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

【0346】

図 60（B）に示すように、第 1 装飾図柄 8L1、8C1、8R1 の左装飾図柄 8L1 が「3」で仮停止し、続いて、図 60（C）に示すように、右装飾図柄 8R1 が「2」で仮停止する。その後、図 60（D）に示すように、中装飾図柄 8C1 が「7」で仮停止する。これにより、左装飾図柄 8L1 と、中装飾図柄 8C1 と、右装飾図柄 8R1 が「372」のハズレ態様で横に並んだ状態になる。

【0347】

その後、図 60（E）～（K）に示すように、「372」のハズレ態様で横に並んだ状態の第 1 装飾図柄 8L1、8C1、8R1 は、揃って表示画面 7a の内側を移動する図柄移動演出が実行される。ここで「一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する」とは、左装飾図柄 8L1 と、中装飾図柄 8C1 と、右装飾図柄 8R1 の各図柄が

10

20

30

40

50

ハズレの態様で横に並んだ状態で、互いの相対的な位置関係を維持しつつ移動することを意味する。

【0348】

まず、図60(E)(F)に示すように、ハズレ態様で横に並んだ状態の第1装飾図柄8L1、8C1、8R1が1回目の往復移動をおこなう演出が実行される。具体的には、図60(E)に示すように、第1装飾図柄8L1、8C1、8R1は縮小されながら表示画面7aの右上隅に向かって移動する。その後、図60(F)に示すように、表示画面7aの右上隅に移動したハズレ態様で横に並んだ状態の第1装飾図柄8L1、8C1、8R1は、揃って表示画面7aの左下方向に移動する。ここでは、第1装飾図柄8L1、8C1、8R1は拡大されて元の大きさに戻りながら表示画面7aの中央に向かって移動する。表示画面7aの中央に到着した第1装飾図柄8L1、8C1、8R1は一時的に移動を停止する。

10

【0349】

その後、図60(G)(H)に示すように、ハズレ態様で横に並んだ状態の第1装飾図柄8L1、8C1、8R1が2回目の往復移動をおこなう演出が実行される。具体的には、図60(G)に示すように、第1装飾図柄8L1、8C1、8R1は縮小されながら表示画面7aの左下隅に向かって移動する。その後、図60(H)に示すように、表示画面7aの左下隅に移動したハズレ態様で横に並んだ状態の第1装飾図柄8L1、8C1、8R1は、揃って表示画面7aの右上方向に移動する。ここでは、第1装飾図柄8L1、8C1、8R1は拡大されて元の大きさに戻りながら表示画面7aの中央に向かって移動する。表示画面7aの中央に到着した第1装飾図柄8L1、8C1、8R1は一時的に移動を停止する。

20

【0350】

その後、図60(I)に示すように、第1装飾図柄8L1、8C1、8R1は縮小されながら表示画面7aの右上隅に向かって右上方向に移動する。第1装飾図柄8L1、8C1、8R1の右上方向への移動にともなって、表示画面7aの左下隅から第2装飾図柄8L2、8C2、8R2がフレームインし、第1装飾図柄8L1、8C1、8R1と同じ右上方向に移動する。第2装飾図柄8L2、8C2、8R2は、左装飾図柄8L2と、中装飾図柄8C2と、右装飾図柄8R2がいずれも「5」の当たり態様であり、各図柄が横に並んだ状態で揃って移動する。

30

【0351】

その後、図60(J)(K)に示すように、表示画面7aの内側において、第1装飾図柄8L1、8C1、8R1と第2装飾図柄8L2、8C2、8R2がそれぞれ移動し、近接した位置で両方が同時に静止する演出が実行される。これにより、第1装飾図柄8L1、8C1、8R1と第2装飾図柄8L2、8C2、8R2の戦いが始まることを示唆することができる。そして、2つの図柄が静止中に背景画像として爆発画像が表示される。この爆発画像の表示の後、第1装飾図柄8L1、8C1、8R1が消え、第2装飾図柄8L2、8C2、8R2だけが表示された状態になる。その後、図60(K)に示すように、第2装飾図柄8L2、8C2、8R2が表示画面7aの中央で拡大表示され、その後、確定停止する。これにより「555」当たりが報知される。

40

【0352】

〔はずれ態様図柄移動演出B〕

図61は、はずれ態様図柄移動演出Bを説明するための図である。はずれ態様図柄移動演出は、特図抽選結果(当否)を報知する一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図61(A)に示すように、表示画面7aに、第1装飾図柄8L1、8C1、8R1と、第2装飾図柄8L2、8C2、8R2と、が表示されている。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。

【0353】

第1装飾図柄8L1、8C1、8R1は、表示画面7aの相対的に上方に表示される左

50

装飾図柄 8 L 1 と、中装飾図柄 8 C 1 と、右装飾図柄 8 R 1 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 1 と中装飾図柄 8 C 1 と右装飾図柄 8 R 1 のそれぞれの図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「9 8 7 6 5 4 3 2 1」の順番に並んでいる。第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は、表示画面 7 a の相対的に下方に表示される左装飾図柄 8 L 2 と、中装飾図柄 8 C 2 と、右装飾図柄 8 R 2 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。左装飾図柄 8 L 2 と中装飾図柄 8 C 2 と右装飾図柄 8 R 2 のそれぞれの図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「9 8 7 6 5 4 3 2 1」の順番に並んでいる。

10

【0354】

第 1、2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、互いに独立している一方、1 つの同じ特別図柄の可変表示（特図変動）を表しており、対応する特別図柄の抽選結果がハズレの場合には、第 1、2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべてハズレの状態で確定停止する。一方、対応する特別図柄の抽選結果が当たりの場合には、第 1、2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの少なくとも 1 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの状態で確定停止する。ここでは、第 1、2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動開始タイミング、左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄の変動停止タイミングはすべて同時となっているが、第 1、2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R ごとに異なってもよい。図 6 1 (A) では、第 1、2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

20

【0355】

その後、第 1、2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R のそれぞれにおいて、左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順番に仮停止し、図 6 1 (B) に示すように、第 1、2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R がそれぞれの左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄が仮停止した状態になる。ここでは、第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 の左装飾図柄 8 L 1 が「3」で仮停止し、続いて、右装飾図柄 8 R 1 が「2」で仮停止する。その後、中装飾図柄 8 C 1 が「3」で仮停止する。これにより、左装飾図柄 8 L 1 と、中装飾図柄 8 C 1 と、右装飾図柄 8 R 1 が「3 3 2」のハズレ状態で横に並んだ状態になる。第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 の左装飾図柄 8 L 2 が「7」で仮停止し、続いて、右装飾図柄 8 R 2 が「7」で仮停止する。その後、中装飾図柄 8 C 2 が「6」で仮停止する。これにより、左装飾図柄 8 L 2 と、中装飾図柄 8 C 2 と、右装飾図柄 8 R 2 が「7 6 7」のハズレ状態で横に並んだ状態になる。

30

【0356】

その後、図 6 1 (C) ~ (K) に示すように、「3 3 2」のハズレ状態で横に並んだ状態の第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と、「7 6 7」のハズレ状態で横に並んだ状態の第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 とは、それぞれ、左中右装飾図柄が揃って表示画面 7 a の内側を移動する図柄移動演出が実行される。ここで「一組の装飾図柄がハズレの状態で並んだ状態で揃って移動する」とは、ハズレ状態の一組の装飾図柄のうちの左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の各図柄がハズレの状態で横に並んだ状態で、互いの相対的な位置関係を維持しつつ移動することを意味する。

40

【0357】

まず、図 6 1 (C) ~ (E) に示すように、それぞれハズレ状態で横に並んだ状態の第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 が 1 回目のスクロール移動をおこなう演出が実行される。具体的には、図 6 1 (C) に示すように、第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は上下に平行に並んだ状態で縮小されながら表示画面 7 a の右上隅に向かって移動し、そのまま表示画面 7 a の右上隅からフレームアウトする。その後、図 6 1 (D) に示すように、表示画面 7 a の左下隅から第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、

50

8 R 2 がフレームアウトしたときと同じ状態でフレームインし、フレームアウトしたときと同じ方向（右上方向）に移動する。第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は拡大されて元の大きさに戻りながら表示画面 7 a の中央に向かって移動する。その後、図 6 1（E）に示すように、表示画面 7 a の中央に到着した第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は一時的に移動を停止する。

【0358】

その後、図 6 1（F）～（H）に示すように、それぞれハズレ態様で横に並んだ状態の第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 が 2 回目のスクロール移動をおこなう演出が実行される。具体的には、図 6 1（F）に示すように、第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は上下に平行に並んだ状態で縮小されながら表示画面 7 a の右上隅に向かって移動し、そのまま表示画面 7 a の右上隅からフレームアウトする。その後、図 6 1（G）に示すように、表示画面 7 a の左下隅から第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 がフレームインし、フレームアウトしたときと同じ方向（右上方向）に移動する。ここでは、第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 はフレームアウトしたときと同じ内容の図柄「332」となっているが、第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 はフレームアウトしたきの図柄「767」と異なる図柄「222」になっている。すなわち、左装飾図柄 8 L 2 と、中装飾図柄 8 C 2 と、右装飾図柄 8 R 2 が「222」の当たり態様で横に並んだ状態に変わってフレームインする。第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は拡大されて元の大きさに戻りながら表示画面 7 a の中央に向かって移動する。その後、図 6 1（H）に示すように、表示画面 7 a の中央に到着した第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は一時的に移動を停止する。

【0359】

その後、図 6 1（I）～（K）に示すように、ハズレ態様で横に並んだ状態の第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と、ハズレ態様で横に並んだ状態の第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 と、が 3 回目のスクロール移動をおこなう演出が実行される。具体的には、図 6 1（I）に示すように、第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は上下に平行に並んだ状態で縮小されながら表示画面 7 a の右上隅に向かって移動し、そのまま表示画面 7 a の右上隅からフレームアウトする。その後、図 6 1（J）に示すように、表示画面 7 a の左下隅から第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 がフレームインし、フレームアウトしたときと同じ方向（右上方向）に移動する。ここでは、第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 はフレームアウトしたときと同じ内容の図柄「332」となっているが、第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 はフレームアウトしたきの図柄「222」と異なる図柄「777」になっている。すなわち、左装飾図柄 8 L 2 と、中装飾図柄 8 C 2 と、右装飾図柄 8 R 2 が「777」の当たり態様で横に並んだ状態に変わってフレームインする。第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は拡大されて元の大きさに戻りながら表示画面 7 a の中央に向かって移動する。その後、図 6 1（K）に示すように、表示画面 7 a の中央に到着した第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は同時に静止する。

【0360】

その後、図 6 1（L）に示すように、第 1 装飾図柄 8 L 1、8 C 1、8 R 1 は縮小されながら表示画面 7 a の右上隅に向かって移動し、そのまま表示画面 7 a の右上隅からフレームアウトする。その後、と第 2 装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 が確定停止する。これにより「777」当たりが報知される。

【0361】

〔はずれ態様図柄移動演出 C〕

図 6 2 は、はずれ態様図柄移動演出 C を説明するための図である。はずれ態様図柄移動

10

20

30

40

50

演出は、特図抽選結果（当否）を報知する一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図 6 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 が表示さる。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。

【0362】

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 ～ 3 つ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。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 のそれぞれの図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「9 8 7 6 5 4 3 2 1」の順番に並んでいる。図 6 2（A）では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ高速変動表示されている。高速変動とは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。

【0363】

図 6 2（B）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、高速変動の後、変動速度が減速し、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R がそれぞれ上から下に向かって減速変動表示されている。ここでの減速変動とは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、各図柄配列に含まれる各図柄が横一列に並んだ状態でそれぞれ上から下に向かって減速変動する。

【0364】

図 6 2（B）に示すように、表示画面 7 a に装飾図柄の第 1 列 8 L、8 C、8 R が「3 7 2」のハズレ態様で並んで上から下に向かって減速移動表示され、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。その後続く装飾図柄の第 2 列 8 L、8 C、8 R が「4 8 3」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。

【0365】

その後、図 6 2（C）に示すように、装飾図柄の第 3 列 8 L、8 C、8 R が「5 9 4」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示され、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。その後続く装飾図柄の第 4 列 8 L、8 C、8 R が「6 1 5」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。

【0366】

その後、図 6 2（D）に示すように、装飾図柄の第 4 列の「6 1 5」が表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。その後続く装飾図柄の第 5 列 8 L、8 C、8 R が「7 7 7」の当たり態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。

【0367】

その後、図 6 2（E）に示すように、装飾図柄の第 5 列の「7 7 7」が表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。その後続く装飾図柄の第 6 列 8 L、8 C、8 R が「8 2 6」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。

【0368】

その後、図 6 2（F）に示すように、装飾図柄の列と列との間隔が狭くなる演出が実行

される。装飾図柄の第6列の「826」が表示画面7aの下端からフレームアウトする。その後続く装飾図柄の第7列8L、8C、8Rが「666」の当たり態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第6列の「826」がフレームインしてから装飾図柄の第7列の「666」がフレームインするまでの間の時間が短くなり、装飾図柄の第6列の「826」と装飾図柄の第7列の「666」との間隔が狭くなる。さらに、その後続く装飾図柄の第8列8L、8C、8Rが「832」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第7列の「666」がフレームインしてから装飾図柄の第8列の「832」がフレームインするまでの間の時間が短くなり、装飾図柄の第7列の「666」と装飾図柄の第8列の「832」との間隔が狭くなる。これにより、表示画面7aに同時に3つの列8L、8C、8Rの装飾図柄が同時に視認可能となる。

10

【0369】

その後、図62(G)に示すように、装飾図柄の列と列との間隔が狭くなる演出が継続される。装飾図柄の第7列の「666」が表示画面7aの下端からフレームアウトする。その後続く装飾図柄の第8列の「832」が下に向かって減速移動表示される。さらに、その後続く装飾図柄の第9列8L、8C、8Rが「222」の当たり態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第8列の「832」がフレームインしてから装飾図柄の第9列の「222」がフレームインするまでの間の時間が短くなり、装飾図柄の第8列の「832」と装飾図柄の第9列の「222」との間隔が狭くなる。これにより、表示画面7aに同時に3つの列8L、8C、8Rの装飾図柄が同時に視認可能な状態が維持される。

20

【0370】

その後、図62(H)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの変動方向が変わる変動方向変化演出が実行される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動方向が反対方向になる。具体的には、装飾図柄8L、8C、8Rが下から上に向かって減速変動表示される。これにより、装飾図柄の第9列の「222」が表示画面7aの上端からフレームアウトする。また、装飾図柄の第8列の「832」は、上方向に移動した後、表示画面7aの上方で仮停止する。また、装飾図柄の第7列の「666」も上方向に移動した後、表示画面7aの中央で仮停止する。装飾図柄の第6列の「826」も上方に移動した後、表示画面7aの下方で仮停止する。

30

【0371】

その後、図62(I)～(K)に示すように、ハズレ態様の装飾図柄の第8列の「832」と、当たり態様の装飾図柄の第7列の「666」と、ハズレ態様の装飾図柄の第6列の「826」と、が横方向のスクロール移動演出をおこなう。具体的には、図62(I)に示すように、装飾図柄の第8列の「832」と、第7列の「666」と、第6列の「826」と、が揃って左方向に移動し、そのまま表示画面7aの左端からフレームアウトする。その後、図62(J)に示すように、装飾図柄の第8列と、第7列と、第6列が表示画面7aの右端から揃ってフレームインし、フレームアウトしたときと同じ方向(左方向)に移動する。ここでは、装飾図柄の第8列はフレームアウトしたときと同じ内容の図柄「832」であり、装飾図柄の第6列もフレームアウトしたときと同じ内容の図柄「826」となる。一方、装飾図柄の第7列はフレームアウトしたときの図柄「666」と異なる図柄「777」になっている。その後、図62(K)に示すように、表示画面7aの中央に到着した装飾図柄の第8列の「832」と、第7列の「777」と、第6列の「826」は移動を停止し仮停止する。

40

【0372】

その後、図62(L)に示すように、装飾図柄の第8列の「832」が上方向に移動してそのまま表示画面7aの上端からフレームアウトする。また、装飾図柄の第6列の「826」は下方向に移動してそのまま表示画面7aの下端からフレームアウトする。その後、装飾図柄の第7列の「777」は表示画面7aの中央で確定停止し、当たりを報知する。

50

【0373】

〔効果例〕

以下に、はずれ態様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、図60に示すように、一組の第1装飾図柄8L1、8C1、8R1がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する図柄移動演出を実行できる。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61、62も同様である。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図60に示すように、図柄移動演出では、一組の第1装飾図柄8L1、8C1、8R1がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出が複数回実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図61、62も同様である。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図60に示すように、図柄移動演出では、一組の第1装飾図柄8L1、8C1、8R1がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出の後、一組の第2装飾図柄8L2、8C2、8R2が当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する演出が実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図61、62も同様である。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図60に示すように、図柄移動演出では、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する第1装飾図柄8L1、8C1、8R1と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する第2装飾図柄8L2、8C2、8R2と、の両方が表示画面7aに表示され、図柄移動演出の後、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する第1装飾図柄8L1、8C1、8R1と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する第2装飾図柄8L2、8C2、8R2と、の両方が移動を停止した状態で表示画面7aに表示される図柄移動停止演出を実行できる。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61、62も同様である。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図60に示すように、図柄移動停止演出では、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する第1装飾図柄8L1、8C1、8R1と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する第2装飾図柄8L2、8C2、8R2と、の両方が同時に移動を停止させる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図61、62も同様である。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図60に示すように、図柄移動演出では、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄の移動方向と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄の移動方向と、は同じ方向である。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図61、62も同様である。

【0374】

〔変形例〕

以下に、はずれ態様図柄移動演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

はずれ態様図柄移動演出A～Cの演出は、適宜組み合わせてもよい。

【0375】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様 A 4-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当否を報知する一組の装飾図柄であり、
前記一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する図柄移動演出を実行可能な、

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、
前記図柄移動演出では、前記一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出が複数回実行される、

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、
前記図柄移動演出では、前記一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出の後、前記一組の装飾図柄が当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する演出が実行される、

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、

前記図柄移動演出では、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、の両方が前記表示手段に表示され、

前記図柄移動演出の後、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、の両方が移動を停止した状態で前記表示手段に表示される図柄移動停止演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-5]

態様 A 4-4 に記載の遊技機であって、

前記図柄移動停止演出では、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、の両方が同時に移動を停止させる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-6]

態様 A 4-3 から態様 A 4-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記図柄移動演出では、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄の移動方向と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄の移動方向と、は同じ方向である、

ことを特徴とする遊技機。

【0376】

以下に図 6 3 ～図 6 5 を用いて図柄数字差変化演出 A ～C について説明する。この図柄数字差変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、図柄数字差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 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。

【0377】

〔図柄数字差変化演出 A〕

図 6 3 は、図柄数字差変化演出 A を説明するための図である。図柄数字差変化演出は、特図抽選結果 (当否) を報知する一組の装飾図柄のうちの第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動した

後、数字の差が所定値から1ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図63(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが表示される。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。

【0378】

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。ここでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rのそれぞれの図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「987654321」の順番に並んでいる。

【0379】

図63(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは、高速変動の後、変動速度が減速し、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rがそれぞれ上から下に向かって減速変動表示されている。ここでの減速変動とは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。一方、高速変動とは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。

【0380】

左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、各図柄配列に含まれる各図柄が横一列に並んだ状態で揃って上から下に向かって減速変動する。このとき、横一列に並ぶ右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字の差が所定値(ここでは「2」)になる演出が実行される。所定値は任意の整数を設定することができる。

【0381】

表示画面7aに装飾図柄の第1列8L、8C、8Rが「424」のハズレ態様で並んで揃って上から下に向かって減速移動表示され、表示画面7aの下端からフレームアウトする。装飾図柄の第1列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字(「4」と「2」)の差が「2」(=所定値)となる。その後続く装飾図柄の第2列8L、8C、8Rが「535」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第2列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字(「5」と「3」)の差が「2」(=所定値)となる。

【0382】

その後、図63(B)に示すように、装飾図柄の第2列「535」に続く装飾図柄の第3列8L、8C、8Rが「636」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第3列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字(「6」と「3」)の差が「3」となる。すなわち、所定値から1ずれた値となる。ここでは、装飾図柄の第3列の中装飾図柄8Cが小さく表示される。これは、中装飾図柄8Cの本来の図柄配列「987654321」であれば「4」となるところ、異なる値「3」の図柄が配置されたことを示唆している。

【0383】

その後、図63(C)に示すように、装飾図柄の第3列「636」に続く装飾図柄の第4列8L、8C、8Rが「747」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第4列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字(「7」と「4」)の差が「3」となる。すなわち、所定値から1ずれた値となる。

【0384】

その後、図63(D)に示すように、装飾図柄の第4列「747」に続く装飾図柄の第5列8L、8C、8Rが「848」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第5列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字(「8」と「4」)の差が「4」となる。すなわち、所定値から2ずれた値となる。ここでは、装飾図柄の第5列の中装飾図柄8Cが小さく表示される。これは、中装飾図柄8Cの本来の図柄配列「987654321」であれば「5」となるところ、異なる値「4」の図柄が配置されたことを示唆している。

【0385】

その後、図63(E)に示すように、装飾図柄の第5列「848」に続く装飾図柄の第6列8L、8C、8Rが「959」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第6列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字(「9」と「5」)の差が「4」となる。すなわち、所定値から2ずれた値となる。

10

【0386】

その後、図63(F)に示すように、装飾図柄の第6列「959」に続く装飾図柄の第7列8L、8C、8Rが「151」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第7列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字(「1」と「5」)の差が「4」となる。すなわち、所定値から2ずれた値となる。ここでは、装飾図柄の第7列の中装飾図柄8Cが小さく表示される。これは、中装飾図柄8Cの本来の図柄配列「987654321」であれば「6」となるところ、異なる値「5」の図柄が配置されたことを示唆している。

20

【0387】

その後、図63(G)に示すように、装飾図柄の第7列「151」に続く装飾図柄の第8列8L、8C、8Rが「262」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第8列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字(「2」と「6」)の差が「4」となる。すなわち、所定値から2ずれた値となる。

【0388】

その後、図63(H)に示すように、装飾図柄の第8列「262」に続く装飾図柄の第9列8L、8C、8Rが「313」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第9列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字(「3」と「1」)の差が「2」となる。すなわち差が所定値に戻る。ここでは、装飾図柄の第9列の中装飾図柄8Cが小さく表示される。これは、中装飾図柄8Cの本来の図柄配列「987654321」であれば「7」となるところ、異なる値「1」の図柄が配置されたことを示唆している。

30

【0389】

その後、図63(I)に示すように、装飾図柄の第9列「313」に続く装飾図柄の第10列8L、8C、8Rが「424」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第10列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字(「4」と「2」)の差が「2」となる。すなわち差が所定値となる。

40

【0390】

その後、図63(J)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは、変動速度が上昇して高速変動表示される。ここでは、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されている。

【0391】

その後、図63(K)に示すように、高速変動の後、変動速度が減速し、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rがそれぞれ上から下に向かって減速変動表示される。減速変動表示されると、横一列に並ぶ右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字の差が「0」になる演出が実行される。言い換えれば、右装飾図柄8R

50

と中装飾図柄 8 C は図柄が表す数字が同じとなる。表示画面 7 a に装飾図柄の第 1 1 列 8 L、8 C、8 R が「5 5 5」の当たり態様で並んで揃って上から下に向かって減速移動表示され、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。装飾図柄の第 1 1 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「5」）の差が「0」となる。その後、続く装飾図柄の第 1 2 列 8 L、8 C、8 R が「6 6 6」の当たり態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 1 2 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「6」と「6」）の差が「0」となる。その後、装飾図柄の第 1 2 列「6 6 6」に続く装飾図柄の第 1 3 列 8 L、8 C、8 R が「7 7 7」の当たり態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。その後、装飾図柄の第 1 3 列「7 7 7」の前後の装飾図柄の列が上方と下方に移動して表示画面 7 a からフレームアウトする。その後、図 6 3（L）に示すように、その後、装飾図柄の第 1 3 列「7 7 7」だけが表示された状態となり、装飾図柄が確定停止する。これにより当たりが報知される。

10

【0392】

〔図柄数字差変化演出 B〕

図 6 4 は、図柄数字差変化演出 B を説明するための図である。図柄数字差変化演出は、特図抽選結果（当否）を報知する一組の装飾図柄のうちの第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動した後、数字の差が所定値から 1 ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図 6 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

【0393】

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 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。ここでは、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「9 8 7 6 5 4 3 2 1」の順番に並んでいる。一方、左装飾図柄 8 L の図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「9 7 5 3 1 8 6 4 2」の順番に並んでいる。

30

【0394】

図 6 4（A）では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、高速変動の後、変動速度が減速し、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R がそれぞれ上から下に向かって減速変動表示されている。ここでの減速変動とは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。一方、高速変動とは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。

40

【0395】

左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、各図柄配列に含まれる各図柄が横一列に並んだ状態で揃って上から下に向かって減速変動する。このとき、横一列に並ぶ右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字の差が所定値（ここでは「0」）になる演出が実行される。また、横一列に並ぶ中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字の差が横一列に並ぶ中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L の組合せごとに変化する演出が実行される。

【0396】

50

表示画面 7 a に装飾図柄の第 1 列 8 L、8 C、8 R が「4 4 4」の当たり態様で並んで揃って上から下に向かって減速移動表示され、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。装飾図柄の第 1 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「4」）の差が「0」（＝所定値）となる。また、装飾図柄の第 1 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「4」）の差が「0」となる。その後続く装飾図柄の第 2 列 8 L、8 C、8 R が「6 5 5」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 2 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「5」）の差が「0」（＝所定値）となる。また、装飾図柄の第 2 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「6」）の差が「1」となる。

10

【0 3 9 7】

その後、図 6 4（B）に示すように、装飾図柄の第 2 列「6 5 5」に続く装飾図柄の第 3 列 8 L、8 C、8 R が「8 5 6」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 3 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「6」と「5」）の差が「1」となる。すなわち、所定値から 1 ずれた値となる。ここでは、装飾図柄の第 3 列の中装飾図柄 8 C が小さく表示される。これは、中装飾図柄 8 C の本来の図柄配列「9 8 7 6 5 4 3 2 1」であれば「6」となるところ、異なる値「5」の図柄が配置されたことを示唆している。装飾図柄の第 3 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「8」）の差が「3」となる。

20

【0 3 9 8】

その後、図 6 4（C）に示すように、装飾図柄の第 3 列「8 5 6」に続く装飾図柄の第 4 列 8 L、8 C、8 R が「1 6 7」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 4 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「7」と「6」）の差が「1」となる。すなわち、所定値から 1 ずれた値となる。また、装飾図柄の第 4 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「6」と「1」）の差が「5」となる。

【0 3 9 9】

その後、図 6 4（D）に示すように、装飾図柄の第 4 列「1 6 7」に続く装飾図柄の第 5 列 8 L、8 C、8 R が「3 6 8」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 5 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「8」と「6」）の差が「2」となる。すなわち、所定値から 2 ずれた値となる。ここでは、装飾図柄の第 5 列の中装飾図柄 8 C が小さく表示される。これは、中装飾図柄 8 C の本来の図柄配列「9 8 7 6 5 4 3 2 1」であれば「7」となるところ、異なる値「6」の図柄が配置されたことを示唆している。装飾図柄の第 5 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「6」と「3」）の差が「3」となる。

30

【0 4 0 0】

その後、図 6 4（E）に示すように、装飾図柄の第 5 列「3 6 8」に続く装飾図柄の第 6 列 8 L、8 C、8 R が「5 7 9」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 6 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「9」と「7」）の差が「2」となる。すなわち、所定値から 2 ずれた値となる。また、装飾図柄の第 6 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「7」と「5」）の差が「2」となる。

40

【0 4 0 1】

その後、図 6 4（F）に示すように、装飾図柄の第 6 列「5 7 9」に続く装飾図柄の第 7 列 8 L、8 C、8 R が「7 3 1」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 7 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「1」と「3」）の差が「2」となる。すなわち、所定値から 2 ずれた値となる。ここでは、装飾図柄の第 7 列の中装飾図柄 8 C が小さく

50

表示される。これは、中装飾図柄 8 C の本来の図柄配列「9 8 7 6 5 4 3 2 1」であれば「8」となるところ、異なる値「3」の図柄が配置されたことを示唆している。装飾図柄の第 7 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「3」と「7」）の差が「4」となる。

【0 4 0 2】

その後、図 6 4（G）に示すように、装飾図柄の第 7 列「7 3 1」に続く装飾図柄の第 8 列 8 L、8 C、8 R が「9 4 2」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 8 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「2」と「4」）の差が「2」となる。すなわち、所定値から 2 ずれた値となる。また、装飾図柄の第 8 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「9」）の差が「5」となる。

10

【0 4 0 3】

その後、図 6 4（H）に示すように、装飾図柄の第 8 列「9 4 2」に続く装飾図柄の第 9 列 8 L、8 C、8 R が「2 3 3」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 9 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「3」と「3」）の差が「0」となる。すなわち差が所定値に戻る。ここでは、装飾図柄の第 9 列の中装飾図柄 8 C が小さく表示される。これは、中装飾図柄 8 C の本来の図柄配列「9 8 7 6 5 4 3 2 1」であれば「5」となるところ、異なる値「3」の図柄が配置されたことを示唆している。

【0 4 0 4】

20

その後、図 6 4（I）に示すように、装飾図柄の第 9 列「2 3 3」に続く装飾図柄の第 10 列 8 L、8 C、8 R が「4 4 4」の当たり態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 10 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「4」）の差が「0」となる。すなわち差が所定値となる。また、装飾図柄の第 10 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「4」）の差が「0」となる。

【0 4 0 5】

その後、図 6 4（J）に示すように、横一列に並ぶ右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字の差が「0」になる演出が実行される。言い換えれば、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C は図柄が表す数字が同じとなる。装飾図柄の第 10 列「4 4 4」に続く装飾図柄の第 11 列 8 L、8 C、8 R が「5 5 5」の当たり態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 11 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「5」）の差が「0」となる。また、装飾図柄の第 11 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「5」）の差が「0」となる。

30

【0 4 0 6】

その後、図 6 4（K）に示すように、装飾図柄の第 11 列「5 5 5」に続く装飾図柄の第 12 列 8 L、8 C、8 R が「6 6 6」の当たり態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 12 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「6」と「6」）の差が「0」となる。また、装飾図柄の第 11 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「6」と「6」）の差が「0」となる。

40

【0 4 0 7】

その後、装飾図柄の第 12 列「6 6 6」に続く装飾図柄の第 13 列 8 L、8 C、8 R が「7 7 7」の当たり態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。その後、装飾図柄の第 13 列「7 7 7」の前後の装飾図柄の列が上方と下方に移動して表示画面 7 a からフレームアウトする。その後、図 6 4（L）に示すように、その後、装飾図柄の第 13 列「7 7 7」だけが表示された状態となり、装飾図柄が確定停止する。これにより当たりが報知される。

【0 4 0 8】

50

〔図柄数字差変化演出 C〕

図 6 5 は、図柄数字差変化演出 C を説明するための図である。図柄数字差変化演出は、特図抽選結果（当否）を報知する一組の装飾図柄のうちの第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動した後、数字の差が所定値から 1 ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図 6 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 4 0 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 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。ここでは、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「9 8 7 6 5 4 3 2 1」の順番に並んでいる。一方、左装飾図柄 8 L の図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「9 7 5 3 1 8 6 4 2」の順番に並んでいる。

〔0 4 1 0〕

図 6 5（A）では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、高速変動の後、変動速度が減速し、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R がそれぞれ上から下に向かって減速変動表示されている。ここでの減速変動とは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。一方、高速変動とは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。

〔0 4 1 1〕

左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、各図柄配列に含まれる各図柄が横一列に並んだ状態で揃って上から下に向かって減速変動する。このとき、横一列に並ぶ右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字の差が所定値（ここでは「0」）になる演出が実行される。また、横一列に並ぶ中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字の差が横一列に並ぶ中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L の組合せごとに変化する演出が実行される。

〔0 4 1 2〕

表示画面 7 a に装飾図柄の第 1 列 8 L、8 C、8 R が「4 4 4」の当たり態様で並んで揃って上から下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 1 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「4」）の差が「0」（＝所定値）となる。また、装飾図柄の第 1 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「4」）の差が「0」となる。その後続く装飾図柄の第 2 列 8 L、8 C、8 R が「6 5 5」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 2 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「5」）の差が「0」（＝所定値）となる。また、装飾図柄の第 2 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「6」）の差が「1」となる。

〔0 4 1 3〕

その後、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が減速変動を継続している状態で、中装飾図柄 8 C だけが一時停止する中装飾図柄一次停止演出が実行される。これにより、図 6 5（A）に示すように、中装飾図柄 8 C として縦に並ぶ「4」と「5」が一時停止した状態で

、左装飾図柄 8 L として縦に並ぶ「4」「6」と、右装飾図柄 8 R として縦に並ぶ「4」「5」がそれぞれ下方向に移動する。これにより、図 65 (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 の組合せが 1 つずれ、装飾図柄の第 2 列 8 L、8 C、8 R が「645」のハズレ態様として横一列に並ぶ。また、左装飾図柄 8 L の「8」と右装飾図柄 8 R の「6」がフレームインし、一時停止していた中装飾図柄 8 C の「5」と横一列に並んで「856」のハズレ態様の装飾図柄の第 3 列となる。この状態で、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 の減速変動にあわせて移動を再開する。

【0414】

この中装飾図柄一時停止演出によって、装飾図柄の第 2 列「645」の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「4」）の差が「1」となる。すなわち、所定値から 1 ずれた値となる。また、装飾図柄の第 2 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「5」）の差が「1」となる。その後続く装飾図柄の第 3 列「856」の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「6」と「5」）の差が「1」となる。すなわち、所定値から 1 ずれた値となる。また、装飾図柄の第 3 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「8」）の差が「3」となる。

【0415】

その後、図 65 (C) に示すように、装飾図柄の第 3 列「856」に続く装飾図柄の第 4 列 8 L、8 C、8 R が「167」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 4 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「7」と「6」）の差が「1」となる。すなわち、所定値から 1 ずれた値となる。また、装飾図柄の第 4 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「6」と「1」）の差が「5」となる。

【0416】

その後、再度、中装飾図柄一次停止演出が実行される。中装飾図柄 8 C として縦に並ぶ「5」と「6」が一時停止した状態で、左装飾図柄 8 L として縦に並ぶ「8」「1」と、右装飾図柄 8 R として縦に並ぶ「6」「7」がそれぞれ下方向に移動する。これにより、図 65 (D) 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 の組合せが 1 つずれ、装飾図柄の第 4 列 8 L、8 C、8 R が「157」のハズレ態様として横一列に並ぶ。また、左装飾図柄 8 L の「3」と右装飾図柄 8 R の「8」がフレームインし、一時停止していた中装飾図柄 8 C の「6」と横一列に並んで「368」のハズレ態様の装飾図柄の第 5 列となる。この状態で、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 の減速変動にあわせて移動を再開する。

【0417】

この中装飾図柄一時停止演出によって、装飾図柄の第 4 列「157」の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「7」と「5」）の差が「2」となる。すなわち、所定値から 2 ずれた値となる。また、装飾図柄の第 4 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「1」）の差が「4」となる。その後続く装飾図柄の第 5 列「368」の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「8」と「6」）の差が「2」となる。すなわち、所定値から 2 ずれた値となる。また、装飾図柄の第 5 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「6」と「3」）の差が「3」となる。

【0418】

その後、図 65 (E) に示すように、装飾図柄の第 5 列「368」に続く装飾図柄の第 6 列 8 L、8 C、8 R が「579」のハズレ態様で並んで表示画面 7 a の上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第 6 列の右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C のそれぞれの図柄が表す数字（「9」と「7」）の差が「2」となる。すなわち、所定値から 2 ずれた値となる。また、装飾図柄の第 6 列の中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L のそれぞれの図柄が表す数字（「7」と「5」）の差が「2」となる。

【0419】

その後、図65（F）に示すように、装飾図柄の第6列「579」に続く装飾図柄の第7列8L、8C、8Rが「731」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第7列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字（「1」と「3」）の差が「2」となる。すなわち、所定値から2ずれた値となる。装飾図柄の第7列の中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lのそれぞれの図柄が表す数字（「3」と「7」）の差が「4」となる。

【0420】

その後、図65（G）に示すように、装飾図柄の第7列「731」に続く装飾図柄の第8列8L、8C、8Rが「942」のハズレ態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第8列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字（「2」と「4」）の差が「2」となる。すなわち、所定値から2ずれた値となる。また、装飾図柄の第8列の中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lのそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「9」）の差が「5」となる。

10

【0421】

その後、再度、中装飾図柄一次停止演出が実行される。中装飾図柄8Cとして縦に並ぶ「3」と「4」が一時停止した状態で、左装飾図柄8Lとして縦に並ぶ「7」「9」と、右装飾図柄8Rとして縦に並ぶ「1」「2」がそれぞれ下方向に移動する。これにより、図65（H）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの組合せが1つずれ、装飾図柄の第8列8L、8C、8Rが「932」のハズレ態様として横一列に並ぶ。また、左装飾図柄8Lの「2」と右装飾図柄8Rの「3」がフレームインし、一時停止していた中装飾図柄8Cの「4」と横一列に並んで「243」のハズレ態様の装飾図柄の第9列となる。

20

【0422】

この中装飾図柄一時停止演出によって、装飾図柄の第8列「932」の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字（「2」と「3」）の差が「1」となる。すなわち、所定値から1ずれた値となる。また、装飾図柄の第8列の中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lのそれぞれの図柄が表す数字（「3」と「9」）の差が「6」となる。その後、続く装飾図柄の第9列「243」の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字（「3」と「4」）の差が「1」となる。すなわち、所定値から1ずれた値となる。また、装飾図柄の第9列の中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lのそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「2」）の差が「2」となる。

30

【0423】

ここでは、中装飾図柄一次停止演出が継続する。中装飾図柄8Cとして縦に並ぶ「3」と「4」が一時停止を維持した状態で、左装飾図柄8Lとして縦に並ぶ「9」「2」と、右装飾図柄8Rとして縦に並ぶ「2」「3」がそれぞれ下方向に移動する。これにより、図65（I）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの組合せが2つずれ、装飾図柄の第9列8L、8C、8Rが「233」のハズレ態様として横一列に並ぶ。また、左装飾図柄8Lの「4」と右装飾図柄8Rの「4」がフレームインし、一時停止していた中装飾図柄8Cの「4」と横一列に並んで「444」の当たり態様の装飾図柄の第10列となる。

40

【0424】

この中装飾図柄一時停止演出によって、装飾図柄の第9列「233」の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字（「3」と「3」）の差が「0」となる。すなわち、所定値に戻る。また、装飾図柄の第9列の中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lのそれぞれの図柄が表す数字（「3」と「2」）の差が「1」となる。その後、続く装飾図柄の第10列「444」の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「4」）の差が「0」となる。すなわち、所定値に戻る。また、装飾図柄の第10列の中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lのそれぞれの図柄が表す数字（「4」と「4」）の差が「0」となる。

50

【0425】

その後、図65（J）に示すように、横一列に並ぶ右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字の差が「0」になる演出が実行される。言い換えれば、右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cは図柄が表す数字が同じとなる。装飾図柄の第10列「444」に続く装飾図柄の第11列8L、8C、8Rが「555」の当たり態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第11列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「5」）の差が「0」となる。また、装飾図柄の第11列の中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lのそれぞれの図柄が表す数字（「5」と「5」）の差が「0」となる。

【0426】

その後、図65（K）に示すように、装飾図柄の第11列「555」に続く装飾図柄の第12列8L、8C、8Rが「666」の当たり態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第12列の右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cのそれぞれの図柄が表す数字（「6」と「6」）の差が「0」となる。また、装飾図柄の第11列の中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lのそれぞれの図柄が表す数字（「6」と「6」）の差が「0」となる。

【0427】

その後、装飾図柄の第12列「666」に続く装飾図柄の第13列8L、8C、8Rが「777」の当たり態様で並んで表示画面7aの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。その後、装飾図柄の第13列「777」の前後の装飾図柄の列が上方と下方に移動して表示画面7aからフレームアウトする。その後、図65（L）に示すように、その後、装飾図柄の第13列「777」だけが表示された状態となり、装飾図柄が確定停止する。これにより当たりが報知される。

【0428】

〔効果例〕

以下に、図柄数字差変化演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図63～65に示すように、一組の装飾図柄のうちの右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cが、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動する第1の演出と、第1の演出の後、右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cが、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値から1ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する第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。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図63～65に示すように、第2の演出の後、右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cが、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値から2ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する第3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。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図63～65に示すように、第3の演出の後、右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cが、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動する第4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。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図63～65に示すように、第1の演出では、右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cが、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動する演出が複数回実行され、右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cが並んだ状態で揃って移動するたびに、右装飾図柄8Rが表す数字と、中装飾図柄8Cが表す数字

10

20

30

40

50

は変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 4 ～ 6 5 に示すように、第 1 の演出では、一組の装飾図柄のうちの右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L とが並んだ状態で揃って移動する演出が複数回実行され、中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L が並んだ状態で揃って移動するたびに、中装飾図柄 8 C が表す数字と、左装飾図柄 8 L が表す数字との差は変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 3 ～ 6 5 に示すように、第 4 の演出の後、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L が同じ数字で並んだ状態で揃って移動する第 5 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。

〔0 4 2 9〕

〔変形例〕

以下に、図柄数字差変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図柄数字差変化演出 A ～ C において、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C の差が所定値になるものとして説明した。しかし、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C の差が所定値になる態様であってもよいし、右装飾図柄 8 R と左装飾図柄 8 L の差が所定値になる態様であってもよい。

〔0 4 3 0〕

〔変形例 2〕

図柄数字差変化演出 A ～ C において、説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

〔0 4 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 A 5 - 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、当否を報知する一組の装飾図柄であり、

前記一組の装飾図柄のうちの第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動する第 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 2 の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が前記所定値から 1 ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する第 2 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 5 - 2〕

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が前記所定値から 2 ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する第 3 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 5 - 3〕

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出の後、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が前記所定値となるように並んだ状態で揃って移動する第 4 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 5 - 4〕

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が前記所定値となるように並んだ状態で揃って移動する演出が複数回実行され、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄が並んだ状態で揃って移動するたびに、前記第 1 の装飾図柄が表す数字と、前記第 2 の装飾図柄が表す数字は変化する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 5-5]

請求項 1 から請求項 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記一組の装飾図柄のうちの前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄と第 3 の装飾図柄とが並んだ状態で揃って移動する演出が複数回実行され、前記第 2 の装飾図柄と前記第 3 の装飾図柄が並んだ状態で揃って移動するたびに、前記第 2 の装飾図柄が表す数字と、前記第 3 の装飾図柄が表す数字との差は変化する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 5-6]

請求項 3 に記載の遊技機であって、

前記第 4 の演出の後、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄と前記第 3 の装飾図柄が同じ数字で並んだ状態で揃って移動する第 5 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0432】

以下に図 66～図 68 を用いて演出図柄重畳演出 A～F について説明する。この演出図柄重畳演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動開始コマンドを解析し、演出図柄重畳演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。

【0433】

図 66 は、演出図柄重畳演出 A および演出図柄重畳演出 B を説明するための図である。

〔演出図柄重畳演出 A〕

演出図柄重畳演出 A において、演出図柄 8L、8C、8R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8L、8C、8R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8L、8C、8R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0434】

図 66 (A)～(F) は、演出図柄重畳演出 A を説明するための図である。

まず、図 66 (A) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄 8L の移動速度が遅くなり、その後、左演出図柄 8L が停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8L のうちの「6」図柄が表示画面 7a の上下方向の中央に停止している様子を示している。中演出図柄 8C、および、右演出図柄 8R は高速で変動している。

【0435】

次に、図 66 (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、右演出図柄 8R の移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄 8R が停止する演出である。ここでは右演出図柄 8R の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7a の中央に差し掛かる直前の様子を示している。このとき、左演出図柄 8L の「6」図柄、および、右演出図柄 8R の「6」図柄が拡大表示されている。これにより、「6」図柄でリーチ態様が形成されるのではないかという期待を遊技者に与える可能性が高い。

【0436】

次に、図 66 (C) に示すように、暗転演出が実行される。暗転演出は、表示画面 7a の全体が暗転する演出である。暗転演出によって、演出図柄は全く見えない視認困難な状態となる。

【0437】

次に、図66(D)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rのうちの「6」図柄が、右図柄停止演出時よりもさらに拡大表示されており、左右の演出図柄8L、8Rの「6」図柄は、下方に位置する「5」図柄と上方に位置する「7」図柄に重なって表示されている。また、「6」図柄の一部が表示画面7aからフレームアウトしている。さらにまた、中演出図柄8Cが視認できる程度に中演出図柄8Cの移動速度が遅くなっている。

【0438】

次に、図66(E)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、中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面7aの中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左右の演出図柄8L、8Rは、拡大されていた「6」図柄が元の大きさに戻ることに伴って「6」図柄以外の図柄である「5」図柄および「7」図柄は非表示となる。もちろん、「5」図柄および「7」図柄を、半透明などの目立たない表示としてもよい。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が中央を通り越して「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであったものとして説明を続ける。

【0439】

次に、図66(F)に示すように、確定停止演出(大当たり)が実行される。確定停止演出(大当たり)は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「6」図柄で確定停止している。これにより、大当たりとなったことが分かり易く報知される。

【0440】

〔演出図柄重畳演出B〕

演出図柄重畳演出Bにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方向へ移動するように変動表示される。左の演出図柄8Lと、中右の演出図柄8C、8Rの図柄の配列は反対になっている。左の演出図柄8Lが変動表示されると「7」図柄→「6」図柄→「5」図柄→「4」図柄→「3」図柄→「2」図柄→「1」図柄→「7」図柄→・・・という具合に降順に図柄が表示される。一方、中右の演出図柄8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0441】

図66(G)～(L)は、演出図柄重畳演出Bを説明するための図である。

まず、図66(G)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄8Lの移動速度が遅くなり、その後、左演出図柄8Lが停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lのうちの「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に停止している様子を示している。中演出図柄8C、および、右演出図柄8Rは高速で変動している。

【0442】

次に、図66(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、右演出図柄8Rの移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄8Rが停止する演出である。ここでは右演出図柄8Rの移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面7aの中央に差し掛かる直前の様子を示している。このとき、左演出図柄8Lの「6」図柄、および、右演出図柄8Rの「6」図柄が拡大表示されている。これにより、「6」図柄でリーチ態様が形成されるのではないかという期待を遊技者に与える可能性が高い。このとき、「6」図柄が表示画面7aからフレームアウトするように表示してもよい。

【0443】

次に、図66(I)に示すように、暗転演出が実行される。暗転演出は、表示画面7aの全体が暗転する演出である。暗転演出によって、演出図柄は全く見えない視認困難な状

10

20

30

40

50

態となる。

【0444】

次に、図66（J）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rのうちの「6」図柄が、右図柄停止演出時よりもさらに拡大表示されており、左演出図柄8Lの「6」図柄は下方に位置する「7」図柄と上方に位置する「5」図柄に重なって表示され、右演出図柄8Rの「6」図柄は下方に位置する「5」図柄と上方に位置する「7」図柄に重なって表示されている。また、中演出図柄8Cが視認できる程度に中演出図柄8Cの移動速度が遅くなっており、左右の演出図柄8L、8Rの「6」図柄の一部が中演出図柄8Cに重なっている。

10

【0445】

次に、図66（K）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、中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面7aの中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、「5」図柄および「7」図柄を、半透明などの目立たない表示としてもよい。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が中央を通り越して「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであったものとして説明を続ける。

【0446】

次に、図66（L）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rの中央に「6」図柄が確定停止している。これにより、大当たりとなったことが分かり易く報知される。

20

【0447】

図67は、演出図柄重畳演出Cおよび演出図柄重畳演出Dを説明するための図である。

〔演出図柄重畳演出C〕

演出図柄重畳演出Cにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8L、8C、8Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8L、8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

30

【0448】

図67（A）～（F）は、演出図柄重畳演出Cを説明するための図である。

まず、図67（A）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄8Lの移動速度が遅くなり、その後、左演出図柄8Lが停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lのうちの「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に停止している様子を示している。中演出図柄8C、および、右演出図柄8Rは高速で変動している。

【0449】

次に、図67（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、右演出図柄8Rの移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄8Rが停止する演出である。ここでは右演出図柄8Rの移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面7aの中央に差し掛かる直前の様子を示している。

40

【0450】

次に、図67（C）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、複数の所定画像を表示する演出である。ここでは、複数のスマイル画像SGが表示画面7aを埋め尽くすように表示されている。これにより、表示画面7aの演出図柄8L、8C、8Rは視認困難な状態となる。なお、複数のスマイル画像SGは大きさが同じ画像となっているが、スマイル画像SGの中に大きさが異なるものを含めるようにしてもよい。また、一種類のスマイル画像SGを用いているが、2種類以上の画像を用いてもよい。さらにま

50

た、スマイル画像 S G を移動表示するようにし、画像が群をなして移動するような演出を行うようにしてもよい。

【0451】

スマイル画像 S G の表示が消えることで演出図柄 8 L、8 C、8 R が視認可能となると、図 67 (D) に示すように、図柄間隔縮小演出が実行される。図柄間隔縮小演出は、左右の演出図柄 8 L、8 R の列方向の間隔が狭くなり、左右の演出図柄 8 L、8 R が列方向に重なる演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R として「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄、および、「8」図柄が重なっている様子を示している。ここでは「7」図柄がリーチ図柄になったものとして説明を続ける。

【0452】

次に、図 67 (E) 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、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左右の演出図柄 8 L、8 R は、リーチ図柄である「7」図柄以外の図柄である「5」図柄、「6」図柄および「8」図柄は非表示となる。もちろん、「5」図柄、「6」図柄および「8」図柄を、半透明などの目立たない表示としてもよい。大当たりであれば、「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「7」図柄が中央を通り越して「8」図柄が停止する。ここでは大当たりであったものとして説明を続ける。

【0453】

次に、図 67 (F) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、大当たりとなったことが分かり易く報知される。

【0454】

〔演出図柄重畳演出 D〕

演出図柄重畳演出 D において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0455】

図 67 (G) ～ (L) は、演出図柄重畳演出 D を説明するための図である。

まず、図 67 (G) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄 8 L の移動速度が遅くなり、その後、左演出図柄 8 L が停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L のうちの「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に停止している様子を示している。中演出図柄 8 C、および、右演出図柄 8 R は高速で変動している。

【0456】

次に、図 67 (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、右演出図柄 8 R の移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄 8 R が停止する演出である。ここでは右演出図柄 8 R の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に差し掛かる直前の様子を示している。

【0457】

次に、図 67 (I) 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、複数の所定画像を表示する演出である。ここでは、複数のスマイル画像 S G が表示画面 7 a を埋め尽くすように表示されている。これにより、表示画面 7 a の演出図柄 8 L、8 C、8 R は視認困難な状態となる。なお、複数のスマイル画像 S G は大きさが同じ画像となっているが、スマイル画像 S G の中に大きさが異なるものを含めるようにしてもよい。また、一種類のスマイル画像 S G を用いているが、2 種類以上の画像を用いてもよい。さらにま

10

20

30

40

50

た、スマイル画像 S G を移動表示するようにし、画像が群をなして移動するような演出を行うようにしてもよい。

【0458】

スマイル画像 S G の表示が消えることで演出図柄 8 L、8 C、8 R が視認可能となると、図 67 (J) に示すように、図柄間隔縮小演出が実行される。図柄間隔縮小演出は、中演出図柄 8 C の列方向の間隔が狭くなり、中演出図柄 8 C が列方向に重なる演出である。ここでは、中演出図柄 8 C として「3」図柄、「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が重なっている様子を示している。なお、リーチ図柄は「6」図柄となっており、左右の演出図柄 8 L、8 R において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。なお、「6」図柄以外の図柄を半透明の表示としてもよい。

10

【0459】

次に、図 67 (K) 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、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄が重なっており、一番手前の「5」図柄が最初に消える。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄も消えて「7」図柄が停止する。ここでは、大当たりであったものとして説明を続ける。

【0460】

次に、図 67 (L) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の中央に「6」図柄が確定停止している。これにより、大当たりとなったことが分かり易く報知される。

20

【0461】

図 68 は、演出図柄重畳演出 E および演出図柄重畳演出 F を説明するための図である。

〔演出図柄重畳演出 E〕

演出図柄重畳演出 E において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0462】

30

図 68 (A) ~ (F) は、演出図柄重畳演出 E を説明するための図である。

まず、図 68 (A) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄 8 L の移動速度が遅くなり、その後、左演出図柄 8 L が停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L のうちの「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に停止している様子を示している。中演出図柄 8 C、および、右演出図柄 8 R は高速で変動している。

【0463】

次に、図 68 (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、右演出図柄 8 R の移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄 8 R が停止する演出である。ここでは右演出図柄 8 R の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に差し掛かる直前の様子を示している。

40

【0464】

次に、図 68 (C) 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、複数の所定画像を表示する演出である。ここでは、複数のスマイル画像 S G が表示画面 7 a を埋め尽くすように表示されている。これにより、表示画面 7 a の演出図柄 8 L、8 C、8 R は視認困難な状態となる。なお、複数のスマイル画像 S G は大きさが同じ画像となっているが、スマイル画像 S G の中に大きさが異なるものを含めるようにしてもよい。また、一種類のスマイル画像 S G を用いているが、2 種類以上の画像を用いてもよい。さらにまた、スマイル画像 S G を移動表示するようにし、画像が群をなして移動するような演出を行うようにしてもよい。

50

【0465】

スマイル画像SGの表示が消えることで演出図柄8L、8C、8Rが視認可能となると、図68(D)に示すように、図柄間隔縮小演出が実行される。図柄間隔縮小演出は、左右の演出図柄8L、8Rの列方向の間隔が狭くなり、左右の演出図柄8L、8Rが列方向に重なる演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rとして「6」図柄および「7」図柄が重なっている様子を示している。このように2つの演出図柄を重ねることでどちらの演出図柄でリーチが形成されるのかという期待を遊技者に与えることができる。ここでは「7」図柄がリーチ図柄になったものとして説明を続ける。

【0466】

次に、図68(E)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、中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面7aの中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左右の演出図柄8L、8Rは、リーチ図柄である「7」図柄以外の図柄である「6」図柄は非表示となる。もちろん、「6」図柄を半透明などの目立たない表示としてもよい。大当たりであれば、「7」図柄が表示画面7aの中央に停止し、ハズレであれば、「7」図柄が中央を通り越して「8」図柄が停止する。ここでは大当たりであったものとして説明を続ける。

【0467】

次に、図68(F)に示すように、確定停止演出(大当たり)が実行される。確定停止演出(大当たり)は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、大当たりとなったことが分かり易く報知される。

【0468】

〔演出図柄重畳演出F〕

演出図柄重畳演出Fにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8L、8C、8Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8L、8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0469】

図68(G)～(L)は、演出図柄重畳演出Fを説明するための図である。

まず、図68(G)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄8Lの移動速度が遅くなり、その後、左演出図柄8Lが停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lのうちの「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に停止している様子を示している。中演出図柄8C、および、右演出図柄8Rは高速で変動している。

【0470】

次に、図68(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、右演出図柄8Rの移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄8Rが停止する演出である。ここでは右演出図柄8Rの移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面7aの中央に差し掛かる直前の様子を示している。

【0471】

次に、図68(I)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、複数の所定画像を表示する演出である。ここでは、複数のスマイル画像SGが表示画面7aを埋め尽くすように表示されている。これにより、表示画面7aの演出図柄8L、8C、8Rは視認困難な状態となる。なお、複数のスマイル画像SGは大きさが同じ画像となっているが、スマイル画像SGの中に大きさが異なるものを含めるようにしてもよい。また、一種類のスマイル画像SGを用いているが、2種類以上の画像を用いてもよい。さらにまた、スマイル画像SGを移動表示するようにし、画像が群をなして移動するような演出を行うようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0472】

スマイル画像SGの表示が消えることで演出図柄8L、8C、8Rが視認可能となると、図68(J)に示すように、図柄間隔縮小演出が実行される。図柄間隔縮小演出は、中演出図柄8Cの列方向の間隔が狭くなり、中演出図柄8Cが列方向に重なる演出である。ここでは、中演出図柄8Cとして「6」図柄および「7」図柄が重なっている様子を示している。なお、リーチ図柄は「6」図柄となっており、左右の演出図柄8L、8Rにおいて「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。なお、「6」図柄以外の図柄を半透明の表示としてもよい。

【0473】

次に、図68(K)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、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは、停止対象となる「6」図柄と「7」図柄とが拡大表示された後、どちらかの図柄が停止する。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面7aに残り、ハズレであれば、「7」図柄が表示画面7aに残る。ここでは、大当たりであったものとして説明を続ける。

10

【0474】

次に、図68(L)に示すように、確定停止演出(大当たり)が実行される。確定停止演出(大当たり)は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rの中央に「6」図柄が確定停止している。これにより、大当たりとなったことが分かり易く報知される。

【0475】

20

[効果例]

以下に、演出図柄重畳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、複数の図柄列で変動表示を行い、特定の図柄列において前後に並ぶ図柄が重ならない第1状態(図66(B)(H)、図67(B)(H)、図68(B)(H))から前後に並ぶ図柄が重なる第2状態(図66(D)(J)、図67(D)(J)、図68(D)(J))とする図柄重畳演出を実行する。この構成によれば、図柄の変動表示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91が「演出実行手段」に相当する。

【0476】

30

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図柄が重ならない第1状態から図柄が重なる第2状態となる途中で、特定の図柄列を視認困難な第3状態とする(図66(C)(I)、図67(C)(I)、図68(C)(I))。この構成によれば、視認困難な状態にすることにより、その後の演出図柄がどのように表示されるかという期待を遊技者に与えることができる、遊技の興趣を向上させることができる。

【0477】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、特定の図柄列に重なるスマイル画像SGを表示することで特定の図柄列を視認困難な第3状態とする(図67(C)(I)、図68(C)(I))。この構成によれば、スマイル画像SGを表示することで視認困難な状態にすることにより、その後の演出図柄がどのように表示されるかという期待を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0478】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、特定の図柄列を構成する少なくとも一つの図柄を拡大表示することで図柄重畳演出を実行する(図66(D)(J)、図68(K))。この構成によれば、少なくとも一つの図柄が拡大されて図柄が重なるため、図柄の変動表示が一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0479】

50

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図柄重畳演出において、拡大表示した図柄の一部を表示画面 7 a からフレームアウトさせる（図 6 6（D））。この構成によれば、少なくとも一つの図柄が拡大されて図柄が重なるとともに拡大された図柄の一部がフレームアウトするため、図柄の変動表示が一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0480】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特定の図柄列を構成する図柄が停止表示されている状態において図柄重畳演出を実行する（図 6 6（D）（J）、図 6 7（D）、図 6 8（D））。この構成によれば、停止表示された図柄の位置関係などが変化することとなり、図柄の変動表示が一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0481】

〔効果 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図柄重畳演出において、拡大された左右の演出図柄 8 L、8 R である「6」図柄が、隣の図柄列を構成する中演出図柄 8 C に重なって表示される（図 6 6（J））。この構成によれば、拡大された図柄が隣の図柄列を構成する図柄に重なるため、図柄の変動表示が一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0482】

〔効果 8〕

上記実施形態の遊技機 1 では、複数の図柄列の変動表示が終了する前に、特定の図柄列において前後に並ぶ図柄が重なる第 2 状態から前後に並ぶ図柄が重ならない第 1 状態へ戻す（図 6 6（E）（K）、図 6 7（E）（L）、図 6 8（E）（L））。この構成によれば、変動表示中において図柄重畳演出が実行されるため、図柄の変動表示が一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0483】

〔変形例〕

以下に、演出図柄重畳演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、複数の図柄列のすべてを視認困難とするような演出を行っていた。これに対し、左演出図柄 8 L で構成される左図柄列、中演出図柄 8 C で構成される中図柄列、および、右演出図柄 8 R で構成される右図柄列のうちの一つ又は二つを視認困難とするような演出を行うようにしてもよい。

30

【0484】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、複数の図柄列のすべてを視認困難とするような演出を行っていた。これに対し、このような視認困難とする演出を行わない構成としてもよい。具体的には、図 6 6（C）（I）、図 6 7（C）（I）、図 6 8（C）（I）の演出を省略してもよい。

【0485】

〔変形例 3〕

上記実施形態では「6」図柄だけを拡大表示していたが（図 6 6（D）（J））、複数の図柄を拡大表示するようにしてもよい。このとき、例えば「6」図柄と「7」図柄とを拡大表示し、ダブルリーチが形成されるような演出を行うようにしてもよい。

40

【0486】

〔変形例 4〕

上記実施形態では暗転演出を行っているが（図 6 6（C）（I））、完全な暗転でなく塗りつぶし表示としてもよい。

【0487】

〔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 6－1〕

遊技機であって、

複数の図柄列で変動表示を行い、特定の図柄列において前後に並ぶ図柄が重ならない第 1 状態から前後に並ぶ図柄が重なる第 2 状態とする図柄重畳演出を実行可能な演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【0488】

〔態様 A 6－2〕

態様 A 6－1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記図柄重畳演出において、前記第 1 状態から前記第 2 状態となる途中で、前記特定の図柄列を視認困難な第 3 状態とする、

ことを特徴とする遊技機。

【0489】

〔態様 A 6－3〕

態様 A 6－2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定の図柄列に重なる特定画像を表示することで前記第 3 状態とする、

ことを特徴とする遊技機。

【0490】

〔態様 A 6－4〕

態様 A 6－1 から態様 A 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、前記特定の図柄列を構成する少なくとも一つの図柄を拡大表示することで前記図柄重畳演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0491】

〔態様 A 6－5〕

態様 A 6－4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記図柄重畳演出において、前記拡大表示した前記図柄の一部を表示画面からフレームアウトさせる、

ことを特徴とする遊技機。

【0492】

〔態様 A 6－6〕

態様 A 6－1 から態様 A 6－5 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、前記特定の図柄列を構成する図柄が停止表示されている状態において前記図柄重畳演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0493】

〔態様 A 6－7〕

態様 A 6－1 から態様 A 6－6 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、前記図柄重畳演出において前記第 2 状態にある図柄を、前記特定の図柄列の隣の図柄列を構成する図柄に重ねて表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【0494】

〔態様 A 6－8〕

態様 A 6－1 から態様 A 6－7 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、前記複数の図柄列の変動表示が終了する前に、前記第 2 状態にある図柄を前記第 1 状態へ戻す、

ことを特徴とする遊技機。

【0495】

以下に図 6 9 ～図 7 1 を用いて演出図柄変化演出 A ～ F について説明する。この演出図柄変化演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動開始コマンドを解析し、演出図柄変化演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【0 4 9 6】

図 6 9 は、演出図柄変化演出 A および演出図柄変化演出 B を説明するための図である。

〔演出図柄変化演出 A〕

演出図柄変化演出 A において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0 4 9 7】

図 6 9 (A) ～ (F) は、演出図柄変化演出 A を説明するための図である。

まず、図 6 9 (A) に示すように、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、複数列で変動表示される演出図柄がすべて停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「6」図柄で停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で停止し、右演出図柄 8 R が「4」図柄で停止した様子を示した。つまり、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレ態様で停止している。

【0 4 9 8】

次に、図 6 9 (B) に示すように、右図柄拡大演出（前期）が実行される。右図柄拡大演出は、右演出図柄が拡大される演出である。ここでは、右演出図柄 8 R である「4」図柄が拡大されている様子を示した。

【0 4 9 9】

次に、図 6 9 (C) に示すように、右図柄拡大演出（後期）が実行される。ここでは、右演出図柄 8 R の「4」図柄が、「4」であることが認識できない程度まで拡大されている。そして、「4」図柄の一部が中演出図柄 8 C の「5」図柄に重なっている。なお、中演出図柄 8 C の「5」図柄および左演出図柄 8 L の「6」図柄は認識可能な状態となっているが、「4」図柄の一部が表示画面 7 a 全体を覆うまで「4」図柄を拡大表示させ、中演出図柄 8 C の「5」図柄および左演出図柄 8 L の「6」図柄を覆い隠すような表示を行ってもよい。

【0 5 0 0】

次に、図 6 9 (D) に示すように、右図柄変化演出が実行される。右図柄変化演出は、右演出図柄が拡大前の演出図柄とは別の演出図柄になる演出である。ここでは、右演出図柄 8 R が「6」図柄となっている。「6」図柄となるタイミングは特に限定されないが、拡大表示によって図柄が認識困難となった後、図柄が縮小されて視認容易となる前に「6」図柄とすることが考えられる。右演出図柄 8 R の「6」図柄は、徐々に縮小されていく。このとき、停止していた中演出図柄 8 C が再び変動を始める。

【0 5 0 1】

次に、図 6 9 (E) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L の「6」図柄と、縮小された右演出図柄 8 R の「6」図柄とでリーチ態様が形成されている。また、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C の「6」図柄が表示画面 7 a の中央に差し掛かっている。大当たりであれば、中演出図柄 8 C の「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、中演出図柄 8 C の「6」図柄が表示画面 7 a の中央で停止せず、「7」図柄が表示画面 7 a の中央で停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0 5 0 2】

次に、図 6 9 (F) に示すように確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演

10

20

30

40

50

出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で確定停止している。

【0503】

〔演出図柄変化演出 B〕

演出図柄変化演出 B において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0504】

図 69（G）～（L）は、演出図柄変化演出 B を説明するための図である。

まず、図 69（G）に示すように、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、複数列で変動表示される演出図柄がすべて停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「6」図柄で停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で停止し、右演出図柄 8 R が「6」図柄で停止した様子を示した。つまり、演出図柄 8 L、8 C、8 R がリーチハズレの態様で停止している。

【0505】

次に、図 69（H）に示すように、中図柄拡大演出（前期）が実行される。中図柄拡大演出は、中演出図柄が拡大される演出である。ここでは、中演出図柄 8 C である「5」図柄が拡大されている様子を示した。

【0506】

次に、図 69（I）に示すように、中図柄拡大演出（後期）が実行される。ここでは、中演出図柄 8 C の「5」図柄が、「5」であることが認識できない程度まで拡大されている。そして、「5」図柄の一部が左演出図柄 8 L の「6」図柄に重なり、「5」図柄の一部が右演出図柄 8 R の「6」図柄に重なっている。これにより、中演出図柄 8 C だけでなく左右の演出図柄 8 L、8 R も認識困難な状態となっている。なお、「5」図柄が表示画面 7 a 全体を覆うまで「5」図柄を拡大表示させるようにしてもよい。

【0507】

次に、図 69（J）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、中演出図柄が拡大前の演出図柄とは別の演出図柄になる演出である。ここでは、中演出図柄 8 C が「6」図柄となっている。「6」図柄となるタイミングは特に限定されないが、拡大表示によって図柄が認識困難となった後、図柄が縮小されて視認容易となる前に「6」図柄とすることが考えられる。中演出図柄 8 R の「6」図柄は、徐々に縮小されていく。

【0508】

次に、図 69（K）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、中演出図柄を縮小されていく演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R の大きさに近づくように「6」図柄が縮小されていく。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0509】

次に、図 69（L）に示すように確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で確定停止している。

【0510】

図 70 は、演出図柄変化演出 C および演出図柄変化演出 D を説明するための図である。

〔演出図柄変化演出 C〕

演出図柄変化演出 C において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に

10

20

30

40

50

図柄が表示される。

【0511】

図70(A)～(F)は、演出図柄変化演出Cを説明するための図である。

まず、図70(A)に示すように、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、複数列で変動表示される演出図柄がすべて停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「6」図柄で停止し、中演出図柄8Cが「5」図柄で停止し、右演出図柄8Rが「4」図柄で停止した様子を示した。つまり、演出図柄8L、8C、8Rがハズレ態様で停止している。

【0512】

次に、図70(B)に示すように、右図柄回転演出(前期)が実行される。右図柄回転演出は、右演出図柄が回転移動する演出である。ここでは、右演出図柄8Rである「4」図柄が、矢印Yで示すように、時計回りに回転移動している様子を示した。

10

【0513】

次に、図70(C)に示すように、右図柄回転演出(後期)が実行される。ここでは、右演出図柄8Rの「4」図柄が、矢印Yで示すように時計回りに回転移動を続け、表示画面7aからフレームアウトする直前を示している。

【0514】

次に、図70(D)に示すように、右図柄変化演出が実行される。右図柄変化演出は、右演出図柄が別の演出図柄になる演出である。ここでは、右演出図柄8Rが「6」図柄となり、表示画面7aにフレームインしている様子を示している。右演出図柄8Rは、矢印Yで示すように、表示画面7a上を回転移動している。「6」図柄となるタイミングは特に限定されないが、図柄がフレームアウトした後、図柄がフレームインする前に「6」図柄とすることが考えられる。なお、「6」図柄のフレームインに伴い、停止していた中演出図柄8Cが再び変動を始める。

20

【0515】

次に、図70(E)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lの「6」図柄と、フレームインした右演出図柄8Rの「6」図柄とでリーチ態様が形成されている。また、中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、中演出図柄8Cの「6」図柄が表示画面7aの中央に差し掛かっている。大当たりであれば、中演出図柄8Cの「6」図柄が表示画面7aの中央に停止し、ハズレであれば、中演出図柄8Cの「6」図柄が表示画面7aの中央で停止せず、「7」図柄が表示画面7aの中央で停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

30

【0516】

次に、図70(F)に示すように確定停止演出(大当たり)が実行される。確定停止演出(大当たり)は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「6」図柄で確定停止している。

【0517】

[演出図柄変化演出D]

演出図柄変化演出Dにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8L、8C、8Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8L、8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

40

【0518】

図70(G)～(L)は、演出図柄変化演出Dを説明するための図である。

まず、図70(G)に示すように、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、複数列で変動表示される演出図柄がすべて停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「6」図柄で停止し、中演出図柄8Cが「9」図柄で停止し、右演出図柄8Rが「6」図柄で停止した様子を示した。つまり、演出図柄8L、8C、8Rがリーチハズレの態様で

50

停止している。

【0519】

次に、図70(H)に示すように、中図柄拡大回転演出(前期)が実行される。中図柄拡大回転演出は、中演出図柄が拡大された後に回転させられる演出である。ここでは、中演出図柄8Cである「9」図柄が拡大されている様子を示した。

【0520】

次に、図70(I)に示すように、中図柄拡大回転演出(後期)が実行される。ここでは、中演出図柄8Cの「9」図柄が、拡大された後、矢印Yで示したように、時計回りに回転移動させられている。

【0521】

次に、図70(J)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、中演出図柄が別の演出図柄になる演出である。ここでは、中演出図柄8Cが「6」図柄となっている。

【0522】

次に、図70(K)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、中演出図柄を縮小されていく演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rの大きさに近づくように「6」図柄が縮小されていく。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0523】

次に、図70(L)に示すように確定停止演出(大当たり)が実行される。確定停止演出(大当たり)は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「6」図柄で確定停止している。

【0524】

図71は、演出図柄変化演出Eおよび演出図柄変化演出Fを説明するための図である。

〔演出図柄変化演出E〕

演出図柄変化演出Eにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8L、8C、8Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8L、8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。また、演出図柄8L、8C、8Rは、図柄を識別するための数字である識別情報8La、8Ca、8Raと、キャラクタ画像である絵柄情報8Lb、8Cb、8Rbで構成されている。

【0525】

図71(A)～(F)は、演出図柄変化演出Eを説明するための図である。

まず、図71(A)に示すように、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、複数列で変動表示される演出図柄がすべて停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「9」図柄で停止し、中演出図柄8Cが「6」図柄で停止し、右演出図柄8Rが「7」図柄で停止した様子を示した。つまり、演出図柄8L、8C、8Rがハズレ態様で停止している。

【0526】

次に、図71(B)に示すように、左図柄拡大演出(前期)が実行される。左図柄拡大演出は、左演出図柄を構成する絵柄情報を拡大表示する演出である。ここでは、左演出図柄8Lのうちの絵柄情報8Lbが拡大表示されている様子を示した。絵柄情報8Lbの拡大表示によって識別情報8Laは非表示となっている。

【0527】

次に、図71(C)に示すように、左図柄拡大演出(後期)が実行される。ここでは、左演出図柄8Lのうちの絵柄情報8Lbがさらに拡大表示され、その一部が中演出図柄8Cに重なっている様子を示した。ここでも、識別情報8Laは非表示となっている。なお、中演出図柄8Cの「6」図柄および右演出図柄8Rの「7」図柄は認識可能な状態となっているが、絵柄情報8Lbが表示画面7a全体を覆うまで絵柄情報8Lbを拡大表示さ

10

20

30

40

50

せ、中演出図柄 8 C の「6」図柄および右演出図柄 8 R の「7」図柄を覆い隠すような表示を行ってもよい。

【0528】

次に、図 7 1 (D) に示すように、左図柄変化演出が実行される。左図柄変化演出は、左演出図柄を構成する絵柄情報が別の絵柄情報になる演出である。ここでは、左演出図柄 8 L の絵柄情報 8 L b が右演出図柄 8 R の絵柄情報 8 R b と同様の絵柄情報（味方キャラクターの絵柄情報）に変化している。絵柄情報 8 L b が変化するタイミングは特に限定されないが、絵柄情報 8 L b が拡大表示された後、絵柄情報 8 L b が縮小表示される前に変化させることが考えられる。なお、絵柄情報 8 L b の変化に伴い、停止していた中演出図柄 8 C が再び変動を始める。

10

【0529】

次に、図 7 1 (E) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、絵柄情報 8 L b の縮小表示に伴って左演出図柄 8 L の識別情報 8 L a が「7」となり、右演出図柄 8 R とでリーチ態様が形成されている。大当たりであれば、中演出図柄 8 C の「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、中演出図柄 8 C の「7」図柄が表示画面 7 a の中央で停止せず、「8」図柄が表示画面 7 a の中央で停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0530】

次に、図 7 1 (F) に示すように確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄で確定停止している。

20

【0531】

〔演出図柄変化演出 F〕

演出図柄変化演出 F において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、図柄を識別するための数字である識別情報 8 L a、8 C a、8 R a と、キャラクタ画像である絵柄情報 8 L b、8 C b、8 R b で構成されている。

30

【0532】

図 7 1 (G) ～ (L) は、演出図柄変化演出 F を説明するための図である。

まず、図 7 1 (G) に示すように、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、複数列で変動表示される演出図柄がすべて停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「6」図柄で停止し、中演出図柄 8 C が「9」図柄で停止し、右演出図柄 8 R が「6」図柄で停止した様子を示した。つまり、演出図柄 8 L、8 C、8 R がリーチハズレの態様で停止している。

【0533】

次に、図 7 1 (H) に示すように、中図柄拡大回転演出（前期）が実行される。中図柄拡大回転演出は、中演出図柄が拡大された後に回転させられる演出である。ここでは、中演出図柄 8 C を構成する識別情報 8 C a である「9」が拡大されている様子を示した。識別情報 8 C a は、絵柄情報 8 C b が視認困難となるよう絵柄情報 8 C b を覆うように拡大表示されている。

40

【0534】

次に、図 7 1 (I) に示すように、中図柄拡大回転演出（後期）が実行される。ここでは、中演出図柄 8 C を構成する識別情報 8 C a の「9」が、拡大された後、矢印 Y で示したように、時計回りに回転移動させられている。このとき、識別情報 8 C a の一部が、左右の演出図柄 8 L、8 R に重なる。

【0535】

50

次に、図 7 1 (J) 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、中演出図柄が別の演出図柄になる演出である。ここでは、中演出図柄 8 C の識別情報 8 C a が「6」となっている。

【0536】

次に、図 7 1 (K) 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、中演出図柄を縮小されていく演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R の識別情報 8 L a、8 R a と同様の大きさとなるまで識別情報 8 C a の「6」が縮小されていく。なお、このとき、識別情報 8 C a の表示色も変更される。

【0537】

次に、図 7 1 (L) に示すように確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で確定停止している。また、識別情報 8 C a の「6」の縮小に伴い、絵柄情報 8 C b も味方キャラクタの絵柄情報に変更される。

【0538】

〔効果例〕

以下に、演出図柄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、ハズレ態様を構成する図柄であるハズレ図柄を、ハズレ図柄以外の別図柄に変化させる図柄変化演出を実行可能となっている（図 6 9 (D) (J)、図 7 0 (D) (J)、図 7 1 (D) (J)）。この構成によれば、ハズレ態様で演出図柄が停止した後でも大当たりへの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。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。

【0539】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ハズレ図柄の少なくとも一部を拡大表示して別の演出図柄に変化させる（図 6 9 (B) (C) (H) (I)、図 7 0 (H)、図 7 1 (B) (C) (H) (I)）。この構成によれば、演出図柄の変化を際立させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0540】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ハズレ図柄の少なくとも一部を回転表示して別の演出図柄に変化させる（図 7 0 (B) ~ (D) (I) (J)、図 7 1 (I) (J)）。この構成によれば、演出図柄の変化を際立させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0541】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ハズレ図柄の少なくとも一部として複数の図柄を識別するための「数字」である識別情報を採用している（図 6 9 (B) ~ (D) (H) ~ (J)、図 7 0 (B) ~ (D) (H) ~ (J)、図 7 1 (H) ~ (J)）。この構成によれば、演出図柄の変化が分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0542】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ハズレ図柄 8 C が識別情報 8 C a と絵柄情報 8 C b とで構成されており、識別情報 8 C a を変化させ、識別情報 8 C a の変化に合わせて絵柄情報 8 C b を変化させる（図 7 1 (G) ~ (L)）。この構成によれば、演出図柄の変化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。

【0543】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特定のハズレ図柄を視認困難な状態とし、その後、特定のハズレ図柄を視認容易な状態に変化させることに伴いハズレ図柄を別の演出図柄に変化させている（図 69（C）（D）（I）（J）、図 70（C）（D））。この構成によれば、演出図柄の変化で遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0544】

〔効果 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ハズレ図柄を別の演出図柄に変化させることでリーチ態様を形成する、または、当たり態様を形成する。この構成によれば、演出図柄の変化で遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0545】

〔効果 8〕

上記実施形態の遊技機 1 では、演出図柄が停止表示された後に、ハズレ図柄を別の演出図柄に変化させる。この構成によれば、演出図柄の変化で遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0546】

〔変形例〕

以下に、演出図柄変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、ハズレ図柄を視認困難な状態にするため演出図柄の少なくとも一部を拡大表示したり回転表示したりしていた。これに対し、別画像を表示したり役物を移動させたりしてハズレ図柄を視認困難な状態にしてもよい。

20

【0547】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、「9」図柄の回転表示を表示画面 7 a 内で行っていたが（図 70（H）～（J）、図 71（H）～（J））、「9」図柄であることが認識できないほどに拡大表示するようにしてもよい。

【0548】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、識別情報「9」を回転させて識別情報「6」に変化させていた（図 70（H）～（J）、図 71（H）～（J））。このとき、「9」を 180 度回転させることで「6」に完全に重なる図形としてもよいし、「9」を 180 度回転させても完全には重ならない図形としてもよい。後者の場合、あるタイミングで回転表示されている「9」を「6」に切り替える。あるいは、後者の場合、最初から「6」図柄を 180 度回転させ「9」と見せかけて表示しておくようにしてもよい。

30

【0549】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、図 71（J）（K）では、中演出図柄 8 c の識別情報 8 c a である「9」が完全に回転してから表示色を変えているが、図 71（J）における回転演出の途中で表示色を変えるようにしてもよい。また、図 71（L）における絵柄情報 8 c b の変化に伴って表示色を変えるようにしてもよい。

40

【0550】

〔変形例 5〕

上記実施形態では、演出図柄を回転表示する場合に表示画面 7 a に垂直な方向を回転軸としていた。これに対し、表示画面 7 a に平行な方向を回転軸として演出図柄を回転表示するようにしてもよい。

【0551】

〔変形例 6〕

上記実施形態では「9」を回転させて「6」にする演出を行っていたが、これには限定されない。例えば、「4」を回転表示して途中で「5」に変化させるようにしてもよい。

50

【0552】

〔変形例7〕

上記実施形態では、図柄変化演出を一度だけ実行する構成であった。これに対し、図柄変化演出を複数回実行する構成としてもよい。例えば、図柄変化演出を複数回実行することで、ハズレ図柄を最終的にリーチ図柄としたり当たり図柄としたりする構成としてもよい。また例えば、図柄変化演出を複数回実行することで、ハズレ図柄をリーチ図柄に変化させた後でリーチハズレの態様で停止させ、リーチハズレの態様で停止したハズレ図柄を当たり図柄に変化させる構成してもよい。

【0553】

〔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A7-1〕

図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止態様によって抽選の当落を報知する遊技機であって、

前記停止態様としてのハズレ態様を構成する図柄であるハズレ図柄を、前記ハズレ図柄以外の別図柄に変化させる図柄変化演出を実行する演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【0554】

〔態様A7-2〕

態様A7-1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記図柄変化演出において、前記ハズレ図柄の少なくとも一部を拡大表示して前記別図柄に変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0555】

〔態様A7-3〕

態様A7-1または態様A7-2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記図柄変化演出において、前記ハズレ図柄の少なくとも一部を回転表示して前記別図柄に変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0556】

〔態様A7-4〕

態様A7-2または態様A7-3に記載の遊技機であって、

前記ハズレ図柄の少なくとも一部は、複数の図柄を識別するための識別情報である、

ことを特徴とする遊技機。

【0557】

〔態様A7-5〕

態様A7-4に記載の遊技機であって、

前記ハズレ図柄は、前記識別情報および絵柄情報で構成されており、

前記演出実行手段は、前記図柄変化演出において、前記識別情報を変化させ、前記識別情報の変化に合わせて前記絵柄情報を変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0558】

〔態様A7-6〕

態様A7-1から態様A7-5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、前記図柄変化演出において、前記特定のハズレ図柄を視認困難な状態とし、その後、前記特定のハズレ図柄を視認容易な状態に変化させることに伴い前記ハズレ図柄を前記別図柄に変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0559】

〔態様A7-7〕

10

20

30

40

50

態様 A 7-1 から態様 A 7-6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記別図柄は、当たり態様を構成する図柄である当たり図柄、あるいは、リーチ態様を構成する図柄であるリーチ図柄である、
ことを特徴とする遊技機。

【0560】

〔態様 A 7-8〕

態様 A 7-1 から態様 A 7-7 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、前記図柄変化演出を、前記図柄の変動停止後に実行する、
ことを特徴とする遊技機。

【0561】

以下に図 7 2 ～図 7 4 を用いて図柄姿勢変化演出 A ～C について説明する。この図柄姿勢変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、図柄姿勢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 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。

【0562】

〔図柄姿勢変化演出 A〕

図 7 2 は、図柄姿勢変化演出 A を説明するための図である。図柄姿勢変化演出は、装飾図柄が変動後に仮停止するときに、または、仮停止した後、装飾図柄が第 1 の方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る演出である。図 7 2 (A) ～(G) が 1 回目の特図変動に対応して実行される演出であり、図 7 2 (H) ～(N) は次の 2 回目の特図変動に対応して実行される演出である。

【0563】

まず、図 7 2 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、平らな板 (お盆) を持ったキャラクタ画像と、が表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が表示されていないが、表示されていてもよい。キャラクタ画像は、表示画面 7 a の下方に表示された人間の画像であり、頭上に大きなお盆を両腕で支えた状態が示されている。ここでは、お盆は横長の矩形画像として表されている。

【0564】

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 のそれぞれの図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「9 8 7 6 5 4 3 2 1」の順番に並んでいる。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、現在の特図変動 (当該変動) に対応して変動表示を開始した後、図 7 2 (A) に示すように、まず、左装飾図柄 8 L の「6」がお盆の上で仮停止する。

【0565】

その後、図 7 2 (B) に示すように、右装飾図柄 8 R の「5」がお盆の上で仮停止する。その後、図 7 2 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C の「3」でお盆の上で仮停止する。これにより、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が「6 3 5」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で仮停止する。ここでは、お盆の上で仮停止している装飾図柄 8 L、8 C、8 R を当該変動時と次変動時の 2 回連続でお盆から落とさなかった場合に当たりとなるゲーム演出が開始される。次変動において当たりとなるか否かは先読みによって判別する。すなわち、先読みによって次変動で当たりとなる場合に当該変動のゲームが成功し、かつ、次変動でもゲームが成功する演出が実行される。次変動で当たりとならない場合にも当該変動においてゲーム演出が実行される場合がある。この場合には、当該変動または次変動のゲームで失敗する演出が実行される。すなわち、お盆

10

20

30

40

50

の上で仮停止している装飾図柄 8 L、8 C、8 Rをお盆から落とす失敗演出が実行される。

【0566】

図 7 2 (D) に示すように、人が支えているお盆が右側に傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが右方向に移動し、かつ、それぞれ右向きに傾く演出が実行される。その後、図 7 2 (E) に示すように、お盆の傾きが元に戻ることによって、右方向に移動し、かつ、右向きに傾いていた左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが元の位置で元の姿勢に戻る。

【0567】

その後、図 7 2 (F) に示すように、人が支えているお盆が左側に傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが左方向に移動し、かつ、それぞれ左向きに傾く演出が実行される。その後、図 7 2 (G) に示すように、お盆の傾きが元に戻ることによって、左方向に移動し、かつ、左向きに傾いていた左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが元の位置で元の姿勢に戻る。

【0568】

その後、図 7 2 (G) に示すように、左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが「635」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で確定停止する。このとき、「1 回目成功!!」の文字画像が表示される。これは、当該変動のゲーム (1 回目) が成功したことを示唆している。次変動においてもこのゲーム演出が実行され、成功した場合には当たりとなる。その後、次の特図抽選に対応する装飾図柄 8 L、8 C、8 Rの変動表示が開始される。

【0569】

その後、図 7 2 (H) に示すように、左装飾図柄 8 Lの「3」がお盆の上で仮停止する。その後、右装飾図柄 8 Rの「4」がお盆の上で仮停止し、さらにその後、図 7 2 (I) に示すように、中装飾図柄 8 Cの「1」でお盆の上で仮停止する。これにより、左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが「314」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で仮停止する。そして、お盆の上で仮停止している装飾図柄 8 L、8 C、8 Rを 2 回連続で落とさなかった場合に当たりとなるゲームの 2 回目の演出が開始される。

【0570】

図 7 2 (J) に示すように、人が支えているお盆が右側に大きく傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが右方向に大きく移動し、かつ、それぞれ右向きに大きく傾く演出が実行される。2 回目のゲームでは、1 回目のゲームよりも大きく移動し、かつ、大きく傾く。具体的には、図 7 2 (J) では、図 7 2 (D) よりも、左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが大きく右方向に移動し、かつ、大きく右向きに傾く。その後、図 7 2 (K) に示すように、お盆の傾きが元に戻るによって、右方向に大きく移動し、かつ、右向きに大きく傾いていた左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが元の位置で元の姿勢に戻る。

【0571】

その後、図 7 2 (L) に示すように、人が支えているお盆が左側に大きく傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが左方向に大きく移動し、かつ、それぞれ左向きに大きく傾く演出が実行される。上述のとおり、2 回目のゲームでは、1 回目のゲームよりも大きく移動し、かつ、大きく傾く。具体的には、図 7 2 (L) では、図 7 2 (F) よりも、左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが大きく左方向に移動し、かつ、大きく左向きに傾く。その後、図 7 2 (M) に示すように、お盆の傾きが元に戻るによって、左方向に大きく移動し、かつ、左向きに大きく傾いていた左装飾図柄 8 Lと、中装飾図柄 8 Cと、右装飾図柄 8 Rが元の位置で元の姿勢に戻る。

【0572】

その後、図72(M)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが「314」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で仮停止する。このとき、「2回目成功!!」の文字画像が表示される。これは、当該変動のゲーム(2回目)が成功したことを示唆している。その後、図72(N)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが「333」の当たり態様に切り替わり確定停止する。また、「大当たり!!」の文字画像が表示され、「333」大当たりが報知される。

【0573】

〔図柄姿勢変化演出B〕

図73は、図柄姿勢変化演出Bを説明するための図である。図柄姿勢変化演出は、装飾図柄が変動後に仮停止するときに、または、仮停止した後、装飾図柄が第1の方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る演出である。図73(A)～(H)が1回目の特図変動に対応して実行される演出であり、図73(I)～(N)は次の2回目の特図変動に対応して実行される演出である。

【0574】

まず、図73(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rと、平らな板(お盆)を持ったAキャラクタ画像と、が表示される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの左装飾図柄8Lだけが減速表示されて視認可能であり、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは高速変動表示されて視認困難な状態となっている。Aキャラクタ画像は、表示画面7aの左下方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。Aキャラクタ画像は顔に「A」の文字が示されている。ここでは、お盆は横長の矩形画像として表されている。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。

【0575】

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。ここでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rのそれぞれの図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「987654321」の順番に並んでいる。

【0576】

装飾図柄8L、8C、8Rは、現在の特図変動(当該変動)に対応して高速変動表示を開始した後、図73(A)に示すように、まず、左装飾図柄8Lが減速し、上から下に向かって減速変動表示される。ここでの減速変動とは、左装飾図柄8Lの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは、高速変動表示されて視認困難な状態となっている。高速変動とは、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。ここでは、縦線上の画像は表示されず何も表示されない。左装飾図柄8Lの減速変動表示にあわせてAキャラクタ画像が表示画面7aの下側から上方に飛び出てくる。

【0577】

その後、図73(B)に示すように、左装飾図柄8Lの「6」がお盆の上で仮停止する。このとき、左装飾図柄8Lの「7」も「6」の上方に仮停止する。すなわち、左装飾図柄8Lを構成する図柄列で2つの図柄が同時に表示される。このように、ここでは、仮停止時に同じ図柄列で2つの図柄が同時に表示される。その後、右装飾図柄8Rが減速し、

10

20

30

40

50

上から下に向かって減速変動表示される。あわせてCキャラクタ画像が表示画面7aの下側から上方に飛び出てくる。Cキャラクタ画像は、表示画面7aの右下方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。Cキャラクタ画像は顔に「C」の文字が示されている。

【0578】

その後、図73(C)に示すように、右装飾図柄8Rの「5」がお盆の上で仮停止する。このとき、右装飾図柄8Rの「6」も「5」の上方に仮停止する。その後、中装飾図柄8Cが減速し、上から下に向かって減速変動表示される。あわせてBキャラクタ画像が表示画面7aの下側から上方に飛び出てくる。Bキャラクタ画像は、表示画面7aの中央下方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。Bキャラクタ画像は顔に「B」の文字が示されている。

10

【0579】

その後、図73(D)に示すように、中装飾図柄8Cの「3」がお盆の上で仮停止する。このとき、中装飾図柄8Rの「4」も「3」の上方に仮停止する。これにより、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが「635」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で仮停止する。また左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、「635」の上方に「746」のハズレ態様も横に並んだ状態で仮停止する。ここでは、お盆の上で仮停止している装飾図柄8L、8C、8Rを当該変動時と次変動時の2回連続でお盆から落とさなかった場合に当たりとなるゲーム演出が開始される。次変動において当たりとなるか否かは先読みによって判別する。すなわち、先読みによって次変動で当たりとなる場合に当該変動のゲームが成功し、かつ、次変動でもゲームが成功する演出が実行される。次変動で当たりとならない場合にも当該変動においてゲーム演出が実行される場合がある。この場合には、当該変動または次変動のゲームで失敗する演出が実行される。すなわち、お盆の上で仮停止している装飾図柄8L、8C、8Rをお盆から落とす失敗演出が実行される。

20

【0580】

図73(E)に示すように、Aキャラクタ画像とCキャラクタ画像が右方向に移動し、かつ、支えているお盆が右側に傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rが右方向に移動し、かつ、それぞれ右向きに傾く演出が実行される。あわせて、Bキャラクタ画像が左方向に移動し、かつ、支えているお盆が左側に傾くことによって、お盆の上で仮停止している中装飾図柄8Cが左方向に移動し、かつ、左向きに傾く演出が実行される。その後、図73(F)に示すように、A～Cキャラクタ画像のお盆の傾き、および、位置が元に戻ることによって、右方向に移動し、かつ、右向きに傾いていた左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rが元の位置で元の姿勢に戻る。また、左方向に移動し、かつ、左向きに傾いていた中装飾図柄8Cも元の位置で元の姿勢に戻る。

30

【0581】

その後、図73(G)に示すように、Aキャラクタ画像とCキャラクタ画像が左方向に移動し、かつ、支えているお盆が左側に傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rが左方向に移動し、かつ、それぞれ左向きに傾く演出が実行される。あわせて、Bキャラクタ画像が右方向に移動し、かつ、支えているお盆が右側に傾くことによって、お盆の上で仮停止している中装飾図柄8Cが右方向に移動し、かつ、右向きに傾く演出が実行される。その後、図73(H)に示すように、A～Cキャラクタ画像のお盆の傾き、および、位置が元に戻ることによって、左方向に移動し、かつ、左向きに傾いていた左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rが元の位置で元の姿勢に戻る。また、右方向に移動し、かつ、右向きに傾いていた中装飾図柄8Cも元の位置で元の姿勢に戻る。

40

【0582】

その後、図73(H)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが「635」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で確定停止する。また、「635」の上方で「746」も確定停止する。このとき、「1回目成功!!」の文

50

字画像が表示される。これは、当該変動のゲーム（１回目）が成功したことを示唆している。次変動においてもこのゲーム演出が実行され、成功した場合には当たりとなる。その後、次の特図抽選に対応する装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が開始される。

【０５８３】

図７３（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは高速変動後、それぞれＡ～Ｃキャラクタ画像の上方において上から下に向かって減速変動表示される。その後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「３１４」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で仮停止する。また左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、「３１４」の上方に「４２５」のハズレ態様も横に並んだ状態で仮停止する。

【０５８４】

図７３（Ｊ）に示すように、Ａキャラクタ画像とＣキャラクタ画像が右方向に大きく移動し、かつ、支えているお盆が大きく右側に傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄８Ｌと、右装飾図柄８Ｒが右方向に大きく移動し、かつ、それぞれ右向きに大きく傾く演出が実行される。あわせて、Ｂキャラクタ画像が左方向に大きく移動し、かつ、支えているお盆が左側に大きく傾くことによって、お盆の上で仮停止している中装飾図柄８Ｃが左方向に大きく移動し、かつ、左向きに大きく傾く演出が実行される。２回目のゲームでは、１回目のゲームよりも大きく移動し、かつ、大きく傾く。具体的には、図７３（Ｊ）では、図７３（Ｅ）よりも、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが大きく右方向に移動し、かつ、大きく右向きに傾く。また、中装飾図柄８Ｃが大きく左方向に移動し、かつ、大きく左向きに傾く。その後、図７３（Ｋ）に示すように、Ａ～Ｃキャラクタ画像のお盆の傾き、および、位置が元に戻ることによって、右方向に大きく移動し、かつ、右向きに大きく傾いていた左装飾図柄８Ｌと、右装飾図柄８Ｒが元の位置で元の姿勢に戻る。また、左方向に大きく移動し、かつ、左向きに大きく傾いていた中装飾図柄８Ｃも元の位置で元の姿勢に戻る。

【０５８５】

図７３（Ｌ）に示すように、Ａキャラクタ画像とＣキャラクタ画像が左方向に大きく移動し、かつ、支えているお盆が大きく左側に傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄８Ｌと、右装飾図柄８Ｒが左方向に大きく移動し、かつ、それぞれ左向きに大きく傾く演出が実行される。あわせて、Ｂキャラクタ画像が右方向に大きく移動し、かつ、支えているお盆が右側に大きく傾くことによって、お盆の上で仮停止している中装飾図柄８Ｃが右方向に大きく移動し、かつ、右向きに大きく傾く演出が実行される。上述のとおり、２回目のゲームでは、１回目のゲームよりも大きく移動し、かつ、大きく傾く。具体的には、図７３（Ｌ）では、図７３（Ｆ）よりも、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが大きく左方向に移動し、かつ、大きく左向きに傾く。また、中装飾図柄８Ｃが大きく右方向に移動し、かつ、大きく右向きに傾く。その後、図７３（Ｍ）に示すように、Ａ～Ｃキャラクタ画像のお盆の傾き、および、位置が元に戻ることによって、左方向に大きく移動し、かつ、左向きに大きく傾いていた左装飾図柄８Ｌと、右装飾図柄８Ｒが元の位置で元の姿勢に戻る。また、右方向に大きく移動し、かつ、右向きに大きく傾いていた中装飾図柄８Ｃも元の位置で元の姿勢に戻る。

【０５８６】

その後、図７３（Ｍ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「３１４」と「４２５」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で仮停止する。このとき、「２回目成功！！」の文字画像が表示される。これは、当該変動のゲーム（２回目）が成功したことを示唆している。その後、図７３（Ｎ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「５５５」の当たり態様に切り替わり確定停止する。また、「大当たり！！」の文字画像が表示され、「５５５」大当たりが報知される。

【０５８７】

〔図柄姿勢変化演出Ｃ〕

10

20

30

40

50

図 7 4 は、図柄姿勢変化演出 C を説明するための図である。図柄姿勢変化演出は、装飾図柄が変動後に仮停止するときに、または、仮停止した後、装飾図柄が第 1 の方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る演出である。図 7 4 (A) ~ (G) が 1 回目の特図変動に対応して実行される演出であり、図 7 4 (H) ~ (N) は次の 2 回目の特図変動に対応して実行される演出である。

【0588】

まず、図 7 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 と、それぞれ平らな板（お盆）を持った、A キャラクタ画像と、B キャラクタ画像と、C キャラクタ画像と、が表示される。ここでは、お盆は横長の矩形画像として表されている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動表示されている。A キャラクタ画像は、表示画面 7 a の左下方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。A キャラクタ画像は顔に「A」の文字が示されている。B キャラクタ画像は、表示画面 7 a の中央下方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。B キャラクタ画像は顔に「B」の文字が示されている。C キャラクタ画像は、表示画面 7 a の右下方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。C キャラクタ画像は顔に「C」の文字が示されている。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。

【0589】

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 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。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 のそれぞれの図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「9 8 7 6 5 4 3 2 1」の順番に並んでいる。

【0590】

図 7 4 (A) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、現在の特図変動（当該変動）に対応して高速変動表示を開始した後、図 7 4 (B) に示すように、それぞれ、上から下に向かって減速変動表示される。ここでの減速変動とは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。一方、高速変動とは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。ここでは、縦線上の画像が表示される。

【0591】

その後、お盆の上で減速変動表示している装飾図柄 8 L、8 C、8 R を、当該変動時と次変動時の 2 回連続でお盆から落とさなかった場合に当たりとなるゲーム演出が開始される。次変動において当たりとなるか否かは先読みによって判別する。すなわち、先読みによって次変動で当たりとなる場合に当該変動のゲームが成功し、かつ、次変動でもゲームが成功する演出が実行される。次変動で当たりとならない場合にも当該変動においてゲーム演出が実行される場合がある。この場合には、当該変動または次変動のゲームで失敗する演出が実行される。すなわち、お盆の上で減速変動表示している装飾図柄 8 L、8 C、8 R をお盆から落とす失敗演出が実行される。

【0592】

図 7 4 (C) に示すように、A キャラクタ画像と C キャラクタ画像が右方向に移動し、かつ、支えているお盆が右側に傾くことによって、お盆の上で減速変動表示している左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R が右方向に移動し、かつ、それぞれ右向きに傾く演出が実

10

20

30

40

50

行される。あわせて、Bキャラクタ画像が左方向に移動し、かつ、支えているお盆が左側に傾くことによって、お盆の上で減速変動表示している中装飾図柄8Cが左方向に移動し、かつ、左向きに傾く演出が実行される。その後、図74(D)に示すように、A～Cキャラクタ画像のお盆の傾き、および、位置が元に戻ることによって、右方向に移動し、かつ、右向きに傾いていた左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rが元の位置で元の姿勢に戻る。また、左方向に移動し、かつ、左向きに傾いていた中装飾図柄8Cも元の位置で元の姿勢に戻る。

【0593】

その後、図74(E)に示すように、Aキャラクタ画像とCキャラクタ画像が左方向に移動し、かつ、支えているお盆が左側に傾くことによって、お盆の上で減速変動表示している左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rが左方向に移動し、かつ、それぞれ左向きに傾く演出が実行される。あわせて、Bキャラクタ画像が右方向に移動し、かつ、支えているお盆が右側に傾くことによって、お盆の上で減速変動表示している中装飾図柄8Cが右方向に移動し、かつ、右向きに傾く演出が実行される。その後、図74(F)に示すように、A～Cキャラクタ画像のお盆の傾き、および、位置が元に戻るによって、左方向に移動し、かつ、左向きに傾いていた左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rが元の位置で元の姿勢に戻る。また、右方向に移動し、かつ、右向きに傾いていた中装飾図柄8Cも元の位置で元の姿勢に戻る。

【0594】

その後、左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rと、中装飾図柄8Cが順に仮停止する。具体的には、まず、左装飾図柄8Lの「6」がお盆の上で仮停止する。このとき、左装飾図柄8Lの「7」も「6」の上方に仮停止する。その後、右装飾図柄8Rの「5」がお盆の上で仮停止する。このとき、右装飾図柄8Rの「6」も「5」の上方に仮停止する。その後、中装飾図柄8Cの「3」がお盆の上で仮停止する。このとき、中装飾図柄8Rの「4」も「3」の上方に仮停止する。これにより、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが「635」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で仮停止する。また左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、「635」の上方に「746」のハズレ態様も横に並んだ状態で仮停止する。

【0595】

その後、図74(G)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが「635」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で確定停止する。また、「635」の上方で「746」も確定停止する。すなわち、ここでは、仮停止時に同じ図柄列で2つの図柄が同時に表示される。このとき、「1回目成功!!」の文字画像が表示される。これは、当該変動のゲーム(1回目)が成功したことを示唆している。次変動においてもこのゲーム演出が実行され、成功した場合には当たりとなる。その後、次の特図抽選に対応する装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が開始される。

【0596】

図74(H)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは高速変動後、それぞれA～Cキャラクタ画像の上方において上から下に向かって減速変動表示される。

【0597】

図74(I)に示すように、Aキャラクタ画像とCキャラクタ画像が右方向に大きく移動し、かつ、支えているお盆が大きく右側に傾くことによって、お盆の上で減速変動表示している左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rが右方向に大きく移動し、かつ、それぞれ右向きに大きく傾く演出が実行される。あわせて、Bキャラクタ画像が左方向に大きく移動し、かつ、支えているお盆が左側に大きく傾くことによって、お盆の上で減速変動表示している中装飾図柄8Cが左方向に大きく移動し、かつ、左向きに大きく傾く演出が実行される。2回目のゲームでは、1回目のゲームよりも大きく移動し、かつ、大きく傾く。具体的には、図74(I)では、図74(C)よりも、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが大きく右方向に移動し、かつ、大きく右向きに傾く。また、中装飾図柄8Cが大きく左方

10

20

30

40

50

向に移動し、かつ、大きく左向きに傾く。その後、図 7 4 (J) に示すように、A～C キャラクタ画像のお盆の傾き、および、位置が元に戻ることによって、右方向に大きく移動し、かつ、右向きに大きく傾いていた左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R が元の位置で元の姿勢に戻る。また、左方向に大きく移動し、かつ、左向きに大きく傾いていた中装飾図柄 8 C も元の位置で元の姿勢に戻る。

【0598】

図 7 4 (K) に示すように、A キャラクタ画像と C キャラクタ画像が左方向に大きく移動し、かつ、支えているお盆が大きく左側に傾くことによって、お盆の上で減速変動表示している左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R が左方向に大きく移動し、かつ、それぞれ左向きに大きく傾く演出が実行される。あわせて、B キャラクタ画像が右方向に大きく移動し、かつ、支えているお盆が右側に大きく傾くことによって、お盆の上で減速変動表示している中装飾図柄 8 C が右方向に大きく移動し、かつ、右向きに大きく傾く演出が実行される。上述のとおり、2 回目のゲームでは、1 回目のゲームよりも大きく移動し、かつ、大きく傾く。具体的には、図 7 4 (K) では、図 7 4 (E) よりも、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が大きく左方向に移動し、かつ、大きく左向きに傾く。また、中装飾図柄 8 C が大きく右方向に移動し、かつ、大きく右向きに傾く。その後、図 7 4 (M) に示すように、A～C キャラクタ画像のお盆の傾き、および、位置が元に戻ることによって、左方向に大きく移動し、かつ、左向きに大きく傾いていた左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R が元の位置で元の姿勢に戻る。また、右方向に大きく移動し、かつ、右向きに大きく傾いていた中装飾図柄 8 C も元の位置で元の姿勢に戻る。

【0599】

その後、図 7 4 (M) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が「3 1 4」と「4 2 5」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で仮停止する。このとき、「2 回目成功!!」の文字画像が表示される。これは、当該変動のゲーム (2 回目) が成功したことを示唆している。その後、図 7 4 (M) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が「5 5 5」の当たり態様に切り替わり確定停止する。また、「大当たり!!」の文字画像が表示され、「5 5 5」大当たりが報知される。

【0600】

〔効果例〕

以下に、図柄姿勢変化演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 2～7 4 に示すように、左右装飾図柄 8 L、8 R は、変動後に仮停止するときに (図 7 4)、または、仮停止した後 (図 7 2、7 3)、左右装飾図柄 8 L、8 R が右方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る第 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。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 2～7 4 に示すように、第 1 の演出の後、左右装飾図柄 8 L、8 R は左方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る第 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。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3、7 4 に示すように、第 1 の演出では、当否を報知する一組の装飾図柄のうちの一部である左右装飾図柄 8 L、8 R が右方向に傾いたとき、一組の前記装飾図柄のうちの他の一部である中装飾図柄 8 C が左方向に傾く。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3、7 4 に示すように、第 2 の演出では、一部の装

10

20

30

40

50

飾図柄である左右装飾図柄 8 L、8 R が左方向に傾いたとき、他の装飾図柄である中装飾図柄 8 C が右方向に傾く。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 2 ～ 7 4 に示すように、第 1 の演出では、左右装飾図柄 8 L、8 R が右方向に傾くとき、あわせて、右方向に移動し、その後、元の姿勢に戻るとき、あわせて、元の位置に戻る方向に移動する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3、7 4 に示すように、第 1 の演出では、同じ図柄列の複数の装飾図柄が前記第 1 の方向に傾く。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 2 ～ 7 4 に示すように、第 1 の演出が実行される変動の次の変動において、左右装飾図柄 8 L、8 R が変動後に仮停止するときに、または、仮停止した後、左右装飾図柄 8 L、8 R が右方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る第 3 の演出を実行可能であり、第 3 の演出では、第 1 の演出よりも右方向に大きく傾く。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。

【0601】

〔変形例〕

以下に、図柄姿勢変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図柄姿勢変化演出 A、B では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が仮停止した後に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されるものとした。しかし、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が仮停止したと同時に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されてもよい。また、図柄姿勢変化演出 C では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が仮停止する前に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されるものとした。しかし、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が仮停止したと同時に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されてもよい。

【0602】

〔変形例 2〕

図柄姿勢変化演出 A、B では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて仮停止した後に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されるものとした。しかし、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一部分が仮停止し、他の図柄が変動中に装飾図柄 8 L、8 C、8 R のすべての姿勢が左右に傾く演出が実行されてもよい。図柄姿勢変化演出 C では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて変動している状態で図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されるものとした。しかし、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一部分が変動中で、他の図柄が仮停止した状態で装飾図柄 8 L、8 C、8 R のすべての姿勢が左右に傾く演出が実行されてもよい。

【0603】

〔変形例 3〕

図柄姿勢変化演出 A、B では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて仮停止した後に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されるものとした。しかし、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止した後に装飾図柄 8 L、8 C、8 R のすべての姿勢が左右に傾く演出が実行されてもよい。

【0604】

〔変形例 4〕

図柄姿勢変化演出 B、C では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、それぞれ縦に 2 つの図柄が表示された状態で仮停止するものとした。しかし、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は図柄が 1 つだけ表示された状態で仮停止してもよい。

【0605】

〔変形例5〕

図柄姿勢変化演出B、Cでは、左右装飾図柄8L、8Rと、中装飾図柄8Cは、左右に傾くとき、互いに反対方向に傾くものとした。しかし、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cは、同じ方向に傾くようにしてもよい。

【0606】

〔変形例6〕

図柄姿勢変化演出B、Cでは、左右装飾図柄8L、8Rと、中装飾図柄8Cは、仮停止時に同じ図柄列で2つの図柄が同時に表示されるものとした。しかし、同じ図柄列で3つ以上の図柄が同時に表示されていもよい。

10

【0607】

〔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A8-1〕

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、
前記装飾図柄が変動後に仮停止するときに、または、仮停止した後、前記装飾図柄が第1の方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る第1の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A8-2〕

態様A8-1に記載の遊技機であって、
前記第1の演出の後、前記装飾図柄が前記第1の方向とは異なる第2の方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る第2の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

20

◇〔態様A8-3〕

態様A8-2に記載の遊技機であって、
前記第1の演出では、当否を報知する一組の前記装飾図柄のうちの一部の装飾図柄が前記第1の方向に傾いたとき、一組の前記装飾図柄のうち他の装飾図柄が前記第2の方向に傾く、
ことを特徴とする遊技機。

30

◇〔態様A8-4〕

態様A8-3に記載の遊技機であって、
前記第2の演出では、前記一部の装飾図柄が前記第2の方向に傾いたとき、前記他の装飾図柄が前記第1の方向に傾く、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A8-5〕

態様A8-1から態様A8-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第1の演出では、前記装飾図柄が前記第1の方向に傾くとき、あわせて、前記第1の方向に移動し、その後、元の姿勢に戻るとき、あわせて、元の位置に戻る方向に移動する、
ことを特徴とする遊技機。

40

◇〔態様A8-6〕

態様A8-1から態様A8-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第1の演出では、同じ図柄列の複数の前記装飾図柄が前記第1の方向に傾く、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A8-7〕

態様A8-1から態様A8-6までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第1の演出が実行される変動の次の変動において、前記装飾図柄が変動後に仮停止するときに、または、仮停止した後、前記装飾図柄が前記第1の方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る第3の演出を実行可能であり、

50

前記第 3 の演出では、前記第 1 の演出よりも前記第 1 の方向に大きく傾く、
ことを特徴とする遊技機。

【0608】

以下に図 75 ～図 77 を用いて帯画像表示演出 A ～ F について説明する。この帯画像表示演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動開始コマンドを解析し、帯画像表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。

【0609】

図 75 は、帯画像表示演出 A および帯画像表示演出 B を説明するための図である。

10

〔帯画像表示演出 A〕

帯画像表示演出 A において、演出図柄 8L、8C、8R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8L、8C、8R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8L、8C、8R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0610】

図 75 (A) ～ (F) は、帯画像表示演出 A を説明するための図である。

まず、図 75 (A) 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、左図柄列を構成する左演出図柄 8L の変動速度（移動速度）が遅くなり、左演出図柄 8L が停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8L のうちの「6」図柄が表示画面 7a の上下方向の中央に停止している様子を示した。中図柄列を構成する中演出図柄 8C、および、右図柄列を構成する右演出図柄 8R は、高速変動している。

20

【0611】

次に、図 75 (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、右図柄列を構成する右演出図柄 8R の移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄 8R が停止する演出である。ここでは右図柄列を構成する右演出図柄 8R の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左演出図柄 8L は、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

30

【0612】

次に、図 75 (C) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8L に続いて右演出図柄 8R が「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。左演出図柄 8L と同様、右演出図柄 8R において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、中演出図柄 8C は高速変動を続けている。

【0613】

次に、図 75 (D) に示すように、中図柄変動演出が実行される。中図柄変動演出は、中演出図柄 8C が視認可能な速度で移動表示される演出である。ここでは、中図柄列を構成する中演出図柄 8C の「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が変動表示されている。また、このとき、中図柄列を構成する「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄に重なる帯画像 OGC が表示されている。

40

【0614】

次に、図 75 (E) 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、中図柄列を構成する中演出図柄 8C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8C が停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄 8C の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。ここでも、中図柄列を構成する「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄に重なる帯画像 OGC が表示されている。大当たりであれば、表示画面 7a の上下方向の中央に「6」図

50

柄が停止し、ハズレであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0615】

次に、図 7 5 (F) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄 8 C でも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【0616】

図 7 5 (G) ~ (L) は、帯画像表示演出 B を説明するための図である。

10

まず、図 7 5 (G) 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、左図柄列を構成する左演出図柄 8 L の変動速度（移動速度）が遅くなり、左演出図柄 8 L が停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L のうちの「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に停止している様子を示した。中図柄列を構成する中演出図柄 8 C、および、右図柄列を構成する右演出図柄 8 R は、高速変動している。

【0617】

次に、図 7 5 (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、右図柄列を構成する右演出図柄 8 R の変動速度が遅くなり、その後、右演出図柄 8 R が停止する演出である。ここでは右図柄列を構成する右演出図柄 8 R の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左演出図柄 8 L は、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、右図柄列を構成する「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄に重なる帯画像 O G R、および、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C に重なる帯画像 O G C が表示されている。

20

【0618】

次に、図 7 5 (I) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L に続いて右演出図柄 8 R が「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。左演出図柄 8 L と同様、右演出図柄 8 R において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、中演出図柄 8 C は高速変動を続けている。ここでも、右図柄列を構成する「6」図柄に重なる帯画像 O G R、および、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C に重なる帯画像 O G C が表示されている。

30

【0619】

次に、図 7 5 (J) に示すように、中図柄変動演出が実行される。中図柄変動演出は、中演出図柄 8 C が視認可能な速度で移動表示される演出である。ここでは、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が変動表示されている。ここでも、右図柄列を構成する「6」図柄に重なる帯画像 O G R、および、中図柄列を構成する「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄に重なる帯画像 O G C が表示されている。

40

【0620】

次に、図 7 5 (K) 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、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。ここでも、右図柄列を構成する「6」図柄に重なる帯画像 O G R、および、中図柄列を構成する「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄に重なる帯画像 O G C が表示されている。大当たりであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

50

【0621】

次に、図75(L)に示すように、確定停止演出(大当たり)が実行される。確定停止演出(大当たり)は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄8Cでも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【0622】

図76は、帯画像表示演出Cおよび帯画像表示演出Dを説明するための図である。

〔帯画像表示演出C〕

帯画像表示演出Cにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8L、8C、8Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8L、8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

10

【0623】

図76(A)～(F)は、帯画像表示演出Cを説明するための図である。

まず、図76(A)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、左図柄列を構成する左演出図柄8Lの変動速度(移動速度)が遅くなり、左演出図柄8Lが停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lのうちの「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に停止している様子を示した。中図柄列を構成する中演出図柄8C、および、右図柄列を構成する右演出図柄8Rは、高速変動している。

20

【0624】

次に、図76(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、右図柄列を構成する右演出図柄8Rの移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄8Rが停止する演出である。ここでは右図柄列を構成する右演出図柄8Rの移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左演出図柄8Lは、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、右図柄列を構成する「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄に重なる帯画像OGRが表示されている。帯画像OGRは、右演出図柄8Rよりも背面側に表示されている。したがって、帯画像OGRの透明度にかかわらず、右演出図柄8Rは視認容易となっている。

30

【0625】

次に、図76(C)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lに続いて右演出図柄8Rが「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。左演出図柄8Lと同様、右演出図柄8Rにおいて「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、中演出図柄8Cは高速変動を続けている。

【0626】

次に、図76(D)に示すように、中図柄変動演出が実行される。中図柄変動演出は、中演出図柄8Cが視認可能な速度で移動表示される演出である。ここでは、中図柄列を構成する中演出図柄8Cの「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が変動表示されている。また、このとき、中図柄列を構成する「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄に重なる帯画像OGCが表示されている。さらに、背景画像に味方キャラクタ画像CRAが表示されている。帯画像OGCは、中演出図柄8Cよりも背面側に表示されており、背景画像よりも前面側に表示されている。したがって、帯画像OGRの透明度にかかわらず、右演出図柄8Rは視認容易となっている。一方、帯画像OGRの透明度によっては味方キャラクタ画像CRAは視認困難な状態となり得る。

40

【0627】

次に、図76(E)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、

50

中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。大当たりであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0628】

次に、図 7 6 (F) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄 8 C でも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

10

【0629】

図 7 6 (G) ~ (L) は、帯画像表示演出 D を説明するための図である。

まず、図 7 6 (G) 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、左図柄列を構成する左演出図柄 8 L の変動速度（移動速度）が遅くなり、左演出図柄 8 L が停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L のうちの「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に停止している様子を示した。中図柄列を構成する中演出図柄 8 C、および、右図柄列を構成する右演出図柄 8 R は、高速変動している。

【0630】

20

次に、図 7 6 (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、右図柄列を構成する右演出図柄 8 R の移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄 8 R が停止する演出である。ここでは右図柄列を構成する右演出図柄 8 R の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左演出図柄 8 L は、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、右図柄列を構成する「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄に重なる帯画像 O G R が表示されている。帯画像 O G R は、右演出図柄 8 R よりも前面側に表示されている。したがって、帯画像 O G R の透明度によっては、右演出図柄 8 R が視認困難な状態にもなり得る。

【0631】

30

次に、図 7 6 (I) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L に続いて右演出図柄 8 R が「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。左演出図柄 8 L と同様、右演出図柄 8 R において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、中演出図柄 8 C は高速変動を続けている。

【0632】

次に、図 7 6 (J) に示すように、中図柄変動演出が実行される。中図柄変動演出は、中演出図柄 8 C が視認可能な速度で移動表示される演出である。ここでは、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が変動表示されている。また、このとき、中図柄列を構成する「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄に重なる帯画像 O G C が表示されている。さらに、背景画像に味方キャラクタ画像 C R A が表示されている。帯画像 O G C は、背景画像および中演出図柄 8 C よりも前面側に表示されている。したがって、帯画像 O G R の透明度によっては、中演出図柄 8 C および味方キャラクタ画像 C R A は視認困難な状態となり得る。

40

【0633】

次に、図 7 6 (K) 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、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。大当

50

たりであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0634】

次に、図 7 6 (L) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄 8 C でも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【0635】

図 7 7 は、帯画像表示演出 E および帯画像表示演出 F を説明するための図である。

〔帯画像表示演出 E〕

帯画像表示演出 E において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0636】

図 7 7 (A) ~ (F) は、帯画像表示演出 E を説明するための図である。

まず、図 7 7 (A) 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、左図柄列を構成する左演出図柄 8 L の変動速度（移動速度）が遅くなり、左演出図柄 8 L が停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L のうちの「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に停止している様子を示した。中図柄列を構成する中演出図柄 8 C、および、右図柄列を構成する右演出図柄 8 R は、高速変動している。

【0637】

次に、図 7 7 (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、右図柄列を構成する右演出図柄 8 R の移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄 8 R が停止する演出である。ここでは右図柄列を構成する右演出図柄 8 R の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左演出図柄 8 L は、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、右図柄列を構成する「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄に重なる帯画像 O G R が表示されている。帯画像 O G R は、右演出図柄 8 R よりも背面側に表示されている。したがって、帯画像 O G R の透明度にかかわらず、右演出図柄 8 R は視認容易となっている。

【0638】

次に、図 7 7 (C) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L に続いて右演出図柄 8 R が「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。左演出図柄 8 L と同様、右演出図柄 8 R において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、中演出図柄 8 C は高速変動を続けている。

【0639】

次に、図 7 7 (D) に示すように、中図柄変動演出が実行される。中図柄変動演出は、中演出図柄 8 C が視認可能な速度で移動表示される演出である。ここでは、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が変動表示されている。また、このとき、中図柄列を構成する「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄に重なる帯画像 O G C が表示されている。また、背景画像に味方キャラクタ画像 C R A が表示されている。さらにまた、複数のスマイル画像 S G が表示されている。これらの画像は、前面側から順に、スマイル画像 S G、演出図柄 8 L、8 C、8 R、帯画像 O G C、味方キャラクタ画像 C R A（背景画像）の順に表示されている。したがって、帯画像 O G

10

20

30

40

50

Rの透明度を低くすれば味方キャラクタ画像CRAを視認困難とし、スマイル画像SGの数を増やせば、スマイル画像SG以外の画像を視認困難とすることができる。

【0640】

次に、図77(E)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、中図柄列を構成する中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。大当たりであれば、表示画面7aの上下方向の中央に「6」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面7aの上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。なお、ここでは帯画像OGCおよびスマイル画像SGを表示していないが、中演出図柄8Cが停止するまで、帯画像OGCおよびスマイル画像SGの少なくとも一方を表示する構成としてもよい。

10

【0641】

次に、図77(F)に示すように、確定停止演出(大当たり)が実行される。確定停止演出(大当たり)は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄8Cでも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【0642】

図77(G)～(L)は、帯画像表示演出Fを説明するための図である。

20

まず、図77(G)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、左図柄列を構成する左演出図柄8Lの変動速度(移動速度)が遅くなり、左演出図柄8Lが停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lのうちの「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に停止している様子を示した。中図柄列を構成する中演出図柄8C、および、右図柄列を構成する右演出図柄8Rは、高速変動している。

【0643】

次に、図77(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、右図柄列を構成する右演出図柄8Rの移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄8Rが停止する演出である。ここでは右図柄列を構成する右演出図柄8Rの移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左演出図柄8Lは、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、右図柄列を構成する「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄に重なる帯画像OGRが表示されている。帯画像OGRは、右演出図柄8Rよりも前面側に表示されている。したがって、帯画像OGRの透明度によっては、右演出図柄8Rが視認困難な状態にもなり得る。

30

【0644】

次に、図77(I)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lに続いて右演出図柄8Rが「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。左演出図柄8Lと同様、右演出図柄8Rにおいて「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、中演出図柄8Cは高速変動を続けている。

40

【0645】

次に、図77(J)に示すように、中図柄変動演出が実行される。中図柄変動演出は、中演出図柄8Cが視認可能な速度で移動表示される演出である。ここでは、中図柄列を構成する中演出図柄8Cの「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が変動表示されている。また、このとき、中図柄列を構成する「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄に重なる帯画像OGCが表示されている。また、背景画像に味方キャラクタ画像CRAが表示されている。さらにまた、複数のスマイル画像SGが表示されている。スマイル画像SGは、矢印Yで示すように、群をなすようにして移動表示される。これらの画像は、

50

前面側から順に、スマイル画像 S G、帯画像 O G C、演出図柄 8 L、8 C、8 R、味方キャラクタ画像 C R A（背景画像）の順に表示されている。したがって、帯画像 O G R の透明度を低くすれば味方キャラクタ画像 C R A および演出図柄を視認困難とし、スマイル画像 S G の数を増やせば、スマイル画像 S G 以外の画像を視認困難とすることができる。

【0646】

次に、図 77（K）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、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。大当たりであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。なお、ここでは帯画像 O G C およびスマイル画像 S G を表示していないが、中演出図柄 8 C が停止するまで、帯画像 O G C およびスマイル画像 S G の少なくとも一方を表示する構成としてもよい。

【0647】

次に、図 77（L）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄 8 C でも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【0648】

〔効果例〕

以下に、演出図柄変化演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図柄列を構成する演出図柄に重なる帯画像 O G R、O G C を変動表示に伴って表示する（図 75（D）（E）（H）～（K）、図 76（B）（D）（H）（J）、図 77（B）（D）（H）（J））。この構成によれば、図柄列における変動表示を際立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、帯画像 O G R、O G C が「第 1 画像」に相当し、演出制御用マイコン 91 が「表示制御手段」に相当する。

【0649】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、右図柄列を構成する右演出図柄 8 R に重なる帯画像 O G R、および、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C に重なる帯画像 O G C を変動表示に伴って表示する（図 75（D）（E）（H）～（K）、図 76（B）（D）（H）（J）、図 77（B）（D）（H）（J））。この構成によれば、特定の図柄列における変動表示を際立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0650】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、帯画像 O G C を、演出図柄 8 C の背面側であって背景画像としての味方キャラクタ画像 C R A の前面側に表示可能である（図 76（D）、図 77（D））。この構成によれば、帯画像 O G C によって演出図柄 8 C が覆われることがなく、帯画像 O G C の透明度によって味方キャラクタ画像 C R A の見え方が変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0651】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、帯画像 O G C を、演出図柄 8 C の前面側であって背景画像としての味方キャラクタ画像 C R A の前面側に表示可能である（図 76（J）、図 77（J））。この構成によれば、帯画像 O G C によって演出図柄 8 C および味方キャラクタ画像 C R A が覆われ、帯画像 O G C の透明度によって演出図柄 8 C および味方キャラクタ

画像 C R A の見え方が変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0652】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄8L、8C、8Rに重なる、帯画像OGC、OGRとは別のスマイル画像SGを表示可能である（図77（D）（J））。この構成によれば、帯画像OGC、OGRと相まって特定の図柄列における変動表示を際立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、スマイル画像SGが「第2画像」に相当する。

【0653】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、帯画像OGC、OGRとは別のスマイル画像SGが複数の演出図柄8L、8C、8Rに重なり群をなして移動するように表示可能である（図77（J））。この構成によれば、帯画像OGC、OGRと相まって特定の図柄列における変動表示を際立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0654】

〔変形例〕

以下に、帯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、演出図柄8C、8Rの変動表示の所定の期間に帯画像OGC、OGRを表示していた。しかしながら、帯画像OGC、OGRの表示は、変動表示の途中であればよく、短時間の表示であってもよい。

【0655】

〔変形例2〕

上記実施形態では、右演出図柄8Rに重なる帯画像OGRと中演出図柄8Cに重なる帯画像OGCを例に挙げた。これに対し、左演出図柄8Lに重なる帯画像を表示するようにしてもよい。また、2以上の図柄列に跨るような帯画像を表示してもよい。例えば、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rとに重なる帯画像を表示してもよい。

【0656】

〔変形例3〕

上記実施形態では、味方キャラクタ画像CRA（背景画像）の前面側に帯画像OGCを表示している（図76（D）（J）、図77（D）（J））。したがって、帯画像OGCの透明度を高くして味方キャラクタ画像CRAを認識容易にしたり、帯画像OGCの透明度を低くして味方キャラクタ画像CRAを認識困難にしたりすることができる。

【0657】

〔変形例4〕

上記実施形態では、演出図柄8R、8Cの前面側に帯画像OGC、OGRを表示している（図76（H）（J）、図77（H）（J））。したがって、帯画像OGC、OGRの透明度を高くして演出図柄8R、8Cを認識容易にしたり、帯画像OGC、OGRの透明度を低くして演出図柄8R、8Cを認識困難にしたりすることができる。

【0658】

〔変形例5〕

上記実施形態において、帯画像OGC、OGRの透明度を時間経過とともに変化させる構成としてもよい。例えば、表示当初は透明度を低くしておき、演出図柄8C、8Rの変動速度に合わせて透明度を高くしていくという具合である。また、一変動の中で別の透明度を有する帯画像を表示する構成としてもよい。例えば、図76、77において、中演出図柄8Cに重なる帯画像OGCの透明度を、右演出図柄8Rに重なる帯画像OGRの透明度と異ならせるという具合である。

【0659】

〔変形例6〕

上記実施形態において、不透明なスマイル画像SGを最前面に表示していた（図77（

10

20

30

40

50

D) (J))。これに対し、ある程度の透明度を有する画像を用いても良い。

【0660】

〔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A9-1〕

複数の図柄列で変動表示を行い、前記図柄列に含まれる1つの図柄を停止図柄として前記複数の図柄列を停止させ、抽選結果を報知する遊技機であって、

前記図柄列を構成する少なくとも2つの図柄に重なる第1画像を、前記図柄列の変動表示に伴って表示可能な表示制御手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

10

【0661】

〔態様A9-2〕

態様A9-1に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記第1画像を、前記複数の図柄列のうちの特定の図柄列の図柄に重なるように表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【0662】

〔態様A9-3〕

態様A9-1または態様A9-2に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記図柄の背面側であって背景画像の前面側に前記第1画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

20

【0663】

〔態様A9-4〕

態様A9-1または態様A9-2に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記図柄の前面側であって背景画像の前面側に前記第1画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【0664】

〔態様A9-5〕

態様A9-1から態様A9-4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、前記図柄列の図柄に重なる前記第1画像とは別の第2画像を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

30

【0665】

〔態様A9-6〕

態様A9-5に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記図柄列の複数の図柄に重なるように、前記第2画像を移動表示する、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0666】

〔態様A9-7〕

態様A9-1から態様A9-6に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記第1画像の透明度を変動表示に伴って異ならせる、

ことを特徴とする遊技機。

【0667】

以下に図78～図80を用いて特殊軌道変動演出A～Fについて説明する。この特殊軌道変動演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動開始コマンドを解析し、特殊軌道変動演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して、画像表示装

50

置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【0668】

図 78 は、特殊軌道変動演出 A および特殊軌道変動演出 B を説明するための図である。

〔特殊軌道変動演出 A〕

特殊軌道変動演出 A において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0669】

図 78 (A) ～ (F) は、特殊軌道変動演出 A を説明するための図である。

まず、図 78 (A) に示すように、確定停止演出 (ハズレ) が実行される。確定停止演出 (ハズレ) は、演出図柄がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「2」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「8」図柄で確定停止している。

【0670】

次に、図 78 (B) に示すように、特殊変動演出 (前期) が実行される。特殊変動演出は、左右の演出図柄 8 L、8 R が変動表示 (以下「移動表示」ともいう。) される演出である。ここでは、左演出図柄 8 L に含まれる「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図柄が、軌道 Y L に沿って移動表示されている。また、右演出図柄 8 R に含まれる「2」図柄、「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図柄が、軌道 Y R に沿って移動表示されている。

【0671】

次に、図 78 (C) に示すように、特殊変動演出 (後期) が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L に含まれる「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が、軌道 Y L に沿って移動表示されている。また、右演出図柄 8 R に含まれる「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が、軌道 Y R に沿って移動表示されている。このように、特殊変動演出 (後期) における軌道 Y L、Y R は、特殊変動演出 (前期) における軌道 Y L、Y R と異なるものとなっている。つまり、軌道 Y L、Y R が変化していき、軌道が特定されない。なお、ここでは特殊変動演出 (前期) と特殊変動演出 (後期) とで軌道が変化することを説明したが、このように段階的に軌道が変化する構成としてもよいし、刻一刻と連続的に軌道が変化する構成としてもよい。

【0672】

次に、図 78 (D) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R がともに「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。このとき、左右の演出図柄 8 L、8 R において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、中演出図柄 8 C は高速変動を続けている。

【0673】

次に、図 78 (E) 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、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄 8 C に含まれる「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が直線状の軌道 Y C に沿って移動表示されている。なお、軌道 Y C は変化せず、軌道が特定されることとなる。大当たりであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0674】

次に、図 78 (F) に示すように、確定停止演出 (大当たり) が実行される。確定停止

10

20

30

40

50

演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄 8 C でも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【0675】

〔特殊軌道変動演出 B〕

特殊軌道変動演出 B において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

10

【0676】

図 78（G）～（L）は、特殊軌道変動演出 B を説明するための図である。

まず、図 78（G）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「2」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「8」図柄で確定停止している。

【0677】

次に、図 78（H）に示すように、特殊変動演出（前期）が実行される。特殊変動演出は、左右の演出図柄 8 L、8 R が変動表示（以下「移動表示」ともいう。）される演出である。ここでは、左演出図柄 8 L に含まれる「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図柄が、軌道 Y L に沿って移動表示されている。また、右演出図柄 8 R に含まれる「2」図柄、「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図柄が、軌道 Y R に沿って移動表示されている。このとき、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R の上下方向が軌道 Y L、Y R と平行になるように移動表示されている。

20

【0678】

次に、図 78（I）に示すように、特殊変動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L に含まれる「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が、軌道 Y L に沿って移動表示されている。また、右演出図柄 8 R に含まれる「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が、軌道 Y R に沿って移動表示されている。このとき、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R の上下方向が軌道 Y L、Y R と平行になるように移動表示されている。このように、特殊変動演出（後期）における軌道 Y L、Y R は、特殊変動演出（前期）における軌道 Y L、Y R と異なるものとなっている。つまり、軌道 Y L、Y R が変化していき、軌道が特定されない。なお、ここでは特殊変動演出（前期）と特殊変動演出（後期）とで軌道が変化することを説明したが、このように段階的に軌道が変化する構成としてもよいし、刻一刻と連続的に軌道が変化する構成としてもよい。

30

【0679】

次に、図 78（J）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R がともに「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。このとき、左右の演出図柄 8 L、8 R において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、中演出図柄 8 C は高速変動を続けている。

40

【0680】

次に、図 78（K）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、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄 8 C に含まれる「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が軌道 Y C に沿って移動表示されている。このとき、演出図柄 8 C の上下方向が軌道 Y C と平行になるように移動表示されている。なお、軌道 Y C は変化せず、軌道が特定されることとなる。大当たりであれば、表示画面 7 a の上下方

50

向の中央に「6」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面7aの上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0681】

次に、図78(L)に示すように、確定停止演出(大当たり)が実行される。確定停止演出(大当たり)は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄8Cでも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【0682】

図79は、特殊軌道変動演出Cおよび特殊軌道変動演出Dを説明するための図である。

〔特殊軌道変動演出C〕

特殊軌道変動演出Cにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8L、8C、8Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8L、8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0683】

図79(A)～(F)は、特殊軌道変動演出Cを説明するための図である。

まず、図79(A)に示すように、確定停止演出(ハズレ)が実行される。確定停止演出(ハズレ)は、演出図柄がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「1」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「2」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「8」図柄で確定停止している。

【0684】

次に、図79(B)に示すように、特殊変動演出(前期)が実行される。特殊変動演出は、左右の演出図柄8L、8Rが変動表示(以下「移動表示」ともいう。)される演出である。ここでは、左演出図柄8Lに含まれる「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図柄が、軌道YLに沿って移動表示されている。また、右演出図柄8Rに含まれる「2」図柄、「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図柄が、軌道YRに沿って移動表示されている。さらにまた、演出図柄8L、8Rには種々の大きさの図柄が含まれている。

【0685】

次に、図79(C)に示すように、特殊変動演出(後期)が実行される。ここでは、左演出図柄8Lに含まれる「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が、軌道YLに沿って移動表示されている。また、右演出図柄8Rに含まれる「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が、軌道YRに沿って移動表示されている。さらにまた、演出図柄8L、8Rには種々の大きさの図柄が含まれている。このように、特殊変動演出(後期)における軌道YL、YRは、特殊変動演出(前期)における軌道YL、YRと異なるものとなっている。つまり、軌道YL、YRが変化していき、軌道が特定されない。なお、ここでは特殊変動演出(前期)と特殊変動演出(後期)とで軌道が変化することを説明したが、このように段階的に軌道が変化する構成としてもよいし、刻一刻と連続的に軌道が変化する構成としてもよい。

【0686】

次に、図79(D)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rがともに「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。このとき、左右の演出図柄8L、8Rにおいて「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。なお、「6」図柄が拡大または縮小されている場合、リーチ態様の形成に伴って標準の大きさに戻る。このとき、中演出図柄8Cは高速変動を続けている。

【0687】

10

20

30

40

50

次に、図 7 9 (E) 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、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄 8 C に含まれる「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が直線状の軌道 Y C に沿って移動表示されている。また、演出図柄 8 C には種々の大きさの図柄が含まれている。なお、軌道 Y C は変化せず、軌道が特定されることとなる。大当たりであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0688】

次に、図 7 9 (F) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄 8 C でも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。なお、「6」図柄が拡大または縮小されている場合、確定停止演出に伴って標準の大きさに戻る。

【0689】

〔特殊軌道変動演出 D〕

特殊軌道変動演出 D において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0690】

図 7 9 (G) ~ (L) は、特殊軌道変動演出 D を説明するための図である。

まず、図 7 9 (G) に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「2」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「8」図柄で確定停止している。

【0691】

次に、図 7 9 (H) に示すように、特殊変動演出（前期）が実行される。特殊変動演出は、左右の演出図柄 8 L、8 R が変動表示（以下「移動表示」ともいう。）される演出である。ここでは、左演出図柄 8 L に含まれる「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図柄が、軌道 Y L に沿って移動表示されている。また、右演出図柄 8 R に含まれる「2」図柄、「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図柄が、軌道 Y R に沿って移動表示されている。このとき、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R の上下方向が軌道 Y L、Y R と垂直になるように移動表示されている。また、演出図柄 8 L、8 R には種々の大きさの図柄が含まれている。

【0692】

次に、図 7 9 (I) に示すように、特殊変動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L に含まれる「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が、軌道 Y L に沿って移動表示されている。また、右演出図柄 8 R に含まれる「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が、軌道 Y R に沿って移動表示されている。このとき、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R の上下方向が軌道 Y L、Y R と垂直になるように移動表示されている。また、演出図柄 8 L、8 R には種々の大きさの図柄が含まれている。このように、特殊変動演出（後期）における軌道 Y L、Y R は、特殊変動演出（前期）における軌道 Y L、Y R と異なるものとなっている。つまり、軌道 Y L、Y R が変化していき、軌道が特定されない。なお、ここでは特殊変動演出（前期）と特殊変動演出（後期）とで軌道が変化することを説明したが、このように段階的に軌道が変化する構成としてもよいし、刻一刻と連続的に軌道が変化する構成としてもよい。

【0693】

10

20

30

40

50

次に、図 79 (J) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R がともに「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。このとき、左右の演出図柄 8 L、8 R において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。なお、「6」図柄が拡大または縮小されている場合、リーチ態様の形成に伴って標準の大きさに戻る。このとき、中演出図柄 8 C は高速変動を続けている。

【0694】

次に、図 79 (K) 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、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄 8 C に含まれる「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が軌道 Y C に沿って移動表示されている。このとき、演出図柄 8 C の上下方向が軌道 Y C と垂直になるように移動表示されている。また、演出図柄 8 C には種々の大きさの図柄が含まれている。なお、軌道 Y C は変化せず、軌道が特定されることとなる。大当たりであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0695】

次に、図 79 (L) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄 8 C でも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。なお、「6」図柄が拡大または縮小されている場合、確定停止演出に伴って標準の大きさに戻る。

【0696】

図 80 は、特殊軌道変動演出 E および特殊軌道変動演出 F を説明するための図である。

〔特殊軌道変動演出 E〕

特殊軌道変動演出 E において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0697】

図 80 (A) ～ (F) は、特殊軌道変動演出 E を説明するための図である。

まず、図 80 (A) に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「2」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「8」図柄で確定停止している。

【0698】

次に、図 80 (B) に示すように、特殊変動演出（前期）が実行される。特殊変動演出は、左右の演出図柄 8 L、8 R が変動表示（以下「移動表示」ともいう。）される演出である。ここでは、左演出図柄 8 L に含まれる「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図柄が、軌道 Y L に沿って移動表示されている。また、右演出図柄 8 R に含まれる「2」図柄、「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図柄が、軌道 Y R に沿って移動表示されている。さらにまた、演出図柄 8 L、8 R には種々の大きさの図柄が含まれ、演出図柄 8 L、8 R の配列方向の間隔が一定になっていない。

【0699】

次に、図 80 (C) に示すように、特殊変動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L に含まれる「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が、軌道 Y L に沿って移動表示されている。また、右演出図柄 8 R に含まれる「4」図柄、「5」図柄、「

6」図柄、および、「7」図柄が、軌道 Y R に沿って移動表示されている。さらにまた、演出図柄 8 L、8 R には種々の大きさの図柄が含まれ、演出図柄 8 L、8 R の配列方向の間隔が一定になっていない。このように、特殊変動演出（後期）における軌道 Y L、Y R は、特殊変動演出（前期）における軌道 Y L、Y R と異なるものとなっている。つまり、軌道 Y L、Y R が変化していき、軌道が特定されない。なお、ここでは特殊変動演出（前期）と特殊変動演出（後期）とで軌道が変化することを説明したが、このように段階的に軌道が変化する構成としてもよいし、刻一刻と連続的に軌道が変化する構成としてもよい。

【0700】

次に、図 80（D）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R がともに「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。このとき、左右の演出図柄 8 L、8 R において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。なお、「6」図柄が拡大または縮小されている場合、リーチ態様の形成に伴って標準の大きさに戻る。このとき、中演出図柄 8 C は高速変動を続けている。

【0701】

次に、図 80（E）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、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄 8 C に含まれる「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が直線状の軌道 Y C に沿って移動表示されている。また、演出図柄 8 C には種々の大きさの図柄が含まれ、演出図柄 8 C の配列方向の間隔が一定になっていない。なお、軌道 Y C は変化せず、軌道が特定されることとなる。大当たりであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0702】

次に、図 80（F）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄 8 C でも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。なお、「6」図柄が拡大または縮小されている場合、確定停止演出に伴って標準の大きさに戻る。

【0703】

〔特殊軌道変動演出 F〕

特殊軌道変動演出 F において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0704】

図 80（G）～（L）は、特殊軌道変動演出 F を説明するための図である。

まず、図 80（G）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「2」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「8」図柄で確定停止している。

【0705】

次に、図 80（H）に示すように、特殊変動演出（前期）が実行される。特殊変動演出は、左右の演出図柄 8 L、8 R が変動表示（以下「移動表示」ともいう。）される演出である。ここでは、左演出図柄 8 L に含まれる「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図

柄が、軌道 Y L に沿って移動表示されている。また、右演出図柄 8 R に含まれる「2」図柄、「3」図柄、「4」図柄、および、「5」図柄が、軌道 Y R に沿って移動表示されている。このとき、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R の上下方向が軌道 Y L、Y R に対して適当な角度を有している。また、演出図柄 8 L、8 R には種々の大きさの図柄が含まれ、演出図柄 8 L、8 R の配列方向の間隔が一定になっていない。

【0706】

次に、図 80 (I) に示すように、特殊変動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L に含まれる「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が、軌道 Y L に沿って移動表示されている。また、右演出図柄 8 R に含まれる「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が、軌道 Y R に沿って移動表示されている。このとき、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R の上下方向が軌道 Y L、Y R に対して適当な角度を有している。また、演出図柄 8 L、8 R には種々の大きさの図柄が含まれ、演出図柄 8 L、8 R の配列方向の間隔が一定になっていない。このように、特殊変動演出（後期）における軌道 Y L、Y R は、特殊変動演出（前期）における軌道 Y L、Y R と異なるものとなっている。つまり、軌道 Y L、Y R が変化していき、軌道が特定されない。なお、ここでは特殊変動演出（前期）と特殊変動演出（後期）とで軌道が変化することを説明したが、このように段階的に軌道が変化する構成としてもよいし、刻一刻と連続的に軌道が変化する構成としてもよい。

【0707】

次に、図 80 (J) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R がともに「6」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。このとき、左右の演出図柄 8 L、8 R において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。なお、「6」図柄が拡大または縮小されている場合、リーチ態様の形成に伴って標準の大きさに戻る。このとき、中演出図柄 8 C は高速変動を続けている。

【0708】

次に、図 80 (K) 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、中図柄列を構成する中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄 8 C に含まれる「4」図柄、「5」図柄、および、「6」図柄が軌道 Y C に沿って移動表示されている。このとき、演出図柄 8 C の上下方向が軌道 Y C に対して適当な角度を有している。また、演出図柄 8 C には種々の大きさの図柄が含まれ、演出図柄 8 C の配列方向の間隔が一定になっていない。なお、軌道 Y C は変化せず、軌道が特定されることとなる。大当たりであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面 7 a の上下方向の中央に「6」図柄が停止せず「7」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【0709】

次に、図 80 (L) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「6」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄 8 C でも、「6」図柄以外の図柄が非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。なお、「6」図柄が拡大または縮小されている場合、確定停止演出に伴って標準の大きさに戻る。

【0710】

【効果例】

以下に、特殊軌道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、演出図柄の軌道が特定される第 1 変動表示（図 78 (E) (K)、図 79 (E) (K)、図 80 (E) (K)）と、演出図柄の軌道が特定されな

10

20

30

40

50

い第2変動表示（図78（B）（C）（H）（I）、図79（B）（C）（H）（I）、図80（B）（C）（H）（I））とを実行可能である。この構成によれば、変動表示の単調さを払拭することができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン91が「変動表示手段」に相当する。

【0711】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、変動開始時から停止図柄によってリーチ態様が形成されるリーチ形成時までの第1期間に第2変動表示を行う（図78（B）（C）（H）（I）、図79（B）（C）（H）（I）、図80（B）（C）（H）（I））。この構成によれば、リーチ形成時までの変動表示を斬新なものにすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0712】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、リーチ形成時以降の第2期間に第1変動表示を行う（図78（E）（K）、図79（E）（K）、図80（E）（K））。この構成によれば、リーチ形成時以降は変動表示の軌道が特定されるため、変動表示が分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0713】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄8L、8C、8Rを構成する複数の図柄に大きさが異なる図柄を含めて変動表示させている（図79（B）（C）（E）（H）（I）（K）、図80（B）（C）（E）（H）（I）（K））。この構成によれば、変動表示の単調さをより一層払拭することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0714】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄8L、8C、8Rを構成する複数の図柄同士の距離が一定となっていない（図80（B）（C）（E）（H）（I）（K））。この構成によれば、変動表示の単調さをより一層払拭することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0715】

30

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、第1変動表示において演出図柄8Cを直線状の軌道で移動させている（図78（E）、図79（E）、図80（E））。この構成によれば、第2変動表示との対比から変動表示がより分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0716】

〔変形例〕

以下に、特殊軌道変動演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態では、一変動の中で、演出図柄の軌道が特定される第1変動表示と、演出図柄の軌道が特定されない第2変動表示とを行っていた。これに対し、演出図柄の軌道が特定される第1変動表示だけで変動表示を行ってもよい。

40

【0717】

〔変形例2〕

上記実施形態では、左右の演出図柄8L、8Rに対して第2変動表示を並行して行う構成であった。これに対し、左右の演出図柄8L、8Rに対する第2変動表示を順番に行う構成としてもよい。例えば、左演出図柄8Lに対する第2変動表示を行って左演出図柄8Lが停止表示された後に右演出図柄8Rに対する第2変動表示を行うという具合である。

【0718】

〔変形例3〕

50

上記実施形態では、左右の演出図柄 8 L、8 R に対して第 2 変動表示を並行して行う構成であった。これに対し、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R のうちの一方に対して第 2 変動表示を行い、他方に対しては第 1 変動表示を行うようにしてもよい。

【0719】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、左右の演出図柄 8 L、8 R に対して第 2 変動表示を並行して行う構成であった。これに対し、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R に対して第 2 変動表示を並行して行うようにしてもよい。この場合、演出図柄 8 L、8 C、8 R をほぼ同時に停止させる構成としてもよい。また、左右の演出図柄 8 L、8 R によるリーチ形成を経て、中演出図柄 8 C を停止させる構成としてもよい。さらにまた、また、左右の演出図柄 8 L、8 R によるリーチ形成時以降は、中演出図柄 8 C に対して第 1 変動表示を行う構成としてもよい。

10

【0720】

〔変形例 5〕

上記実施形態では、変動表示される演出図柄 8 L、8 R、8 C に種々の大きさの図柄が含まれていた。この図柄の大きさを、表示画面 7 a 内の変動表示（移動表示）において、段階的に変化させる、あるいは、連続的に変化させる構成としてもよい。

【0721】

〔変形例 6〕

上記実施形態では、変動表示される演出図柄 8 L、8 R、8 C の配列方向の間隔が一定になっていなかった。この配列方向の間隔を、表示画面 7 a 内の変動表示（移動表示）において、段階的に変化させる、あるいは、連続的に変化させる構成としてもよい。

20

【0722】

〔変形例 7〕

上記実施形態では、軌道が特定されない場合の一例として変動表示の途中で軌道が変更されていく例を挙げた。これに対し、軌道が特定されない場合に、移動表示されない場合を含めてもよい。

【0723】

〔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。

30

〔態様 A 10-1〕

遊技機であって、

複数列で変動表示される図柄の軌道が特定される第 1 変動表示と、前記図柄の軌道が特定されない第 2 変動表示と、を実行可能である変動表示手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【0724】

〔態様 A 10-2〕

態様 A 10-1 に記載の遊技機であって、

前記変動表示手段は、変動開始時から停止図柄によってリーチ態様が形成されるリーチ形成時までの第 1 期間に前記第 2 変動表示を行う、

40

ことを特徴とする遊技機。

【0725】

〔態様 A 10-3〕

態様 A 10-2 に記載の遊技機であって、

前記変動表示手段は、前記リーチ形成時以降の第 2 期間に前記第 1 変動表示を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【0726】

〔態様 A 10-4〕

態様 A 10-1 から態様 A 10-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 変動表示および前記第 2 変動表示のうち少なくとも一方において、特定の図柄

50

列を構成する複数の図柄に大きさが異なる図柄が含まれる、
ことを特徴とする遊技機。

【0727】

〔態様 A 10-5〕

態様 A 10-1 から態様 A 10-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 1 変動表示および前記第 2 変動表示のうち少なくとも一方において、特定の図柄
列を構成する複数の図柄同士の距離が一定でない、
ことを特徴とする遊技機。

【0728】

〔態様 A 10-6〕

態様 A 10-1 から態様 A 10-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記変動表示手段は、前記第 1 変動表示において、前記図柄を直線状の軌道で移動させ
る、
ことを特徴とする遊技機。

【0729】

〔態様 A 10-7〕

態様 A 10-5 に記載の遊技機であって、
前記特定の図柄列を構成する複数の図柄のうちの所定の図柄の大きさを変動表示に伴っ
て変化させる、
ことを特徴とする遊技機。

【0730】

〔態様 A 10-8〕

態様 A 10-6 に記載の遊技機であって、
前記特定の図柄列を構成する複数の図柄同士の距離を変動表示に伴って変化させる、
ことを特徴とする遊技機。

【0731】

以下に図 8 1 ～図 8 3 を用いて当たり図柄移動演出 A ～ F について説明する。この当た
り図柄移動演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 が
サブ制御基板 90 から受信した変動開始コマンドを解析し、当たり図柄移動演出を実行す
る指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して、画像
表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【0732】

図 8 1 は、当たり図柄移動演出 A および当たり図柄移動演出 B を説明するための図であ
る。

〔当たり図柄移動演出 A〕

当たり図柄移動演出 A において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように
変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。
演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「
4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順
に図柄が表示される。

【0733】

図 8 1 (A) ～ (F) は、当たり図柄移動演出 A を説明するための図である。

変動開始からリーチ形成を経て、図 8 1 (A) 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、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止
する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄、「6」図柄、および
、「7」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛か
る直前の様子を示している。なお、演出図柄 8 L、8 R、8 C の変動表示における移動方
向は、矢印 H D で示すように下方向となっている。

【0734】

次に、図 8 1 (B) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出

は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。なお、中演出図柄 8 C において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【0735】

次に、図 8 1 (C) に示すように、図柄移動演出（前期）が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「6」図柄で停止した当たり図柄としての演出図柄 8 L、8 C、8 R が、矢印 I D で示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄 8 L の一部は表示画面 7 a からフレームアウトしている。

【0736】

次に、図 8 1 (D) に示すように、図柄移動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L の全体が表示画面 7 a からフレームアウトし、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R の大部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている。この後、演出図柄 8 L、8 C、8 R の全体が表示画面 7 a からフレームアウトする。

【0737】

次に、図 8 1 (E) に示すように、画像表示演出（前期）が実行される。画像表示演出は、味方キャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a 上を移動して表示される演出である。ここでは、味方キャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a の右上部からフレームインしている様子を示した。味方キャラクタ画像 C R A は、矢印 I D で示すように演出図柄 8 L、8 C、8 R と同様の方向へ移動表示される。このとき、当たり図柄である「6」図柄に関連する複数の関連画像 K G が表示される。関連画像 K G は、セグメントで構成された「6」を示す画像である。

【0738】

次に、図 8 1 (F) に示すように、画像表示演出（後期）が実行される。ここでは、表示画面 7 a にフレームインした味方キャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a の中央部に表示されている様子を示した。このとき、関連画像 K G も表示される。

【0739】

〔当たり図柄移動演出 B〕

当たり図柄移動演出 B において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0740】

図 8 1 (G) ~ (L) は、当たり図柄移動演出 B を説明するための図である。

変動開始からリーチ形成を経て、図 8 1 (G) 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、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄、「6」図柄、および「7」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、演出図柄 8 L、8 R、8 C の変動表示における移動方向は、矢印 H D で示すように下方向となっている。

【0741】

次に、図 8 1 (H) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。なお、中演出図柄 8 C において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【0742】

次に、図 8 1 (I) に示すように、図柄移動演出（前期）が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「6」図柄で停止した当たり図

10

20

30

40

50

柄としての演出図柄 8 L、8 C、8 R が、矢印 I D で示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄 8 L の一部は表示画面 7 a からフレームアウトしている。

【0743】

次に、図 8 1 (J) に示すように、図柄移動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L の全体が表示画面 7 a からフレームアウトし、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R の大部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている。この後、演出図柄 8 L、8 C、8 R の全体が表示画面 7 a からフレームアウトする。

【0744】

次に、図 8 1 (K) に示すように、画像表示演出（前期）が実行される。画像表示演出は、味方キャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a 上を移動して表示される演出である。ここでは、味方キャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a の左下部からフレームインしている様子
10
を示した。味方キャラクタ画像 C R A は、矢印 I D で示すように演出図柄 8 L、8 C、8 R と反対の方向へ移動表示される。味方キャラクタ C R A は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がフレームアウトした方向から戻ってくるようにフレームインする。

【0745】

次に、図 8 1 (L) に示すように、画像表示演出（後期）が実行される。ここでは、表示画面 7 a にフレームインした味方キャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a の中央部に表示
20
されている様子を示した。このとき、当たり図柄である「6」図柄に関連する複数の関連画像 K G が表示される。関連画像 K G は、セグメントで構成された「6」を示す画像である。

【0746】

図 8 2 は、当たり図柄移動演出 C および当たり図柄移動演出 D を説明するための図である。

〔当たり図柄移動演出 C〕

当たり図柄移動演出 C において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように
30
変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0747】

図 8 2 (A) ～ (F) は、当たり図柄移動演出 C を説明するための図である。

変動開始からリーチ形成を経て、図 8 2 (A) 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、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止
40
する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子
50
を示している。なお、演出図柄 8 L、8 R、8 C の変動表示における移動方向は、矢印 H D で示すように下方向となっている。

【0748】

次に、図 8 2 (B) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。なお、中演出図柄 8 C においては表示画面 7 a の中央に「6」図柄が停止しており、「6」図柄以外のハズレ図柄である「5」図柄および「7」図柄も表示されている。ハズレ図柄については半透明などの表示にして目立たないようにしてもよい。

【0749】

次に、図 8 2 (C) に示すように、図柄移動演出（前期）が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「6」図柄で停止した当たり図柄としての演出図柄 8 L、8 C、8 R が、矢印 I D で示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄 8 L の一部は表示画面 7 a からフレームアウトしている。なお、ハズレ図柄としての「5」図柄および「7」図柄は表示画面 7 a に表示されたままとなってい
50

る。

【0750】

次に、図82(D)に示すように、図柄移動演出(後期)が実行される。ここでは、左演出図柄8Lの全体が表示画面7aからフレームアウトし、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rの大部分が表示画面7aからフレームアウトしている。この後、演出図柄8L、8C、8Rの全体が表示画面7aからフレームアウトする。なお、ハズレ図柄としての「5」図柄および「7」図柄は表示画面7aに表示されたままとなっている。

【0751】

次に、図82(E)に示すように、画像表示演出(前期)が実行される。画像表示演出は、味方キャラクタ画像CRAが表示画面7a上を移動して表示される演出である。ここでは、味方キャラクタ画像CRAが表示画面7aの右上部からフレームインしている様子を示した。味方キャラクタ画像CRAは、矢印IDで示すように演出図柄8L、8C、8Rと同様の方向へ移動表示される。このとき、当たり図柄である「6」図柄に関連する複数の関連画像KGが表示される。関連画像KGは、「6」図柄を縮小した画像である。

【0752】

次に、図82(F)に示すように、画像表示演出(後期)が実行される。ここでは、表示画面7aにフレームインした味方キャラクタ画像CRAが表示画面7aの中央部に表示されている様子を示した。このとき、関連画像KGも表示される。

【0753】

[当たり図柄移動演出D]

当たり図柄移動演出Dにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8L、8C、8Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8L、8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0754】

図82(G)～(L)は、当たり図柄移動演出Dを説明するための図である。

変動開始からリーチ形成を経て、図82(G)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、中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは、中演出図柄8Cに含まれる「5」図柄、「6」図柄、および「7」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、演出図柄8L、8R、8Cの変動表示における移動方向は、矢印HDで示すように下方向となっている。

【0755】

次に、図82(H)に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「6」図柄で停止している。なお、中演出図柄8Cにおいては表示画面7aの中央に「6」図柄が停止しており、「6」図柄以外のハズレ図柄である「5」図柄および「7」図柄も表示されている。ハズレ図柄については半透明などの表示にして目立たないようにしてもよい。

【0756】

次に、図82(I)に示すように、図柄移動演出(前期)が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「6」図柄で停止した当たり図柄としての演出図柄8L、8C、8Rが、矢印IDで示す方向へ移動表示されている。また、演出図柄8Cに含まれるハズレ図柄としての「5」図柄および「7」図柄も当たり図柄と同様に、矢印IDで示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄8Lの一部は表示画面7aからフレームアウトしている。また、ハズレ図柄である「5」図柄の全体が表示画面7aからフレームアウトしている。

【0757】

次に、図82(J)に示すように、図柄移動演出(後期)が実行される。ここでは、左

10

20

30

40

50

演出図柄 8 L の全体が表示画面 7 a からフレームアウトし、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R の大部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている。この後、演出図柄 8 L、8 C、8 R の全体が表示画面 7 a からフレームアウトする。

【0758】

次に、図 8 2 (K) に示すように、画像表示演出 (前期) が実行される。画像表示演出は、味方キャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a 上を移動して表示される演出である。ここでは、味方キャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a の左下部からフレームインしている様子を示した。味方キャラクタ画像 C R A は、矢印 I D で示すように演出図柄 8 L、8 C、8 R と反対の方向へ移動表示される。味方キャラクタ C R A は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がフレームアウトした方向から戻ってくるようにフレームインする。このとき、当たり図柄である「6」図柄に関連する複数の関連画像 K G が表示される。関連画像 K G は、「6」図柄を縮小した画像であり、大きさの異なる画像が含まれる。関連画像 K G は、群をなすように矢印 G D で示される方向へ移動表示されている。

10

【0759】

次に、図 8 2 (L) に示すように、画像表示演出 (後期) が実行される。ここでは、表示画面 7 a にフレームインした味方キャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a の中央部に表示されている様子を示した。ここでも、関連画像 K G が、群をなすように矢印 G D で示される方向へ移動表示されている。

【0760】

図 8 3 は、当たり図柄移動演出 E および当たり図柄移動演出 F を説明するための図である。

20

〔当たり図柄移動演出 E〕

当たり図柄移動演出 E において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0761】

図 8 3 (A) ~ (F) は、当たり図柄移動演出 E を説明するための図である。

変動開始からリーチ形成を経て、図 8 3 (A) 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、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄、「6」図柄、および「7」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、演出図柄 8 L、8 R、8 C の変動表示における移動方向は、矢印 H D で示すように下方向となっている。

30

【0762】

次に、図 8 3 (B) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。なお、中演出図柄 8 C において「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

40

【0763】

次に、図 8 3 (C) に示すように、図柄移動演出 (前期) が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「6」図柄で停止した当たり図柄としての演出図柄 8 L、8 C、8 R が、矢印 I D で示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄 8 L の一部は表示画面 7 a からフレームアウトしている。

【0764】

次に、図 8 3 (D) に示すように、図柄移動演出 (後期) が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L の全体が表示画面 7 a からフレームアウトし、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R の大部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている。この後、演出図柄 8 L、

50

8 C、8 Rの全体が表示画面7 aからフレームアウトする。

【0765】

次に、図83(E)に示すように、画像表示演出(前期)が実行される。画像表示演出は、味方キャラクタ画像C R Aが表示画面7 a上を移動して表示される演出である。ここでは、味方キャラクタ画像C R Aが表示画面7 aの右上部からフレームインしている様子を示した。味方キャラクタ画像C R Aは、矢印I Dで示すように演出図柄8 L、8 C、8 Rと同様の方向へ移動表示される。このとき、当たり図柄である「6」図柄に関連する複数の関連画像K Gが表示される。関連画像K Gは、セグメントで構成された「6」を示す画像である。

【0766】

次に、図83(F)に示すように、画像表示演出(後期)が実行される。ここでは、表示画面7 aにフレームインした味方キャラクタ画像C R Aが表示画面7 aの中央部に表示されている様子を示した。このとき、関連画像K Gも表示される。さらにまた、スマイル画像S Gが表示される。スマイル画像S Gは、関連画像K Gとは別の画像であり、不透明な画像となっている。

【0767】

〔当たり図柄移動演出F〕

当たり図柄移動演出Fにおいて、演出図柄8 L、8 C、8 Rは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8 L、8 C、8 Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8 L、8 C、8 Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0768】

図83(G)～(L)は、当たり図柄移動演出Fを説明するための図である。

変動開始からリーチ形成を経て、図83(G)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、中演出図柄8 Cの移動速度が遅くなり、中演出図柄8 Cが停止する演出である。ここでは、中演出図柄8 Cに含まれる「5」図柄、「6」図柄、および、「7」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面7 aの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、演出図柄8 L、8 R、8 Cの変動表示における移動方向は、矢印H Dで示すように下方向となっている。

【0769】

次に、図83(H)に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8 L、8 C、8 Rがすべて「6」図柄で停止している。なお、中演出図柄8 Cにおいて「6」図柄以外の図柄は非表示となっている。「6」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【0770】

次に、図83(I)に示すように、図柄移動演出(前期)が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「6」図柄で停止した当たり図柄としての演出図柄8 L、8 C、8 Rが、矢印I Dで示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄8 Lの一部は表示画面7 aからフレームアウトしている。

【0771】

次に、図83(J)に示すように、図柄移動演出(後期)が実行される。ここでは、当たり図柄としての演出図柄8 L、8 C、8 Rの移動方向が変わり、矢印I Dで示す方向へ移動表示されている。左演出図柄8 L、中演出図柄8 Cおよび右演出図柄8 Rの大部分が表示画面7 aの下部からフレームアウトしている。この後、演出図柄8 L、8 C、8 Rの全体が表示画面7 aからフレームアウトする。

【0772】

次に、図83(K)に示すように、画像表示演出(前期)が実行される。画像表示演出は、味方キャラクタ画像C R Aが表示画面7 a上を移動して表示される演出である。こ

10

20

30

40

50

では、味方キャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a の左下部からフレームインしている様子
を示した。また、複数のスマイル画像 S G が群をなすように矢印 G D で示す方向へ移動表
示されている。

【0773】

次に、図 8 3 (L) に示すように、画像表示演出 (後期) が実行される。ここでは、表
示画面 7 a にフレームインした味方キャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a の中央部に表
示されている様子を示した。このとき、当たり図柄である「6」図柄に関連する複数の関連
画像 K G が表示される。関連画像 K G は、セグメントで構成された「6」を示す画像であ
る。また、ここでも、複数のスマイル画像 S G が群をなすように矢印 G D で示す方向へ移
動表示されている。

10

【0774】

〔効果例〕

以下に、当たり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、大当たりとなった場合、大当たり報知演出を実行し、そ
の後、大当たり態様の図柄を移動させる演出を実行する (図 8 1 (B) ~ (D) (H) ~
(J) 、図 8 2 (B) ~ (D) (H) ~ (J) 、図 8 3 (B) ~ (D) (H) ~ (J))
。この構成によれば、大当たりを報知した演出図柄が動き出すことで遊技者に驚きを与え
ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、大当たり報知演出が「第 1
演出」に相当し、図柄移動演出が「第 2 演出」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。

20

【0775】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、停止した大当たり図柄の移動方向 (矢印 I D で示した方
向) は、変動表示における移動方向 (矢印 H D で示した方向) とは別の方向となっている
。この構成によれば、大当たりを報知した演出図柄の移動を際立たせることができ、遊技
の興趣を向上させることができる。

【0776】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、停止した大当たり図柄を移動表示して表示画面 7 a から
フレームアウトさせる (図 8 1 (D) (J) 、図 8 2 (D) (J) 、図 8 3 (D) (J)
) 。この構成によれば、大当たりを報知した演出図柄が動き出すことに加え演出図柄が画
面からはみ出すことで遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることが
できる。

30

【0777】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、停止した大当たり図柄を移動表示した後、大当たり図柄
に関連する関連画像 K G 、および、大当たり図柄に関連しない味方キャラクタ画像 C R A
を表示する (図 8 1 (E) (F) (K) (L) 、図 8 2 (E) (F) (K) (L) 、図 8
3 (E) (F) (K) (L)) 。この構成によれば、大当たり報知後の演出が斬新なもの
となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、関連画像 K G が「第 1 画像」に相
当し、味方キャラクタ画像 C R A が「第 2 画像」に相当し、画像表示演出が「第 3 演出」
に相当する。

40

【0778】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、複数の関連画像 K G を表示して群をなすように移動させ
る (図 8 2 (K) (L)) 。この構成によれば、大当たり報知後の演出がより一層斬新な
ものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0779】

〔効果 6〕

50

上記実施形態の遊技機 1 では、味方キャラクタ画像 C R A を表示画面 7 a にフレームインさせる（図 8 1（E）（K）、図 8 2（E）（K）、図 8 3（E）（K））。この構成によれば、大当たり報知後の演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0780】

〔変形例〕

以下に、当たり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、変動表示における移動方向とは別の方向へ演出図柄 8 L、8 C、8 R を移動表示していた。これに対し、変動表示における移動方向と同様の方向へ演出図柄 8 L、8 C、8 R を移動表示する構成としてもよい。

【0781】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、関連画像 K G およびスマイル画像 S G が味方キャラクタ画像 C R A よりも前面側に表示されている（図）。これに対し、関連画像 K G およびスマイル画像 S G の少なくとも一方を味方キャラクタ画像 C R A の背面側に表示するようにしてもよい。また、関連画像 K G およびスマイル画像 S G の少なくとも一方を半透明の表示として味方キャラクタ画像 C R A に重なった場合でも背面側の味方キャラクタ画像 C R A が視認できるようにしてもよい。

【0782】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、関連画像 K G およびスマイル画像 S G を移動させる際、表示画面 7 a の右側から左側へ向かって移動させていた。これに対し、関連画像 K G およびスマイル画像 S G の移動方向はどのような方向であってもよい。

【0783】

〔変形例 4〕

上記実施形態では演出図柄 8 L、8 C、8 R を移動させる際に移動方向を途中で変更しているが（図 8 3（I）（J））、この移動方向も限定されず、どのような方向であってもよい。

【0784】

〔変形例 5〕

上記実施形態における関連画像 K G およびスマイル画像 S G の表示色や透明度を表示の途中で段階的にあるいは連続的に変更するようにしてもよい。

【0785】

〔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〕

図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止態様によって抽選の当落を報知する遊技機であって、

前記抽選に当選した場合、当たり態様で図柄を停止表示する第 1 演出を実行し、その後、前記停止表示した当たり態様の図柄を特定方向へ移動させる第 2 演出を実行可能な演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【0786】

〔態様 B 1-2〕

態様 B 1-1 に記載の遊技機であって、

前記特定方向は、前記図柄の変動表示における移動方向とは別の方向である、

ことを特徴とする遊技機。

【0787】

〔態様 B 1-3〕

10

20

30

40

50

態様 B 1 - 1 または態様 B 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 演出において、前記当たり態様の図柄を表示画面からフレームアウトさせる、
ことを特徴とする遊技機。

【0788】

〔態様 B 1 - 4〕

態様 B 1 - 1 から態様 B 1 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第 2 演出の実行後、前記当たり態様の図柄に関連する第 1 画像および前記当たり態様の図柄に関連しない第 2 画像を表示する第 3 演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【0789】

〔態様 B 1 - 5〕

態様 B 1 - 4 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第 3 演出において、前記第 1 画像を複数表示し、群をなすように移動させる、
ことを特徴とする遊技機。

【0790】

〔態様 B 1 - 6〕

態様 B 1 - 3 または態様 B 1 - 4 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第 3 演出において、前記第 2 画像を表示画面にフレームインさせる、
ことを特徴とする遊技機。

【0791】

〔態様 B 1 - 7〕

態様 B 1 - 3 から態様 B 1 - 6 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 3 演出において、前記第 2 画像とともに前記第 2 画像とは別の第 3 画像を表示する、
ことを特徴とする遊技機。

【0792】

〔態様 B 1 - 8〕

態様 B 1 - 7 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第 3 画像が群をなすように前記第 3 画像を移動表示する、
ことを特徴とする遊技機。

【0793】

〔態様 B 1 - 9〕

態様 B 1 - 1 から態様 B 1 - 8 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 2 演出において、前記当たり態様の図柄を前記特定方向としての第 1 方向へ移動させた後、前記特定方向としての前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へ移動させる、
ことを特徴とする遊技機。

【0794】

以下に図 8 4 ～図 8 6 を用いて当たり図柄態様変更演出 A ～ D について説明する。この図柄態様変更演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動開始コマンドを解析し、図柄態様変更演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【0795】

図 8 4 は、図柄態様変更演出 A および図柄態様変更演出 B を説明するための図である。

〔図柄態様変更演出 A〕

図柄態様変更演出 A において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0796】

図 8 4 (A) ～ (F) は、図柄態様変更演出 A を説明するための図である。

まず、図 8 4 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し高速変動している様子を示している。

10

【0797】

次に、図 8 4 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

【0798】

リーチ形成演出の後、演出ボタン 6 3 が押下されると、図 8 4 (C) に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が識別情報のみで構成される態様から識別情報 8 L a、8 C a、8 R a および絵柄情報 8 L b、8 C b、8 R b で構成される態様に変更される。

20

【0799】

次に、図 8 4 (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、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。中演出図柄 8 C も、識別情報 8 C a および絵柄情報 8 C b で構成される態様に変更されている。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止せず「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

30

【0800】

次に、図 8 4 (E) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R はすべて、識別情報 8 L a、8 C a、8 R a および絵柄情報 8 L b、8 C b、8 R b で構成される態様となっている。

【0801】

次に、演出図柄の停止から所定時間が経過すると、図 8 4 (F) に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が識別情報 8 L a、8 C a、8 R a および絵柄情報 8 L b、8 C b、8 R b で構成される態様から識別情報のみで構成される態様に変更される。

40

【0802】

〔図柄態様変更演出 B〕

図柄態様変更演出 B において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0803】

50

図 8 4 (G) ~ (L) は、図柄態様変更演出 B を説明するための図である。

まず、図 8 4 (G) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し高速変動している様子を示している。

【 0 8 0 4 】

次に、図 8 4 (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、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「 6 」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

【 0 8 0 5 】

リーチ形成演出の後、演出ボタン 6 3 が押下されると、図 8 4 (I) に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、左右の演出図柄 8 L、8 R が識別情報のみで構成される態様から識別情報 8 L a、8 R a および絵柄情報 8 L b、8 R b で構成される態様に変更される。

【 0 8 0 6 】

次に、図 8 4 (J) 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、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「 5 」図柄および「 6 」図柄が表示されており、「 6 」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。中演出図柄 8 C の態様は変更されていない。大当たりであれば、「 6 」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「 6 」図柄が表示画面 7 a の中央に停止せず「 7 」図柄が表示画面 7 a の中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【 0 8 0 7 】

次に、図 8 4 (K) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「 6 」図柄で停止している。このとき、左右の演出図柄 8 L、8 R は、識別情報 8 L a、8 C a、8 R a および絵柄情報 8 L b、8 C b、8 R b で構成される態様となっている。

【 0 8 0 8 】

次に、演出図柄の停止から所定時間が経過すると、図 8 4 (L) に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、左右の演出図柄 8 L、8 R が識別情報 8 L a、8 R a および絵柄情報 8 L b、8 R b で構成される態様から識別情報のみで構成される態様に変更される。

【 0 8 0 9 】

図 8 5 は、図柄態様変更演出 C を説明するための図である。

〔図柄態様変更演出 C〕

図柄態様変更演出 C において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「 1 」図柄→「 2 」図柄→「 3 」図柄→「 4 」図柄→「 5 」図柄→「 6 」図柄→「 7 」図柄→「 1 」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【 0 8 1 0 】

まず、図 8 5 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し高速変動している様子を示している。

【 0 8 1 1 】

次に、図 8 5 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「 6 」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

10

20

30

40

50

【0812】

次に、図85（C）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、中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは、中演出図柄8Cに含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。

【0813】

中図柄停止演出の途中で演出ボタン63が押下されると、図85（D）に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、中演出図柄8Cが識別情報のみで構成される態様から識別情報8Caおよび絵柄情報8Cbで構成される態様に変更される。なお、大当たりであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止せず「7」図柄が表示画面7aの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

10

【0814】

次に、図85（E）に示すように、当たり報知演出が実行される。当たり報知演出は、大当たり態様で演出図柄が停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「6」図柄で停止している。なお、中演出図柄8Cは、識別情報8Caおよび絵柄情報8Cbで構成される態様となっている。

【0815】

次に、演出図柄の停止から所定時間が経過すると、図85（F）に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、中演出図柄8Cが識別情報8Caおよび絵柄情報8Cbで構成される態様から識別情報のみで構成される態様に変更される。

20

【0816】

次に、図85（G）～図85（K）に示すように、画像表示消去演出が実行される。画像表示消去演出は、複数の所定画像を表示させた後に消去する演出である。ここでは、複数のスマイル画像SGを表示させた後に消去する演出となっている。複数のスマイル画像SGの中には大きさの異なる画像が混在している。

【0817】

まず、図85（G）に示すように、スマイル画像SGが表示画面7a上に表示される演出が繰り返されて、複数のスマイル画像SGで演出図柄8L、8C、8Rが隠れていく。次に、図85（H）に示すように、さらに、表示画面7a上にスマイル画像SGが増えていき、演出図柄のほぼ全部を覆い隠すような状態となる。

30

【0818】

次に、図85（I）に示すように、表示画面7a上のスマイル画像SGが一つずつ消えていき、演出図柄8L、8C、8Rを視認できる状態に近づいていく。次に、図85（J）に示すように、さらに、表示画面7a上のスマイル画像SGが減っていき、演出図柄8L、8C、8Rの全体が見えるような状態に近づいていく。そして、図85（K）に示すように、スマイル画像SGが表示画面7a上からすべて消去される。

【0819】

この一連の画像表示消去演出において、演出図柄の態様が変化する。具体的には、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが通常の「6」図柄からセグメントで構成されたような「6」図柄に変化する。変化のタイミングは、演出図柄8L、8C、8Rが視認困難になっている間である。もちろん、変化のタイミングは限定されない。

40

【0820】

次に、図85（L）に示すように、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが拡大表示される。このとき、演出図柄8L、8C、8Rの一部を表示画面7aからフレームアウトさせてもよい。

【0821】

図86は、図柄態様変更演出Dを説明するための図である。

50

〔図柄態様変更演出 D〕

図柄態様変更演出 D において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0822】

まず、図 86 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し高速変動している様子を示している。

10

【0823】

次に、図 86 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

【0824】

次に、図 86 (C) 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、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。

20

【0825】

中図柄停止演出の途中で演出ボタン 63 が押下されると、図 86 (D) に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、中演出図柄 8 C が識別情報のみで構成される態様から識別情報 8 C a および絵柄情報 8 C b で構成される態様に変更される。なお、大当たりであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止せず「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【0826】

次に、図 86 (E) に示すように、当たり報知演出が実行される。当たり報知演出は、大当たり態様で演出図柄が停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。なお、中演出図柄 8 C は、識別情報 8 C a および絵柄情報 8 C b で構成される態様となっている。

30

【0827】

次に、演出図柄の停止から所定時間が経過すると、図 86 (F) に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、中演出図柄 8 C が識別情報 8 C a および絵柄情報 8 C b で構成される態様から識別情報のみで構成される態様に変更される。

【0828】

次に、図 86 (G) ～図 86 (I) 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、複数の所定画像を表示させて移動させる演出である。ここでは、複数の味方キャラクタ画像 M C G を表示画面 7 a の右端からフレームインさせ左端からフレームアウトさせるように移動させる演出となっている。複数の味方キャラクタ画像 M C G の中には大きさの異なる画像が混在している。味方キャラクタ画像 M C G は、後述するように演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様が変わった際の絵柄情報 8 L b、8 C b、8 R b の画像と同様の味方キャラクタの画像となっている。すなわち、味方キャラクタ画像 M C G は、演出図柄 8 L、8 C、8 R に関連する画像となっている。

40

【0829】

まず、図 86 (G) に示すように、味方キャラクタ画像 M C G が表示画面 7 a の右端からフレームインして矢印 G D で示すように左方向へ移動させられる。ここでは、右演出図

50

柄 8 R が味方キャラクタ画像 M C G によって覆われており視認困難な状態となっている。次に、図 8 6 (H) に示すように、さらに、表示画面 7 a 上を味方キャラクタ画像 M C G が矢印 G D で示すように左方向へ移動させられて、中演出図柄 8 C、および、右演出図柄 8 R が視認困難な状態となる。

【0830】

次に、図 8 6 (I) に示すように、さらに、味方キャラクタ画像 M C G が矢印 G D で示すように左方向へ移動させられて表示画面 7 a の左端からフレームアウトしていく。ここでは、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が視認容易な状態となっている。中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、絵柄情報 8 C b、8 R b のみで構成される態様に変化している。このとき、左演出図柄 8 L は、味方キャラクタ画像 M C G によって覆われた状態となっている。そして、図 8 6 (J) に示すように、味方キャラクタ画像 M C G がすべて表示画面 7 a の左端からフレームアウトすると、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が視認できる状態となる。このとき、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R と同様、左演出図柄 8 L も、絵柄情報 8 L b のみで構成される態様に変化している。絵柄情報 8 L b、8 C b、8 R b は、味方キャラクタ画像 M C G と同様の味方キャラクタの絵柄となっている。

【0831】

次に、図 8 6 (J) に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が絵柄情報 8 L b、8 C b、8 R b のみで構成される態様から識別情報 8 L a、8 C a、8 R a および絵柄情報 8 L b、8 C b、8 R b で構成される態様に変更される。

【0832】

次に、図 8 6 (L) に示すように、さらに、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が識別情報 8 L a、8 C a、8 R a および絵柄情報 8 L b、8 C b、8 R b で構成される態様から識別情報のみで構成される態様に変更される。

【0833】

〔効果例〕

以下に、図柄態様変更演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することにより、演出図柄の態様を変化させる（図 8 4 (C) ～ (E) (I) ～ (K)、図 8 5 (D) (E)、図 8 6 (D) (E)）。この構成によれば、演出ボタン 6 3 の押下で演出図柄の態様が変化するため、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、識別情報のみで構成される演出図柄の態様が「第 1 態様」に相当し、識別情報および絵柄情報で構成される演出図柄の態様が「第 2 態様」に相当し、演出制御用マイコン 9 1 が「表示制御手段」に相当する。

【0834】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特定の演出図柄の態様を変化させる。具体的には、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様を変化させたり（図 8 4 (C) ～ (E)）、左右の演出図柄 8 L、8 R の態様を変化させたり（図 8 4 (I) ～ (K)）、中演出図柄 8 C の態様を変化させたりする（図 8 5 (D) (E)、図 8 6 (D) (E)）。この構成によれば、演出ボタン 6 3 の押下で特定の演出図柄の態様が変化するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0835】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、変動表示の途中で演出図柄の態様を変化させる（図 8 4 (C) ～ (E) (I) ～ (K)、図 8 5 (D) (E)、図 8 6 (D) (E)）。この構成によれば、変動表示の途中で演出図柄の態様が変化するため、変動演出の幅が広がり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0836】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、変動表示されていた演出図柄が停止表示されると、演出図柄の態様を元の態様に戻す（図84（F）（L）、図85（F）、図86（F））。この構成によれば、停止表示に伴って演出図柄の態様が変化するため、変動演出の幅が広がり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0837】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄が大当たりの態様で停止表示されると、その後、複数のスマイル画像SGを表示させたり（図85（G）～（K））、複数の味方キャラクタ画像MCGを表示させたりする（図86（G）～（J））。この構成によれば、演出図柄が大当たりの態様で停止表示された後、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、スマイル画像SGおよび味方キャラクタ画像CRAが「所定画像」に相当し、複数のスマイル画像SGを表示する画像表示消去演出、および、複数の味方キャラクタ画像MCGを移動させる画像移動演出が「群演出」に相当する。

【0838】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、複数のスマイル画像SGを表示する画像表示消去演出に伴い、また、複数の味方キャラクタ画像MCGを移動させる画像移動演出に伴い、演出図柄の態様を変化させる（図85（K）、図86（J））。この構成によれば、演出図柄が大当たりの態様で停止表示された後、遊技者にさらなる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85（K）のセグメントで構成された「6」図柄の態様、および、図86（J）の絵柄情報のみで構成された演出図柄の態様が「第3態様」に相当する。

【0839】

〔変形例〕

以下に、図柄態様変更演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態では、リーチ形成演出後に演出ボタン63を押下するようにしていたが、もちろん、リーチ形成演出前に演出ボタン63を押下することで演出図柄の態様が変更される構成としてもよい。

【0840】

〔変形例2〕

上記実施形態では演出ボタン63の押下を促す演出を特に行っていないが、演出ボタン63の押下を促す演出を行う構成としてもよい。例えば、表示画面7aに演出ボタン63を模したボタン画像を表示し、「押せ」というようなメッセージ画像を表示するという具合である。

【0841】

〔変形例3〕

上記実施形態では、複数のスマイル画像SGを表示する画像表示消去演出に伴い、また、複数の味方キャラクタ画像MCGを移動させる画像移動演出に伴い、演出図柄の態様を変化させていた。このとき、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのすべての態様を変化させていた（図85（K）、図86（J））。これに対し、特定の演出図柄の態様だけを変化させる構成としてもよい。すなわち、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのうちの少なくとも一つの演出図柄の態様を変化させる構成としてもよい。

【0842】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様B2-1〕

図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止態様によって抽選の当落を報知する遊技機であ

10

20

30

40

50

って、

遊技者によって操作可能な操作手段と、

前記操作手段が操作されると前記図柄の態様を第 1 態様から第 2 態様へ変化させる表示制御手段と、を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【0843】

〔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、前記図柄のうちの特定の図柄を前記第 1 態様から前記第 2 態様へ変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0844】

〔態様 B 2 - 3〕

態様 B 2 - 1 または態様 B 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記図柄の変動表示の途中で前記図柄の態様を前記第 1 態様から前記第 2 態様へ変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0845】

〔態様 B 2 - 4〕

態様 B 2 - 3 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記図柄が停止表示されると、前記図柄の態様を前記第 2 態様から前記第 1 態様へ変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0846】

〔態様 B 2 - 5〕

態様 B 2 - 3 または態様 B 2 - 4 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記図柄が停止表示された後、複数の所定画像を表示させる群演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0847】

〔態様 B 2 - 6〕

態様 B 2 - 5 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記群演出に伴い、前記図柄の態様を第 3 態様へ変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0848】

〔態様 B 2 - 7〕

態様 B 2 - 6 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記第 3 態様へ変化させた図柄を、さらに、第 4 態様へ変化させる（図 85（L）、図 86（K））、

ことを特徴とする遊技機。

【0849】

〔態様 B 2 - 8〕

態様 B 2 - 7 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記第 4 態様へ変化させた図柄を、前記第 1 態様に戻す（図 86（L））、

ことを特徴とする遊技機。

【0850】

以下に図 87～図 89 を用いて群予告連続演出 A～F について説明する。この群予告連続演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動開始コマンドを解析し、群予告連続演出を実行する指示が含ま

10

20

30

40

50

れている場合に、ROM 103から対応する画像データを読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【0851】

図87は、群予告連続演出Aおよび群予告連続演出Bを説明するための図である。

〔群予告連続演出A〕

群予告連続演出Aにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8L、8C、8Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8L、8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

10

【0852】

図87(A)～(F)は、群予告連続演出Aを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図87(A)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rが「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄8Cは、高速変動を継続している。

【0853】

リーチ形成演出の後、図87(B)(C)に示すように、第1群予告演出が実行される。第1群予告演出は、味方キャラクタ画像MCG1が群をなすように複数の味方キャラクタ画像MCG1を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像MCG1が、表示画面7aの右端からフレームインし、表示画面7aの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面7aの左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタMCG1は、矢印v1で示すように第1速度で移動表示される。

20

【0854】

図87(B)では、味方キャラクタ画像MCG1は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像MCG1が右演出図柄8Rに重なった状態となっている。図87(C)では、味方キャラクタ画像MCG1が表示画面7aの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像MCG1が左演出図柄8Lに重なった状態となっている。

【0855】

第1群予告演出の後、図87(D)(E)に示すように、第2群予告演出が実行される。第2群予告演出は、味方キャラクタ画像MCG2が群をなすように複数の味方キャラクタ画像MCG2を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像MCG2が、表示画面7aの右端からフレームインし、表示画面7aの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面7aの左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタMCG2は、矢印v2で示すように第2速度で移動表示される。

30

【0856】

図87(D)では、味方キャラクタ画像MCG2は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像MCG2が右演出図柄8Rおよび左演出図柄8Lに重なった状態となっている。図87(E)では、味方キャラクタ画像MCG2が表示画面7aの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像MCG2が左演出図柄8Lに重なった状態となっている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは、中演出図柄8Cに含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止せず「7」図柄が表示画面7aの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

40

【0857】

次に、図87(F)に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「6」図柄で停止している。

50

【0858】

〔群予告連続演出B〕

群予告連続演出Bにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8L、8C、8Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8L、8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0859】

図87（G）～（L）は、群予告連続演出Bを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図87（G）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rが「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄8Cは、高速変動を継続している。

10

【0860】

リーチ形成演出の後、図87（H）（I）に示すように、第1群予告演出が実行される。第1群予告演出は、味方キャラクタ画像MCG1が群をなすように複数の味方キャラクタ画像MCG1を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像MCG1が、表示画面7aの右端からフレームインし、表示画面7aの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面7aの左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタMCG1は、矢印v1で示すように第1速度で移動表示される。

20

【0861】

図87（H）では、味方キャラクタ画像MCG1は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像MCG1が右演出図柄8Rに重なった状態となっている。図87（I）では、味方キャラクタ画像MCG1が表示画面7aの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像MCG1が左演出図柄8Lに重なった状態となっている。

【0862】

第1群予告演出の後、図87（J）（K）に示すように、第2群予告演出が実行される。第2群予告演出は、味方キャラクタ画像MCG2が群をなすように複数の味方キャラクタ画像MCG2を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像MCG2が、表示画面7aの上端からフレームインし、表示画面7aの上側から下側へ向かうように移動して、表示画面7aの下端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタMCG2は、矢印v2で示すように第2速度で移動表示される。

30

【0863】

図87（J）では、味方キャラクタ画像MCG2は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像MCG2が右演出図柄8Rおよび左演出図柄8Lに重なった状態となっている。図87（K）では、味方キャラクタ画像MCG2が表示画面7aの下側へ移動している。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは、中演出図柄8Cに含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止せず「7」図柄が表示画面7aの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

40

【0864】

次に、図87（L）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「6」図柄で停止している。

【0865】

図88は、群予告連続演出Cおよび群予告連続演出Dを説明するための図である。

〔群予告連続演出C〕

群予告連続演出Cにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方向へ移動するように変動

50

表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0866】

図 88 (A) ~ (F) は、群予告連続演出 C を説明するための図である。

変動開始演出を経て、図 88 (A) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

10

【0867】

リーチ形成演出の後、図 88 (B) (C) に示すように、第 1 群予告演出が実行される。第 1 群予告演出は、味方キャラクタ画像 MCG 1 が群をなすように複数の味方キャラクタ画像 MCG 1 を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像 MCG 1 が、表示画面 7 a の右端からフレームインし、表示画面 7 a の右側から左側へ向かうように移動して、表示画面 7 a の左端からフレームアウトする。

【0868】

図 88 (B) では、味方キャラクタ画像 MCG 1 は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像 MCG 1 が右演出図柄 8 R に重なった状態となっている。このときは、矢印 v 1 で示すように第 1 速度で移動表示される。図 88 (C) では、味方キャラクタ画像 MCG 1 が表示画面 7 a の左側へ移動しており、味方キャラクタ画像 MCG 1 が左演出図柄 8 L に重なった状態となっている。このとき、右演出図柄を覆うようにして敵キャラクタ画像 TCG が表示されている。この敵キャラクタ画像 TCG の表示に伴って味方キャラクタ画像 MCG の移動速度が変化する。具体的には、矢印 v 3 で示すように第 1 速度よりも小さな第 3 速度で移動表示される。

20

【0869】

第 1 群予告演出の後、図 88 (D) (E) に示すように、第 2 群予告演出が実行される。第 2 群予告演出は、味方キャラクタ画像 MCG 2 が群をなすように複数の味方キャラクタ画像 MCG 2 を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像 MCG 2 が、表示画面 7 a の右端からフレームインし、表示画面 7 a の右側から左側へ向かうように移動して、表示画面 7 a の左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタ MCG 2 は、矢印 v 2 で示すように第 2 速度で移動表示される。

30

【0870】

図 88 (D) では、味方キャラクタ画像 MCG 2 は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像 MCG 2 が右演出図柄 8 R および左演出図柄 8 L に重なった状態となっている。図 88 (E) では、味方キャラクタ画像 MCG 2 が表示画面 7 a の左側へ移動しており、味方キャラクタ画像 MCG 2 が左演出図柄 8 L に重なった状態となっている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止せず「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

40

【0871】

次に、図 88 (F) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。

【0872】

〔群予告連続演出 D〕

群予告連続演出 D において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動

50

表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0873】

図 88 (G) ~ (L) は、群予告連続演出 D を説明するための図である。

変動開始演出を経て、図 88 (G) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

10

【0874】

リーチ形成演出の後、図 88 (H) (I) に示すように、第 1 群予告演出が実行される。第 1 群予告演出は、味方キャラクタ画像 MCG 1 が群をなすように複数の味方キャラクタ画像 MCG 1 を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像 MCG 1 が、表示画面 7 a の右端からフレームインし、表示画面 7 a の右側から左側へ向かうように移動して、表示画面 7 a の左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタ MCG 1 は、矢印 v 1 で示すように第 1 速度で移動表示される。

【0875】

図 88 (H) では、味方キャラクタ画像 MCG 1 は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像 MCG 1 が右演出図柄 8 R に重なった状態となっている。図 88 (I) では、味方キャラクタ画像 MCG 1 が表示画面 7 a の左側へ移動しており、味方キャラクタ画像 MCG 1 が左演出図柄 8 L に重なった状態となっている。

20

【0876】

第 1 群予告演出の後、図 88 (J) (K) に示すように、第 2 群予告演出が実行される。第 2 群予告演出は、味方キャラクタ画像 MCG 2 が群をなすように複数の味方キャラクタ画像 MCG 2 を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像 MCG 2 が、表示画面 7 a の上端からフレームインし、表示画面 7 a の上側から下側へ向かうように移動して、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0877】

図 88 (J) では、味方キャラクタ画像 MCG 2 は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像 MCG 2 が右演出図柄 8 R および左演出図柄 8 L に重なった状態となっている。このとき、矢印 v 2 で示すように第 2 速度で移動表示される。図 88 (K) では、味方キャラクタ画像 MCG 2 が表示画面 7 a の下側へ移動している。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。このとき、味方キャラクタ画像 MCG 2 は、矢印 v 4 で示すように第 4 速度で移動表示される。第 4 速度は、中演出図柄 8 C の移動速度に合わせて変化する。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止せず「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

30

【0878】

次に、図 88 (L) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。

【0879】

図 89 は、群予告連続演出 E および群予告連続演出 F を説明するための図である。

〔群予告連続演出 E〕

群予告連続演出 E において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出

40

図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0880】

図 89 (A) ~ (F) は、群予告連続演出 E を説明するための図である。

変動開始演出を経て、図 89 (A) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

【0881】

リーチ形成演出の後、図 89 (B) (C) に示すように、第 1 群予告演出が実行される。第 1 群予告演出は、味方キャラクタ画像 MCG 1 が群をなすように複数の味方キャラクタ画像 MCG 1 を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像 MCG 1 が、表示画面 7 a の右端からフレームインし、表示画面 7 a の右側から左側へ向かうように移動して、表示画面 7 a の左端からフレームアウトする。

【0882】

図 89 (B) では、味方キャラクタ画像 MCG 1 は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像 MCG 1 が右演出図柄 8 R に重なった状態となっている。このときは、矢印 v 1 で示すように第 1 速度で移動表示される。図 89 (C) では、味方キャラクタ画像 MCG 1 が表示画面 7 a の左側へ移動しており、味方キャラクタ画像 MCG 1 が左演出図柄 8 L に重なった状態となっている。このとき、表示画面 7 a の中央に敵キャラクタ画像 TCG が表示されている。敵キャラクタ画像 TCG は、演出図柄 8 L、8 C、8 R に重なって表示される。敵キャラクタ画像 TCG の表示に伴って味方キャラクタ画像 MCG の移動速度が変化する。具体的には、矢印 v 3 で示すように第 1 速度よりも小さな第 3 速度で移動表示される。

【0883】

第 1 群予告演出の後、図 89 (D) (E) に示すように、第 2 群予告演出が実行される。第 2 群予告演出は、味方キャラクタ画像 MCG 2 が群をなすように複数の味方キャラクタ画像 MCG 2 を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像 MCG 2 が、表示画面 7 a の右端からフレームインし、表示画面 7 a の右側から左側へ向かうように移動して、表示画面 7 a の左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタ MCG 2 は、矢印 v 2 で示すように第 2 速度で移動表示される。

【0884】

図 89 (D) では、味方キャラクタ画像 MCG 2 は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像 MCG 2 が右演出図柄 8 R および左演出図柄 8 L に重なった状態となっている。図 89 (E) では、味方キャラクタ画像 MCG 2 が表示画面 7 a の左側へ移動しており、味方キャラクタ画像 MCG 2 が左演出図柄 8 L に重なった状態となっている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止せず「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【0885】

次に、図 89 (F) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。

【0886】

〔群予告連続演出 F〕

群予告連続演出 F において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動

10

20

30

40

50

表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0887】

図 89 (G) ~ (L) は、群予告連続演出 F を説明するための図である。

変動開始演出を経て、図 89 (G) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

10

【0888】

リーチ形成演出の後、図 89 (H) (I) に示すように、第 1 群予告演出が実行される。第 1 群予告演出は、味方キャラクタ画像 MCG 1 が群をなすように複数の味方キャラクタ画像 MCG 1 を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像 MCG 1 が、表示画面 7 a の右端からフレームインし、表示画面 7 a の右側から左側へ向かうように移動して、表示画面 7 a の左端からフレームアウトする。

【0889】

図 89 (H) では、味方キャラクタ画像 MCG 1 は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像 MCG 1 が右演出図柄 8 R に重なった状態となっている。このときは、矢印 v 1 で示すように第 1 速度で移動表示される。図 89 (C) では、味方キャラクタ画像 MCG 1 が表示画面 7 a の左側へ移動しており、味方キャラクタ画像 MCG 1 が左演出図柄 8 L に重なった状態となっている。このとき、表示画面 7 a の中央に敵キャラクタ画像 TCG が表示されている。敵キャラクタ画像 TCG は、演出図柄 8 L、8 C、8 R に重なって表示される。敵キャラクタ画像 TCG の表示に伴って味方キャラクタ画像 MCG の移動速度が変化する。具体的には、矢印 v 3 で示すように第 1 速度よりも小さな第 3 速度で移動表示される。

20

【0890】

第 1 群予告演出の後、図 89 (J) (K) に示すように、第 2 群予告演出が実行される。第 2 群予告演出は、味方キャラクタ画像 MCG 2 が群をなすように複数の味方キャラクタ画像 MCG 2 を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像 MCG 2 が、表示画面 7 a の上端からフレームインし、表示画面 7 a の上側から下側へ向かうように移動して、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

30

【0891】

図 89 (J) では、味方キャラクタ画像 MCG 2 は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像 MCG 2 が右演出図柄 8 R および左演出図柄 8 L に重なった状態となっている。このとき、第 1 群予告演出で表示された敵キャラクタ画像 TCG が表示され続けており、味方キャラクタ画像 MCG 2 は、矢印 v 3 で示すように第 3 速度で移動表示される。図 89 (K) では、味方キャラクタ画像 MCG 2 が表示画面 7 a の下側へ移動している。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。このとき、味方キャラクタ画像 MCG 2 は、矢印 v 4 で示すように第 4 速度で移動表示される。第 4 速度は、中演出図柄 8 C の移動速度に合わせて変化する。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止せず「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

40

【0892】

次に、図 89 (L) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。

50

【0893】

〔効果例〕

以下に、群予告連続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、味方キャラクタ画像MCG1が群をなすように複数の味方キャラクタ画像MCG1を移動させる第1群予告演出を実行し、その後、味方キャラクタ画像MCG2が群をなすように複数の味方キャラクタ画像MCG2を移動させる第2群予告演出を実行する（図87（B）～（E）（H）～（K）、図88（B）～（E）（H）～（K）、図89（B）～（E）（H）～（K））。この構成によれば、変動演出における予告演出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、味方キャラクタMCG1が「第1画像」に相当し、第1群予告演出が「第1演出」に相当し、味方キャラクタMCG2が「第2画像」に相当し、第2群予告演出が「第2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。

10

【0894】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、第1群予告演出における味方キャラクタ画像MCG1の移動速度や第2群予告演出における味方キャラクタ画像MCG2の移動速度を変化させている（図88（B）（C）（J）（K）、図89（B）（C）（H）～（K））。この構成によれば、変動演出における予告演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0895】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、第1群予告演出における味方キャラクタ画像MCG1と、第2群予告演出における味方キャラクタ画像MCG2とを異なる方向へ移動させる（図87（H）～（K）、図88（H）～（K）、図89（H）～（K））。この構成によれば、変動演出における予告演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0896】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、第1群予告演出および第2群予告演出の少なくとも一方において演出図柄に重なる敵キャラクタ画像TCGを表示する（図88（C）（I）、図89（C）（I）（J））。この構成によれば、敵キャラクタ画像TCGの表示によって遊技者に驚きを与えられる可能性が高く、遊技の興趣を向上させることができる。なお、敵キャラクタ画像TCGが「第3画像」に相当する。

30

【0897】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、敵キャラクタ画像TCGを演出図柄に重ねて表示し特定の演出図柄を視認困難な状態にする（図88（C）（I）、図89（C）（I）（J））。この構成によれば、敵キャラクタ画像TCGの表示によって遊技者に驚きを与えられる可能性が高く、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0898】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、第1群予告演出における味方キャラクタ画像MCG1および第2群予告演出における味方キャラクタ画像MCG2の少なくとも一方を敵キャラクタ画像TCGよりも前面側に表示する（図89（C）（I）（J））。この構成によれば、味方キャラクタ画像MCG1、MCG2の移動表示が際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【0899】

〔変形例〕

以下に、群予告連続演出の変形例を示す。

50

〔変形例 1〕

上記実施形態では、敵キャラクタ画像TCGの表示に伴って第1速度よりも小さな第3速度で味方キャラクタ画像MCG1、MCG2を移動させていた。このとき第3速度を「0」とし、味方キャラクタ画像MCG1、MCG2の移動を一時的に停止させてもよい。その場合、敵キャラクタ画像TCGが非表示となったタイミングで味方キャラクタ画像MCG1、MCG2の移動を再開することが考えられる。あるいは、第3速度を細かく変化させるようにしてもよい。

〔0900〕

〔変形例 2〕

上記実施形態では、敵キャラクタ画像TCGによって一部の演出図柄が覆われる構成であった。これに対し、敵キャラクタ画像TCGを表示画面7a全体を覆うように表示して演出図柄の全部を覆う構成としてもよい。このようにすれば、一時的に演出図柄が視認困難となることで、その後の変動表示への期待が大きくなる可能性があり、遊技の興趣を向上させることができる。

〔0901〕

〔変形例 3〕

上記実施形態では、第4速度が中演出図柄8Cの移動速度に合わせて設定されていた。この第4速度は、中演出図柄8Cの移動速度と同じにしてもよいし、中演出図柄8Cの移動速度の2倍の速度としたり半分の速度としたりしてもよい。

〔0902〕

〔変形例 4〕

上記実施形態ではリーチ形成後に第1群予告演出および第2群予告演出を実行していたが、第1群予告演出および第2群予告演出の実行タイミングは特に限定されない。例えば、第1群予告演出および第2群予告演出の両方をリーチ形成前に実行するようにしてもよい。また例えば、第1群予告演出をリーチ形成前に実行し、第2群予告演出をリーチ形成後に実行するようにしてもよい。リーチ形成前のタイミングとしては、変動開始直後のタイミングや左図柄停止のタイミングとすることが考えられる。リーチ形成後のタイミングとしては、本実施形態のようなリーチ形成直後のタイミングや変動する中演出図柄が視認可能となった後のタイミングとすることが考えられる。

〔0903〕

〔変形例 5〕

上記実施形態において、敵キャラクタ画像TCG、味方キャラクタ画像MCG1、MCG2によって演出図柄が視認困難な状態になるタイミングで、演出図柄を昇格させるようにしてもよい。例えばリーチ図柄を有利なリーチ図柄に昇格させるという具合である。

〔0904〕

〔変形例 6〕

上記実施形態において、敵キャラクタ画像TCG、味方キャラクタ画像MCG1、MCG2のうちの少なくとも一つを透明または半透明など透明度を有する画像としたり、あるいは、演出の途中で透明度を変化させたりしてもよい。

〔0905〕

〔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 B3-1〕

図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止態様によって抽選の当落を報知する遊技機であって、

第1画像が群をなすように複数の前記第1画像を移動させる第1演出を実行し、その後、前記第1画像とは異なる第2画像が群をなすように複数の前記第2画像を移動させる第2演出を実行可能な演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

〔0906〕

〔態様 B 3-2〕

態様 B 3-1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出における前記第 1 画像の移動速度および前記第 2 演出における前記第 2 画像の移動速度のうち少なくとも一方を変化させる、
ことを特徴とする遊技機。

〔0907〕

〔態様 B 3-3〕

態様 B 3-1 または態様 B 3-2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出における前記第 1 画像と、前記第 2 演出における前記第 2 画像と、を異なる方向へ移動させる、
ことを特徴とする遊技機。

〔0908〕

〔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、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出および前記第 2 演出のうち少なくとも一方において、前記図柄に重なる第 3 画像を表示する、
ことを特徴とする遊技機。

〔0909〕

〔態様 B 3-5〕

態様 B 3-4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 3 画像を前記図柄に重ねて表示することによって特定の図柄を視認困難な状態にする、
ことを特徴とする遊技機。

〔0910〕

〔態様 B 3-6〕

態様 B 3-4 または態様 B 3-5 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出における前記第 1 画像および前記第 2 演出における前記第 2 画像のうち少なくとも一方を、前記第 3 画像よりも前面側に表示する、
ことを特徴とする遊技機。

〔0911〕

以下に図 90～図 92 を用いて複数画像移動演出 A～F について説明する。この複数画像移動演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動開始コマンドを解析し、複数画像移動演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。

〔0912〕

図 90 は、複数画像移動演出 A および複数画像移動演出 B を説明するための図である。

〔複数画像移動演出 A〕

複数画像移動演出 A において、演出図柄 8L、8C、8R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8L、8C、8R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8L、8C、8R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

〔0913〕

図 90 (A)～(F) は、複数画像移動演出 A を説明するための図である。

変動開始演出を経て、図 90 (A) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8L、8R が「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄 8C は、高速変動を継続している。

〔0914〕

リーチ形成演出の後、図 90 (B) ~ (E) に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面 7 a の下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画像 MCG を上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面 7 a の上端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像 TCG を下方向に移動させ下端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。

【0915】

図 90 (B) では、表示画面 7 a において、4 枚の味方キャラクタ画像 MCG が演出図柄 8 L、8 C、8 R の手前側を矢印 MD で示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像 MCG の手前側を 3 枚の敵キャラクタ画像 TCG が矢印 TD で示す方向に移動表示されている。

【0916】

図 90 (C) では、表示画面 7 a において、演出図柄 8 L、8 C、8 R の手前側に 3 枚の敵キャラクタ画像 TCG が矢印 TD で示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像 MCG はすべて表示画面 7 a からフレームアウトしており、敵キャラクタ画像 TCG だけが表示されている。

【0917】

図 90 (D) では、表示画面 7 a において、5 枚の味方キャラクタ画像 MCG が演出図柄 8 L、8 C、8 R の手前側を矢印 MD で示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像 MCG の手前側を 3 枚の敵キャラクタ画像 TCG が矢印 TD で示す方向に移動表示されている。なお、ここでは演出図柄 8 L、8 C、8 R が視認困難な状態となっている。

【0918】

図 90 (E) では、表示画面 7 a において、演出図柄 8 L、8 C、8 R の手前側に 2 枚の敵キャラクタ画像 TCG が矢印 TD で示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像 MCG はすべて表示画面 7 a からフレームアウトしており、敵キャラクタ画像 TCG だけが表示されている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止せず「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【0919】

次に、図 90 (F) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。なお、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【0920】

〔複数画像移動演出 B〕

複数画像移動演出 B において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0921】

図 90 (G) ~ (L) は、複数画像移動演出 B を説明するための図である。

変動開始演出を経て、図 90 (G) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

【0922】

リーチ形成演出の後、図90(H)～(K)に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面7aの下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画像MCGを上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面7aの右端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像TCGを左方向に移動させ左端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。

【0923】

図90(H)では、表示画面7aにおいて、4枚の味方キャラクタ画像MCGが演出図柄8L、8C、8Rの手前側を矢印MDで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像MCGの手前側を3枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向に移動表示されている。

10

【0924】

図90(I)では、表示画面7aにおいて、演出図柄8L、8C、8Rの手前側に3枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像MCGはすべて表示画面7aからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像TCGだけが表示されている。

【0925】

図90(J)では、表示画面7aにおいて、5枚の味方キャラクタ画像MCGが演出図柄8L、8C、8Rの手前側を矢印MDで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像MCGの手前側を3枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向に移動表示されている。

20

【0926】

図90(K)では、表示画面7aにおいて、演出図柄8L、8C、8Rの手前側に2枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像MCGはすべて表示画面7aからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像TCGだけが表示されている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは、中演出図柄8Cに含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止せず「7」図柄が表示画面7aの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

30

【0927】

次に、図90(L)に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「6」図柄で停止している。なお、演出図柄8L、8C、8Rのすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【0928】

図91は、複数画像移動演出Cおよび複数画像移動演出Dを説明するための図である。

〔複数画像移動演出C〕

複数画像移動演出Cにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8L、8C、8Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8L、8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

40

【0929】

図91(A)～(F)は、複数画像移動演出Cを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図91(A)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rが「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している

50

。このとき、中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

【0930】

リーチ形成演出の後、図 9 1 (B) ~ (E) に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面 7 a の下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画像 MCG を上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面 7 a の上端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像 TCG を下方向に移動させ下端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。

【0931】

図 9 1 (B) では、表示画面 7 a において、4 枚の味方キャラクタ画像 MCG 1 が矢印 MD 1 で示す方向に移動表示されている。また、味方キャラクタ画像 MCG 1 とは別の 2 枚の味方キャラクタ画像 MCG 2 が矢印 MD 2 で示す方向に移動表示されている。さらにまた、3 枚の敵キャラクタ画像 TCG が矢印 TD で示す方向に移動表示されている。画像同士の前後関係は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が最も奥側に表示されており、順に奥側から、味方キャラクタ画像 MCG 1、敵キャラクタ画像 TCG、味方キャラクタ画像 MCG 2 の順となっている。

【0932】

図 9 1 (C) では、表示画面 7 a において、演出図柄 8 L、8 C、8 R の手前側に 3 枚の敵キャラクタ画像 TCG が矢印 TD で示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像 MCG 1、MCG 2 はすべて表示画面 7 a からフレームアウトしており、敵キャラクタ画像 TCG だけが表示されている。

【0933】

図 9 1 (D) では、表示画面 7 a において、5 枚の味方キャラクタ画像 MCG 1 が矢印 MD 1 で示す方向に移動表示されている。また、2 枚の味方キャラクタ画像 MCG 2 が矢印 MD 2 で示す方向へ移動表示されている。さらにまた、3 枚の敵キャラクタ画像 TCG が矢印 TD で示す方向に移動表示されている。画像同士の前後関係は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が最も奥側に表示されており、順に奥側から、味方キャラクタ画像 MCG 1、敵キャラクタ画像 TCG、味方キャラクタ画像 MCG 2 の順となっている。

【0934】

図 9 1 (E) では、表示画面 7 a において、演出図柄 8 L、8 C、8 R の手前側に 2 枚の敵キャラクタ画像 TCG が矢印 TD で示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像 MCG 1、MCG 2 はすべて表示画面 7 a からフレームアウトしており、敵キャラクタ画像 TCG だけが表示されている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄 8 C の移動速度が遅くなり、中演出図柄 8 C が停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C に含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面 7 a の中央に停止せず「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【0935】

次に、図 9 1 (F) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「6」図柄で停止している。なお、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【0936】

〔複数画像移動演出 D〕

複数画像移動演出 D において、演出図柄 8 L、8 C、8 R は下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄の配列は同じになっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

10

20

30

40

50

【0937】

図91（G）～（L）は、複数画像移動演出Dを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図91（G）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rが「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄8Cは、高速変動を継続している。

【0938】

リーチ形成演出の後、図91（H）～（K）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面7aの下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画像MCGを上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面7aの上端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像TCGを下方向に移動させ下端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。

10

【0939】

図91（H）では、表示画面7aにおいて、4枚の味方キャラクタ画像MCG1が矢印MD1で示す方向に移動表示されている。また、味方キャラクタ画像MCG1とは別の2枚の味方キャラクタ画像MCG2が矢印MD2で示す方向に移動表示されている。さらにまた、2枚の敵キャラクタ画像TCG1および敵キャラクタ画像TCG2とは表示色が異なる1枚の敵キャラクタ画像TCG2が矢印TDで示す方向に移動表示されている。画像同士の前後関係は、演出図柄8L、8C、8Rが最も奥側に表示されており、順に奥側から、味方キャラクタ画像MCG1、敵キャラクタ画像TCG1、TCG2、味方キャラクタ画像MCG2の順となっている。

20

【0940】

図91（I）では、表示画面7aにおいて、演出図柄8L、8C、8Rの手前側に2枚の敵キャラクタ画像TCG1および1枚の敵キャラクタ画像TCG2が矢印TDで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像MCG1、MCG2はすべて表示画面7aからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像TCG1、TCG2だけが表示されている。

【0941】

図91（J）では、表示画面7aにおいて、5枚の味方キャラクタ画像MCG1が矢印MD1で示す方向に移動表示されている。また、2枚の味方キャラクタ画像MCG2が矢印MD2で示す方向へ移動表示されている。さらにまた、2枚の敵キャラクタ画像TCG1および1枚の敵キャラクタ画像TCG2が矢印TDで示す方向に移動表示されている。画像同士の前後関係は、演出図柄8L、8C、8Rが最も奥側に表示されており、順に奥側から、味方キャラクタ画像MCG1、敵キャラクタ画像TCG1、TCG2、味方キャラクタ画像MCG2の順となっている。

30

【0942】

図91（K）では、表示画面7aにおいて、演出図柄8L、8C、8Rの手前側に1枚の敵キャラクタ画像TCG1および1枚の敵キャラクタ画像TCG2が矢印TDで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像MCG1、MCG2はすべて表示画面7aからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像TCG1、TCG2だけが表示されている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは、中演出図柄8Cに含まれる「5」図柄および「6」図柄が表示されており、「6」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止し、ハズレであれば、「6」図柄が表示画面7aの中央に停止せず「7」図柄が表示画面7aの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

40

【0943】

次に、図91（L）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L

50

、8 C、8 Rがすべて「6」図柄で停止している。なお、演出図柄8 L、8 C、8 Rのすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【0944】

図92は、複数画像移動演出Eおよび複数画像移動演出Fを説明するための図である。

〔複数画像移動演出E〕

複数画像移動演出Eにおいて、演出図柄8 L、8 C、8 Rは下方方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8 L、8 C、8 Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8 L、8 C、8 Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【0945】

図92(A)～(F)は、複数画像移動演出Eを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図92(A)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8 L、8 Rが「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄8 Cは、高速変動を継続している。また、敵キャラクタ画像TCGが矢印TDBで示す方向へ移動表示される。

【0946】

リーチ形成演出の後、図92(B)～(E)に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面7aの下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画像MCGを上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面7aの上端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像TCGを下方方向に移動させ下端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。

【0947】

図92(B)では、表示画面7aにおいて、4枚の味方キャラクタ画像MCGが演出図柄8 L、8 C、8 Rの手前側を矢印MDで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像MCGの手前側を3枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向に移動表示されている。

【0948】

図92(C)では、表示画面7aにおいて、演出図柄8 L、8 C、8 Rの手前側に3枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像MCGはすべて表示画面7aからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像TCGだけが表示されている。

【0949】

図92(D)では、表示画面7aにおいて、5枚の味方キャラクタ画像MCGが演出図柄8 L、8 C、8 Rの手前側を矢印MDで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像MCGの手前側を3枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向に移動表示されている。なお、ここでは演出図柄8 L、8 C、8 Rが視認困難な状態となっている。

【0950】

図92(E)では、表示画面7aにおいて、演出図柄8 L、8 C、8 Rの手前側に2枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像MCGはすべて表示画面7aからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像TCGだけが表示されている。そして、リーチ図柄である左右の演出図柄8 L、8 Rが「7」図柄に変更されており、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄8 Cの移動速度が遅くなり、中演出図柄8 Cが停止する演出である。ここでは、中演出図柄8 Cに含まれる「6」図柄および「7」図柄が表示されており、「7」図柄が表示画面7aの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「7」図柄が表示画面7aの中央に停止し、ハズレであれば、「7」図柄が表示画面7aの中央に停止せず「8」図柄が表示画面7aの中央に停止する。大当たりであるものと

10

20

30

40

50

して説明を続ける。

【0951】

次に、図92（F）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「7」図柄で停止している。なお、演出図柄8L、8C、8Rのすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【0952】

〔複数画像移動演出F〕

複数画像移動演出Fにおいて、演出図柄8L、8C、8Rは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄8L、8C、8Rの図柄の配列は同じになっている。演出図柄8L、8C、8Rが変動表示されると「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「1」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

10

【0953】

図92（G）～（L）は、複数画像移動演出Fを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図92（G）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rが「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄8Cは、高速変動を継続している。また、敵キャラクタ画像TCGが矢印TDBで示す方向へ移動表示される。

20

【0954】

リーチ形成演出の後、図92（H）～（K）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面7aの下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画像MCGを上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面7aの右端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像TCGを左方向に移動させ左端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。

【0955】

図92（H）では、表示画面7aにおいて、4枚の味方キャラクタ画像MCGが演出図柄8L、8C、8Rの手前側を矢印MDで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像MCGの手前側を3枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向に移動表示されている。

30

【0956】

図92（I）では、表示画面7aにおいて、演出図柄8L、8C、8Rの手前側に3枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像MCGはすべて表示画面7aからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像TCGだけが表示されている。

【0957】

図92（J）では、表示画面7aにおいて、5枚の味方キャラクタ画像MCGが演出図柄8L、8C、8Rの手前側を矢印MDで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像MCGの手前側を3枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向に移動表示されている。なお、ここでは演出図柄8L、8C、8Rが視認困難な状態となっている。

40

【0958】

図92（K）では、表示画面7aにおいて、演出図柄8L、8C、8Rの手前側に2枚の敵キャラクタ画像TCGが矢印TDで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像MCGはすべて表示画面7aからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像TCGだけが表示されている。そして、リーチ図柄である左右の演出図柄8L、8Rが「7」図柄に変更されており、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄8Cの移動速度が遅くなり、中演出図柄8Cが停止する演出である。ここでは、中演出図柄8Cに含まれる「6」図柄および「7」図柄が表示されており、「7」

50

図柄が表示画面 7 a の上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止し、ハズレであれば、「7」図柄が表示画面 7 a の中央に停止せず「8」図柄が表示画面 7 a の中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【0959】

次に、図 9 2 (F) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄で停止している。なお、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【0960】

〔効果例〕

以下に、複数画像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、複数の味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1 を矢印 M D、M D 1 で示す方向へ移動させる演出と、複数の敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 を矢印 T D で示す方向へ移動させる演出とを並行して実行する（図 9 0 (B) (D) (H) (J)、図 9 1 (B) (D) (H) (J)、図 9 2 (B) (D) (H) (J)）。この構成によれば、複数の味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1 および複数の敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 が並行して移動表示されるため、変動演出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、味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1 が「第 1 画像」に相当し、矢印 M D、M D 1 で示す方向が「第 1 方向」に相当し、複数の味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1 を移動させる演出が「第 1 演出」に相当し、敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 が「第 2 画像」に相当し、矢印 T D で示す方向が「第 2 方向」に相当し、複数の敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 を移動させる演出が「第 2 演出」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。

【0961】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、味方キャラクタ画像 M C G 1 を移動させる際、複数の味方キャラクタ画像 M C G 2 を移動させる（図 9 1 (B) (D) (H) (J)）。また、敵キャラクタ画像 T C G 1 を移動させる際、表示色の異なる敵キャラクタ画像 T C G 2 を移動させる（図 9 1 (H) ~ (K)）。この構成によれば、変動演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、味方キャラクタ画像 M C G 2 および敵キャラクタ画像 T C G 2 が「第 3 画像」に相当する。

【0962】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、複数の味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1 を矢印 M D、M D 1 で示す方向へ移動させる演出を断続的に実行する（図 9 0 (B) (D) (H) (J)、図 9 1 (B) (D) (H) (J)、図 9 2 (B) (D) (H) (J)）。この構成によれば、味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1 の移動演出が断続的に実行されるため、変動演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0963】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、複数の敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 を矢印 T D で示す方向へ移動させる演出を連続的に実行する（図 9 0 (B) ~ (E) (H) ~ (K)、図 9 1 (B) ~ (E) (H) ~ (K)、図 9 2 (B) ~ (E) (H) ~ (K)）。この構成によれば、敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 の移動演出が連続的に実行されるため、変動演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0964】

10

20

30

40

50

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが停止表示されると、味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1、M C G 2 および敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 を移動させる演出の実行を中止する（図 9 0（F）（L）、図 9 1（F）（L）、図 9 2（F）（L））。この構成によれば、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示の終了が分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

〔0 9 6 5〕

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、複数の味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1、M C G 2 および複数の敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 を移動表示する前に、敵キャラクタ画像 T C G を矢印 T D B で示す方向へ移動表示する（図 9 2（A）（G））。この構成によれば、何かが起こるのではないかという期待を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

〔0 9 6 6〕

〔変形例〕

以下に、複数画像移動演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、「第 3 画像」としての味方キャラクタ画像 M C G 2 および敵キャラクタ画像 T C G 2 をそれぞれ、矢印 M D 2 で示す方向、矢印 T D で示す方向へ移動させていた。これに対し、「第 3 画像」の移動方向は特に限定されない。例えば、味方キャラクタ画像 M C G 2 を味方キャラクタ画像 M C G 1 とは別の方向へ移動させるようにしてもよい。また例えば、敵キャラクタ画像 T C G 2 を敵キャラクタ画像 T C G 1 とは別の方向へ移動させるようにしてもよい。また、「第 3 画像」の移動速度も特に限定されない。例えば、味方キャラクタ画像 M C G 2 を味方キャラクタ画像 M C G 1 とは異なる速度で移動させるようにしてもよい。また例えば、敵キャラクタ画像 T C G 2 を敵キャラクタ画像 T C G 1 とは異なる速度で移動させるようにしてもよい。これらの構成によれば、画像移動演出における混沌性が大きくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

〔0 9 6 7〕

〔変形例 2〕

上記実施形態では、味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1、M C G 2 および敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 をそれぞれ直線軌道を描くように移動させていた。これに対し、味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1、M C G 2 および敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 のうち少なくとも一方を、曲線軌道を描くように移動させる構成としてもよい。この場合、画像とともに、その画像が描く曲線軌道の少なくとも一部を表示するようにしてもよい。

30

〔0 9 6 8〕

〔変形例 3〕

上記実施形態では、味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1、M C G 2 を移動させる演出を断続的に実行していた。これに対し、味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1、M C G 2 を移動させる演出を連続的に実行する構成としてもよい。また、味方キャラクタ画像 M C G、M C G 1、M C G 2 を移動させる演出を繰り返さず一度だけ実行する構成としてもよい。

40

〔0 9 6 9〕

〔変形例 3〕

上記実施形態では、敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 を移動させる演出を連続的に実行していた。これに対し、敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 を移動させる演出を断続的に実行する構成としてもよい。また、敵キャラクタ画像 T C G、T C G 1、T C G 2 を移動させる演出を繰り返さず一度だけ実行する構成としてもよい。

〔0 9 7 0〕

〔変形例 4〕

50

上記実施形態では、味方キャラクタ画像 MCG、MCG1、MCG2 および敵キャラクタ画像 TCG、TCG1、TCG2 は不透明な画像となっていた。これに対し、味方キャラクタ画像 MCG、MCG1、MCG2 および敵キャラクタ画像 TCG、TCG1、TCG2 のうち少なくとも一方を透明度を有する画像してもよい。あるいは、味方キャラクタ画像 MCG、MCG1、MCG2 および敵キャラクタ画像 TCG、TCG1、TCG2 のうち少なくとも一方の透明度を移動表示の途中で変更するようにしてもよい。

【0971】

〔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 B4-1〕

図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止態様によって抽選の当落を報知する遊技機であって、

複数の第1画像を第1方向へ移動させる第1演出と、複数の第2画像を前記第1方向とは異なる第2方向へ移動させる第2演出と、を並行して実行可能な演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【0972】

〔態様 B4-2〕

態様 B4-1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1演出および前記第2演出のいずれか一方において、複数の第3画像を移動させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0973】

〔態様 B4-3〕

態様 B4-1 または態様 B4-2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記図柄の変動表示中に、前記第1演出を断続的に実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0974】

〔態様 B4-4〕

態様 B4-1 から態様 B4-3 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、前記図柄の変動表示中に、前記第2演出を連続的に実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0975】

〔態様 B4-5〕

態様 B4-4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記図柄のすべてが停止表示されると、前記第1演出および前記第2演出の実行を中止する、

ことを特徴とする遊技機。

【0976】

〔態様 B4-6〕

態様 B4-1 から態様 B4-5 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演出および前記第2演出の実行前に、前記第2画像を第3方向へ移動させる第3演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0977】

以下に図93～図95を用いて演出モード選択演出 A～C について説明する。この演出モード選択演出は、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、演出モード選択演出を実

10

20

30

40

50

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。

【0978】

〔演出モード選択演出A〕

図93は、演出モード選択演出Aを説明するための図である。演出モード選択演出は、装飾図柄の変動中に遊技者の操作によって演出モードを切り替え可能な期間と、その後、同じ変動中において、遊技者の操作にもかかわらず演出モードが切り替わらない期間とを有する演出である。

【0979】

ここでは、遊技機1は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン68を操作することによって切り替わる。演出モード選択演出Aでは、装飾図柄8L2、8C2、8R2がすべて高速変動表示されているとき、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、装飾図柄8L2、8C2、8R2が一つでも減速変動表示または停止しているとき、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）となる。すなわち、装飾図柄8L2、8C2、8R2の図柄がすべて視認困難なとき、演出モードの切り替えが有効であり、一つでも図柄が視認可能なとき、演出モードの切り替えが無効となる。

【0980】

遊技機1には、「バトル演出モード」と「ダーク演出モード」と「ハッピー演出モード」が設定されており、そのうちの一つの演出モードが実行される。「バトル演出モード」では敵キャラクタと味方キャラクタとが戦う映像が表示される。「ダーク演出モード」では暗い背景が表示される。「ハッピー演出モード」ではハートの背景画像が表示される。

【0981】

演出モード選択演出Aでは、まず、図93（A）に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L2、8C2、8R2と、演出モード示唆画像と、敵キャラクタと味方キャラクタの背景画像と、保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが表示される。

【0982】

装飾図柄8L2、8C2、8R2は、表示画面7aの中央に表示される左装飾図柄8L2と、中装飾図柄8C2と、右装飾図柄8R2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。図93（A）では、装飾図柄8L2、8C2、8R2は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ高速変動表示されている。

【0983】

演出モード示唆画像は、表示画面7aの左上に表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「バトル演出モード」が選択されているため、「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。ここでは、演出モード示唆画像は、表示画面7aの左上の位置から移動しない。また、複数変動にわたって継続して表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図93（B）に示す「ダーク演出モード」に切り替わる。

【0984】

図93（B）に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2は、継続して高速変動表示されている。装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）が継続しており、この状態

10

20

30

40

50

で遊技者がセレクトボタン 6 8 を操作すると演出モードが図 9 3 (C) に示す「ハッピー演出モード」に切り替わる。

【0985】

図 9 3 (C) に示すように、さらに演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において再度表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ハッピー演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は、継続して高速変動表示されている。この後、図 9 3 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L 2 の変動速度が低下して減速変動表示となり、左装飾図柄 8 L 2 の図柄が視認可能になる。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 のうちの一部（左装飾図柄 8 L 2）が減速変動表示となり図柄が視認可能になったため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）になる。

10

【0986】

この後、図 9 3 (E) に示すように、左装飾図柄 8 L 2 が「3」で仮停止する。また、右装飾図柄 8 R 2 の変動速度が低下して減速変動表示となり、右装飾図柄 8 R 2 の図柄が視認可能になる。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 のうちの一部（左装飾図柄 8 L 2 と右装飾図柄 8 R 2）の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）が継続する。この状態で遊技者がセレクトボタン 6 8 を操作すると演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

20

【0987】

この後、図 9 3 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R 2 が「5」で仮停止し、中装飾図柄 8 C 2 の変動速度が低下して減速変動表示となり、その後、「7」で仮停止する。これにより、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は「375」のハズレ態様で確定停止する。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。変動終了後演出モード変更示唆画像は表示後所定期間経過後に表示が消える。また、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が保留消化によって消える。

【0988】

30

図 9 3 (G) は、次変動が開始された状態が示されている。次変動が開始され、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 が高速変動表示されている。前回の変動で変動終了後演出モード変更示唆画像が表示（図 9 3 (E)）されたため、遊技者による操作の有無にかかわらず、次変動の開始直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「バトル演出モード」に切り替わる。保留アイコン 9 A は右方向にシフト移動し、図 9 3 (H) に示すように、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C になる。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、遊技者がセレクトボタン 6 8 を操作すると演出モードが図 9 3 (I) に示す「ダーク演出モード」に切り替わる。

【0989】

40

図 9 3 (I) に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は、継続して高速変動表示されている。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）が継続している。

【0990】

この後、図 9 3 (J) に示すように、左装飾図柄 8 L 2 の変動速度が低下して減速変動表示となり、左装飾図柄 8 L 2 の図柄が視認可能になる。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 のうちの一部（左装飾図柄 8 L 2）が減速変動表示となり図柄が視認可能になったため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）になる。この状態で遊技者がセレ

50

クトボタン68を操作すると演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

【0991】

この後、図93（K）に示すように、左装飾図柄8L2が「6」で仮停止する。また、右装飾図柄8R2の変動速度が低下して減速変動表示となり、右装飾図柄8R2の図柄が視認可能になる。装飾図柄8L2、8C2、8R2のうちの一部（左装飾図柄8L2と右装飾図柄8R2）の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。変動終了後演出モード変更示唆画像は表示後所定期間経過後に表示が消える。

10

【0992】

この後、図93（L）に示すように、右装飾図柄8R2が「3」で仮停止し、中装飾図柄8C2の変動速度が低下して減速変動表示となり、その後、「3」で仮停止する。これにより、装飾図柄8L2、8C2、8R2は「633」のハズレ態様で確定停止する。演出モード示唆画像は表示された状態を維持している。装飾図柄8L2、8C2、8R2の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。また、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが保留消化によって消える。これにより、保留アイコン9Cが無くなり、待ち受け画面に切り替わる。

【0993】

20

図93（M）は待ち受け画面に切り替わった状態が示されている。図93（J）の変動中に変動終了後演出モード変更示唆画像が表示されたため、遊技者の操作の有無にかかわらず、変動終了後待ち受け画面に切り替わった直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「ハッピー演出モード」に切り替わる。演出モード示唆画像は、表示画面7aの中央に大きく表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「ハッピー演出モード」が選択されているため、「ハッピー演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2が表示されていないため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが切り替わる。

【0994】

30

図93（M）の待ち受け画面が表示されている状態で第1始動口20へ入球があると、図93（N）に示すように、変動アイコン9Cが表示されるとともに、装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示される。演出モード示唆画像は、表示画面7aの左上に移動し大きさが元の大きくなる。装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となる。

【0995】

〔演出モード選択演出B〕

図94は、演出モード選択演出Bを説明するための図である。演出モード選択演出は、装飾図柄の変動中に遊技者の操作によって演出モードを切り替え可能な期間と、その後、同じ変動中において、遊技者の操作にもかかわらず演出モードが切り替わらない期間とを有する演出である。

40

【0996】

ここでは、遊技機1は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン68を操作することによって切り替わる。演出モード選択演出Bでは、装飾図柄8L2、8C2、8R2がすべて高速変動表示されているとき、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、装飾図柄8L2、8C2、8R2が一つでも減速変動表示または停止しているとき、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）となる。すなわち、装飾図柄8L2、8C2、8R2の図柄がすべて視認困難なとき、演出モードの切り替えが有効であり、一つでも図柄が

50

視認可能なとき、演出モードの切り替えが無効となる。

【0997】

遊技機1には、「バトル演出モード」と「ダーク演出モード」と「ハッピー演出モード」が設定されており、そのうちの一つの演出モードが実行される。「バトル演出モード」では敵キャラクタと味方キャラクタとが戦う映像が表示される。「ダーク演出モード」では暗い背景が表示される。「ハッピー演出モード」ではハートの背景画像が表示される。

【0998】

演出モード選択演出Bでは、まず、図94(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L2、8C2、8R2と、演出モード示唆画像と、敵キャラクタと味方キャラクタの背景画像と、保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示される。

10

【0999】

装飾図柄8L2、8C2、8R2は、表示画面7aの中央に表示される左装飾図柄8L2と、中装飾図柄8C2と、右装飾図柄8R2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。図94(A)では、装飾図柄8L2、8C2、8R2は、現在の特図変動(当該変動)に対応してそれぞれ高速変動表示されている。

【1000】

演出モード示唆画像は、表示画面7aの左上に表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「バトル演出モード」が選択されているため、「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。ここでは、演出モード示唆画像は、表示画面7aの左上の位置から移動しない。一方、演出モード示唆画像は表示から所定期間(例えば2秒)経過すると表示が消える。装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間(操作有効期間)となり、遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図94(B)に示す「ダーク演出モード」に切り替わる。

20

【1001】

図94(B)に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において表示内容が変更されて新たに表示される。具体的には、現在選択されている「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示された演出モード示唆画像が新たに表示される。その後、図94(C)に示すように、演出モード示唆画像は新たに表示されてから所定期間(例えば2秒)経過し表示が消える。装飾図柄8L2、8C2、8R2は、継続して高速変動表示されている。装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間(操作有効期間)が継続しており、この状態で遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図94(D)に示す「ハッピー演出モード」に切り替わる。

30

【1002】

図94(D)に示すように、演出モードが切り替わると、表示内容が変更された演出モード示唆画像が新たに表示される。具体的には、現在選択されている「ハッピー演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示された演出モード示唆画像が新たに表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2は、継続して高速変動表示されている。この後、図94(E)に示すように、左装飾図柄8L2の変動速度が低下して減速変動表示となり、左装飾図柄8L2の図柄が視認可能になる。装飾図柄8L2、8C2、8R2のうちの一部(左装飾図柄8L2)が減速変動表示となり図柄が視認可能になったため、演出モードの切り替えが無効な期間(操作無効期間)になる。演出モード示唆画像は新たに表示されてから所定期間(例えば2秒)経過し表示が消える。

40

【1003】

この後、図94(F)に示すように、左装飾図柄8L2が「3」で仮停止する。また、右装飾図柄8R2の変動速度が低下して減速変動表示となり、右装飾図柄8R2の図柄が

50

視認可能になる。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 のうちの一部（左装飾図柄 8 L 2 と右装飾図柄 8 R 2）の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）が継続する。この状態で遊技者がセレクトボタン 6 8 を操作すると演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

【1004】

この後、図 9 4（G）に示すように、右装飾図柄 8 R 2 が「5」で仮停止し、中装飾図柄 8 C 2 の変動速度が低下して減速変動表示となり、その後、「7」で仮停止する。これにより、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は「375」のハズレ態様で確定停止する。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。変動終了後演出モード変更示唆画像は表示後所定期間経過後に表示が消える。また、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が保留消化によって消える。

10

【1005】

図 9 4（H）は、次変動が開始された状態が示されている。次変動が開始され、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 が高速変動表示されている。前回の変動で変動終了後演出モード変更示唆画像が表示（図 9 4（F））されたため、遊技者による操作の有無にかかわらず、次変動の開始直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「バトル演出モード」に切り替わる。保留アイコン 9 A は右方向にシフト移動し、図 9 4（I）に示すように、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C になる。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となる。演出モード示唆画像は新たに表示されてから所定期間（例えば 2 秒）経過し表示が消える。

20

【1006】

この後、図 9 4（J）に示すように、左装飾図柄 8 L 2 の変動速度が低下して減速変動表示となり、左装飾図柄 8 L 2 の図柄が視認可能になる。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 のうちの一部（左装飾図柄 8 L 2）が減速変動表示となり図柄が視認可能になったため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）になる。演出モード示唆画像は消えたままとなる。

30

【1007】

この後、図 9 4（K）に示すように、左装飾図柄 8 L 2 が「6」で仮停止する。また、右装飾図柄 8 R 2 の変動速度が低下して減速変動表示となり、右装飾図柄 8 R 2 の図柄が視認可能になる。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 のうちの一部（左装飾図柄 8 L 2 と右装飾図柄 8 R 2）の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。この状態で遊技者がセレクトボタン 6 8 を操作すると演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。演出モード示唆画像は消えたままとなる。

40

【1008】

この後、図 9 4（L）に示すように、右装飾図柄 8 R 2 が「3」で仮停止し、中装飾図柄 8 C 2 の変動速度が低下して減速変動表示となり、その後、「3」で仮停止する。これにより、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は「633」のハズレ態様で確定停止する。演出モード示唆画像は消えたままとなる。変動終了後演出モード変更示唆画像は表示後所定期間経過後に表示が消える。装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。また、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が保留消化によって消える。これにより、保留アイコン 9 C が無くなり、待ち受け画面に切り替わる。

50

【1009】

図94(M)は待ち受け画面に切り替わった状態が示されている。図94(K)の変動中に変動終了後演出モード変更示唆画像が表示されたため、遊技者の操作の有無にかかわらず、変動終了後待ち受け画面に切り替わった直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「ダーク演出モード」に切り替わる。演出モード示唆画像は、表示画面7aの中央に大きく表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「ダーク演出モード」が選択されているため、「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2が表示されていないため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが切り替わる。

10

【1010】

図94(M)の待ち受け画面が表示されている状態で第1始動口20へ入球があると、図94(N)に示すように、変動アイコン9Cが表示されるとともに、装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示される。演出モード示唆画像は、表示画面7aの左上に移動し大きさが元の大きさになる。装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となる。

【1011】

〔演出モード選択演出C〕

図95は、演出モード選択演出Cを説明するための図である。演出モード選択演出は、装飾図柄の変動中に遊技者の操作によって演出モードを切り替え可能な期間と、その後、同じ変動中において、遊技者の操作にもかかわらず演出モードが切り替わらない期間とを有する演出である。

20

【1012】

ここでは、遊技機1は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン68を操作することによって切り替わる。演出モード選択演出Cでは、演出モード選択演出ABと異なり、装飾図柄8L2、8C2、8R2が一つでも高速変動表示されているとき、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、装飾図柄8L2、8C2、8R2がすべて減速変動表示または停止しているとき、セレクトボタン68の操作による演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）となる。すなわち、装飾図柄8L2、8C2、8R2の図柄が一つでも視認困難なとき、演出モードの切り替えが有効であり、図柄がすべて視認可能なとき、演出モードの切り替えが無効となる。

30

【1013】

遊技機1には、「バトル演出モード」と「ダーク演出モード」と「ハッピー演出モード」が設定されており、そのうちの一つの演出モードが実行される。「バトル演出モード」では敵キャラクタと味方キャラクタとが戦う映像が表示される。「ダーク演出モード」では暗い背景が表示される。「ハッピー演出モード」ではハートの背景画像が表示される。

【1014】

演出モード選択演出Cでは、まず、図95(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L2、8C2、8R2と、演出モード示唆画像と、敵キャラクタと味方キャラクタの背景画像と、保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが表示される。

40

【1015】

装飾図柄8L2、8C2、8R2は、表示画面7aの中央に表示される左装飾図柄8L2と、中装飾図柄8C2と、右装飾図柄8R2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。図95(A)では、装飾図柄8L2、8C2、8R2は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ高速変動表示されている。

50

【1016】

演出モード示唆画像は、表示画面7aの左上に表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「ハッピー演出モード」が選択されているため、「ハッピー演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。ここでは、演出モード示唆画像は、表示画面7aの左上の位置から移動しない。また、複数変動にわたって継続して表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となっている。

【1017】

この後、図95（B）に示すように、左装飾図柄8L2の変動速度が低下して減速変動表示となり、左装飾図柄8L2の図柄が視認可能になる。装飾図柄8L2、8C2、8R2のうちの一部（左装飾図柄8L2）が減速変動表示となり図柄が視認可能になったが、すべての図柄が視認可能になってはいないため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）が維持される。この状態で遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図95（C）に示す「バトル演出モード」に切り替わる。

10

【1018】

図95（C）に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において再度表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2は、左装飾図柄8L2が「6」で仮停止する。また、右装飾図柄8R2の変動速度が低下して減速変動表示となり、右装飾図柄8R2の図柄が視認可能になる。装飾図柄8L2、8C2、8R2のうちの一部（左装飾図柄8L2と右装飾図柄8R2）の図柄が視認可能になったが、すべての図柄が視認可能になってはいないため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）が維持される。この状態で遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図95（D）に示す「ダーク演出モード」に切り替わる。

20

【1019】

図95（D）に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において再度表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2は、右装飾図柄8R2が「3」で仮停止し、中装飾図柄8C2の変動速度が低下して減速変動表示となる。これにより、装飾図柄8L2、8C2、8R2の図柄がすべて視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）に切り替わる。この状態で遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

30

【1020】

この後、図95（E）に示すように、中装飾図柄8C2が「5」で仮停止する。これにより、装飾図柄8L2、8C2、8R2は「633」のハズレ態様で確定停止する。装飾図柄8L2、8C2、8R2の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。変動終了後演出モード変更示唆画像は当該変動が終了するまで表示が維持される。また、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが保留消化によって消える。

40

【1021】

図95（F）は、次変動が開始された状態が示されている。次変動が開始され、装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示されている。前回の変動で変動終了後演出モード変更示唆画像が表示（図95（D））されたため、遊技者による操作の有無にかかわらず、次変動の開始直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「ハッピー演出モード」に切り替わる。保留アイコン9Aは右方向にシフト移動し、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cになる。装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期

50

間)となる。

【1022】

図95(G)に示すように、装飾図柄8L2、8C2、8R2は、高速変動表示された後、一斉に減速し減速変動表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2はすべて減速変動表示されており図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間(操作無効期間)に切り替わる。図95(H)に示すように、この状態で遊技者がセレクトボタン68を操作すると、演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、上述したように、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

10

【1023】

その後、図95(I)に示すように、装飾図柄8L2、8C2、8R2は、再び高速変動表示される。これにより、同一変動中に再び、演出モードの切り替えが有効な期間(操作有効期間)になる。あわせて、「モード再切替可能!」の文字画像で構成されるモード再切替可能示唆画像が表示される。この状態で遊技者がセレクトボタン68を操作すると演出モードが図95(J)に示す「バトル演出モード」に切り替わる。

【1024】

図95(J)に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において再度表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2は高速変動表示が維持されているため、演出モードの切り替えが有効な期間(操作有効期間)となる。

20

【1025】

図95(K)に示すように、装飾図柄8L2、8C2、8R2は、高速変動表示された後、一斉に減速し減速変動表示される。装飾図柄8L2、8C2、8R2はすべて減速変動表示されており図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間(操作無効期間)に切り替わる。図95(L)に示すように、この状態で遊技者がセレクトボタン68を操作すると、演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、上述したように、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

30

【1026】

この後、図95(M)に示すように、左装飾図柄8L2が「3」で仮停止する。次に、右装飾図柄8R2が「3」で仮停止する。その後、中装飾図柄8C2が「3」で仮停止する。これにより、装飾図柄8L2、8C2、8R2は「633」のハズレ態様で確定停止する。装飾図柄8L2、8C2、8R2の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間(操作無効期間)である。変動終了後演出モード変更示唆画像と、演出モード示唆画像は表示が消える。変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが保留消化によって消える。

【1027】

図95(N)は、次変動が開始された状態が示されている。次変動が開始され、装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示されている。前回の変動で変動終了後演出モード変更示唆画像が表示(図95(L))されたため、遊技者による操作の有無にかかわらず、次変動の開始直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「ダーク演出モード」に切り替わる。保留アイコン9Aは右方向にシフト移動し、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cになる。装飾図柄8L2、8C2、8R2が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間(操作有効期間)となる。

40

【1028】

【効果例】

50

以下に、演出モード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、図 9 3 に示すように、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 の変動中に遊技者によるセレクトボタン 6 8 の操作によって演出モードを切り替え可能な第 1 の期間（図 9 3（A）～（C））と、第 1 の期間の後、第 1 の期間と同じ変動中において、遊技者によるセレクトボタン 6 8 の操作にもかかわらず演出モードが切り替わらない第 2 の期間（図 9 3（D）～（F））と、を有する演出を実行できる。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 4、9 5 も同様である。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3（E）～（G）、（J）～（M）に示すように、第 2 の期間に遊技者によるセレクトボタン 6 8 の操作がおこなわれると、第 2 の期間では演出モードが切り替わらず、第 2 の期間中の変動が終了した後に、演出モードが切り替わる演出を実行できる。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 4、9 5 も同様である。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3（E）、（J）に示すように、第 2 の期間に遊技者によるセレクトボタン 6 8 の操作がおこなわれると、第 2 の期間中の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆する示唆画像が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 9 4、9 5 も同様である。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3（E）～（G）に示すように、第 2 の期間に遊技者によるセレクトボタン 6 8 の操作がおこなわれると、第 2 の期間中の変動の次の変動時に演出モードが切り替わり、かつ、切り替わった後の演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 9 4、9 5 も同様である。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3（J）～（M）に示すように、第 2 の期間に遊技者によるセレクトボタン 6 8 の操作がおこなわれると、第 2 の期間中の変動が終了した後の待ち受け画面において演出モードが切り替わり、かつ、切り替わった後の演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 9 4、9 5 も同様である。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3～9 5 に示すように、第 1 の期間の後、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 の移動速度が変化すると第 2 の期間が開始される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔1029〕

〔変形例〕

以下に、演出モード選択演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

演出モード選択演出 A～C の内容は適宜組み合わせてもよい。

〔1030〕

〔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 5－1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記装飾図柄の変動中に遊技者による前記操作手段の操作によって演出モードを切り替え可能な第1の期間と、

前記第1の期間の後、前記第1の期間と同じ変動中において、遊技者による前記操作手段の操作にもかかわらず前記演出モードが切り替わらない第2の期間と、を有する演出を実行可能な、

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2の期間に遊技者による前記操作手段の操作がおこなわれると、前記第2の期間では前記演出モードが切り替わらず、前記第2の期間中の変動が終了した後に、前記演出モードが切り替わる演出を実行可能な、

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、

前記第2の期間に遊技者による前記操作手段の操作がおこなわれると、前記第2の期間中の変動が終了した後に前記演出モードが切り替わることを示唆する示唆画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様B5-4]

態様B5-3に記載の遊技機であって、

前記第2の期間に遊技者による前記操作手段の操作がおこなわれると、前記第2の期間中の変動の次の変動時に前記演出モードが切り替わり、かつ、切り替わった後の演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様B5-5]

態様B5-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第2の期間に遊技者による前記操作手段の操作がおこなわれると、前記第2の期間中の変動が終了した後の待ち受け画面において前記演出モードが切り替わり、かつ、切り替わった後の演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様B5-6]

態様B5-1から態様B5-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の期間の後、前記装飾図柄の移動速度が変化すると前記第2の期間が開始される、

ことを特徴とする遊技機。

【1031】

以下に図96～図98を用いて演出図柄の分離合体演出A～Cについて説明する。図96～図98において、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）周囲に配置される各種可動役物、各種装飾部材、各種背景画像が図面の見易さから省略されている。図96は演出図柄の分離合体演出Aを説明するための図であり、図97は演出図柄の分離合体演出Bを説明するための図であり、図98は演出図柄の分離合体演出Cを説明するための図である。

【1032】

この演出図柄の分離合体演出は、数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成される演出図柄が数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離すると、その後、再び数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体する演出である。すなわち、画像制御用マイコン101は、サブ制御基板90から受信した各種コマンドを解析し、演出図柄の分離合体演出を実行する指示が

10

20

30

40

50

含まれている場合に、ROM 103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1033】

ここでは、まず演出図柄について説明し、演出図柄の分離合体演出A、演出図柄の分離合体演出B、そして演出図柄の分離合体演出Cについて順番に説明する。

【1034】

〔演出図柄〕

左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rは、コイン形状の立体画像として、数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成されている。キャラクタの図柄は、立体画像であり、コイン形状の外形内に収まるように画像が配置されている。数字の図柄は、立体画像であり、数図の図柄の一部がコイン形状の立体画像である演出図柄を構成するキャラクタの図柄の下側中央（つまりコイン形状の外形下側中央）から下方へ向かって突出した状態となってキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態となっている。演出図柄は、数字の図柄に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されている。

【1035】

具体的には、数字「7」は明るい赤色を有し、数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「2」、「4」、「6」および「8」は、すべて同一の明るい青色を有している。数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）には、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付されて構成されており、キャラクタの図柄が演出図柄の主体として大きく表示される。このため、数字の図柄の大きさは、数字の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さくなっている。このように、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有しているため、例えば、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rとが同一の数字の図柄に揃って仮停止表示されリーチが形成され、その後に演出が展開されると、遊技者は、リーチを経由して展開される演出の経験回数が増えるほど、仮停止表示された数字の図柄が有する色と、展開される演出と、の関係性（法則性）を遊技者自身で発見する機会を得ることができるようになっている。これにより、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有していることで興趣の向上に寄与することができる。

【1036】

具体的には、演出図柄は、数字「1」にはキャラクタAが付され、数字「2」にはキャラクタBが付され、数字「3」にはキャラクタCが付され、数字「4」にはキャラクタDが付され、数字「5」にはキャラクタEが付され、数字「6」にはキャラクタFが付され、数字「7」にはキャラクタGが付され、数字「8」にはキャラクタHが付され、数字「9」にはキャラクタIが付され、数字の図柄に、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付されて構成されている。なお、例えば、キャラクタAが数字「1」と数字「7」とにそれぞれ付され重複し、キャラクタCが数字「3」と数字「8」とにそれぞれ付され重複するようにしてもよい。この場合、数字「7」には数字「1」に付されたキャラクタAと異なる表示態様となっているキャラクタAとし、数字「8」には数字「3」に付されたキャラクタCと異なる表示態様となっているキャラクタCとする。

【1037】

左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示された状態では、演出図柄における数字の図柄の中央が、表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線上に配置された状態となる。表示画面7aは、表示画面7aの横距離寸法を3等分にした距離長さを有する縦長帯状領域が、左演出図柄8Lの変動領域として左側縦長帯状領域、中演出図柄8Cの変動領域として中側縦長帯状領域、右演出図柄8Rの変動領域として右側縦長帯状領域として配置されている。このように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示される位置を、以下、「停止位置」と記載する。なお、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの変動演出（変動表示）は、演出図柄の分離合体

演出 A と、演出図柄の分離合体演出 B，C と、において異なるため、詳細な説明を後述する。

【1038】

変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、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 の下側中央に表示されている変動表示位置 9 C d (矩形画像 (台座画像) の上) に表示 (載置) される。変動表示位置 9 C d の左側における表示画面 7 a の領域には、第1特図保留として第1保留表示エリアが設けられている。この第1保留表示エリアには、4つの保留表示位置 9 A d (矩形画像 (台座画像) の上) に保留アイコン 9 A がそれぞれ表示可能 (載置可能) とされ最大で4つの保留アイコン 9 A をストックすることができるようになっている。4つの保留表示位置 9 A d は、変動表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の左辺へ向かって、第1保留表示位置 9 A d、第2保留表示位置 9 A d、第3保留表示位置 9 A d、そしておという順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

10

【1039】

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

20

【1040】

〔演出図柄の分離合体演出 A〕

次に、演出図柄の分離合体演出 A について図 9 6 を参照して説明する。図 9 6 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 L a にキャラクタ B の図柄 8 L b が付されて停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a にキャラクタ C の図柄 8 C b が付されて停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 R a にキャラクタ F の図柄 8 R b が付されて停止表示され、ハズレが確定しているため変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている。

30

【1041】

ここでは、第1保留表示位置 9 A d ~ 第3保留表示位置 9 A d には保留アイコン 9 A が表示され、第4保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが3つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口 2 0 および第2始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【1042】

続いて、第1保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 9 6 (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。第1保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、第3保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第2保留表示位置 9 A d へ移動し、第2保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第1保留表示位置 9 A d へ移動し、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが2つだけ存在している状態となる。

40

【1043】

演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始されると、まず停止位置から上方へ向かって所定距離 (例えば、5 ミリメートル程度) だけ離間した分離合体位置まで、演出図柄がゆっくり浮遊する表示態様でゆったり (低速で) 移動する。

【1044】

50

左演出図柄 8 L が分離合体位置まで移動完了すると、左演出図柄 8 L は、キャラクター B の図柄 8 L b が左側縦長帯状領域の上辺から下辺へ向かって垂直に移動開始するのに対して、数字「2」の図柄 8 L a が楕円状の円弧の曲線の最も右側の点が分離合体位置を通るとともに左側が開いた平面的な曲線である左側変動曲線 8 L a K に沿って、時計回りとなるように、手前側へ向かって表示画面 7 a の左辺の下側へ向かって飛び出る表示態様で移動開始する。このように、左演出図柄 8 L が分離合体位置まで移動して浮上すると、左演出図柄 8 L が数字「2」の図柄 8 L a とキャラクター B の図柄 8 L b とに分離開始することとなる。なお、左側変動曲線 8 L a K は、左側縦長帯状領域内に配置されている。

【1045】

キャラクター B の図柄 8 L b が下辺へ移動開始すると、キャラクター B の図柄 8 L b の後続のキャラクター C の図柄 8 L b（つまり、数図「2」の図柄 8 L a に続く、数字「3」の図柄 8 L a と対応するキャラクター C の図柄 8 L b）が左側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入する表示態様となり、下方へ向かって移動する。数字「2」の図柄 8 L a が左側変動曲線 8 L a K に沿って手前側へ向かって時計回りに移動開始すると、数字「3」の図柄 8 L a に続く、数字「4」の図柄 8 L a が表示画面 7 a の左辺の上側から内側へ侵入する表示態様となり、左側変動曲線 8 L a K に沿って、分離合体位置へ向かって時計回りに移動する。

【1046】

右演出図柄 8 R が分離合体位置まで移動完了すると、右演出図柄 8 R は、キャラクター F の図柄 8 R b が右側縦長帯状領域の上辺から下辺へ向かって垂直に移動開始するのに対して、数字「6」の図柄 8 R a が楕円状の円弧の曲線の最も左側の点が分離合体位置を通るとともに右側が開いた平面的な曲線である右側変動曲線 8 R a K に沿って、反時計回りとなるように、手前側へ向かって表示画面 7 a の右辺の下側へ向かって飛び出る表示態様で移動開始する。このように、右演出図柄 8 R が分離合体位置まで移動して浮上すると、右演出図柄 8 R が数字「6」の図柄 8 R a とキャラクター F の図柄 8 R b とに分離開始することとなる。なお、右側変動曲線 8 R a K は、右側縦長帯状領域内に配置されている。

【1047】

キャラクター F の図柄 8 R b が下辺へ移動開始すると、キャラクター F の図柄 8 R b の後続のキャラクター G の図柄 8 R b（つまり、数図「6」の図柄 8 R a に続く、数字「7」の図柄 8 R a と対応するキャラクター G の図柄 8 R b）が右側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入する表示態様となり、下方へ向かって移動する。数字「6」の図柄 8 R a が右側変動曲線 8 R a K に沿って手前側へ向かって反時計回りに移動開始すると、数字「6」の図柄 8 R a に続く、数字「7」の図柄 8 R a が表示画面 7 a の右辺の上側から内側へ侵入する表示態様となり、右側変動曲線 8 R a K に沿って、分離合体位置へ向かって反時計回りに移動する。

【1048】

中演出図柄 8 C が分離合体位置まで移動完了すると、中演出図柄 8 C は、キャラクター C の図柄 8 C b が中側縦長帯状領域の上辺から下辺へ向かって垂直に移動開始するのに対して、数字「3」の図柄 8 C a が楕円状の曲線の最も下側の点が分離合体位置を通るとともに閉じた平面的な曲線である横長の中側変動曲線 8 C a K に沿って、時計回りとなるように、左方向へ向かって移動開始する。このように、中演出図柄 8 C が分離合体位置まで移動して浮上すると、中演出図柄 8 C が数字「3」の図柄 8 C a とキャラクター C の図柄 8 C b とに分離開始することとなる。なお、中側変動曲線 8 C a K の上側曲線部分および下側曲線部分は、中側縦長帯状領域内に配置されているのに対して、中側変動曲線 8 C a K の右側曲線部分は、中側縦長帯状領域から右側縦長帯状領域に飛び出して中側縦長帯状領域と右側縦長帯状領域との境界を跨いだ状態に配置され、中側変動曲線 8 C a K の左側曲線部分は、中側縦長帯状領域から左側縦長帯状領域に飛び出して中側縦長帯状領域と左側縦長帯状領域との境界を跨いだ状態に配置されている。

【1049】

キャラクター C の図柄 8 C b が下辺へ移動開始すると、キャラクター C の図柄 8 C b の後続

10

20

30

40

50

のキャラクタDの図柄8Cb（つまり、数図「3」の図柄8Caに続く、数字「4」の図柄8Caと対応するキャラクタDの図柄8Cb）が中側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入する表示態様となり、下方へ向かって移動する。数字「3」の図柄8Caが中側変動曲線8CaKに沿って左方向へ向かって移動開始すると、数字「3」の図柄8Caに続く、数字「4」の図柄8Caが中側変動曲線8CaKの最も上側の点を通る垂直線から右側へ侵入する表示態様となり、中側変動曲線8CaKに沿って、分離合体位置へ向かって移動するのに対して、数字「3」の図柄8Caが中側変動曲線8CaKの最も上側の点を通る垂直線に到達すると、この垂直線の左側から吸い込まれて表示画面7aから消える表示態様となる。

【1050】

演出図柄が変動開始すると、図96（C）、（D）に示すように、キャラクタの図柄が下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となるとともに、数字の図柄が各変動曲線に沿って、低速から徐々に速度を上げながら（加速して）不透明な状態から半透明な状態へ徐々に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。

【1051】

その後、演出図柄は、仮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分離合体位置へ移動する。具体的には、まず、左演出図柄8Lは、図96（E）に示すように、左側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入して下方へ移動するキャラクタの図柄8Lbが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタAの図柄8Lbが分離合体位置へ向かって移動するとともに、表示画面7aの左辺の上側から内側へ侵入し左側変動曲線8LaKに沿って移動する数字の図柄8Laが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、明るい緑色を有する数字「1」の図柄8Laが分離合体位置へ向かって移動する。このとき、キャラクタAの図柄8Lb以外のキャラクタの図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタAの図柄8Lbが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面7aから消えた状態となる）。また、このとき、数字「1」の図柄8La以外の数字の図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、数字「1」の図柄8Laが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面7aから消えた状態となる）。なお、左側変動曲線8LaKに沿って移動する数字の図柄8Laは、表示画面7aの左辺の上側から内側へ侵入すると、左側縦長帯状領域内のみ移動し、左側縦長帯状領域の右側に隣接する中側縦長帯状領域へ侵入することがない。

【1052】

キャラクタAの図柄8Lbが分離合体位置に到達すると同時に、明るい緑色を有する数字「1」の図柄8Laも離合体位置に到達し、キャラクタAの図柄8Lbの手前に数字「1」の図柄8Laが配置されて合体した状態となる。分離合体位置において、数字「1」の図柄8LaとキャラクタAの図柄8Lbとが合体すると、キャラクタの図柄8Lbの一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタAの図柄8LbにおけるキャラクタAの頭部にある2つの角が閉じたり開いたりする表示態様が繰り返されるようになっている）。なお、分離合体位置において、数字「1」の図柄8LaとキャラクタAの図柄8Lbとが合体すると、この合体した状態のまま（つまり、数字「1」の図柄8LaとキャラクタAの図柄8Lbとの相互の位置関係が変化することなく）分離合体位置を基準に上下方向に小刻みに（例えば、分離合体位置を基準に、上方向に2.5mm、下方向に2.5mmだけ（つまり振れ幅5mmだけ））移動する左演出図柄8Lの第1仮停止表示の状態となるようにしてもよい。この場合、キャラクタAの図柄8Lbの一部が動く表示態様となってもよいし、キャラクタAの図柄8Lbの一部が動かない静止した表示態様としてもよい。

【1053】

数字「1」の図柄8 L aとキャラクタAの図柄8 L bとが合体した状態となると（または、左演出図柄8 Lの第1仮停止表示の状態となると）、続いて、右演出図柄8 Rは、図96（F）に示すように、右側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入して下方へ移動するキャラクタの図柄8 R bが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタGの図柄8 R bが分離合体位置へ向かって移動するとともに、表示画面7 aの右辺の上側から内側へ侵入し右側変動曲線8 R a Kに沿って移動する数字の図柄8 L aが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、明るい赤色を有する数字「7」の図柄8 R aが分離合体位置へ向かって移動する。このとき、キャラクタGの図柄8 R b以外のキャラクタの図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタGの図柄8 R bが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面7 aから消えた状態となる）。また、このとき、数字「7」の図柄8 R a以外の数字の図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、数字「7」の図柄8 R aが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面7 aから消えた状態となる）。なお、右側変動曲線8 R a Kに沿って移動する数字の図柄8 R aは、表示画面7 aの右辺の上側から内側へ侵入すると、右側縦長帯状領域内のみ移動し、右側縦長帯状領域の左側に隣接する中側縦長帯状領域へ侵入することがない。

【1054】

キャラクタGの図柄8 R bが分離合体位置に到達すると同時に、明るい赤色を有する数字「7」の図柄8 R aも離合体位置に到達し、キャラクタGの図柄8 R bの手前に数字「7」の図柄8 R aが配置されて合体した状態となる。分離合体位置において、数字「7」の図柄8 R aとキャラクタGの図柄8 R bとが合体すると、キャラクタの図柄8 R bの一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタGの図柄8 R bにおけるキャラクタGの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。なお、分離合体位置において、数字「7」の図柄8 R aとキャラクタGの図柄8 R bとが合体すると、この合体した状態のまま（つまり、数字「7」の図柄8 R aとキャラクタGの図柄8 R bとの相互の位置関係が変化することなく）分離合体位置を基準に上下方向に小刻みに（例えば、分離合体位置を基準に、上方向に2.5 mm、下方向に2.5 mmだけ（つまり振れ幅5 mmだけ））移動する右演出図柄8 Rの第1仮停止表示の状態となるようにしてもよい。この場合、キャラクタGの図柄8 R bの一部が動く表示態様となってもよいし、キャラクタGの図柄8 R bの一部が動かない静止した表示態様としてもよい。

【1055】

数字「7」の図柄8 R aとキャラクタGの図柄8 R bとが合体した状態となると（または、右演出図柄8 Rの第1仮停止表示の状態となると）、続いて、中演出図柄8 Cは、図96（G）に示すように、中側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入して下方へ移動するキャラクタの図柄8 C bが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタFの図柄8 C bが分離合体位置へ向かって移動するとともに、中側変動曲線8 C a Kの最も上側の点を通る垂直線から右側へ侵入して中側変動曲線8 C a Kに沿って移動する数字の図柄8 C aが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、明るい青色を有する数字「6」の図柄8 C aが分離合体位置へ向かって移動する。このとき、キャラクタFの図柄8 C b以外のキャラクタの図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタFの図柄8 C bが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面7 aから消えた状態となる）。また、このとき、数字「6」の図柄8 C a以外の数字の図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、数字「6」の図柄8 C aが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面7 aから消えた状態となる）。なお、中側変動曲線8 C a Kに沿って移動する数字の図柄8 C aは、中側変動曲線8 C a Kの最も上側の点を通る垂直線から右側へ侵入すると、中側縦長帯状領域に加えて、中側縦長帯状領域の右側に隣接する右側縦長帯状領域へ侵入して移動することがあるし、中側縦長帯状領域の左側に隣接する左側縦長帯状領域へ侵入して移

動することがある。この点で、中側変動曲線 8 C a K に沿って移動する数字の図柄 8 C a は、左側変動曲線 8 L a K に沿って移動する数字の図柄 8 L a と、右側変動曲線 8 R a K に沿って移動する数字の図柄 8 R a と、に相違している。

【1056】

キャラクタ F の図柄 8 C b が分離合体位置に到達すると同時に、明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 C a も分離合体位置に到達し、キャラクタ F の図柄 8 C b の手前に数字「6」の図柄 8 C a が配置されて合体した状態となる。分離合体位置において、数字「6」の図柄 8 C a とキャラクタ F の図柄 8 C b とが合体すると、キャラクタの図柄 8 C b の一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタ F の図柄 8 C b におけるキャラクタ F の右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。なお、分離合体位置において、数字「6」の図柄 8 C a とキャラクタ F の図柄 8 C b とが合体すると、この合体した状態のまま（つまり、数字「6」の図柄 8 C a とキャラクタ F の図柄 8 C b との相互の位置関係が変化することなく）分離合体位置を基準に上下方向に小刻みに（例えば、分離合体位置を基準に、上方向に 2.5 mm、下方向に 2.5 mm だけ（つまり振れ幅 5 mm だけ））移動する左演出図柄 8 L の第 1 仮停止表示の状態となるようにしてもよい。この場合、キャラクタ F の図柄 8 C b の一部が動く表示態様となってもよいし、キャラクタ F の図柄 8 C b の一部が動かない静止した表示態様としてもよい。

【1057】

このように、まず左演出図柄 8 L が数字「1」の図柄 8 L a とキャラクタ A の図柄 8 L b とが合体した状態となると（または、左演出図柄 8 L の第 1 仮停止表示の状態となると）、キャラクタ A の図柄 8 L b におけるキャラクタ A の頭部にある 2 つの角が閉じたり開いたりする表示態様が繰り返され、続いて、右演出図柄 8 R が数字「7」の図柄 8 R a とキャラクタ G の図柄 8 R b とが合体した状態となると、（または、右演出図柄 8 R の第 1 仮停止表示の状態となると）、キャラクタ G の図柄 8 R b におけるキャラクタ G の右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返され、続いて、中演出図柄 8 C が数字「6」の図柄 8 C a とキャラクタ F の図柄 8 C b とが合体した状態となると、（または、中演出図柄 8 C の第 1 仮停止表示の状態となると）、キャラクタ F の図柄 8 C b におけるキャラクタ F の右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されることにより、図 96（H）に示すように、分離合体位置において、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R における数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体した状態となり、さらに、キャラクタの図柄の一部が動く表示態様となる。

【1058】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、図 96（I）に示すように、数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体した状態でそれぞれ分離合体位置から停止位置へ向かってそれぞれ下方へゆっくり沈殿する表示態様でゆったり（低速）で移動し、停止位置へ到達すると、停止位置を基準に上下方向に小刻みに（例えば、停止位置を基準に、上方向に 2.5 mm、下方向に 2.5 mm だけ（つまり振れ幅 5 mm だけ））移動する表示態様となる仮停止表示の状態となる。左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体した状態でそれぞれ分離合体位置から停止位置へ向かって移動開始することにより、左演出図柄 8 L における数字「1」の図柄 8 L a が左側変動曲線 8 L a K の軌道から脱線し、中演出図柄 8 C における数字「6」の図柄 8 C a が中側変動曲線 8 C a K の軌道から脱線し、右演出図柄 8 R における数字「7」の図柄 8 R a が右側変動曲線 8 R a K の軌道から脱線することとなる。なお、仮に左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が分離合体位置において第 1 仮停止表示の状態とした場合には、ここでの仮停止表示は、第 2 仮停止表示となり、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が第 2 仮停止表示の状態となる。

【1059】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、図 96（J）に示すように、停止位置で停止表示され、同一の数字の図柄に揃わず、ハズレが確定される。停止表示されると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R におけるキャラクタの

図柄の一部が動く表示態様が終了してキャラクタの図柄が静止した表示態様となる。なお、ハズレが確定されると、これに伴い、変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

【1060】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、再び、上述した演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の数字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 が同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【1061】

なお、演出図柄の分離合体演出 A においては、左演出図柄 8 L における数字の図柄 8 L a は、左側変動曲線 8 L a K に沿って、表示画面 7 a の左辺の上側から内側へ侵入して、左側変動曲線 8 L a K の最も右側の点である分離合体位置を通過して、表示画面 7 a の左辺の下側へ向かって飛び出る表示態様で時計回りに移動していた。このとき、左演出図柄 8 L における数字の図柄 8 L a は、平面的な左側変動曲線 8 L a K に沿って時計回りに移動していた。しかし、左演出図柄 8 L における数字の図柄 8 L a が表示画面 7 a の左辺の上側から内側へ侵入する左側変動曲線 8 L a K の上端を奥行方向に配置させるとともに、左演出図柄 8 L における数字の図柄 8 L a が表示画面 7 a の左辺の下側へ向かって飛び出す左側変動曲線 8 L a K の下端を手前方向に配置させることにより（つまり、左側変動曲線 8 L a K の上端を奥側に配置するとともに、左側変動曲線 8 L a K の下端を前側に配置することにより）左側変動曲線 8 L a K を立体的な配置としてもよい。これに伴い、表示画面 7 a の左辺の上側から内側へ侵入する左演出図柄 8 L における数字の図柄 8 L a の大きさが小さくなり、表示画面 7 a の左辺の下側へ向かって飛び出す左演出図柄 8 L における数字の図柄 8 L a の大きさが大きくなる。また、これに伴い、左演出図柄 8 L における数字の図柄 8 L a の表面（おもて面）における法線が左側変動曲線 8 L a K の接線方向と平行となるように移動し、分離合体位置において、図 9 6（F）に示した左演出図柄 8 L における数字の図柄 8 L a の表面（おもて面）が前方（遊技者側）を向いた状態となる。

【1062】

また、右演出図柄 8 R における数字の図柄 8 R a は、右側変動曲線 8 R a K に沿って、表示画面 7 a の右辺の上側から内側へ侵入して、右側変動曲線 8 R a K の最も左側の点である分離合体位置を通過して、表示画面 7 a の右辺の下側へ向かって飛び出る表示態様で反時計回りに移動していた。このとき、右演出図柄 8 R における数字の図柄 8 R a は、平面的な右側変動曲線 8 R a K に沿って反時計回りに移動していた。しかし、右演出図柄 8 R における数字の図柄 8 R a が表示画面 7 a の右辺の上側から内側へ侵入する右側変動曲線 8 R a K の上端を奥行方向に配置させるとともに、右演出図柄 8 R における数字の図柄 8 R a が表示画面 7 a の右辺の下側へ向かって飛び出す右側変動曲線 8 R a K の下端を手前方向に配置させることにより（つまり、右側変動曲線 8 R a K の上端を奥側に配置するとともに、右側変動曲線 8 R a K の下端を前側に配置することにより）右側変動曲線 8 R a K を立体的な配置としてもよい。これに伴い、表示画面 7 a の右辺の上側から内側へ侵入する右演出図柄 8 R における数字の図柄 8 R a の大きさが小さくなり、表示画面 7 a の右辺の下側へ向かって飛び出す右演出図柄 8 R における数字の図柄 8 R a の大きさが大きくなる。また、これに伴い、右演出図柄 8 R における数字の図柄 8 R a の表面（おもて面）における法線が右側変動曲線 8 R a K の接線方向と平行となるように移動し、分離合体位置において、図 9 6（G）に示した右演出図柄 8 R における数字の図柄 8 R a の表面（おもて面）が前方（遊技者側）を向いた状態となる。

【1063】

また、中演出図柄 8 C における数字の図柄 8 C a は、中側変動曲線 8 C a K に沿って、中側変動曲線 8 C a K の最も上側の点を通る垂直線から右側へ侵入して、中側変動曲線 8 C a K の最も下側の点である分離合体位置を通過して、再び中側変動曲線 8 C a K の最も上側の点を通る垂直線の左側から吸い込まれる表示態様で時計回りに移動していた。この

10

20

30

40

50

とき、中演出図柄 8 C における数字の図柄 8 C a は、平面的な中側変動曲線 8 C a K に沿って時計回りに移動していた。しかし、中側変動曲線 8 C a K の最も上側の点を奥行方向に配置させるとともに、中側変動曲線 8 C a K の最も下側の点である分離合体位置を手前方向に配置させることにより（つまり、中側変動曲線 8 C a K の最も上側の点を奥側に配置するとともに、中側変動曲線 8 C a K の最も下側の点である分離合体位置を前側に配置することにより）中側変動曲線 8 C a K を立体的な配置としてもよい。これに伴い、中側変動曲線 8 C a K の最も上側の点を通る垂直線から右側へ侵入したり、中側変動曲線 8 C a K の最も上側の点を通る垂直線の左側から吸い込まれたりする、中演出図柄 8 C における数字の図柄 8 C a の大きさが小さくなり、中側変動曲線 8 C a K の最も下側の点である分離合体位置を通過する中演出図柄 8 C における数字の図柄 8 C a の大きさが大きくなる。また、これに伴い、中演出図柄 8 C における数字の図柄 8 C a の表面（おもて面）における法線が右側変動曲線 8 R a K の接線方向と平行となるように移動し、図 9 6（G）に示した分離合体位置の手前において、くると回転して中演出図柄 8 C における数字の図柄 8 C a の表面（おもて面）が前方（遊技者側）を向いた状態となり、分離合体位置を通過すると、再びくると回転して、中演出図柄 8 C における数字の図柄 8 C a の表面（おもて面）における法線が右側変動曲線 8 R a K の接線方向と平行となるように移動する状態となる。

10

【1064】

また、左演出図柄 8 L におけるキャラクタの図柄 8 L b、中演出図柄 8 C におけるキャラクタの図柄 8 C b、右演出図柄 8 R におけるキャラクタの図柄 8 R b は、上述した各縦長帯状領域の上辺から下辺へ向かって垂直に移動することで変動開始していた。しかし、各縦長帯状領域の上辺から下辺へ向かって移動するときに、キャラクタの図柄の大きさを小さい状態から徐々に大きくなる状態へ変化するようにしてキャラクタの図柄の移動表示態様として奥行方向を持たせ、キャラクタの図柄が奥側から前方へ迫ってくるような表示態様としてもよい。

20

【1065】

〔演出図柄の分離合体演出 B〕

次に、演出図柄の分離合体演出 B について図 9 7 を参照して説明する。上述の演出図柄の分離合体演出 A では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されて停止表示されるまでに実行されるのに対して、演出図柄の分離合体演出 B では、客待ち状態となっている待機画面が表示画面 7 a に表示された状態において、遊技者が遊技を開始して始動口へ遊技球が入球したときに実行されたり、遊技者が遊技を行っているものの始動口への遊技球が入球しない状態がしばらく続いたことにより遊技画面から待機画面へ切り替わって表示画面 7 a に表示された場合に実行されたりするという点で、演出図柄の分離合体演出 A と演出図柄の分離合体演出 B とが相違している。さらに、演出図柄の分離合体演出 A では、分離合体位置において、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したり合体したりしているのに対して、演出図柄の分離合体演出 B では、停止位置において、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したり合体したりするという点で、演出図柄の分離合体演出 A と演出図柄の分離合体演出 B とが相違している。

30

【1066】

ここでは、遊技機 1 の前方に着座して遊技を行った遊技者が遊技を終了してハズレが確定表示されたのちに離席し、その後、ハズレが確定表示されている左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の画面から客待ち状態となっている待機画面へ切り替わった状態において、再び、遊技者（または、他の遊技者）が遊技機 1 の前方に着座して遊技を行う場合について説明する。

40

【1067】

まず遊技機 1 が客待ち状態となっている待機画面が表示画面 7 a に表示された状態では、図 9 7（A）、（B）に示すように、左演出図柄 8 L は、停止位置において、キャラクタの図柄 8 L b の一部が動く表示態様となり（ここでは、キャラクタ A の図柄 8 L b におけるキャラクタ A の頭部にある 2 つの角が閉じたり開いたりする表示態様が繰り返される

50

ようになっている。) 、中演出図柄 8 C は、停止位置において、キャラクターの図柄 8 C b の一部が動く表示態様となり (ここでは、キャラクター F の図柄 8 C b におけるキャラクター F の右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている) 、右演出図柄 8 R は、停止位置において、キャラクターの図柄 8 R b の一部が動く表示態様となっている (ここでは、キャラクター G の図柄 8 R b におけるキャラクター G の右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている) 。言い換えると、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R 自体は、停止位置において停止表示されているものの、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R におけるキャラクターの図柄の一部が動く表示態様となり、数字の図柄がキャラクターの図柄から分離されて非表示とされた状態 (数字の図柄が表示画面 7 a から消えた状態) となっている。

10

【1068】

その後、遊技機 1 の前方に遊技者 (または、他の遊技者) が着座して遊技を開始し、第 1 始動口 20 へ遊技球が入球すると、図 97 (C) に示すように、演出図柄の変動演出 (変動表示) を開始するために、左演出図柄 8 L は、キャラクター A の図柄 8 L b の手前側に明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a が再び表示 (出現) して合体した状態となって停止表示された状態となり、中演出図柄 8 C は、キャラクター F の図柄 8 C b の手前側に明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 C a が再び表示 (出現) して合体した状態となって停止表示された状態となり、右演出図柄 8 R は、キャラクター G の図柄 8 R b の手前側に明るい赤色を有する数字「7」の図柄 8 R a が再び表示 (出現) して合体した状態となって停止表示された状態となる。停止表示されると、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R におけるキャラクターの図柄の一部が動く表示態様が終了してキャラクターの図柄が静止した表示態様となる。

20

【1069】

左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R が数字の図柄とキャラクターの図柄とが合体した状態で停止表示されると、その後、図 97 (D) に示すように、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始され、停止位置から演出図柄が一度上側へ向かって所定距離 (例えば、5 ミリメートル程度) 浮遊する表示態様でゆったり (低速で) 移動したのち (言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち) 、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、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。

30

【1070】

その後、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、図 97 (E) に示すように、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 L a にキャラクター B の図柄 8 L b が付されて仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 R a にキャラクター F の図柄 8 R b が付されて仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a にキャラクター C の図柄 8 C b が付されて仮停止表示される。

【1071】

左演出図柄 8 L が仮停止表示する状態では、キャラクター B の図柄 8 L b の一部が動く表示態様となっている (ここでは、キャラクター B の図柄 8 L b におけるキャラクター B の頭部にある 2 つの角が閉じたり開いたりする表示態様が繰り返されるようになっている) 。また、右演出図柄 8 R が仮停止表示する状態では、キャラクター F の図柄 8 R b の一部が動く表示態様となっている (ここでは、キャラクター F の図柄 8 R b におけるキャラクター F の右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている) 。また、中演出図柄 8 C が仮停止表示する状態では、キャラクター C の図柄 8 C b の一部が動く表示態様となっている (ここでは、キャラクター C の図柄 8 C b におけるキャラクター C の両腕で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている) 。なお、仮停止表示の状態では、さらに、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R が停止位置を基準に上下方向に

40

50

小刻みに（例えば、停止位置を基準に、上方向に 2.5 mm、下方向に 2.5 mm だけ（つまり振れ幅 5 mm だけ））移動する表示態様としてもよい。

【1072】

仮停止表示されてから所定時間（例えば、2 秒）が経過すると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、図 9 7（F）に示すように、停止位置で停止表示され、同一の数字の図柄に揃わず、ハズレが確定される。停止表示されると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R におけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様が終了してキャラクタの図柄が静止した表示態様となる。ハズレが確定されると、これに伴い、変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。なお、仮停止表示の状態において、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止位置を基準に上下方向に小刻みに移動する表示態様とした場合には、停止位置に移動して停止表示されることとなる。

10

【1073】

その後、遊技者が遊技を行っているものの、第 1 始動口 20 への遊技球が入球しない状態がしばらく続いたことにより、遊技者にとって屈辱的であるものの、図 9 7（F）に示した遊技画面から、遊技機 1 が客待ち状態となっている待機画面へ切り替わり、待機画面が表示画面 7 a に表示されることとなる。遊技画面から待機画面へ切り替わると、図 9 7（G）に示すように、図 9 7（F）において停止位置に停止表示された、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R からそれぞれの数字の図形が非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【1074】

20

具体的には、遊技画面から待機画面へ切り替わると、図 9 7（F）において停止位置に停止表示された左演出図柄 8 L は、キャラクタ B の図柄 8 L b から数字「2」の図柄 8 L a が分離されて非表示され（表示画面 7 a から消え）、キャラクタ B の図柄 8 L b のみとなり、図 9 7（F）において停止位置に停止表示された中演出図柄 8 C は、キャラクタ C の図柄 8 C b から数字「3」の図柄 8 C a が分離されて非表示され（表示画面 7 a から消え）、キャラクタ C の図柄 8 C b のみとなり、図 9 7（F）において停止位置に停止表示された右演出図柄 8 R は、キャラクタ F の図柄 8 R b から数字「6」の図柄 8 R a が分離されて非表示され（表示画面 7 a から消え）、キャラクタ F の図柄 8 R b のみとなる。言い換えると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R 自体は、停止位置において停止表示されているものの、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R におけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様となり、数字の図柄がキャラクタの図柄から分離されて非表示とされた状態（数字の図柄が表示画面 7 a から消えた状態）となっている。

30

【1075】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R からそれぞれの数字の図形が分離されて非表示される（表示画面 7 a から消える）と、遊技機 1 が客待ち状態となっている待機画面が表示画面 7 a に表示された状態となり、図 9 7（H）に示すように、停止位置において、左演出図柄 8 L におけるキャラクタ B の図柄 8 L b の一部が動く表示態様となり（ここでは、キャラクタ B の図柄 8 L b におけるキャラクタ B の頭部にある 2 つの角が閉じたり開いたりする表示態様が繰り返されるようになっている。）、右演出図柄 8 R におけるキャラクタ F の図柄 8 R b の一部が動く表示態様となり（ここでは、キャラクタ F の図柄 8 R b におけるキャラクタ F の右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。中演出図柄 8 C におけるキャラクタ C の図柄 8 C b の一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタ C の図柄 8 C b におけるキャラクタ C の両腕で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。

40

【1076】

演出図柄の分離合体演出 B では、図 9 7（H）における左演出図柄 8 L におけるキャラクタ B の図柄 8 L b の一部が動く表示態様は、図 9 7（E）における左演出図柄 8 L におけるキャラクタ B の図柄 8 L b の一部が動く表示態様と同一の動く表示態様であり、図 9 7（H）における中演出図柄 8 C におけるキャラクタ C の図柄 8 C b の一部が動く表示態

50

様は、図 9 7 (E) における中演出図柄 8 C におけるキャラクタ C の図柄 8 C b の一部が動く表示態様と同一の動く表示態様であり、図 9 7 (H) における右演出図柄 8 R におけるキャラクタ F の図柄 8 R b の一部が動く表示態様は、図 9 7 (E) における右演出図柄 8 R におけるキャラクタ F の図柄 8 R b の一部が動く表示態様と同一の動く表示態様である。

【1077】

その後、遊技者が遊技を行って、やっと第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球すると、図 9 7 (I) に示すように、左演出図柄 8 L は、キャラクタ A の図柄 8 L b の手前側に明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 L a が再び表示（出現）して合体した状態となって停止表示された状態となり、中演出図柄 8 C は、キャラクタ F の図柄 8 C b の手前側に明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a が再び表示（出現）して合体した状態となって停止表示された状態となり、右演出図柄 8 R は、キャラクタ G の図柄 8 R b の手前側に明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 R a が再び表示（出現）して合体した状態となって停止表示された状態となる。停止表示されると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R におけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様が終了してキャラクタの図柄が静止した表示態様となる。ここでは、遊技者が遊技を行って、やっと第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球すると、連続して第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球し、2 つの保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に表示され消化されずにストックされたものが 2 つだけ存在している状態となっている。

【1078】

第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 9 7 (J) に示すように、再び、停止位置から演出図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、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。第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動し、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 1 つだけ存在している状態となる。

【1079】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の数字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 が同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【1080】

なお、演出図柄の分離合体演出 B においては、図 9 7 (A), (B), (G), (H) で示したように、待機中に左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R 自体が停止位置において停止表示されているものの、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R におけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様となり、数字の図柄がキャラクタの図柄から分離されて非表示とされた状態（数字の図柄が表示画面 7 a から消えた状態）となっていた。このとき、キャラクタの図柄の一部が動く表示態様となるのほかに、コイン形状の立体画像である各演出図柄自体がくるくる回転する表示態様となる場合があってもよい。例えば、左演出図柄 8 L は、コインの中心を通る上下方向の垂直線を回転軸として、左演出図柄 8 L の右側が手前側へ向かって左演出図柄 8 L の左側へ回転したり、左演出図柄 8 L の左側が手前側へ向かった左演出図柄 8 L の右側へ回転したりする。中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R も、左演出図柄 8 L と同様に回転する。もちろん、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R、左演出図柄 8 L がくるくる回転する表示態様となっているときには、キャラクタの図柄の一部が動く表示態様が継続されている。

【1081】

また、演出図柄の分離合体演出Bにおいては、図97(A)，(B)，(G)，(H)で示したように、待機中に左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R自体が停止位置において停止表示されているものの、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rにおけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様となり、数字の図柄がキャラクタの図柄から分離されて非表示とされた状態（数字の図柄が表示画面7aから消えた状態）となっていた。このとき、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rにおけるいずれかのキャラクタの図柄と対応する声優による「勝負だ」、「まだまだこれからだ」、「待っている」など音声スピーカ67から出力される（流れる）ようにしてもよい。

【1082】

〔演出図柄の分離合体演出C〕

次に、演出図柄の分離合体演出Cについて図98を参照して説明する。上述の演出図柄の分離合体演出Aでは、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されて停止表示されるまでに実行され、演出図柄の分離合体演出Bでは、客待ち状態となっている待機画面が表示画面7aに表示された状態において、遊技者が遊技を開始して始動口へ遊技球が入球したときに実行されたり、遊技者が遊技を行っているものの始動口への遊技球が入球しない状態がしばらく続いたことにより遊技画面から待機画面に切り替わって表示画面7aに表示された場合に実行されたりするのに対して、演出図柄の分離合体演出Cでは、大当たりオープニング（大当たりオープニング画面）や遊技者に利益が付与される当たり遊技中の特定ラウンド（特定ラウンド画面）に実行されるという点で、演出図柄の分離合体演出A，Bと演出図柄の分離合体演出Cとが相違している。さらに、演出図柄の分離合体演出Aでは、分離合体位置において、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したり合体したりし、演出図柄の分離合体演出Bでは、停止位置において、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したり合体したりし、演出図柄の分離合体演出Cでは、当たりが表示されると、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離し、当たり遊技が終了すると、数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体するという点で、演出図柄の分離合体演出A，Bと演出図柄の分離合体演出Bとが相違している。

【1083】

図98(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、停止位置において、左演出図柄8Lが明るい青色を有する数字「2」の図柄8LaにキャラクタBの図柄8Lbが付されて停止表示され、中演出図柄8Cが明るい緑色を有する数字「3」の図柄8CaにキャラクタCの図柄8Cbが付されて停止表示され、右演出図柄8Rが明るい青色を有する数字「6」の図柄8RaにキャラクタFの図柄8Rbが付されて停止表示され、ハズレが確定しているため変動アイコン9Cが表示画面7aから消えている。

【1084】

ここでは、第1保留表示位置9Ad，第2保留表示位置9Adには保留アイコン9Aが表示され、第3保留表示位置9Ad，第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコン9Aが消化されずにストックされたものが2つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【1085】

続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると、図98(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。第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動すると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動し、保留アイコン9Aが消化されずにストックされたものが1つだけ存在している状態となる。

【1086】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止位置から演出図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で

10

20

30

40

50

）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、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。

【1087】

その後、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、図98（C）に示すように、停止位置において、左演出図柄8Lが明るい青色を有する数字「6」の図柄8LaにキャラクタFの図柄8Lbが付されて仮停止表示されてキャラクタFの図柄8LbにおけるキャラクタFの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返され、中演出図柄8Cが明るい青色を有する数字「6」の図柄8CaにキャラクタFの図柄8Cbが付されて仮停止表示されてキャラクタFの図柄8CbにおけるキャラクタFの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返され、右演出図柄8Rが明るい青色を有する数字「6」の図柄8RaにキャラクタFの図柄8Rbが付されて仮停止表示されてキャラクタFの図柄8RbにおけるキャラクタFの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返される。つまり、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の数字の図柄（ここでは、明るい青色を有する数字「6」の図柄）に揃って仮停止表示される。

【1088】

その後、キャラクタFの図柄8LbにおけるキャラクタFの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が終了してキャラクタFの図柄が静止した表示態様となって左演出図柄8Lが停止表示され、キャラクタFの図柄8CbにおけるキャラクタFの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が終了してキャラクタFの図柄が静止した表示態様となって中演出図柄8Cが停止表示され、キャラクタFの図柄8RbにおけるキャラクタFの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が終了してキャラクタFの図柄が静止した表示態様となって右演出図柄8Rが停止表示される。つまり、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の数字の図柄（ここでは、明るい青色を有する数字「6」の図柄）に揃って停止表示される。

【1089】

続いて、図98（D）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが非表示され（表示画面7aから消え）、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Ad、変動アイコン9C、保留アイコン9Aも非表示されると（表示画面7aから消えると）、表示画面7aの中央に大きく「大当たり」というメッセージ画像MG1が表示され、大当たり表示の画面となる。

【1090】

この大当たり表示の画面が表示画面7aに表示されるタイミングで、演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8RにおけるキャラクタFの図柄8Lb，8Cb，8Rbから明るい青色を有する数字「6」の図柄8La，8Ca，8Raがそれぞれ分離された状態となる。

【1091】

続いて、メッセージ画像MG1が非表示されると（表示画面7aから消えると）、図98（E）に示すように、大当たりオープニングが開始され、図98（C）の大当たりオープニング画面において同一の数字「6」の図柄に揃った演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8RにおけるキャラクタFの図柄8Lb，8Cb，8Rb（以下、単に「キャラクタFの図柄」と記載する場合がある。）が表示画面7aの右上側から表示画面7aの左下側へ向かって複数侵入する表示態様となり、図98（F）に示すように、大当たりオープニング中（大当たりオープニング画面）に、キャラクタFの図柄が表示画面7aの右上側から表示画面7aの左下側へ向かって次々に複数現れて（出現して）表示画面7aの左下側から消える表示態様が繰り返される。大当たりオープニングが開始され、表示画面7aの右上側から侵入してくるキャラクタFの図柄は、キャラクタFの図柄の一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタFの図柄におけるキャラクタFの右手

で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている)。

【1092】

大当たりオープニングが終了すると、複数のキャラクタFの図柄が表示画面7aに非表示され(表示画面7aから消え)、図98(G)に示すように、ラウンド1が開始される(ラウンド1の画面が表示される)。表示画面7aの左上側には、ラウンド1を示す「ラウンド1」というメッセージ画像MG2が表示される。その後、ラウンドの消化がすすみ、特定ランドであるラウンド5が開始されると(特定ランド画面であるラウンド5の画面が表示され)、図98(H)に示すように、表示画面7aの左上側には、ラウンド5を示す「ラウンド5」というメッセージ画像MG3が表示され、キャラクタFの図柄が表示画面7aの上辺から下辺へ向かって次々に複数現れて(出現して)表示画面7aの下辺から消える表示態様が繰り返し行われる。特定ランドであるラウンド5が開始され、表示画面7aの上辺から侵入してくるキャラクタFの図柄は、キャラクタFの図柄の一部が動く表示態様となっている(ここでは、キャラクタFの図柄におけるキャラクタFの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている)。図98(H)におけるキャラクタFの図柄の一部が動く表示態様は、図98(E)，(F)におけるキャラクタFの図柄の一部が動く表示態様と同一の動く表示態様であり、図98(H)におけるキャラクタFの図柄が移動する方向(表示画面7aの左上側から右下側へ向かう方向(左下がりの直線方向))と図98(F)におけるキャラクタFの図柄が移動する方向(表示画面7aの上辺から下辺へ向かう(垂直線の方

10

20

【1093】

特定ランドであるラウンド5が終了すると、複数のキャラクタFの図柄が表示画面7aに非表示され(表示画面7aから消え)、その後、すべてのラウンドを消化して大当たりエンディングが開始されると、図98(I)に示すように、表示画面7aの中央に大きく、大当たりした回数として「大当たり回数：1回」を上段に、獲得した遊技球の球数として「トータル数：XXXX」を下段に、メッセージ画像MG4を表示する(なお、「XXXX」には数字が表示される)。

【1094】

この大当たりエンディングの画面が表示画面7aに表示されるタイミングで、演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rにおける明るい青色を有する数字「6」の図柄8La，8Ca，8RaとキャラクタFの図柄8Lb，8Cb，8Rbとがそれぞれ再び合体した状態に戻る。

30

【1095】

大当たりエンディングが終了すると、図98(J)に示したように、大当たりエンディングの画面から図98(C)において仮停止表示された、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止位置において停止表示された状態の遊技画面へ切り替わって表示画面7aに表示される。

【1096】

第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると、図98(K)に示すように、再び、停止位置から演出図柄が一度上側へ向かって所定距離(例えば、5ミリメートル程度)浮遊する表示態様でゆっくり(低速で)移動したのち(言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち)、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、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。第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動すると、これに伴い、保留アイコン9Aが消化されずにストックされたものが全く存在していない状態となる。

40

【1097】

その後、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の数字の図柄で揃わ

50

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 が同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【1098】

なお、演出図柄の分離合体演出 C においては、特定ランドであるラウンド 5 が開始されると、図 98 (G) に示したように、キャラクタ F の図柄が表示画面 7 a の上辺から下辺へ向かって次々に複数現れて（出現して）表示画面 7 a の下辺から消える表示態様が繰り返し行われていた。このとき、キャラクタ F の図柄にまぎれて他のキャラクタの図柄も表示画面 7 a の上辺から下辺へ向かって現れて（出現して）表示画面 7 a の下辺から消える表示態様が含まれるようにしてもよい。このとき、他のキャラクタの図柄も、他のキャラクタの図柄の一部が動く表示態様となっている。こうすれば、例えば、左打ちの遊技から遊技者にとって有利な状態となる右打ち遊技へ切り替わる画面が、大当たり遊技が終了したあとに、表示画面 7 a に表示される場合には、図 98 (G) において、キャラクタ F の図柄にまぎれて他のキャラクタの図柄も出現することにより、右打ち遊技へ切り替わる画面が、大当たり遊技が終了したあとに、表示画面 7 a に表示されるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができる。

10

【1099】

また、演出図柄の分離合体演出 C においては、特定ランドであるラウンド 5 が開始されると、図 98 (G) に示したように、キャラクタ F の図柄が表示画面 7 a の上辺から下辺へ向かって次々に複数現れて（出現して）表示画面 7 a の下辺から消える表示態様が繰り返し行われていた。このとき、キャラクタ F の図柄の一部が動く表示態様となっていた。キャラクタ F の図柄の一部が動く表示態様は、図 98 (C) において仮停止表示されたときにおける、キャラクタ F の図柄の一部が動く表示態様と同一のものであった。しかし、図 98 (G) において、キャラクタ F の図柄の一部が動く表示態様として、図 98 (C) において仮停止表示されたときにおけるキャラクタ F の図柄の一部が動く表示態様と異なり、キャラクタ F の図柄の一部が異なる動作となるような表示態様としてもよい。こうすれば、例えば、左打ちの遊技から遊技者にとって有利な状態となる右打ち遊技へ切り替わる画面が、大当たり遊技が終了したあとに、表示画面 7 a に表示される場合には、図 98 (G) において、キャラクタ F の図柄の一部が異なる動作となるような表示態様とすることにより、右打ち遊技へ切り替わる画面が、大当たり遊技が終了したあとに、表示画面 7 a に表示されるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができる。

20

30

【1100】

また、大当たりオープニングが開始されると、キャラクタ F の図柄が表示画面 7 a の右上側から表示画面 7 a の左下側へ向かって次々に複数現れて（出現して）表示画面 7 a の左下側から消える表示態様が繰り返し行われていた。しかし、これとは反対方向に、キャラクタ F の図柄が表示画面 7 a の左下側から表示画面 7 a の右上側へ向かって次々に複数現れて（出現して）表示画面 7 a の右上側から消える表示態様としてもよい。また、例えば、キャラクタ F の図柄が渦を巻くように表示画面 7 a の外側から表示画面 7 a へ複数入り込んで表示画面 7 a の中央へ向かってぐるぐる回りながら吸い込まれて消える表示態様としてもよいし、これとは反対方向に、キャラクタ F の図柄が渦を巻くように表示画面 7 a の中央から外側へくるくる回りながら表示画面の外側へ複数飛び出して消える表示態様としてもよい。また、例えば、キャラクタ F の図柄が表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって複数現れて（出現して）表示画面 7 a の左辺から消える表示態様を繰り返し行ってもよいし、これとは反対方向に、キャラクタ F の図柄が表示画面 7 a の左辺から右辺へ向かって複数現れて（出現して）表示画面 7 a の右辺から消える表示態様を繰り返し行ってもよい。

40

【1101】

【効果例】

以下に、演出図柄の分離合体演出の効果例を示す。

【効果 1】

50

上記実施形態の遊技機 1 では、抽選の結果を示す、コイン型の立体画像である左演出図柄 8 L、コイン型の立体画像である中演出図柄 8 C、コイン型の立体画像である右演出図柄 8 R（複数種類の画像）を画像表示装置 7（表示装置）で変動表示を経て停止表示し、画像表示装置 7（表示装置）は、キャラクタの図柄（第 1 画像）と、数字の図柄（第 1 画像と異なる第 2 画像）と、を表示でき、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とが分離した状態からキャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とを合体したあとに、この合体したキャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とを停止表示する第 1 の演出を実行することができるようになっている（演出図柄の分離合体演出 A では図 9 6（C）～（J）、演出図柄の分離合体演出 B では図 9 7（A）～（C）、演出図柄の分離合体演出 C では図 9 8（D）～（J））。この構成によれば、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とが分離した状態からキャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とを合体したあとに、この合体したキャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とが停止表示されるようになっているため、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とによる分離合体という従来にない斬新な演出を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

10

【1102】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 において、図 9 6 の演出図柄の分離合体演出 A、図 9 7 の演出図柄の分離合体演出 B、図 9 8 の演出図柄の分離合体演出 C における第 1 の演出では、キャラクタの図柄の下側中央（第 1 画像の所定位置）であってキャラクタの図柄（第 1 画像）の手前側に数字の図柄（第 2 画像）を配置して合体し、数字の図柄（第 2 画像）でキャラクタの図柄（第 1 画像）の少なくとも一部を覆うことができるようになっている。この構成によれば、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とが分離しても、キャラクタの図柄の下側中央（第 1 画像の所定位置）であってキャラクタの図柄（第 1 画像）の手前側に数字の図柄（第 2 画像）を配置して合体するようになっているため、分離して合体するごとに、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）との位置関係が変化しないようになっているため、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）との分離合体という演出に対して目障りとなり難くすることができる。

20

【1103】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とを合体したあと、この合体したキャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とが停止表示されるまで、キャラクタの図柄（第 1 画像）の少なくとも一部が動く表示態様とする第 2 の演出を実行することができるようになっている（演出図柄の分離合体演出 A では図 9 6（F）～（I）、演出図柄の分離合体演出 B では図 9 7（E）、演出図柄の分離合体演出 C では図 9 8（C））。この構成によれば、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とを合体したあと、キャラクタの図柄（第 1 画像）の少なくとも一部が動く表示態様とすることにより、その後、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とが停止表示されるという点を示唆することができる。また、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とを合体したあと、キャラクタの図柄（第 1 画像）の少なくとも一部が動く表示態様とすることにより、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とが合体したタイミングは、停止表示のタイミングであると遊技者に誤解されることを防止することもできる。

30

40

【1104】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とを合体したあと、この合体したキャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とが停止表示されると、その後、キャラクタの図柄（第 1 画像）と数字の図柄（第 2 画像）とを分離する第 3 の演出を実行することができるようになっている（演出図柄の分

50

離合体演出 A では図 9 6 (B)、演出図柄の分離合体演出 B では図 9 7 (G)、演出図柄の分離合体演出 C では図 9 8 (D))。この構成によれば、停止表示されると、その後、キャラクタの図柄 (第 1 画像) と数字の図柄 (第 2 画像) とが分離されるようになっていするため、キャラクタの図柄 (第 1 画像) と数字の図柄 (第 2 画像) との合体の組み合わせを遊技者自身で発見することで、キャラクタの図柄 (第 1 画像) と数字の図柄 (第 2 画像) とに対する新鮮度を失い難くすることができる。

【1105】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、キャラクタの図柄 (第 1 画像) と数字の図柄 (第 2 画像) とを合体して停止表示したあと、待機画面 (所定画面)、大当たりオープニング画面 (所定画面)、特定ラウンド画面 (所定画面) に切り替えてキャラクタの図柄 (第 1 画像) の少なくとも一部が動く表示態様とする第 4 の演出を実行することができるようになってい (演出図柄の分離合体演出 B では図 9 7 (A), (B), (H)、演出図柄の分離合体演出 C では図 9 8 (E), (F), (H))。この構成によれば、停止表示されると、その後、停止表示された状態のまま所定画面へ切り替わるのではなく、キャラクタの図柄 (第 1 画像) と数字の図柄 (第 2 画像) とが分離された状態となり、さらに、キャラクタの図柄 (第 1 画像) の少なくとも一部が動く表示態様となっているため、遊技者への視線をキャラクタの図柄 (第 1 画像) へ向けさせることができ、所定画面では、キャラクタの図柄 (第 1 画像) への注視を遊技者に促すことができる。

【1106】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 において、演出図柄の分離合体演出 B では図 9 7 (A), (B), (H)、演出図柄の分離合体演出 C では図 9 8 (E), (F) における第 4 の演出では、待機画面 (所定画面)、大当たりオープニング画面 (所定画面)、特定ラウンド画面 (所定画面) において数字の図柄 (第 2 画像) を非表示することができるようになってい。この構成によれば、停止表示されると、その後、停止表示された状態のまま所定画面へ切り替わるのではなく、キャラクタの図柄 (第 1 画像) と数字の図柄 (第 2 画像) とが分離された状態となり、さらに、数字の図柄 (第 2 画像) を非表示するようになってい。そのため、遊技者への視線をよりキャラクタの図柄 (第 1 画像) へ向けさせることができる。

【1107】

〔変形例〕

以下に、演出図柄の分離合体演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 9 6 の演出図柄の分離合体演出 A、図 9 7 の演出図柄の分離合体演出 B、図 9 8 の演出図柄の分離合体演出 C は、遊技球が第 1 始動口 20 に入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、遊技球が第 2 始動口 21 に入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【1108】

〔変形例 2〕

図 9 7 の演出図柄の分離合体演出 B、図 9 8 の演出図柄の分離合体演出 C では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上辺から下辺へ向かって変動表示されていた。しかし、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって変動表示されるようにしてもよい。この場合、表示領域 7 a は、表示領域 7 a の縦距離寸法を 3 等分にした距離長さを有する横長帯状領域が、最も上側に配置される左演出図柄 8 L の変動領域として上側横長帯状領域、中側に配置される中演出図柄 8 C の変動領域として中側横長帯状領域、最も下側に配置される右演出図柄 8 R の変動領域として下側横長帯状領域が配置されることとなる。

【1109】

〔変形例3〕

図96の演出図柄の分離合体演出A、図97の演出図柄の分離合体演出B、図98の演出図柄の分離合体演出Cでは、コイン型の立体画像である左演出図柄8L、コイン型の立体画像である中演出図柄8C、コイン型の立体画像である右演出図柄8R（複数種類の画像）におけるキャラクタの図柄（第1画像）の少なくとも一部が動く表示態様となっていた。しかし、キャラクタの図柄（第1画像）がコイン型の立体画像のコイン外形内を動く表示態様としてもよい。こうすれば、キャラクタの図柄が動く表示態様へのバリエーションを増やすことで演出図柄の分離合体演出に対する遊技者の関心をより高めることに寄与することができる。

10

【1110】

〔変形例4〕

図96の演出図柄の分離合体演出A、図97の演出図柄の分離合体演出B、図98の演出図柄の分離合体演出Cでは、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したり合体したりしていた。数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離するときに分離音がスピーカ67から出力される（流れる）ようにしてもよいし、数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体するときに合体音がスピーカ67から出力される（流れる）ようにしてもよい。分離音や合体音としては、例えば、「ドン」、「ズン」、「ガチャ」、「ヒュー」、「カチャ」、「ピュー」、「ピコン」などがあり、分離音と合体音とが異なる音としてもよいし、分離音と合体音とが同一の音としてもよい。

20

【1111】

〔変形例5〕

図96の演出図柄の分離合体演出A、図97の演出図柄の分離合体演出B、図98の演出図柄の分離合体演出Cでは、数字「1」にはキャラクタAが付され、数字「2」にはキャラクタBが付され、数字「3」にはキャラクタCが付され、数字「4」にはキャラクタDが付され、数字「5」にはキャラクタEが付され、数字「6」にはキャラクタFが付され、数字「7」にはキャラクタGが付され、数字「8」にはキャラクタHが付され、数字「9」にはキャラクタIが付され、数字の図柄に、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付されて構成されていた。しかし、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したあと、再び、数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体したときには、数字の図柄とキャラクタの図柄との合体の組み合わせが分離合体の前後において異なるようにしてもよい。こうすれば、数字の図柄とキャラクタの図柄との合体の組み合わせが分離合体の前後において異なることにより、当たりとなるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができる。

30

【1112】

〔変形例6〕

図96の演出図柄の分離合体演出A、図97の演出図柄の分離合体演出B、図98の演出図柄の分離合体演出Cでは、演出図柄が数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成され、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離合体するものであった。しかし、保留アイコンや変動アイコンについても、アイテムの図柄とキャラクタ図柄とが分離合体する演出を行うようにしてもよい。例えば、保留アイコンや変動アイコンがアイテムの図柄とキャラクタの図柄とから構成されている場合には、仮に第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが剣（アイテムの図柄）と戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）とから構成され、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が剣（アイテムの図柄）を右手で持っている状態となっている。つまり、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが剣（アイテムの図柄）と戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が合体した状態となっている。その後、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動開始するときには、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が右手から剣（アイテムの図柄）を第1保留表示

40

50

位置 9 A d へ向かって放物線を描くように投げる。これにより、保留アイコン 9 A は、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）から剣（アイテムの図柄）が分離された状態となる。そして、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が第 2 保留表示位置 9 A d から第 1 保留表示位置 9 A d へ移動すると、第 1 保留表示位置 9 A d において戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）は、先ほど投げた剣（アイテムの図柄）が落下してきているため、この落下する剣（アイテムの図柄）を右手で再び掴んで持つ状態となる。つまり、第 1 保留表示位置 9 A d へ移動した保留アイコン 9 A は、剣（アイテムの図柄）と戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）とが再び合体した状態となっている。

【 1 1 1 3 】

その後、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動開始するときには、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が右手から剣（アイテムの図柄）を変動表示位置 9 C d へ向かって放物線を描くように投げる。これにより、保留アイコン 9 A は、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）から剣（アイテムの図柄）が分離された状態となる。そして、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が第 1 保留表示位置 9 A d から変動表示位置 9 C d へ移動すると、変動表示位置 9 C d において戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）は、先ほど投げた剣（アイテムの図柄）が落下してきているため、この落下する剣（アイテムの図柄）を右手で再び掴んで持つ状態となる。つまり、変動表示位置 9 C d へ移動した変動アイコン 9 C は、剣（アイテムの図柄）と戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）とが再び合体した状態となっている。このように、保留アイコン 9 A や変動アイコン 9 C についても、アイテムの図柄とキャラクタ図柄とが分離合体する演出を行うことができる（もちろん、保留アイコン 9 B に対しても、アイテムの図柄とキャラクタ図柄とが分離合体する演出を行うことができる）。

【 1 1 1 4 】

〔変形例 7〕

図 9 6 の演出図柄の分離合体演出 A、図 9 7 の演出図柄の分離合体演出 B、図 9 8 の演出図柄の分離合体演出 C では、演出図柄は、コイン形状の立体画像として、数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成され、キャラクタの図柄がコイン形状の外形内に収まるように配置されていた。しかし、コイン形状の立体画像に代えて、カードタイプである縦長矩形形状の立体画像として数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成され、キャラクタの図柄が縦長矩形形状の外形内に収まるように配置されるようにしてもよい。この場合、数字図柄は、縦長矩形形状の外形下側中央に配置され、縦長矩形形状の外形へ飛び出さないようにキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態するように配置してもよいし、縦長矩形形状の外形から下方へ向かって突出した状態となってキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態とするように配置してもよい。また、コイン形状の立体画像に代えて、コイン形状などの所定の形状の外形内にキャラクタの図柄の大きさが制限されず、演出図柄が立体的な数字の図柄と立体的なキャラクタの図柄とから構成されていてもよい。この場合、数字の図柄がキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態とするように配置される。

【 1 1 1 5 】

〔変形例 8〕

図 9 6 の演出図柄の分離合体演出 A、図 9 7 の演出図柄の分離合体演出 B、図 9 8 の演出図柄の分離合体演出 C では、演出図柄は、コイン形状の立体画像として、数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成され、キャラクタの図柄がコイン形状の外形内に収まるように配置され、数字の図柄がキャラクタの図柄の下側中央（つまりコイン形状の外形下側中央）から下方へ向かって突出した状態となってキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態となっている。しかし、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態となっていれば、他の位置でもよく、例えば、数字の図柄をキャラクタの図柄の中央（コインの中心点）に配置し

てもよい。

【1 1 1 6】

〔変形例 9〕

図 9 6 の演出図柄の分離合体演出 A、図 9 7 の演出図柄の分離合体演出 B、図 9 8 の演出図柄の分離合体演出 C では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【1 1 1 7】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 B 6 - 1〕

抽選の結果を示す複数種類の画像を表示装置で変動表示を経て停止表示する遊技機であって、

前記表示装置は、第 1 画像と、前記第 1 画像と異なる第 2 画像と、を表示でき、

前記第 1 画像と前記第 2 画像とが分離した状態から前記第 1 画像と前記第 2 画像とを合体したあとに、該合体した前記第 1 画像と前記第 2 画像とを停止表示する第 1 の演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 1 8】

◇〔態様 B 6 - 2〕

態様 B 6 - 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 画像の所定位置であって前記第 1 画像の手前側に前記第 2 画像を配置して合体し、前記第 2 画像で前記第 1 画像の少なくとも一部を覆う、

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 1 9】

◇〔態様 B 6 - 3〕

態様 B 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 画像と前記第 2 画像とを合体したあと、該合体した前記第 1 画像と前記第 2 画像とが停止表示されるまで、前記第 1 画像の少なくとも一部が動く表示態様とする第 2 の演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 2 0】

◇〔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、

前記第 1 画像と前記第 2 画像とを合体したあと、該合体した前記第 1 画像と前記第 2 画像とが停止表示されると、その後、前記第 1 画像と前記第 2 画像とを分離する第 3 の演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 2 1】

◇〔態様 B 6 - 5〕

態様 B 6 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 画像と前記第 2 画像とを合体して停止表示したあと、所定画面に切り替えて前記第 1 画像の少なくとも一部が動く表示態様とする第 4 の演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 2 2】

◇〔態様 B 6 - 6〕

態様 B 6 - 5 に記載の遊技機であって、

第 4 の演出では、前記所定画面において前記第 2 画像を非表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 2 3】

以下に図 9 9 ～図 1 0 1 を用いて複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A ～ C について

10

20

30

40

50

説明する。図 99～図 101 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、各種装飾部材、各種背景画像が図面の見易さから省略されている。図 99 は複数変動を跨いだキャラクター示唆演出 A を説明するための図であり、図 100 は複数変動を跨いだキャラクター示唆演出 B を説明するための図であり、図 101 は複数変動を跨いだキャラクター示唆演出 C を説明するための図である。

【1124】

この複数変動を跨いだキャラクター示唆演出は、キャラクターを出現させて、その後、キャラクターを変動アイコンとし、複数変動において、変動に対する当たりの期待度を示唆する演出である。すなわち、画像制御用マイコン 101 は、サブ制御基板 90 から受信した各種コマンドを解析し、複数変動を跨いだキャラクター示唆演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【1125】

ここでは、まず演出図柄について説明し、複数変動を跨いだキャラクター示唆演出 A、複数変動を跨いだキャラクター示唆演出 B、そして複数変動を跨いだキャラクター示唆演出 C について順番に説明する。

【1126】

〔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。複数の演出図柄の変動演出（変動表示）では、各演出図柄が数字「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。なお、数字「7」は明るい赤色を有し、数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「2」、「4」、「6」および「8」は、すべて同一の明るい青色を有している。

【1127】

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一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、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停止位置におい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）。演出図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みに（例えば、停止位置を基準に、上方向に 2.5 mm、下方向に 2.5 mm だけ（つまり振れ幅 5 mm だけ））ゆったりと動く表示態様となる。なお、背景画像としては、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの通常背景画像となっており、静止画像や動画像となっている。本実施形態では、背景画像が通常背景画像となっており、都市画像が表示されているものとする。

【1128】

〔複数変動を跨いだキャラクター示唆演出 A〕

次に、複数変動を跨いだキャラクター示唆演出 A について図 99 を参照して説明する。ここでは、第 1 始動口 20 へ入球した遊技球の球数を保留アイコンという画像として表示画面 7 a に全く表示せず、遊技盤 2 に配置される表示器類 40 の第 1 特図保留表示器 43 a により表示するものとする。第 1 特図保留表示器 43 a は、上述したように、第 1 特別図柄表示器 41 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数（以下、「特図 1 保留数」と記載す

10

20

30

40

50

る場合がある。)を表示するものである。

【1129】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aは、保留球の球数が所定数(ここでは、3球)に到達し、未だ図柄変動に供されていない球数(つまり、未だ変動表示が開始されていない球数)である保留球が所定数(ここでは、3球)に達すると、開始(実行)される。なお、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aが開始される保留球の球数を変更することができるようになっていいる。本実施形態では、客待ち状態となっている待機画面が表示画面7aに表示されているときに、遊技者が前枠53に設けられる演出ボタン63の押圧操作や上下左右の押圧ボタンを有するセレクトボタン68の押圧操作(上側押圧ボタンの上側押圧操作、右側押圧ボタンの右側押圧操作、下側押圧ボタンの下側押圧操作、左側押圧ボタンの左側押圧操作)により設定画面を表示して、各種項目の中から、「打ち止め報知」の項目において、保留球の球数を3球(値3)または4球(値4)のいずれかに設定することができるようになっていいる。打ち止め報知のデフォルト(復電時において初期値として設定される値)としては、保留球の球数として4球(値4)がセットされるようになっていいる。ここでは、遊技者が打ち止め報知として保留球の数として3球(値3)に設定していいるものとする。

【1130】

演出図柄の変動演出(変動表示)が開始された時点において、保留球が2球(特図1保留数が値2)であり、表示器類40の第1特図保留表示器43aにおける4つのLEDのうち左から2つのLEDが点灯(赤色点灯)し残り2つのLEDが消灯する状態となっている。演出図柄の変動演出(変動表示)中に第1始動口20へ遊技球が入球すると、これに伴い、図99(A)に示すように、保留球が2球から3球に増え(特図1保留数が値2から値3に増え)、表示器類40の第1特図保留表示器43aにおける4つのLEDのうち左から3つのLEDが点灯(赤色点灯)し残り1つのLEDが消灯する状態となる。

【1131】

保留球の球数が3球に到達したことを遊技者に報知するために、表示画面7aの下辺中央右寄りに「保留数:3球」というメッセージ画像MGが表示されるとともに、右手で剣を持ったキャラクタCRA(以下、「第1姿勢のキャラクタCRA」と記載する場合がある。)が表示画面7aの左下側に小さく表示される。キャラクタCRAが表示される位置は、左演出図柄8Lの変動領域内であるものの、キャラクタCRAが左演出図柄8Lの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄8Lの視認性を阻害しないようになっていいる。

【1132】

その後、停止位置において、左演出図柄8Lが明るい青色を有する数字「6」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが明るい緑色を有する数字「5」で仮停止表示され、中演出図柄8Cが明るい赤色を有する数字「7」で仮停止表示され、その後、図99(B)に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面7aの下辺中央右寄りにメッセージ画像MGが表示された状態であり、さらに、表示画面7aの左下側にキャラクタCRAの姿勢が変化することなく第1姿勢のキャラクタCRAが表示された状態となっている。なお、遊技者は、この時点でハンドル60の操作を停止して、遊技球の発射を中断していいる。

【1133】

表示器類40の第1特図保留表示器43aにおける4つのLEDが左側へシフトすると、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始される。このシフトが開始されると、左から2つのLEDが点灯(赤色点灯)し残り2つのLEDが消灯する状態となる。

【1134】

演出図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、図99(C)に示すように、表示画面7aの左下側に表示されていた第1姿勢のキャラクタCRAが表示画面7aの中央に向かって大きさを大きくしながら姿勢を変えて移動開始し、表示画面7aの中央に到達すると、キャラクタCRAが両腕で剣を持って構える姿勢となっている(以下、「第2姿勢の

キャラクタ C R A」と記載する場合がある）。このとき、表示画面 7 a の下辺中央右寄りにメッセージ画像 M G が非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【1135】

キャラクタ C R A は、移動中や移動完了後において、左演出図柄 8 L の変動領域と中演出図柄 8 C の変動領域を移動するものの、キャラクタ C R A が左演出図柄 8 L および中演出図柄 8 C の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄 8 L および中演出図柄 8 C の視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。

【1136】

キャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示されると、当該変動に対する当たりの期待度をキャラクタ C R A の姿勢の変化やキャラクタ C R A の一部が拡大などにより遊技者に示唆する変動アイコンとなる。

10

【1137】

演出図柄の変動演出（変動表示）中において、キャラクタ C R A の姿勢が変化することなく、またキャラクタ C R A の一部が拡大されることもなく、第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタ C R A の姿勢が変化することなく、また変動アイコンとなったキャラクタ C R A の一部が拡大されないことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低いこと遊技者に示唆している。

【1138】

その後、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「3」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「2」で仮停止表示され、その後、図 99（D）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 が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R A の姿勢が変化することなく第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示された状態となっている。

20

【1139】

表示器類 40 の第 1 特図保留表示器 43 a における 4 つの L E D が左側へシフトすると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、左から 1 つ目の L E D だけが点灯（赤色点灯）し残り 3 つの L E D が消灯する状態となる。

【1140】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、図 99（E）に示すように、相変わらず、表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R A の姿勢が変化することなく第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示された状態となっており、キャラクタ C R A が複数変動を跨いだ状態で表示が継続されている。

30

【1141】

その後、演出図柄の変動演出（変動表示）中において、図 99（F）に示すように、キャラクタ C R A が剣を手放して両腕を広げる第 3 の姿勢へ変化し、かつ、第 3 姿勢のキャラクタ C R A における上半身（つまりキャラクタ C R A の一部）が拡大され、表示画面 7 a の中央に大きく表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタ C R A の姿勢が変化し、さらに、変動アイコンとなったキャラクタ C R A の一部が拡大されたことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低くないことを遊技者に示唆している。なお、第 3 姿勢のキャラクタ C R A は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、および、右演出図柄 8 R の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、および、右演出図柄 8 R の視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。

40

【1142】

その後、図 99（G）に示すように、第 3 姿勢のキャラクタ C R A が非表示され（表示画面 7 a から消えて）、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が変動中となるリーチが形成される。複数変動を跨いだキャラクタ示

50

唆演出 A が開始されているときに、リーチが形成されると、いわゆるノーマルリーチとならず、ノーマルリーチと比べて当たり期待度が高いリーチ演出へ発展するようになっている。

【1143】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が非表示され（表示画面 7 a から消え）、図 99（H）に示すように、演出図柄の変動表示（変動演出）の画面からバトル演出の画面へ切り替わることにより、背景画像である通常背景画像から、通常背景画像に含まれないバトル演出の専用の背景画像であるバトル演出用背景画像へ切り替わり、バトル演出が開始される。バトル演出用背景画像は、古城内や基地内の静止画像や動画画像となっている。このバトル演出では、表示画面 7 a の右側からキャラクタ C R A が再び現れ、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リーチ演出となっている。バトル演出においてキャラクタ 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、大当たりとなる。なお、バトル演出におけるキャラクタ C R A は、第 1 姿勢～第 3 姿勢と異なる姿勢であって、複数種類のバトル姿勢へ変化する。

【1144】

バトル演出においてキャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利し、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わることにより、バトル演出用背景画像から通常背景画像へ切り替わり、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「9」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わると、これを契機として、再び、第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示された状態となる。その後、図 99（I）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 が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R A の姿勢が変化することなく第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示された状態となっている。なお、第 2 姿勢のキャラクタ C R A は、上述したように、中演出図柄 8 の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで中演出図柄 8 C の視認性を阻害しないようになっている。

【1145】

なお、バトル演出においてキャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わり、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わっても、これを契機として、第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a に再び表示されることがない。その後、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、明るい青色を有する数字「8」）に揃って停止表示され、当たりが確定し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A が終了する。その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。図 99（E）において、表示器類 40 の第 1 特図保留表示器 43 a における 4 つの LED のうち左から 1 つ目の LED だけが点灯（赤色点灯）し残り 3 つの LED が消灯する状態となっていたが、つまり、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A が行われる対象となっていた保留球が 1 球存在していたが、当たり遊技が終了しても、この保留球が 1 球に対して、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A が再び行われることがない。

【1146】

表示器類 40 の第 1 特図保留表示器 43 a における 4 つの LED が左側へシフトすると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、すべての

LED、つまり4つのLEDが消灯する状態となる。

【1147】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、図99（J）に示すように、キャラクタCRAの姿勢は変化しないものの、第2姿勢のキャラクタCRAの上半身（つまりキャラクタCRAの一部）が拡大され、表示画面7aの中央に大きく表示された状態となっており、キャラクタCRAが複数変動を跨いだ状態で表示が継続されている。このように、変動アイコンとなったキャラクタCRAの姿勢が変化しないものの、変動アイコンとなったキャラクタCRAの一部が拡大されたことにより、当該変動に対する当たりの期待度が、バトル演出が行われる場合と比べて高くはないものの、低くないことを遊技者に示唆している。なお、第2姿勢のキャラクタCRAの一部が拡大された状態では、第2姿勢のキャラクタCRAが左演出図柄8L、中演出図柄8C、および、右演出図柄8Rの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄8L、中演出図柄8C、および、右演出図柄8Rの視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。

10

【1148】

その後、キャラクタCRAは、第2姿勢キャラクタCRAの一部が拡大されていたものの、元の大きさへ戻り、停止位置において、左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「5」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが明るい青色を有する数字「4」で仮停止表示され、中演出図柄8Cが明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示された状態となる。その後、図99（K）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aが終了する。このとき、表示画面7aの中央にキャラクタCRAの姿勢が変化することなく第2姿勢のキャラクタCRAが表示された状態となっている。なお、キャラクタCRAは、当該変動が終了した時点で非表示される（表示画面7aから消える）ようにしてもよい。

20

【1149】

遊技者は、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示されるまえに、ハンドル60を再び操作し、遊技球を発射させている。その後、第1始動口20へ遊技球が連続して2球入球して、表示器類40の第1特図保留表示器43aにおける4つのLEDのうち左から2つのLEDが点灯（赤色点灯）し残り2つのLEDが消灯する状態となる。

30

【1150】

表示器類40の第1特図保留表示器43aにおける4つのLEDが左側へシフトすると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、左から1つ目のLEDが点灯（赤色点灯）し残り3つのLEDが消灯する状態となり、図99（L）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の数字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8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【1151】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aでは、「保留数：3球」というメッセージ画像MGが表示されるとともに、第1姿勢のキャラクタCRAが表示画面7aの左下側に小さく表示されると、遊技者は、この時点でハンドル60の操作を停止して、遊技球の発射を中断していた。遊技者は、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aが開始されているとき（複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aの実行中）にハンドル60を再び操作し、遊技球を発射させ、第1始動口20へ遊技球が入球したとしても、特図1保留数が最大でなければ値が増えるものの、この増えた保留球の球数に対する複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aが行われず、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aが開始される時点における特図1保留数の値だけの変動数を跨いだ状態でキャラクタCRAが変動アイコンとなって変動に対する期待度を遊技者に示唆する。

40

50

【1152】

なお、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A においては、保留球の球数が 3 球に到達すると、未だ図柄変動に供されていない球数（つまり、未だ変動表示が開始されていない球数）である保留球が 3 球に達したことを遊技者に報知するために表示画面 7 a の下辺中央右寄りに「保留数：3 球」というメッセージ画像 M G が表示されるようになっていた。このとき、メッセージ画像 M G とともに、または、メッセージ画像 M G に代えて、演出ボタン 6 3 が所定色に発光（例えば、白色に発光）する態様としてもよいし、演出ボタン 6 3 が振動する態様としてもよい。また、メッセージ画像 M G とともに、または、メッセージ画像 M G に代えて、ハンドル 6 0 が所定色に発光（例えば、白色点滅する発光）する態様としてもよいし、ハンドル 6 0 から空気を送り出してハンドル 6 0 を操作する遊技者の手の平を空気で刺激するようにしてもよい。

10

【1153】

〔複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B〕

次に、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B について図 100 を参照して説明する。上述の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A では、遊技者が設定した保留球の球数に到達するとキャラクタが変動アイコンとなって複数変動を跨いで変動に対する期待度を示唆するのに対して、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B では、保留球の数が 8 球に到達すると実行され保留球に対応する特定画像をそれぞれ表示して特定画像に対する期待度の示唆を実行しつつ、キャラクタが変動アイコンとなると、この変動アイコンとなったキャラクタへ向かって特定画像が衝突されことで変動に対する期待度を示唆するという点で、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A と複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B とが相違している。

20

【1154】

ここでは、第 1 始動口 2 0 や第 2 始動口 2 1 へ入球した遊技球の球数を保留アイコンという画像として表示画面 7 a に全く表示せず、遊技盤 2 に配置される表示器類 4 0 の第 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 により表示するものとする。第 1 特図保留表示器 4 3 a は、上述したように、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（以下、「特図 1 保留数」と記載する場合がある。）を表示するものであり、第 2 特図保留表示器 4 3 b は、上述したように、第 2 特別図柄表示器 4 1 b の作動保留（第 2 特図保留）の記憶数（以下、「特図 2 保留数」と記載する場合がある。）を表示するものである。

30

【1155】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B は、特図 1 保留数が値 4 となり、特図 2 保留数が値 4 となり、保留球の球数が 8 球に到達し、未だ図柄変動に供されていない球数（つまり、未だ変動表示が開始されていない球数）である保留球が 8 球に達すると、開始される。

【1156】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始された時点において、特図 1 保留数が値 4 となって最大となり、特図 2 保留数が値 3 となり、保留球が 7 球であり、表示器類 4 0 の第 1 特図保留表示器 4 3 a における 4 つの L E D がすべて点灯（赤色点灯）し、表示器類 4 0 の第 2 特図保留表示器 4 3 b における 4 つの L E D のうち左から 3 つの L E D が点灯（赤色点灯）し、残り 1 つの L E D が消灯する状態となっている。演出図柄の変動演出（変動表示）中に第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球すると、これに伴い、図 100（A）に示すように、特図 2 保留数が値 3 から値 4 となって最大となり、保留球が 7 球から 8 球に増え、表示器類 4 0 の第 1 特図保留表示器 4 3 a における 4 つの L E D がすべて点灯（赤色点灯）し、かつ、表示器類 4 0 の第 2 特図保留表示器 4 3 b における 4 つの L E D がすべて点灯（赤色点灯）する状態となる。

40

【1157】

保留球の球数が 8 球に到達したことを遊技者に報知するために、表示画面 7 a の下辺中央右寄りに「保留数：8 球」というメッセージ画像 M G が表示されるとともに、右手で剣

50

を持ったキャラクタC R A（以下、「第1姿勢のキャラクタC R A」と記載する場合がある。）が表示画面7 aの左下側に小さく表示される。キャラクタC R Aが表示される位置は、左演出図柄8 Lの変動領域内であるものの、キャラクタC R Aが左演出図柄8 Lの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄8 Lの視認性を阻害しないようになっている。

【1158】

その後、停止位置において、左演出図柄8 Lが明るい青色を有する数字「6」で仮停止表示され、右演出図柄8 Rが明るい緑色を有する数字「5」で仮停止表示され、中演出図柄8 Cが明るい赤色を有する数字「7」で仮停止表示され、その後、図99（B）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が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面7 aの下辺中央右寄りにメッセージ画像M Gが表示された状態であり、さらに、表示画面7 aの左下側にキャラクタC R Aの姿勢が変化することなく第1姿勢のキャラクタC R Aが表示された状態となっている。なお、遊技者は、この時点でハンドル60の操作を停止して、遊技球の発射を中断している。

【1159】

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、停止表示されると、これに伴い、表示画面7 aの上側中央から右側へ向かって一列に所定形状を有する特定画像I Gが8個並んで配置される。特定画像I Gの数は、特図1保留数と特図2保留数とを合わせた数である。本実施形態では、特図1保留数と特図2保留数とのうち特図2保留数を優先消化しているため、特図2保留数をすべて消化したあと、続いて特図1保留数の消化が開始される。これにより、表示画面7 aの上側中央やや左寄りの特定位置に配置される第1特定画像I Gは、第2特図保留表示器43 bにおける4つのL E Dのち左から1つ目のL E Dと対応するものであり、第1特定画像I Gの右隣りの第2特定画像I Gは、第2特図保留表示器43 bにおける4つのL E Dのち左から2つ目のL E Dと対応するものであり、第2特定画像I Gの右隣りの第3特定画像I Gは、第2特図保留表示器43 bにおける4つのL E Dのち左から3つ目のL E Dと対応するものであり、第3特定画像I Gの右隣りの第4特定画像I Gは、第2特図保留表示器43 bにおける4つのL E Dのち左から4つ目のL E Dと対応するものであり、第4特定画像I Gの右隣りの第5特定画像I Gは、第1特図保留表示器43 aにおける4つのL E Dのち左から1つ目のL E Dと対応するものであり、第5特定画像I Gの右隣りの第6特定画像I Gは、第1特図保留表示器43 aにおける4つのL E Dのち左から2つ目のL E Dと対応するものであり、第6特定画像I Gの右隣りの第7特定画像I Gは、第1特図保留表示器43 aにおける4つのL E Dのち左から3つ目のL E Dと対応するものであり、第7特定画像I Gの右隣りの第8特定画像I Gは、第1特図保留表示器43 aにおける4つのL E Dのち左から4つ目のL E Dと対応するものである。

【1160】

特図1保留数と特図2保留数とのうち特図2保留数を優先消化しているため、特図2保留数の消化が開始されると、表示器類40の第2特図保留表示器43 bにおける4つのL E Dが左側へシフトする。これに伴い、第2特定画像I G～第8特定画像I Gも一斉に左側へシフトし、第1特定画像I Gが第2特定画像I Gにより押し出されて特定位置から放り出され、特定位置へ第2特定画像I Gが移動し、後続の特定画像I Gも続いて移動する。特図2保留数がすべて消化されると、続いて、特図1保留数の消化が開始され、表示器類40の第1特図保留表示器43 aにおける4つのL E Dが左側へシフトする。これに伴い、第5特定画像I G～第8特定画像I Gも一斉に左側へシフトし、第5特定画像I Gが第6特定画像I Gにより押し出されて特定位置から放り出され、特定位置へ第6特定画像I Gが移動し、後続の特定画像I Gも続いて移動する。

【1161】

特定画像I Gは、形状や色の違いにより、特定画像I Gに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形の特定画像I G、笑顔の特定画像I G、赤い球状の特定画像I G、青い球状の特定画像I G、白い球状の特定画像I G

という5つの特定画像 I G のうち、黄色（ゴールド）の星形の特定画像 I G が最も当たりの期待度が高く、笑顔の特定画像 I G が2番目に当たりの期待度が高く、赤い球状の特定画像 I G が3番目に当たりの期待度が高く、青い球状の特定画像 I G が4番目に当たりの期待度が高く、白い球状の特定画像 I G が最も当たりの期待度が低いものとなっている。

【1162】

ここでは、第1特定画像 I G が青い球状の特定画像 I G となっており、第2特定画像 I G から第6特定画像 I G が白い球状の特定画像 I G となっており、第7特定画像 I G が赤い球状の特定画像 I G となっており、第8特定画像 I G が白い球状の特定画像 I G となっている。このように、特定画像 I G は、いわゆる、事前結果を示唆する先読み画像であり、遊技者は、表示画面 7 a に表示された8個の特定画像 I G に対する関心が高い。

10

【1163】

表示器類 40 の第2特図保留表示器 43 b における4つのLEDが左側へシフトすると、図100 (C) 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。このシフトが開始されると、第2特図保留表示器 43 b における左から3つのLEDが点灯（赤色点灯）し残り1つのLEDが消灯する状態となるとともに、第2特定画像 I G ～第8特定画像 I G も一斉に左側へシフトし、青い球状の第1特定画像 I G が第2特定画像 I G により押し出されて特定位置から放り出され、特定位置へ第2特定画像 I G が移動し、後続の特定画像 I G も続いて移動する。

【1164】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、表示画面 7 a の左下側に表示されていた第1姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に向かって大きさを大きくしながら姿勢を変えて移動開始し、表示画面 7 a の中央に到達すると、キャラクタ C R A が両腕で剣を持って構える姿勢となっている（以下、「第2姿勢のキャラクタ C R A」と記載する場合がある）。このとき、表示画面 7 a の下辺中央右寄りにメッセージ画像 M G が非表示される（表示画面 7 a から消える）。

20

【1165】

キャラクタ C R A は、移動中や移動完了後において、左演出図柄 8 L の変動領域と中演出図柄 8 C の変動領域を移動するものの、キャラクタ C R A が左演出図柄 8 L および中演出図柄 8 C の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄 8 L および中演出図柄 8 C の視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。

30

【1166】

キャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示されると、当該変動に対する当たりの期待度をキャラクタ C R A の姿勢の変化やキャラクタ C R A の一部が拡大などにより遊技者に示唆する変動アイコンとなる。

【1167】

特定位置から放り出された青い球状の第1特定画像 I G は、表示画面 7 a の中央に表示されるキャラクタ C R A へ向かって放物線を描くように衝突して爆発する。この爆発により、エフェクト画像が表示される。エフェクト画像は、色や大きさによって、キャラクタ C R A の姿勢の変化やキャラクタ C R A の一部が拡大などにより遊技者に示唆する場合がある。エフェクト画像の色は、特定画像 I G の色と同一の色、または、同系統の色となっている。エフェクト画像の形状や大きさは、特定画像 I G が示唆する当たりの期待度が高いほど複雑な形状（例えば、より複雑な多角形状となるもの）であり、大きさも大きくなるようになっている。

40

【1168】

特定位置から放り出された青い球状の第1特定画像 I G がキャラクタ C R A に衝突して爆発するものの、キャラクタ C R A の姿勢が変化することなく、またキャラクタ C R A の一部が拡大されることもなく、第2姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタ C R A の姿勢が変化することなく、また変動アイコンとなったキャラクタ C R A の一部が拡大されないことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低いこと遊技者に示唆している。

50

【1169】

その後、停止位置において、左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが明るい緑色を有する数字「3」で仮停止表示され、中演出図柄8Cが明るい青色を有する数字「2」で仮停止表示され、その後、図100(D)に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面7aの中央にキャラクタCRAの姿勢が変化することなく第2姿勢のキャラクタCRAが表示された状態となっている。

【1170】

表示器類40の第2特図保留表示器43bにおける4つのLEDが左側へシフトすると、図100(E)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。このシフトが開始されると、第2特図保留表示器43bにおける左から2つのLEDが点灯(赤色点灯)し残り2つのLEDが消灯する状態となるとともに、第3特定画像IG~第8特定画像IGも一斉に左側へシフトし、白い球状の第2特定画像IGが第3特定画像IGにより押し出されて特定位置から放り出され、特定位置へ第3特定画像IGが移動し、後続の特定画像IGも続いて移動する。

【1171】

演出図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、相変わらず、表示画面7aの中央にキャラクタCRAの姿勢が変化することなく第2姿勢のキャラクタCRAが表示された状態となっており、キャラクタCRAが複数変動を跨いだ状態で表示が継続されている。このとき、第7特定画像IGが赤色の球体の特定画像IGから黄色(ゴールド)の星形の特定画像IGへ変化する。

【1172】

特定位置から放り出された白い球状の第2特定画像IGは、表示画面7aの中央に表示されるキャラクタCRAへ向かって放物線を描くように衝突して爆発するものの、キャラクタCRAの姿勢が変化することなく、またキャラクタCRAの一部が拡大されることもなく、第2姿勢のキャラクタCRAが表示画面7aの中央に表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタCRAの姿勢が変化することなく、また変動アイコンとなったキャラクタCRAの一部が拡大されないことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低いこと遊技者に示唆している。

【1173】

その後、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが続き、特図2保留数をすべて消化したあと、続いて、特図1保留数の消化が開始される。その後、演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが続き、表示器類40の第1特図保留表示器43aにおける4つのLEDが左側へシフトすると、図100(F)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。このシフトが開始されると、第1特図保留表示器43aにおける左から1目のLEDが点灯(赤色点灯)し残り3つのLEDが消灯する状態となるとともに、第7特定画像IG~第8特定画像IGも一斉に左側へシフトし、黄色(ゴールド)の星形の第7特定画像IGが第8特定画像IGにより押し出されて特定位置から放り出され、特定位置へ第8特定画像IGが移動する。

【1174】

特定位置から放り出された黄色(ゴールド)の星形の第7特定画像IGは、表示画面7aの中央に表示されるキャラクタCRAへ向かって放物線を描くように衝突して爆発し、キャラクタCRAが剣を手放して両腕を広げる第3の姿勢へ変換し、かつ、第3姿勢のキャラクタCRAにおける上半身(つまりキャラクタCRAの一部)が拡大され、表示画面7aの中央に大きく表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタCRAの姿勢が変換し、さらに、変動アイコンとなったキャラクタCRAの一部が拡大されたことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低くないことを遊技者に示唆している。なお、第3姿勢のキャラクタCRAは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、および、右演出図柄8Rの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左

10

20

30

40

50

演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、および、右演出図柄 8 R の視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。

【1175】

その後、図 100 (G) に示すように、第 3 姿勢のキャラクタ C R A が非表示され (表示画面 7 a から消えて)、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が変動中となるリーチが形成される。複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B が開始されているときに、リーチが形成されると、いわゆるノーマルリーチとならず、ノーマルリーチと比べて当たり期待度が高いリーチ演出へ発展するようになっている。

10

【1176】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、白い球状の第 8 特定画像 I G が非表示され (表示画面 7 a から消え)、図 100 (H) に示すように、演出図柄の変動表示 (変動演出) の画面からバトル演出の画面へ切り替わることにより、背景画像である通常背景画像から、通常背景画像に含まれないバトル演出の専用の背景画像であるバトル演出用背景画像へ切り替わり、バトル演出が開始される。バトル演出用背景画像は、古城内や基地内の静止画像や動画像となっている。このバトル演出では、表示画面 7 a の右側からキャラクタ C R A が再び現れ、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リーチ演出となっている。バトル演出においてキャラクタ 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、大当たりとなる。なお、バトル演出におけるキャラクタ C R A は、第 1 姿勢～第 3 姿勢と異なる姿勢であって、複数種類のバトル姿勢へ変化する。

20

【1177】

バトル演出においてキャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利し、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示 (変動演出) の画面へ切り替わることにより、バトル演出用背景画像から通常背景画像へ切り替わり、特定位置に白い球状の第 8 特定画像が表示され、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「9」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示 (変動演出) の画面へ切り替わると、これを契機として、再び、第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示された状態となる。その後、図 100 (I) 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 が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R A の姿勢が変化することなく第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示された状態となっている。なお、第 2 姿勢のキャラクタ C R A は、上述したように、中演出図柄 8 の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで中演出図柄 8 C の視認性を阻害しないようになっている。

30

【1178】

なお、バトル演出においてキャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示 (変動演出) の画面へ切り替わり、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示 (変動演出) の画面へ切り替わっても、これを契機として、第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a に再び表示されることがない。その後、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、明るい青色を有する数字「8」) に揃って停止表示され、当たりが確定し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B が終了する。その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。図 1

40

50

00 (F)において、表示器類40の第1特図保留表示器43aにおける4つのLEDのうち左から1つ目のLEDだけが点灯(赤色点灯)し残り3つのLEDが消灯する状態となっていたが、つまり、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bが行われる対象となっていた保留球が1球存在していたが、当たり遊技が終了しても、この保留球が1球に対して、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bが再び行われることがない。

【1179】

表示器類40の第1特図保留表示器43aにおける4つのLEDが左側へシフトすると、図100(J)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。このシフトが開始されると、第1特図保留表示器43aにおける4つのLEDがすべて消灯する状態となるとともに、白い球状の第8特定画像IGが特定位置から放り出される。

10

【1180】

特定位置から放り出された白い球状の第8特定画像IGは、表示画面7aの中央に表示されるキャラクタCRAへ向かって放物線を描くように衝突して爆発するものの、キャラクタCRAの姿勢が変化することなく、またキャラクタCRAの一部が拡大されることもなく、第2姿勢のキャラクタCRAが表示画面7aの中央に表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタCRAの姿勢が変化することなく、また変動アイコンとなったキャラクタCRAの一部が拡大されないことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低いこと遊技者に示唆している。

【1181】

その後、停止位置において、左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「5」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが明るい青色を有する数字「4」で仮停止表示され、中演出図柄8Cが明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示された状態となる。その後、図100(K)に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bが終了する。このとき、表示画面7aの中央にキャラクタCRAの姿勢が変化することなく第2姿勢のキャラクタCRAが表示された状態となっている。なお、キャラクタCRAは、当該変動が終了した時点で非表示される(表示画面7aから消える)ようにしてもよい。

20

【1182】

遊技者は、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示されるまえに、ハンドル60を再び操作し、遊技球を発射させている。その後、第1始動口20へ遊技球が連続して2球入球して、表示器類40の第1特図保留表示器43aにおける4つのLEDのうち左から2つのLEDが点灯(赤色点灯)し残り2つのLEDが消灯する状態となる。

30

【1183】

表示器類40の第1特図保留表示器43aにおける4つのLEDが左側へシフトすると、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始される。このシフトが開始されると、左から1つ目のLEDが点灯(赤色点灯)し残り3つのLEDが消灯する状態となり、図100(L)に示すように、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始され、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の数字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8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

40

【1184】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bでは、「保留数：8球」というメッセージ画像MGが表示されるとともに、第1姿勢のキャラクタCRAが表示画面7aの左下側に小さく表示されると、遊技者は、この時点でハンドル60の操作を停止して、遊技球の発射を中断していた。複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bが開始されることで、特定画像IGの数が減少する。そこで、遊技者は、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bが開始されているとき(複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bの実行中)にハンドル60を再び操作し、遊技球を発射させ、第1始動口20や第2始動口21へ遊技球が入球したとして

50

も、特図 1 保留数が最大でなければ値が増え、特図 2 保留数が最大でなければ値が増えるものの、この増えた保留球の球数に対する複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B が行われず、特定画像 I G の数が増えて表示画面 7 a に表示されることがないようにになっている。

【1185】

なお、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B においては、保留球の球数が 8 球に到達すると、未だ図柄変動に供されていない球数（つまり、未だ変動表示が開始されていない球数）である保留球が 8 球に達したことを遊技者に報知するために表示画面 7 a の下辺中央右寄りに「保留数：8 球」というメッセージ画像 M G が表示されるようになっていた。このとき、メッセージ画像 M G とともに、または、メッセージ画像 M G に代えて、演出ボタン 6 3 が所定色に発光（例えば、白色に発光）する態様としてもよいし、演出ボタン 6 3 が振動する態様としてもよい。また、メッセージ画像 M G とともに、または、メッセージ画像 M G に代えて、ハンドル 6 0 が所定色に発光（例えば、白色点滅する発光）する態様としてもよいし、ハンドル 6 0 から空気を送り出してハンドル 6 0 を操作する遊技者の手の平を空気で刺激するようにしてもよい。

10

【1186】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B においては、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とが別体として遊技盤 2 に区画形成された遊技領域 3 に配置されていた。しかし、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とを 1 つにまとめた始動口ユニットとしてユニット化したものを遊技領域 3 に配置されるようにしてもよい。例えば、始動口ユニットには、左側に第 1 始動口 2 0、右側に第 2 始動口 2 1 を設け、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とが所定距離（例えば、5 cm）だけ離間して配置されるものとしてもよい。この場合、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とが同一水平線上に配置されるようにしてもよいし、第 1 始動口 2 0 を第 2 始動口 2 1 に対して上方に配置して、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とを右下がりの直線上に配置するようにしてもよいし、第 1 始動口 2 0 を第 2 始動口 2 1 に対して下方に配置して、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とを右上がりの直線上に配置するようにしてもよい。

20

【1187】

また、始動口ユニットの上流側（上側）に 1 つの入球口を設け、入球口に入球した遊技球を、振り分け装置を介して、左下流側または右下流側へ振り分け、左下流側へ振り分けられた遊技球が左下流側に設けられた第 1 始動口 2 0 へ入球し、右下流側に振り分けられた遊技球が右下流側に設けられて第 2 始動口 2 1 へ入球するようにしてもよい。振り分け装置は、英字 Y（または英字 T）を上下方向にひっくり返した形状を有し、左側突出部、中央突出部、および、右側突出部の部材が中央突出部の下端において左側突出部の右端と右側突出部の左端とが連結して（一体となって）形成されるとともに、この中央突出部の下端に貫通穴が形成されている。この貫通穴には、回転軸が挿通されている。これにより、振り分け装置は、回転軸に軸支されることにより、左方向へ回転して傾斜する状態となったり（反時計回りへ回転したり）、右方向へ回転して傾斜する状態となったり（時計方向へ回転したり）することができるようにになっている。

30

【1188】

振り分け装置が遊技球を左下流側へ振り分ける方向へ傾斜した状態となっている場合には、中央突出部により右下流側への遊技球の侵入が阻止された状態となっており、この状態において、入球口に入球すると、この入球した遊技球が中央突出部の左面に衝突して左側突出部の上面へ流下して遊技球の自重で左側突出部を下方へ押し下げ、左下流側に設けられた第 1 始動口 2 0 へ入球する。遊技球の自重で左側突出部を下方へ押し下げると、振り分け装置が左方向へ回転して傾斜し中央突出部により左下流側への遊技球の侵入が阻止された状態となり、振り分け装置が遊技球を右下流側へ振り分ける方向へ傾斜した状態となる。この状態において、再び、入球口に入球すると、この入球した遊技球が中央突出部の右面に衝突して右側突出部の上面へ流下して遊技球の自重で右側突出部を下方へ押し下げ、右下流側に設けられた第 2 始動口 2 1 へ入球する。遊技球の自重で

40

50

右側突出部を下方へ押し下げると、振り分け装置が右方向へ回転して傾斜し中央突出部により右下流側への遊技球の侵入が阻止された状態となる。このように、入球口に遊技球が入球するごとに、振り分け装置が、遊技球を左下流側へ振り分ける方向へ傾斜した状態と遊技球を右下流側へ振り分ける方向へ傾斜した状態とへ相互に繰り返し傾斜するようになっている。これにより、遊技者がハンドル60を操作して発射した遊技球が始動口ユニットに設けられた入球口へ入球し、特図1保留数が最大となる値4に到達し、特図2保留数が最大となる値4に到達し、保留球の球数が8球に到達すると、複数変動を跨いだキャラクター示唆演出Bが開始されることとなる。

【1189】

〔複数変動を跨いだキャラクター示唆演出C〕

次に、複数変動を跨いだキャラクター示唆演出Cについて図101を参照して説明する。上述の複数変動を跨いだキャラクター示唆演出Aでは、遊技者が設定した保留球の球数に到達するとキャラクターが変動アイコンとなって複数変動を跨いで変動に対する期待度を示唆し、複数変動を跨いだキャラクター示唆演出Bでは、保留球の数が8球に到達すると実行され保留球に対応する特定画像をそれぞれ表示して特定画像に対する期待度の示唆を実行しつつ、キャラクターが変動アイコンとなると、この変動アイコンとなったキャラクターへ向かって特定画像が衝突されことで変動に対する期待度を示唆するのに対して、複数変動を跨いだキャラクター示唆演出Cでは、普通図柄抽選の結果が当たりであるときに開放された第2始動口21へ遊技球が入球して第2始動口21への保留球の数だけキャラクターが変動アイコンとなって変動に対する期待度を示唆するという点で、複数変動を跨いだキャラクター示唆演出Aと複数変動を跨いだキャラクター示唆演出Bと複数変動を跨いだキャラクター示唆演出Cとが相互に相違している。また、上述の複数変動を跨いだキャラクター示唆演出A、Bでは、保留アイコン9A、9Bおよび変動アイコン9Cが全く表示されないのに対して、複数変動を跨いだキャラクター示唆演出Cでは、保留アイコン9A、9Bおよび変動アイコン9Cが表示されるという点で、複数変動を跨いだキャラクター示唆演出A、Bと複数変動を跨いだキャラクター示唆演出Cとが相違している。

【1190】

まず、変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、第1特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rに対応する変動アイコン9Cは、画像表示装置7の表示画面7aの中央下側に表示されている変動表示位置9Cd（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置の左方の領域には、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9A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9Aをストックすることができるようになっている。4つの保留表示位置9Adは、変動表示位置9Cdに近い位置から表示画面7aの左辺へ向かって、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、そして第4保留表示位置9Adという順番で表示画面7aの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。第2保留表示エリアには、4つの保留アイコン9B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9Bをストックすることができるようになっている。4つの保留表示位置9Bdは、変動表示位置9Cdに近い位置から表示画面7aの右辺へ向かって、第1保留表示位置9Bd、第2保留表示位置9Bd、第3保留表示位置9Bd、そして第4保留表示位置9Bdという順番で表示画面7aの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【1191】

変動アイコン9C、保留アイコン9A、9B（以下、単に「アイコン」と記載する場合がある。）は、形状や色の違いにより、変動アイコン9C、保留アイコン9A、9Bに対する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、笑顔のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという5つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、笑顔のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが3番

10

20

30

40

50

目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが4番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。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。なお、変動アイコン9C、保留アイコン9A、9B、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Ad、第1保留表示位置9Bd～第4保留表示位置9Bdは、最も手前側に配置されているため、演出図柄、エフェクト画像、キャラクタなどにより視認性が阻害されないようになっている。

【1192】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Cは、普通図柄抽選の結果が当たり（普図当たり）となり、第2始動口21を開放させる補助遊技が開始されると、開始される。

10

【1193】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、停止位置において、左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが明るい緑色を有する数字「3」で仮停止表示され、中演出図柄8Cが明るい青色を有する数字「2」で仮停止表示され、その後、図101（A）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、変動アイコン9Cが非表示される（表示画面7aから消える）。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示されるまえに、第1始動口20に遊技球が入球したことにより、3つの保留アイコン9Aが消化されずにストックされた状態となっている。

【1194】

20

第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動すると、これに伴い、第3保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動し、第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動し、保留アイコン9Aが消化されずにストックされたものが2つだけ存在している状態となる。

【1195】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、普通図柄抽選の結果が当たり（普図当たり）となると、第2始動口21を開放させる補助遊技が開始されるとともに、図101（B）に示すように、表示画面7aの左辺上部、上辺、右辺上部に接するように所定の縦距離寸法（例えば、25mm）を有する横長の帯状テロップ領域TPが最も手前側に配置されて表示される（出現する）。横長の帯状テロップ領域TPの内側領域には、背景画像が配置され、この背景画像の手前側に、第2始動口21が開放されて遊技球が入球容易となっていること遊技者に伝える「開放中・・・」というテロップ文字画像TMGが配置されている。テロップ文字画像TMGは、表示画面7aの右辺上部の外側から横長の帯状テロップ領域TPの右辺へ入り込んで、一定速度で横長の帯状テロップ領域TPの左辺へ向かって移動し、横長の帯状テロップ領域TPの左辺（つまり表示画面7aの左辺上部）の外側へ向かって飛び出すという表示態様を繰り返している。横長の帯状テロップ領域TPの内側領域に配置される背景画像は、「開放中・・・」というテロップ文字画像TMGの視認性を向上するために、デザインやコントラストが設定され不透明なものとなっている。なお、横長の帯状テロップ領域TPの内側領域に配置される背景画像は、「開放中・・・」というテロップ文字画像TMGの視認性を向上することができる画像であれば不透明なものから半透明なものとしてもよい。

30

40

【1196】

さらに、第2始動口21への遊技球の入球を促すために（言い換えると、第2始動口21が開放されて遊技球が入球容易になっていることを遊技者に伝えるために）、右手で剣を持ったキャラクタCRA（以下、「第1姿勢のキャラクタCRA」と記載する場合がある。）が表示画面7aの右下側に小さく表示されるとともに、キャラクタCRAの左方に、「狙って！」というメッセージ画像MGが表示される。キャラクタCRAが表示される

50

位置は、右演出図柄 8 R の変動領域内であるものの、キャラクタ C R A が右演出図柄 8 R の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで右演出図柄 8 R の視認性を阻害しないようになっている。また、メッセージ画像 M G が表示される位置は、中演出図柄 8 C の変動領域と右演出図柄 8 R の変動領域とを跨いでいるものの、メッセージ画像 M G が中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R の視認性を阻害しないようになっている。

【1197】

演出図柄の変動演出（変動表示）中において、図 101（C）に示すように、第 2 始動口 21 を開放させる補助遊技が行われているときに第 2 始動口 21 へ遊技球が入球すると、第 1 保留表示位置 9 B d ～第 4 保留表示位置 9 B d が表示され（出現し）、第 2 始動口 21 へ遊技球が入球するごとに、保留アイコン 9 B が増えてストックされることとなる。このとき、横長の帯状テロップ領域 T P が表示されて「開放中・・・」というテロップ文字画像 T M G が表示された状態となっているし、表示画面 7 a の右下側にキャラクタ C R A の姿勢が変化することなく第 1 姿勢のキャラクタ C R A が表示された状態となっているし、キャラクタ C R A の左方に、「狙って！」というメッセージ画像 M G が表示された状態となっている。

10

【1198】

演出図柄の変動演出（変動表示）中において、第 2 始動口 21 を開放させる補助遊技が終了すると、図 101（D）に示すように、横長の帯状テロップ領域 T P、および、「開放中・・・」というテロップ文字画像 T M G が非表示され（表示画面 7 a から消え）、さらに、第 2 始動口 21 を開放させる補助遊技が行われているときに、第 2 始動口 21 に入球して保留球となった球数を遊技者に伝えるために、「狙って！」というメッセージ画像 M G から「2 つ獲得！」というメッセージ画像 M G へ更新されて表示される。言い換えると、ここでは、第 2 始動口 21 を開放させる補助遊技が開始されて終了するまでの開放時間が経過するまでに、第 2 始動口 21 に入球して保留球となった球数が 2 球となっている。第 1 保留表示位置 9 B d および第 2 保留表示位置 9 B d に保留アイコン 9 B がそれぞれ表示され、第 2 始動口 21 への遊技球の入球により消化されずにストックされたものが 2 つだけ存在している状態となっており、第 1 始動口 20 への遊技球の入球により消化されずにストックされたものが 2 つだけ存在している状態となっている。このとき、表示画面 7 a の右下側にキャラクタ C R A の姿勢が変化することなく第 1 姿勢のキャラクタ C R A が表示された状態となっている。

20

30

【1199】

その後、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「6」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「5」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止表示されると、メッセージ画像 M G が非表示され（表示画面 7 a から消え）、その後、図 101（E）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 が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、変動アイコン 9 C が非表示される（表示画面 7 a から消える）。このとき、表示画面 7 a の右下側にキャラクタ C R A の姿勢が変化することなく第 1 姿勢のキャラクタ C R A が表示された状態となっている。なお、遊技者は、この時点でハンドル 60 の操作を停止して、遊技球の発射を中断している。

40

【1200】

本実施形態では、第 1 始動口 20 への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン 9 A と、第 2 始動口 21 への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン 9 B と、のうち、保留アイコン 9 B を優先消化するようになっているため、保留アイコン 9 B をすべて消化したあと、続いて、保留アイコン 9 A の消化が開始される。

【1201】

第 1 始動口 20 への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン 9 A と、第 2 始動口 21 への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン 9 B と、のうち、保留アイコ

50

ン 9 B を優先消化するようになっているため、第 1 保留表示位置 9 B d に表示されていた保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d 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。第 1 保留表示位置 9 B d に表示されていた保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に表示されていた保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ移動し、保留アイコン 9 B が消化されずにストックされたものが 1 つだけ存在している状態となる。このとき、保留アイコン 9 A は消化されないため、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 2 つだけ存在している状態となる。

【1202】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、図 101（F）に示すように、表示画面 7 a の右下側に表示されていた第 1 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に向かって大きさを大きくしながら姿勢を変えて移動開始し、表示画面 7 a の中央に到達すると、キャラクタ C R A が両腕で剣を持って構える姿勢となっている（以下、「第 2 姿勢のキャラクタ C R A」と記載する場合がある）。

【1203】

キャラクタ C R A は、移動中や移動完了後において、右演出図柄 8 R の変動領域と中演出図柄 8 C の変動領域を移動するものの、キャラクタ C R A が右演出図柄 8 R および中演出図柄 8 C の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで右演出図柄 8 R および中演出図柄 8 C の視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。もちろん、変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、9 B、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d ～第 4 保留表示位置 9 A d、第 1 保留表示位置 9 B d ～第 4 保留表示位置 9 B d は、上述したように、最も手前側に配置されているため、キャラクタ C R A が変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、9 B、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d ～第 4 保留表示位置 9 A d、第 1 保留表示位置 9 B d ～第 4 保留表示位置 9 B d の後方に配置されることとなり、キャラクタ C R A により視認性が阻害されない。

【1204】

キャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示されると、キャラクタ C R A の姿勢が変化することにより、当該変動に対する当たりの期待度を示唆する変動アイコンに変化を付与する場合がある。言い換えると、当該変動に対する当たりの期待度を示唆する変動アイコンを「第 1 変動アイコン」とすると、表示画面 7 a の中央に表示されるキャラクタ C R A は、自身の姿勢の変化させることにより第 1 変動アイコンである変動アイコン 9 C に変化を付与する「第 2 変動アイコン」としての機能を有している。このように、キャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示されると、第 1 変動アイコンと第 2 変動アイコンとにより変動アイコンが構成されることとなる。

【1205】

その後、第 2 姿勢のキャラクタ C R A が両手で持った剣を第 1 変動アイコンである変動アイコン 9 C へめがけて振り下ろす姿勢（以下、「第 3 姿勢のキャラクタ C R A」と記載する場合がある。）へ変化すると、白色の球状の変動アイコン 9 C から黄色（ゴールド）の星形の変動アイコン 9 C へ変化する。なお、第 2 姿勢のキャラクタ C R A から第 3 姿勢のキャラクタ C R A へ変化しても、白色の球状の変動アイコン 9 C から他の色や形状に変化することなく、白色の球状の変動アイコン 9 C のままの状態となる場合もある。

【1206】

その後、図 101（G）に示すように、第 3 姿勢のキャラクタ C R A が非表示され（表示画面 7 a から消えて）、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が変動中となるリーチが形成される。複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C が開始されているときに、リーチが形成されると、いわゆるノーマルリーチとならず、ノーマルリーチと比べて当たり期待度が高いリーチ演出へ発展するようになっている。

【1207】

10

20

30

40

50

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、9 B、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d～第 4 保留表示位置 9 A d、第 1 保留表示位置 9 B d～第 4 保留表示位置 9 B d が非表示され（表示画面 7 a から消え）、図 101（H）に示すように、演出図柄の変動表示（変動演出）の画面からバトル演出の画面へ切り替わることで、背景画像である通常背景画像から、通常背景画像に含まれないバトル演出の専用の背景画像であるバトル演出用背景画像へ切り替わり、バトル演出が開始される。バトル演出用背景画像は、古城内や基地内の静止画像や動画画像となっている。このバトル演出では、表示画面 7 a の右側からキャラクタ C R A が再び現れ、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リーチ演出となっている。バトル演出においてキャラクタ 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、大当たりとなる。なお、バトル演出におけるキャラクタ C R A は、第 1 姿勢～第 3 姿勢と異なる姿勢であって、複数種類のバトル姿勢へ変化する。

10

【1208】

バトル演出においてキャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利し、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わることで、バトル演出用背景画像から通常背景画像へ切り替わり、変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、9 B、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d～第 4 保留表示位置 9 A d、第 1 保留表示位置 9 B d～第 4 保留表示位置 9 B d が表示され、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「9」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わると、これを契機として、再び、第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示された状態となる。その後、図 101（I）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 が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、第 1 変動アイコンである変動アイコン 9 C が非表示される（表示画面 7 a から消える）。このとき、表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R A の姿勢が変化することなく第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示された状態となっている。言い換えると、第 1 変動アイコンである変動アイコン 9 C が非表示される（表示画面 7 a から消える）のに対して、第 2 変動アイコンとなった第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示された状態となっている。

20

30

【1209】

なお、第 2 姿勢のキャラクタ C R A は、上述したように、中演出図柄 8 の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで中演出図柄 8 C の視認性を阻害しないようになっている。もちろん、保留アイコン 9 A、9 B、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d～第 4 保留表示位置 9 A d、第 1 保留表示位置 9 B d～第 4 保留表示位置 9 B d は、上述したように、最も手前側に配置されているため、キャラクタ C R A が保留アイコン 9 A、9 B、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d～第 4 保留表示位置 9 A d、第 1 保留表示位置 9 B d～第 4 保留表示位置 9 B d の後方に配置されることとなり、キャラクタ C R A により視認性が阻害されないようになっている。

40

【1210】

なお、バトル演出においてキャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わり、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わっても、これを契機として、第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a に再び表示されることがない。その後、左演出図柄 8 L、

50

中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、明るい青色を有する数字「8」）に揃って停止表示され、当たりが確定し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C が終了する。その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。図 101（F）において、保留アイコン 9 B が 1 つ存在していたが、つまり、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C が行われる対象となっていた保留球が 1 球存在していたが、当たり遊技が終了しても、この保留球が 1 球に対して、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C が再び行われることがない。

【1211】

第 1 保留表示位置 9 B d に表示されていた保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 101（J）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。第 1 保留表示位置 9 B d に表示されていた保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、保留アイコン 9 B が消化されずにストックされたものが全く存在しない状態となる。このとき、保留アイコン 9 A は消化されないため、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 2 つだけ存在している状態となる。なお、保留アイコン 9 B はすべて消化されているため、第 1 保留表示位置 9 B d ～第 4 保留表示位置 9 B d が非表示される（表示画面 7 a から消える）ようにしてもよい。

【1212】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、円弧上に配置された「PUSH」という文字画像 P G が最も手前側に配置されて表示画面 7 a の大きく表示される。「PUSH」という文字画像 P G は、演出ボタン 6 3 の押圧操作を遊技者に示唆するものであり、不透明な色が付された立体画像となっている。「PUSH」という文字画像 P G は、キャラクタ C R A の姿勢を第 2 姿勢から他の姿勢へ変化させる期待度が白色→青色→緑色→赤色→紫色→黄色（ゴールド）という順番で高くなっている。このため、遊技者は、「PUSH」という文字画像 P G に対する関心が高い。なお、演出ボタン 6 3 も、「PUSH」という文字画像 P G に付された色で点灯する状態となる。ここでは、「PUSH」という文字画像 P G に付された色が青色となっているため、演出ボタン 6 3 が青色に点灯する状態となっている。

【1213】

遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作しても、表示画面 7 a の中央に表示されるキャラクタ C R A の姿勢は第 2 姿勢から他の姿勢へ全く変化せず、第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示された状態となっており、キャラクタ C R A が複数変動を跨いだ状態で表示が継続されている。このように、第 2 変動アイコンとなったキャラクタ C R A の姿勢が変化しないことにより、第 1 変動アイコンである変動アイコン 9 C に変化を付与できず、当該変動に対する当たりの期待度が低いこと遊技者に示唆している。

【1214】

その後、「PUSH」という文字画像 P G が非表示され（表示画面 7 a から消え）、演出ボタン 6 3 が消灯する状態となると、停止位置において、左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「5」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「4」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示された状態となる。その後、図 101（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 が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、第 1 変動アイコンである変動アイコン 9 C が非表示され（表示画面 7 a から消え）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C が終了する。このとき、表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R A の姿勢が変化することなく第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示された状態となっている。言い換えると、第 1 変動アイコンである変動アイコン 9 C が非表示される（表示画面 7 a から消える）のに対して、第 2 変動アイコンとなった第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示された状態となっている。なお、キャラクタ C R A は、当該変動が終了した時点で非表示される（表示画面 7 a から消える）ようにしてもよい。

【1215】

遊技者は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示されるまえに、ハンドル 6 0 を再び操作し、遊技球を発射させているものの、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球しない状態が続いている。

【1 2 1 6】

第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 1 0 1 (L) 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。第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 1 つだけ存在している状態となる。このとき、保留アイコン 9 B はすべて消化されているため、第 1 保留表示位置 9 B d ~ 第 4 保留表示位置 9 B d が非表示される (表示画面 7 a から消える) 。

10

【1 2 1 7】

演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の数字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 が同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【1 2 1 8】

なお、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C においては、普通図柄抽選の結果が当たり (普図当たり) となると、第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技が開始され、「狙って！」というメッセージ画像 M G が表示されるようになっていた。このとき、メッセージ画像 M G とともに、または、メッセージ画像 M G に代えて、演出ボタン 6 3 が所定色に発光 (例えば、白色に発光) する態様としてもよいし、演出ボタン 6 3 が振動する態様としてもよい。また、メッセージ画像 M G とともに、または、メッセージ画像 M G に代えて、ハンドル 6 0 が所定色に発光 (例えば、白色点滅する発光) する態様としてもよいし、ハンドル 6 0 から空気を送り出してハンドル 6 0 を操作する遊技者の手の平を空気で刺激するようにしてもよい。

20

【1 2 1 9】

また、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C においては、普通図柄抽選の結果が当たり (普図当たり) となると、第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技が開始されていた。このとき、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が全く入球しなかった場合には、図 1 0 1 (F) ~ (K) に示したような演出が全く開始されず、表示画面 7 a の右下側に表示されていた第 1 姿勢のキャラクタ C R A が非表示され (表示画面 7 a から消え) 、図 1 0 1 (L) に示したように、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d 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) が開始されることとなる。このように、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C においては、普通図柄抽選の結果が当たり (普図当たり) となると、第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技が開始され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が少なくとも 1 球入球すると、表示画面 7 a の右下側に表示されていた第 1 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央において第 2 姿勢のキャラクタ C R A となり、上述の「第 2 変動アイコン」としての機能を有するようになる。

30

40

【1 2 2 0】

また、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C においては、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 に対応する第 1 変動アイコンである変動アイコン 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 9 C d に表示されていた。しかし、変動アイコン 9 C および変動表示位置 9 C d がそもそも存在しないものとしてもよい。つまり、第 1 特図保留として第 1 保留表示エリアが設けられ、第 2 特図保留として第 2 保留表示エリアが設けられ、第 1 保留表示エリアには、上述の第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示され、第 2 保留表示エリアには、上述の第 1 保留表示位置 9 B d ~ 第 4 保留表示位置 9 B d が表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列

50

配置され表示される。これにより、第2始動口21を開放させる補助遊技が開始され終了されるまでに亘って（図101（B）～（E））第1姿勢のキャラクタCRAが出現し、第1始動口20への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン9Aと、第2始動口21への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン9Bと、のうち、保留アイコン9Bを優先消化するようになっているため、第1保留表示位置9Bdに表示されていた保留アイコン9Bが左方向へ放物線を描くように落下移動して表示画面7aの下辺から外側へ飛び出るように消えると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第1保留表示位置9Bdに表示されていた保留アイコン9Bが左方向へ放物線を描くように落下移動して表示画面7aの下辺から外側へ飛び出るように消えると、これに伴い、第2保留表示位置9Bdに表示されていた保留アイコン9Bが第1保留表示位置9Bdへ移動し、保留アイコン9Bが消化されずにストックされたものが1つだけ存在している状態となる。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、図101（F）に示したように、表示画面7aの中央に第2姿勢のキャラクタCRAが変動アイコンとして表示されるようになる。この変動アイコンとなったキャラクタCRAは、その後、保留アイコン9Bをすべて消化するまで複数変動を跨いだ状態で表示される。

10

【1221】

【効果例】

以下に、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出の効果例を示す。

【効果1】

上記実施形態の遊技機1では、抽選の結果を示す、左演出図柄8L（識別図柄）、中演出図柄8C（識別図柄）、右演出図柄8R（識別図柄）を画像表示装置7（表示装置）で変動表示を経て停止表示し、画像表示装置7（表示装置）は、メッセージ画像MGやキャラクタCRA（複数種類の画像）を表示でき、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）を表示したあと、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）を変動アイコンとして複数の表示変動を跨いだ状態で表示し、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）により変動表示ごとの左演出図柄8L（識別図柄）、中演出図柄8C（識別図柄）、右演出図柄8R（識別図柄）の変動表示に対する当たりの期待度を示唆する第1の演出を実行することができるようになっている（複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aでは図99（A）～（K）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bでは図100（A）～（K）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Cでは図101（B）～（K））。この構成によれば、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）が表示されたあと、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）が変動アイコンとなり、変動アイコンとなったキャラクタCRA（特定キャラクタ画像）が複数の表示変動を跨いだ状態で表示され、変動表示ごとの左演出図柄8L（識別図柄）、中演出図柄8C（識別図柄）、右演出図柄8R（識別図柄）の変動表示に対する当たりの期待度を示唆することができるようになっているため、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）が表示されると、変動アイコンへ変化するかもしれないという煽り演出を行うことができるし、さらに、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）が変動アイコンとなると、複数の表示変動を跨いだ状態で表示されて変動表示ごとの左演出図柄8L（識別図柄）、中演出図柄8C（識別図柄）、右演出図柄8R（識別図柄）の変動表示に対する当たりの期待度を示唆するという従来にない斬新な演出を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

20

30

40

【1222】

【効果2】

上記実施形態の遊技機1において、図99の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出A、図100の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出B、図101の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Cにおける第1の演出では、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）を表示画面7aの左下側（第1位置）や表示画面7aの右下側（第1位置）において第1姿勢で表示したあと、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）を表示画面7aの中央（第1位置と異なる第2位置）へ移動して第1姿勢と異なる第2姿勢へ変化させて変動アイコンとすることができるようになっている。この構成によれば、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）が表示されたあと、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）が変動アイコンとなり、変動アイコンとなったキャラクタCRA（特定キャラクタ画像）が複数の表示変動を跨いだ状態で表示され、変動表示ごとの左演出図柄8L（識別図柄）、中演出図柄8C（識別図柄）、右演出図柄8R（識別図柄）の変動表示に対する当たりの期待度を示唆することができるようになっている。この構成によれば、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）が表示されたあと、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）が変動アイコンとなり、変動アイコンとなったキャラクタCRA（特定キャラクタ画像）が複数の表示変動を跨いだ状態で表示され、変動表示ごとの左演出図柄8L（識別図柄）、中演出図柄8C（識別図柄）、右演出図柄8R（識別図柄）の変動表示に対する当たりの期待度を示唆することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

50

ラクタ画像)が第1位置から第2位置へ移動し、さらに、キャラクタCRA(特定キャラクタ画像)の姿勢が第1姿勢から第2姿勢へ変化して変動アイコンとすることができるようになっているため、キャラクタCRA(特定キャラクタ画像)が変動アイコンとなるタイミングを分かり易く遊技者に伝えることができる。

【1223】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1において、図99の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出A、図100の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出B、図101の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Cにおける第1の演出では、表示画面7aの中央(第2位置)における第2姿勢のキャラクタCRA(特定キャラクタ画像)の大きさを、表示画面7aの左下側(第1位置)や表示画面7aの右下側(第1位置)における第1姿勢のキャラクタCRA(特定キャラクタ画像)の大きさと比べて大きくすることができるようになっている。この構成によれば、キャラクタCRA(特定キャラクタ画像)に対して遊技者の視線を誘導し、キャラクタCRA(特定キャラクタ画像)が変動アイコンとなるタイミングをより分かり易く遊技者に伝えることができる。

10

【1224】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1において、図99の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出A、図100の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bにおける第1の演出では、キャラクタCRA(特定キャラクタ画像)が表示される直前における未だ変動表示が開始されていない保留球に対して変動表示することができるようになっている。図99の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aでは、第1始動口20に対する保留数:3球に対して変動表示され、図100の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bでは、第1始動口20に対する保留数:4球と第2始動口21に対する保留数:4球とを合算した8球に対して変動表示される。この構成によれば、キャラクタCRA(特定キャラクタ画像)が変動アイコンとならなければ、遊技者は、変動表示ごとの左演出図柄8L(識別図柄)、中演出図柄8C(識別図柄)、右演出図柄8R(識別図柄)の変動表示に対する当たりの期待度を知る機会を失うため、保留球をストックして複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出の機会を得ようとし第1始動口20や第2始動口21へ遊技球が入球するように、遊技を継続することとなる。これにより、遊技者に対してハンドル60の操作を煽ることができる。

20

30

【1225】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1において、図101の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Cにおける第1の演出では、キャラクタCRA(特定キャラクタ画像)を表示したとあと、第2始動口21を開放させる補助遊技が開始されて終了するまでの開放時間(所定時間)が経過するまでに、新たに未だ変動表示が開始されていない保留球となったものに対して変動表示することができるようになっている。図101の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Cでは、第2始動口21を開放させる補助遊技が開始されたことによる第2始動口21に対する保留数:2球に対して変動表示される。この構成によれば、キャラクタCRA(特定キャラクタ画像)が変動アイコンとならなければ、遊技者は、変動表示ごとの左演出図柄8L(識別図柄)、中演出図柄8C(識別図柄)、右演出図柄8R(識別図柄)の変動表示に対する当たりの期待度を知る機会を失うため、開放時間(所定時間)が経過するまでに保留球をストックして複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出の機会を得ようとし第2始動口21へ遊技球が入球するように、遊技を継続することとなる。これにより、第2始動口21を開放させる補助遊技が開始されているときに、遊技者に対してハンドル60の操作を煽ることができる。

40

【1226】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1において、キャラクタCRA(特定キャラクタ画像)を表示画面7aの中央(第2位置)において第1姿勢および第2姿勢と異なる第3姿勢へ変化させ

50

る第2の演出を実行することができるようになっている（複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aでは図99（F）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bでは図100（F））。この構成によれば、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）の姿勢が第1姿勢から第2姿勢へ変化したあと、さらに、第2姿勢から第3姿勢へと変化することで演出のバリエーションが増えるし、第2姿勢から第3姿勢へと変化したことによって当該変動に対する当たりの期待度が高くなっていると、遊技者に思わせて煽ることもできる。

【1227】

〔効果7〕

上記実施形態の遊技機1において、図99の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出A、図100の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出B、図101の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Cにおける第2の演出のあとに、左演出図柄8L（識別図柄）、中演出図柄8C（識別図柄）、右演出図柄8R（識別図柄）によりリーチが形成されると、当たりの期待度が予め高く設定された第3の演出を実行することができるようになっている（複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Aでは図99（H）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Bでは図100（H）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Cでは図101（H））。この構成によれば、キャラクタCRA（特定キャラクタ画像）の姿勢が第1姿勢から第2姿勢へ変化したあと、さらに、第2姿勢から第3姿勢へと変化した後、リーチが形成されると、当たりの期待度が予め高く設定された第3の演出が実行されるようになってため、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が行われると、これを契機として、リーチが形成されるかもしれないという期待感と、リーチが形成されたときにおける当たりへの期待感と、を遊技者に付与することができる。

【1228】

〔変形例〕

以下に、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図99の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出A、図100の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出B、図101の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Cでは、リーチが形成されると、キャラクタCRAが非表示されていた（表示画面7aから消えていた）。しかし、キャラクタCRAが表示され続け、そのままバトル演出でのキャラクタCRAにつながるように動いて敵キャラクタCRBと戦う演出としてもよい。

【1229】

〔変形例2〕

図99の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出A、図100の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出B、図101の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Cでは、第2姿勢のキャラクタCRAが表示画面7aの中央に表示されると、当該変動に対する当たりの期待度をキャラクタCRAの姿勢の変化やキャラクタCRAの一部が拡大などにより遊技者に示唆する変動アイコンとなっていた。キャラクタCRAの姿勢が変化したり、キャラクタCRAの一部が拡大されたりするときに、効果音をスピーカ67から出力される（流れる）ようにしてもよい。効果音としては、「トン」、「シュワー」、「カキーン」、「コーン」、「スー」などがある。また、キャラクタCRAの音声をスピーカ67から出力される（流れる）ようにしてもよい。キャラクタCRAの音声としては、「バトル開始だ」、「俺にまかせろ」、「集中だ」、「気合だ」、「俺の剣は」などがある。

【1230】

〔変形例3〕

図99の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出A、図100の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出B、図101の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Cでは、第2姿勢のキャラクタCRAが表示画面7aの中央に表示されていた。このとき、特定色となった第2姿勢のキャラクタCRAが表示画面7aの中央に表示されるようにしてもよい。例えば、特定色として、黄色（ゴールド）となった第2姿勢のキャラクタCRAが表示画面7aの中央に表示されると、当たり濃厚であることを遊技者に示唆することができる。この場合

、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が開始されるときには、例えば図 9 9 (C)、図 1 0 0 (C)、図 1 0 1 (F) に示した第 2 姿勢のキャラクタ C R A が通常色として表示され、その後、当該変動が当たり濃厚である場合に、通常色から特定色へ切り替わって第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示されることとなる。

【1 2 3 1】

〔変形例 4〕

図 9 9 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A、図 1 0 0 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B、図 1 0 1 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C では、リーチが形成されると、キャラクタ C R A が非表示されていた（表示画面 7 a から消えていた）。このとき、第 2 可動役物 1 5 を画像表示装置 7 の上方の退避位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央へ向かって下方に移動（進出）して表示画面 7 a の前方の進出位置において、所定時間（例えば、5 秒間）だけ停止したのち、再び、退避位置へ戻るようにしてもよい。こうすれば、キャラクタ C R A が非表示されたことによる喪失感を、第 2 可動役物 1 5 の出現によって補うことができる。なお、第 2 可動役物 1 5 等の可動役物は、可動役物が作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆するものであるため、遊技者は、第 2 可動役物 1 5 等の可動役物の作動に対する関心が高い。

【1 2 3 2】

〔変形例 5〕

図 9 9 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A、図 1 0 0 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B、図 1 0 1 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C では、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出の対象となった保留球に対して複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出を開始して終了すると、キャラクタ C R A が非表示され（表示画面 7 a から消え）、キャラクタ C R A の喪失感を遊技者が感じる場合がある。そこで、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が終了してから所定変動数（例えば、4 回）に亘って、第 2 可動役物 1 5 を画像表示装置 7 の上方の退避位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央へ向かって下方に移動（進出）して表示画面 7 a の前方の進出位置において、所定時間（例えば、5 秒間）だけ停止したのち、再び、退避位置へ戻る演出が選択される確率を高く設定されるようにしてもよい。第 2 可動役物 1 5 等の可動役物は、可動役物が作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆するものであるため、遊技者は、第 2 可動役物 1 5 等の可動役物の作動に対する関心が高い。このように、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が終了してから所定変動数（例えば、4 回）に亘って、第 2 可動役物 1 5 が作動する機会が高くなっていることによって、キャラクタ C R A が非表示されたことによる喪失感を、第 2 可動役物 1 5 の作動によって補うことができる。なお、第 2 可動役物 1 5 に代えて、他の可動役物が作動してもよい。このようにしても、キャラクタ C R A が非表示されたことによる喪失感を、他の可動役物 1 5 の作動によって補うことができる。

【1 2 3 3】

〔変形例 6〕

図 9 9 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A、図 1 0 0 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B、図 1 0 1 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C では、第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示され、キャラクタ C R A の姿勢を第 2 姿勢から他の姿勢へ変化されないときは、キャラクタ C R A の姿勢が単に第 2 姿勢に維持されるようになっていた。しかし、第 2 姿勢のキャラクタ C R A の表示態様には、キャラクタ C R A の姿勢を第 2 姿勢から他の姿勢へ変化するしないにかかわらず、キャラクタ C R A が第 2 姿勢から他の姿勢へ変化しよう、ぶるぶる震えたり、キャラクタ C R A 自身が息をつめて力をこめたりするなどの表示態様が含まれるようにしてもよい。こうすれば、キャラクタ C R A が第 2 姿勢から他の姿勢へ変化しようとしている様子を、より遊技者に伝わり易くすることができる。

【1 2 3 4】

〔変形例 7〕

図 9 9 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A、図 1 0 0 の複数変動を跨いだキャラ

10

20

30

40

50

クタ示唆演出 B、図 101 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 C では、演出図柄の変動演出（変動表示）における背景画像として通常背景画像の都市画像となっていた。しかし、第 2 姿勢のキャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示されるタイミングで、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出専用背景画像へ切り替えるようにしてもよい。複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出専用背景画像は、通常背景画像に含まれず、かつ、バトル演出用背景画像に含まれないものであり、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が行われるときにだけ表示される専用の背景画像となっている。複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出専用背景画像としては、表示領域 7 a の中央から放射状に広がるにつれて所定色の系統（例えば、赤色の系統、青色の系統、黄色の系統など。）でグラデーションされた静止画像や動画像、表示領域 7 a の中央を通る水平線から上下にすすむにつれて所定色の系統（例えば、赤色の系統、青色の系統、黄色の系統など。）でグラデーションされた静止画像や動画などである。なお、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が終了すると、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出専用背景画像から通常背景画像へ再び切り替わる。

10

【1235】

〔変形例 8〕

図 99 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 A、図 100 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 B、図 101 の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出 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。

【1236】

〔態様例〕

20

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〕

抽選の結果を示す識別図柄を表示装置で変動表示を経て停止表示する遊技機であって、前記表示装置は、複数種類の画像を表示でき、

特定キャラクタ画像を表示したあと、前記特定キャラクタ画像を変動アイコンとして複数の表示変動を跨いだ状態で表示し、前記特定キャラクタ画像により変動表示ごとの前記識別図柄の変動表示に対する当たりの期待度を示唆する第 1 の演出を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【1237】

◇〔態様 B 6-2〕

30

態様 B 6-1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記特定キャラクタ画像を第 1 位置において第 1 姿勢で表示したあと、前記特定キャラクタ画像を前記第 1 位置と異なる第 2 位置へ移動して前記第 1 姿勢と異なる第 2 姿勢へ変化させて前記変動アイコンとする、

ことを特徴とする遊技機。

【1238】

◇〔態様 B 6-3〕

態様 B 6-2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記第 2 位置における前記第 2 姿勢の前記特定キャラクタ画像の大きさを、前記第 1 位置における前記第 1 姿勢の前記特定キャラクタ画像の大きさと比べて大きくする、

40

ことを特徴とする遊技機。

【1239】

◇〔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、

前記第 1 の演出では、前記特定キャラクタ画像が表示される直前における未だ変動表示が開始されていない保留球に対して変動表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【1240】

◇〔態様 B 6-5〕

50

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、

前記第 1 の演出では、前記特定キャラクタ画像を表示したとあと所定時間が経過するまでに、新たに未だ変動表示が開始されていない保留球となったものに対して変動表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【1 2 4 1】

◇ [態様 B 6 - 6]

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

前記特定キャラクタ画像を前記第 2 位置において前記第 1 姿勢および前記第 2 姿勢と異なる第 3 姿勢へ変化させる第 2 の演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【1 2 4 2】

◇ [態様 B 6 - 7]

態様 B 6 - 6 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出のあとに、前記識別図柄によりリーチが形成されると、当たりの期待度が予め高く設定された第 3 の演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【1 2 4 3】

以下に図 1 0 2 ~ 図 1 0 4 を用いてメロディ関連演出について説明する。このメロディ関連演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、サブ制御基板 9 0 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドを解析し、メロディ関連演出を実行する指示が含まれていると、サブ ROM 9 3 から対応する音響データを読み出して音声制御基板 1 0 7 を介してスピーカ 6 7 から音を出力させる。また、画像制御用マイコン 1 0 1 はサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、メロディ関連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 2 4 4】

図 1 0 2 は、メロディ関連演出を説明するための第 1 の図である。図 1 0 3 は、メロディ関連演出を説明するための第 2 の図である。図 1 0 4 は、メロディ関連演出を説明するための第 3 の図である。メロディ関連演出は、図柄の変動開始とともに特定のメロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともに特定のメロディが終了する演出である。

【1 2 4 5】

遊技機 1 は、サブ ROM 9 3 から対応する音響データを読み出して音声制御基板 1 0 7 を介してスピーカ 6 7 から音を出力させる。サブ ROM 9 3 には、音響データとして、X メロディデータと、X f メロディデータと、X d メロディデータと、Y メロディデータと、が格納されている。X メロディデータは、スピーカ 6 7 に X メロディを出力させるデータである。X メロディは、所定の高さを持ついくつかの音が前後に連続し、それがリズムに従って連続して進行する (演奏される) ものであり、所定の演奏期間で演奏が完了する。図 1 0 2 に示すように、X メロディには、A パートと、B パートと、C パートと、D パートとの 4 つのパート (小節) が含まれている。遊技機 1 は、X メロディを繰り返し発生させることができる。

【1 2 4 6】

X f メロディデータは、スピーカ 6 7 に X f メロディを出力させるデータである。X f メロディは、X メロディのテンポを速くしたものである。そのため、X f メロディは演奏が完了するまでの期間 (演奏期間) が X メロディよりも短い。図 1 0 2 に示すように、X f メロディには、A f パートと、B f パートと、C f パートと、D f パートとの 4 つのパート (小節) が含まれている。A f パートは A パートのテンポを速くしたものであり、B f パートは B パートのテンポを速くしたものであり、C f パートは C パートのテンポを速くしたものであり、D f パートは D パートのテンポを速くしたものである。遊技機 1 は、

10

20

30

40

50

X f メロディを繰り返し発生させることができる。

【1247】

X d メロディデータとは、スピーカ 67 に X d メロディを出力させるデータである。X d メロディは、X メロディの曲調を変えたものである。ここでは、X メロディよりも音（音階）が高くなっている。X d メロディは演奏が完了するまでの期間（演奏期間）は X メロディと同じである。図 103 に示すように、X d メロディには、A d パートと、B d パートと、C d パートと、D d パートとの 4 つのパート（小節）が含まれている。A d パートは A パートの音階を高くしたものであり、B d パートは B パートの音階を高くしたものであり、C d パートは C パートの音階を高くしたものであり、D d パートは D パートの音階を高くしたものである。遊技機 1 は、X d メロディを繰り返し発生させることができる。

10

【1248】

Y メロディデータとは、スピーカ 67 に Y メロディを出力させるデータである。図 103 に示すように、Y メロディは、X メロディとは無関係の内容であり、演奏期間も X メロディと異なる。ここでは、Y メロディの演奏期間は X メロディの演奏期間よりも長い。遊技機 1 は、Y メロディを繰り返し発生させることができる。

【1249】

図 93～95 に示すように、遊技機 1 は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン 68 を操作することによって切り替わる。遊技機 1 には、「バトル演出モード」と「ダーク演出モード」と「ハッピー演出モード」が設定されており、そのうちの一つの演出モードが実行される。「バトル演出モード」では敵キャラクタと味方キャラクタとが戦う映像が表示される。「ダーク演出モード」では暗い背景が表示される。「ハッピー演出モード」ではハートの背景画像が表示される。

20

【1250】

装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は、表示画面 7 a の中央に表示される左装飾図柄 8 L 2 と、中装飾図柄 8 C 2 と、右装飾図柄 8 R 2 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。図 93（A）では、装飾図柄 8 L 2、8 C 2、8 R 2 は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。演出モード示唆画像は、表示画面 7 a の左上に表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「バトル演出モード」が選択されているため、「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。

30

【1251】

既述のように、遊技機 1 では、変動開始時に、特別図柄待機処理（図 22）のステップ S1403、1409 において変動パターン判定テーブル T6（図 10、11）からを参照して実行する変動パターンを選択する（図 24、25）。変動パターン判定テーブル T6 から特定の変動パターン（ここでは、「変動パターン 1」と呼ぶ）が選択されると、図 102 に示すように、特別図柄の変動開始とともに X メロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともに X メロディが終了する演出が実行される。すなわち、特図変動の開始および停止が X メロディの開始および停止と一致するように構成されている。ここでは、X メロディの演奏期間と特図変動の変動期間とが一致するようになっている。なお、ここでは、「一致」とは概ね一致することを意味し、時間的に少しずれたもの（例えば 2 秒程度）も含んでいる。ここでは、特別図柄の変動開始および停止が装飾図柄の変動開始および停止と一致するため、X メロディの開始および停止が装飾図柄の変動の開始および停止とも一致する。また、X メロディの開始時と終了時に無音部分が含まれていてもよい。ここでは、「変動パターン 1」は、通常状態時に選択される変動パターン（図 10）である。

40

【1252】

50

変動パターン判定テーブル T 6 から変動パターン 1 とは異なる変動パターン（ここでは、「変動パターン 2」と呼ぶ）が選択されると、図 102 に示すように、特別図柄の変動開始とともに X メロディが始まり、変動中に 1 日目の X メロディが終了して 2 回目の X メロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともに 2 回目の X メロディが終了する演出が実行される。すなわち、この場合であっても、特図変動の開始および停止が X メロディの開始および停止と一致するように構成されている。ここでは、X メロディの 2 回分の演奏期間と、特図変動の変動期間とが一致するようになっている。なお、ここでは、「一致」とは概ね一致することを意味し、時間的に少しずれたもの（例えば 2 秒程度）も含んでいる。ここでは、特別図柄の変動開始および停止が装飾図柄の変動開始および停止と一致するため、X メロディの開始および停止が装飾図柄の変動の開始および停止とも一致する。また、X メロディの開始時と終了時に無音部分が含まれていてもよい。ここでは、「変動パターン 2」は、「変動パターン 1」よりも長い変動パターンであり通常状態時に選択される（図 11）。

10

【1253】

変動パターン判定テーブル T 6 から変動パターン 1、2 とは異なる変動パターン（ここでは、「変動パターン 3」と呼ぶ）が選択されると、図 102 に示すように、特別図柄の変動開始とともに X f メロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともに X f メロディが終了する演出が実行される。すなわち、特図変動の開始および停止が X f メロディの開始および停止と一致するように構成されている。ここでは、X f メロディの演奏期間と特図変動の変動期間とが一致するようになっている。なお、ここでは、「一致」とは概ね一致することを意味し、時間的に少しずれたもの（例えば 2 秒程度）も含んでいる。ここでは、特別図柄の変動開始および停止が装飾図柄の変動開始および停止と一致するため、X f メロディの開始および停止が装飾図柄の変動の開始および停止とも一致する。また、X f メロディの開始時と終了時に無音部分が含まれていてもよい。ここでは、「変動パターン 3」は、時短状態時に選択される変動パターン（図 11）である。

20

【1254】

変動パターン判定テーブル T 6 から変動パターン 1～3 とは異なる変動パターン（ここでは、「変動パターン 4」と呼ぶ）が選択されると、図 102 に示すように、特別図柄の変動開始とともに X f メロディが始まり、変動中に 1 日目の X f メロディが終了して 2 回目の X f メロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともに 2 回目の X f メロディが終了する演出が実行される。すなわち、この場合であっても、特図変動の開始および停止が X f メロディの開始および停止と一致するように構成されている。ここでは、X f メロディの 2 回分の演奏期間と特図変動の変動期間とが一致するようになっている。なお、ここでは、「一致」とは概ね一致することを意味し、時間的に少しずれたもの（例えば 2 秒程度）も含んでいる。

30

ここでは、特別図柄の変動開始および停止が装飾図柄の変動開始および停止と一致するため、X f メロディの開始および停止が装飾図柄の変動の開始および停止とも一致する。また、X f メロディの開始時と終了時に無音部分が含まれていてもよい。ここでは、「変動パターン 4」は、時短状態時に選択される変動パターン（図 11）である。

【1255】

上述のように、特別図柄の変動と停止は、装飾図柄の変動と停止と、一致するため、表示画面 7a は、装飾図柄の変動開始とともに始まった 1 回目の X メロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン 1）と、装飾図柄の変動開始とともに始まった 1 回目の X メロディが終了するときに装飾図柄の変動を継続させ、2 回目以降の X メロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン 2）とがある。

40

【1256】

また、変動開始時の保留数に応じて、1 回目の X メロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン 1）と、2 回目以降の X メロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン 2）との選択比率が変更されていてもよい。例えば、非時短状態時の変動パターンテーブル T 6（図 10）が以下の内容に変更されてもよい。

50

図10の「変動パターンP15」が上記「変動パターン2」で設定され、図10の「変動パターンP8～P16」が上記「変動パターン1」で設定される。これにより、保留数が1～2の場合、変動パターン2の選択率が100%、変動パターン1の選択率が0%となり、リーチ無しハズレの変動時間は、必ずXメロディ2回分の演奏期間と同じ長さになる。一方、保留数が3～4の場合、変動パターン2の選択率が0%、変動パターン1の選択率が100%となり、リーチ無しハズレの変動時間は、必ずXメロディ1回分の演奏期間と同じ長さになる。

【1257】

なお、非時短状態時の変動パターンテーブルT6（図10）が以下の内容に変更されてもよい。図10の「変動パターンP7」が上記「変動パターン1」で設定され、図10の「変動パターンP8～P10」がすべて上記「変動パターン2」で設定される。また、図10の「変動パターンP11～P13」がすべて上記「変動パターン1」で設定され、図10の「変動パターンP14」が上記「変動パターン2」で設定される。これにより、保留数が1～2の場合、変動パターン1の選択率が約48%、変動パターン2の選択率が約52%となる。一方、保留数が3～4の場合、変動パターン1の選択率が約86%、変動パターン2の選択率が約14%となる。

【1258】

さらに、変動開始時の保留数に応じて、Xメロディのテンポを変更してもよい。すなわち、変動開始時の保留数に応じて通常テンポのXメロディと変動時間を一致させる場合（変動パターン1）と、速いテンポのXfメロディと変動時間を一致させる場合（変動パターン3）との選択比率が変更されていてもよい。例えば、非時短状態時の変動パターンテーブルT6（図10）が以下の内容に変更されてもよい。図10の「変動パターンP15」が上記「変動パターン1」で設定され、図10の「変動パターンP8～P16」が上記「変動パターン3」で設定される。これにより、保留数が1～2の場合、変動パターン1の選択率が100%、変動パターン3の選択率が0%となり、リーチ無しハズレの変動時間は、必ずXメロディの演奏期間と同じ長さになる。一方、保留数が3～4の場合、変動パターン1の選択率が0%、変動パターン3の選択率が100%となり、リーチ無しハズレの変動時間は、必ずXfメロディの演奏期間と同じ長さになる。

【1259】

なお、非時短状態時の変動パターンテーブルT6（図10）が以下の内容に変更されてもよい。図10の「変動パターンP7」が上記「変動パターン3」で設定され、図10の「変動パターンP8～P10」がすべて上記「変動パターン1」で設定される。また、図10の「変動パターンP11～P13」がすべて上記「変動パターン3」で設定され、図10の「変動パターンP14」が上記「変動パターン1」で設定される。これにより、保留数が1～2の場合、変動パターン3の選択率が約48%、変動パターン1の選択率が約52%となる。一方、保留数が3～4の場合、変動パターン3の選択率が約86%、変動パターン1の選択率が約14%となる。

【1260】

図103に示すように、遊技機1は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。「バトル演出モード」が選択されているときに、「変動パターン1」が選択されると、特別図柄の変動開始とともにXメロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともにXメロディが終了する。「ダーク演出モード」が選択されているときに、「変動パターン1」が選択されると、特別図柄の変動開始とともにXdメロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともにXdメロディが終了する。「ハッピー演出モード」が選択されているときに、「変動パターン1」が選択されると、特別図柄の変動開始および停止のタイミングとは無関係に再生されているYメロディに切り替わる。Yメロディは、遊技機1の電源投入時からバックグラウンドで再生されているため、Yメロディの途中に変動が開始される場合がある。また、Yメロディの途中に変動停止する場合がある。

【1261】

図104では、メロディ関連演出の演出例が示されている。ここでは、特図変動中に遊技者が演出モードを「バトル演出モード」から「ダーク演出モード」、「ハッピー演出モード」、「バトル演出モード」の順に切り替えた例が示されている。「バトル演出モード」において変動開始前は無音状態になる。特図変動が開始されるとXメロディのAパートが流れる（出力される）。Aパートが終了してBパートが流れている最中に演出モードが「ダーク演出モード」に切り替えられると、B dパートのうち、Bパートで演出された部分以降の部分から開始される。これにより、演出モードの切り替えによっても同じメロディが継続しつつ、曲調が変わるため、遊技者は違和感なく演出モードの切り替えを認識することができる。

【1262】

その後、B dパートが終了してC dパートが流れている最中に演出モードが「ハッピー演出モード」に切り替えられると、バックグラウンドで再生中のYメロディに切り替わる。これにより、変動開始および停止と無関係のBGMを楽しむことができる。その後、Yメロディが流れている最中に演出モードが「バトル演出モード」に切り替えられると、変動時間に対応した箇所（ここではDパートの途中）から開始される。そして、特図の停止にあわせてXメロディが終了する。

【1263】

〔効果例〕

以下に、メロディ関連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102～104に示すように、特別図柄の変動開始とともにXメロディが始まり、特別図柄の変動後に図柄が停止するとともにXメロディが終了する演出を実行できる。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・聴覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図102～104に示すように、スピーカ67は、Xメロディを繰り返し発生することができ、表示画面7aは、装飾図柄の変動開始とともに始まった1回目のXメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン1）と、装飾図柄の変動開始とともに始まった1回目のXメロディが終了するときに装飾図柄の変動を継続させ、2回目以降のXメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン2）とがある。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・聴覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、保留された当たり抽選の数である保留数を記憶するメインRAM84（図5）を備え、表示画面7aは、メインRAM84に記憶されている保留数に応じて、1回目のXメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合と、2回目以降のXメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合との比率を変更する。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・聴覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、保留された当たり抽選の数である保留数を記憶するメインRAM84（図5）を備え、スピーカ67は、メインRAM84（図5）に記憶されている保留数に応じて、Xメロディのテンポを変更する（変動パターン1と変動パターン3の選択比率を変更する）。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・聴覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図102～104に示すように、切り替え可能な複数の演出モードのうちの現在選択されている演出モードに対応する画像を表示する表示画面7aを備え、スピーカ67は、現在選択されている演出モードに対応してXメロディの曲調を変更する。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・聴覚

10

20

30

40

50

的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、スピーカ 67 は、現在選択されている演出モードがハッピー演出モードの場合、X メロディとは異なる Y メロディを発生させ、表示画面 7a は、現在選択されている演出モードがハッピー演出モードの場合、Y メロディの始まりや終わりとは無関係に装飾図柄の変動を開始および停止させる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的・聴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。

【1264】

〔変形例〕

以下に、メロディ関連演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、メロディ関連演出は、特別図柄の変動開始とともに特定のメロディが始まり、図柄が停止するとともに特定のメロディが終了する演出であるものとした。しかし、メロディ関連演出は、普通図柄の変動開始とともに特定のメロディが始まり、普通図柄が停止するとともに特定のメロディが終了してもよい。

【1265】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、特別図柄の変動開始および停止が装飾図柄の変動開始および停止と一致するものとした。しかし、特別図柄の変動開始および停止と装飾図柄の変動開始および停止とが一致しなくてもよい。この場合、X メロディの開始および停止が特別図柄の変動の開始および停止と一致してもよいし、装飾図柄の変動の開始および停止と一致してもよい。

【1266】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、X メロディの開始および停止が装飾図柄の変動の開始および停止と一致するものとした。ここでの変動の停止とは、確定停止であってもよいし、仮停止であってもよい。すなわち、X メロディが終わるタイミングが装飾図柄の確定停止のタイミングと一致してもよいし、仮停止のタイミングと一致してもよい。

【1267】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、変動パターン 2 は、X メロディの 2 回分の演奏期間と、特図変動の変動期間とが一致するものとした。これ以外にも、X メロディの 3 回分以上の演奏期間と、特図変動の変動期間とが一致する変動パターンが設定されてもよい。

【1268】

〔変形例 5〕

変動パターン 1～4 は、遊技状態（非時短状態、時短状態）始動口（第 1 始動口、第 2 始動口）、当たり外れ、リーチ有無、保留数によって、変動パターン 1～4 のうちの複数 が所定の比率で選択されるようにしてもよいし、変動パターン 1～4 のうちの一つが必ず選択されるようにしてもよい。

【1269】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 B 8-1〕

図柄の変動および停止を表示可能な図柄表示手段と、

特定のメロディを発生可能な音発生手段と、を備える遊技機であって、

前記図柄の変動開始とともに前記特定のメロディが始まり、前記図柄の変動後に前記図柄が停止するとともに前記特定のメロディが終了する演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 B 8-2〕

10

20

30

40

50

態様 B 8 - 1 に記載の遊技機であって、

前記音発生手段は、前記特定のメロディを繰り返し発生することができ、

前記図柄表示手段は、前記図柄の変動開始とともに始まった 1 回目の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合と、前記図柄の変動開始とともに始まった 1 回目の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄の変動を継続させ、2 回目以降の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合とがある、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 8 - 3]

態様 B 8 - 2 に記載の遊技機であって、さらに、

保留された当たり抽選の数である保留数を記憶する記憶手段を備え、

10

前記図柄表示手段は、前記記憶手段に記憶されている前記保留数に応じて、前記 1 回目の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合と、前記 2 回目以降の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合との比率を変更する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 8 - 4]

態様 B 8 - 2 に記載の遊技機であって、

保留された当たり抽選の数である保留数を記憶する記憶手段を備え、

前記音発生手段は、前記記憶手段に記憶されている前記保留数に応じて、前記特定のメロディのテンポを変更する、

ことを特徴とする遊技機。

20

◇[態様 B 8 - 5]

態様 B 8 - 1 から態様 B 8 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、さらに、

切り替え可能な複数の演出モードのうちの現在選択されている演出モードに対応する画像を表示する表示手段を備え、

前記音発生手段は、現在選択されている演出モードに対応して前記特定のメロディの曲調を変更する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 8 - 6]

態様 B 8 - 5 に記載の遊技機であって、

前記音発生手段は、現在選択されている演出モードが特定の演出モードの場合、前記特定のメロディとは異なる他のメロディを発生させ、

30

前記図柄表示手段は、現在選択されている演出モードが前記特定の演出モードの場合、前記他のメロディの始まりや終わりとは無関係に前記図柄の変動を開始および停止させる、

ことを特徴とする遊技機。

【1 2 7 0】

〔その他の変形例〕

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。

【1 2 7 1】

40

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 2 7 2】

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン 6 3、剣部材 6 5、セレクトボタン 6 8 を備えているが、これらに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機 1 における表示演出において、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する

50

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 2 7 3】

上記実施形態の遊技機 1 は、玉を払出するための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機 1 に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【1 2 7 4】

上記実施形態の遊技機 1 は、表示装置（メイン表示画面 7 a、サブ表示画面 6 4 など）を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機 1 では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2 つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。

10

さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7（メイン表示画面 7 a）の他にサブ表示画面 6 4 を備えているが、メイン表示画面 7 a でおこなう表示演出をサブ表示画面 6 4 でおこなってもよいし、サブ表示画面 6 4 でおこなう表示演出をメイン表示画面 7 a でおこなうようにしてもよい。

【1 2 7 5】

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

20

【符号の説明】

【1 2 7 6】

- 1 … 遊技機
- 3 … 遊技領域
- 5 … 盤ランプ
- 7 … 画像表示装置
- 9 A, 9 B … 保留画像（保留アイコン）
- 9 C … 当該保留画像（保留アイコン）
- 1 4 … 第 1 可動役物
- 1 5 … 第 2 可動役物
- 1 7 … 大入賞口開放始動口
- 2 0 … 第 1 始動口（第 1 入球口）
- 2 1 … 第 2 始動口（第 2 入球口）
- 6 4 … サブ表示画面
- 6 9 … 枠可動役物
- 6 6 … 枠ランプ
- 8 1 … 遊技制御用マイコン
- 9 1 … 演出制御用マイコン
- 1 0 1 … 画像制御用マイコン

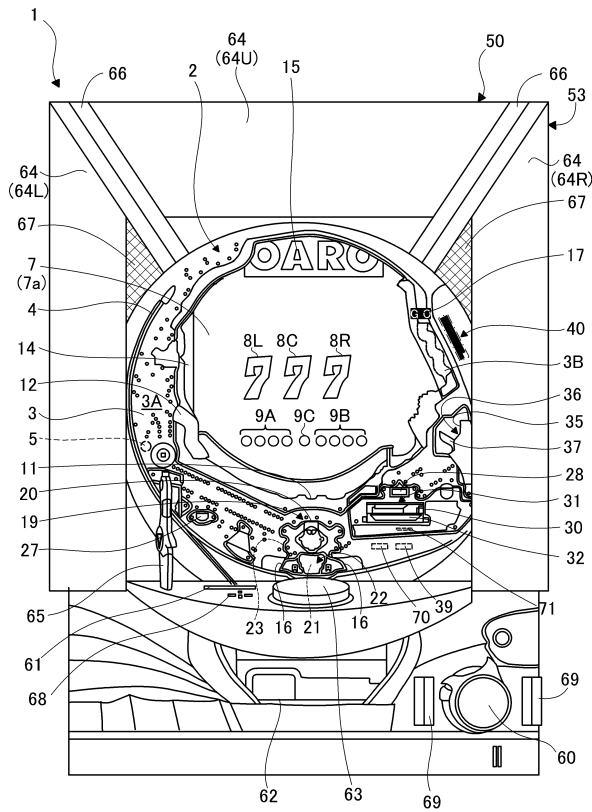
30

40

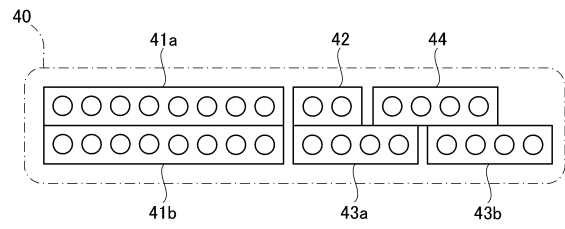
50

【図面】

【図 1】



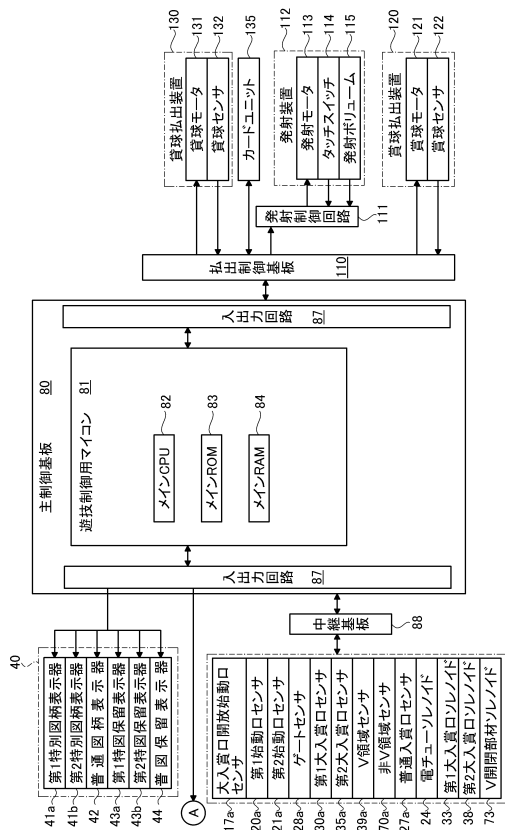
【図 2】



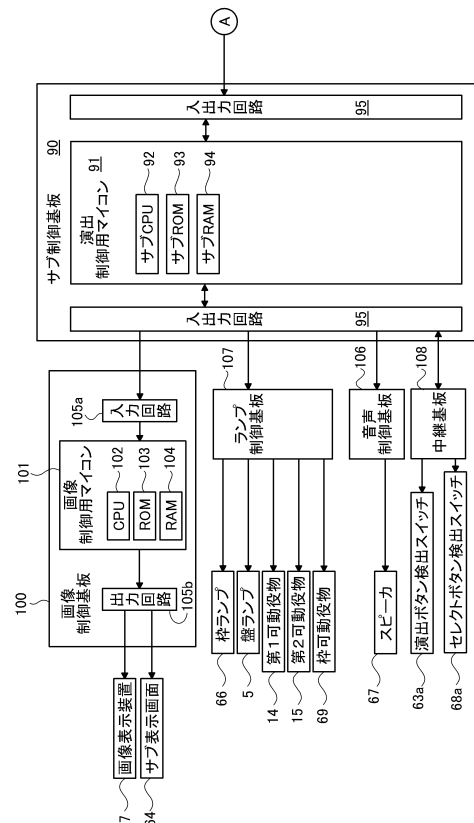
10

20

【図 3】



【図 4】

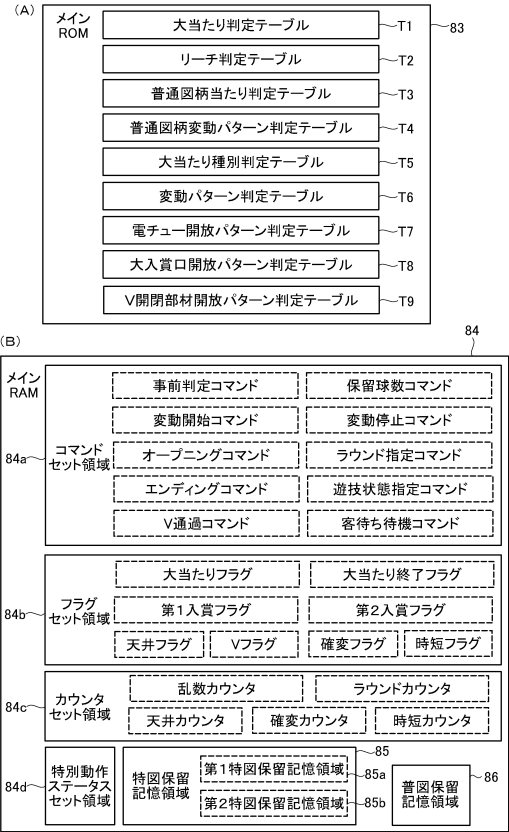


30

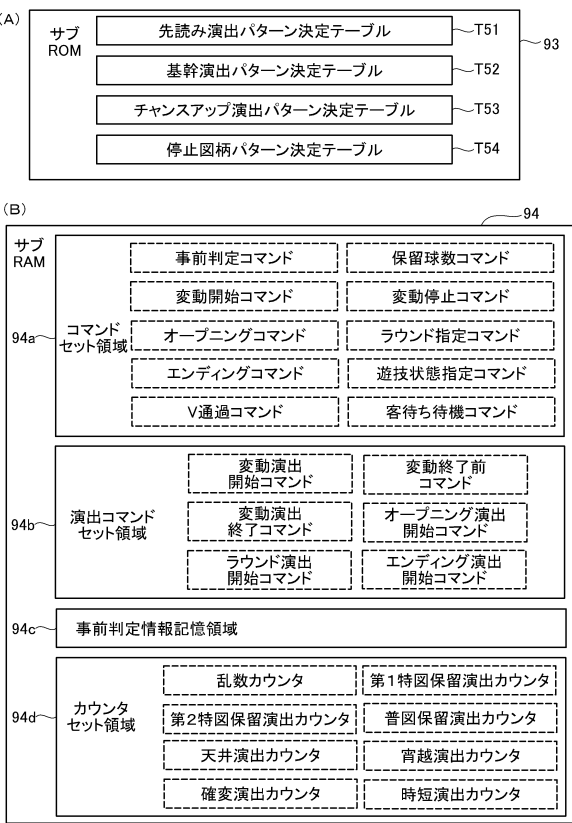
40

50

【図 5】



【図 6】



【図 7】

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

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

【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	

10

20

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)	ハトル勝利
	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)	ハトル復活
	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)	ハトル敗北
特図2	68～127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図1 大当たり図柄5	15H	46.9	D105(H)	D2*(H)	D305(H)	ハトル敗北
	0～82	16R V通過予定大当たり	特図2 大当たり図柄1	21H	64.8	D106(H)	D2*(H)	D306(H)	金図柄
	83～127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図2 大当たり図柄5	22H	35.2	D106(H)	D2*(H)	D306(H)	ハトル敗北

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 1 1】

開始口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり	—	0～10	P41	4000	SP1
			—	11～63	P42	4500	SP2
			—	64～127	P43	5000	SP3
			—	0～10	P44	4000	SP1
第2始動口	時短状態	大当たり	—	11～63	P45	4500	SP2
			—	64～127	P46	5000	SP3
			—	0～60	P47	1500	ノーマルリーチ
			1～2	61～80	P48	4000	SP1
		ハズレ	—	81～92	P49	4500	SP2
			—	93～127	P50	5000	SP3
			—	0～85	P51	1200	ノーマルリーチ
			3～4	86～100	P52	4000	SP1
			—	101～109	P53	4500	SP2
			—	110～127	P54	5000	SP3
		リーチ無し	1～2	0～127	P55	1000	リーチ無しハズレ
			3～4	0～127	P56	5000	リーチ無しハズレ
			—	0～10	P61	4500	SP4
			—	11～127	P62	8000	SP4
		大当たり	—	0～127	P63	8000	SP4
			—	0～60	P64	1000	ノーマルリーチ
			1～2	61～80	P65	4000	SP4(疑似無し)
			—	81～92	P66	4500	SP4(疑似有り)
第2始動口	時短状態	ハズレ	—	93～127	P67	5000	SP4
			—	0～90	P68	5000	ノーマルリーチ
			3～4	91～107	P69	4000	SP4
			—	108～114	P70	4500	SP4
		リーチ無し	1～2	115～127	P71	5000	SP4
			3～4	0～127	P72	4000	リーチ無しハズレ
			—	0～127	P73	3000	リーチ無しハズレ

【図 1 0】

開始口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	—	0～10	P1	4000	SP1
			—	11～63	P2	4500	SP2
			—	64～127	P3	5000	SP3
			—	0～10	P4	4000	SP1
		ハズレ	—	11～63	P5	4500	SP2
			—	64～127	P6	5000	SP3
			1～2	0～60	P7	1500	ノーマルリーチ
			—	61～80	P8	4000	SP1
			—	81～92	P9	4500	SP2
			3～4	93～127	P10	5000	SP3
		ハズレ	—	0～85	P11	1200	ノーマルリーチ
			—	86～100	P12	4000	SP1
			—	101～109	P13	4500	SP2
			1～2	110～127	P14	5000	SP3
		リーチ無し	—	0～127	P15	1000	リーチ無しハズレ
			3～4	0～127	P16	3000	リーチ無しハズレ
第2始動口	非時短状態	大当たり	—	0～10	P21	4000	SP1
			—	11～127	P22	4500	SP2
			—	0～127	P23	4500	SP2
			1～2	61～80	P24	12000	ノーマルリーチ
		ハズレ	—	81～92	P25	4000	SP1(疑似無し)
			—	93～127	P26	4500	SP1(疑似有り)
			—	0～90	P27	5000	SP2
			3～4	91～107	P28	9000	ノーマルリーチ
			—	108～114	P29	4000	SP1
			1～2	115～127	P30	4500	SP2
		リーチ無し	—	0～127	P31	5000	SP3
			3～4	0～127	P32	8000	リーチ無しハズレ
			—	0～127	P33	4000	リーチ無しハズレ

【図 1 2】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

状態	普通図柄の種類	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

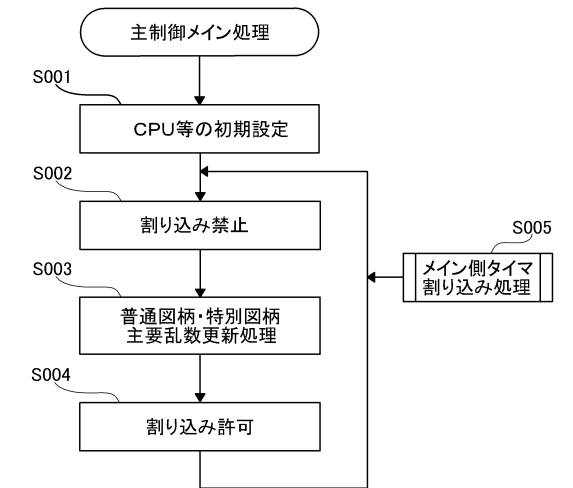
特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

(B)V開閉部材開放パターン

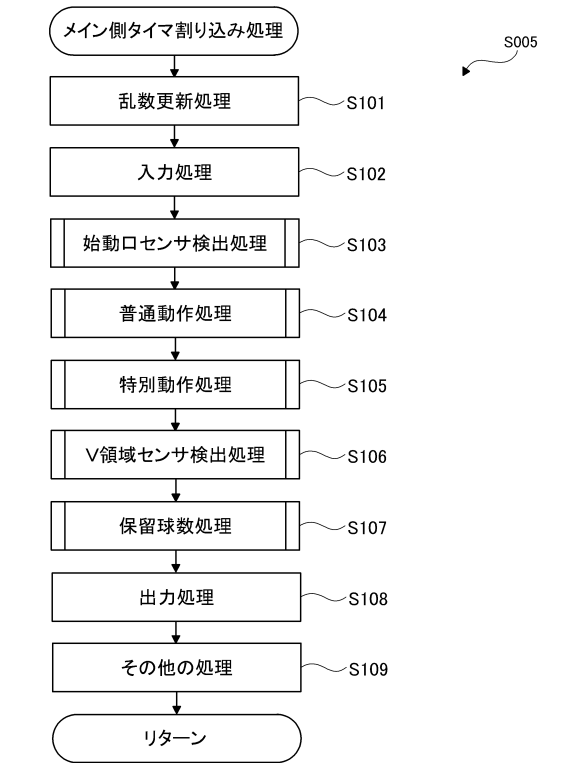
V開閉部材 開放パターン	ラウンド数 (R)	開放パターン構成	1球目入賞時 開放時間(秒)	2球目入賞時 開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目 ショート開放	0.1	—
		10, 12R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目 ショート開放	0.1	—
		8, 10R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目 ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8,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

10

【図 1 5】



【図 1 6】



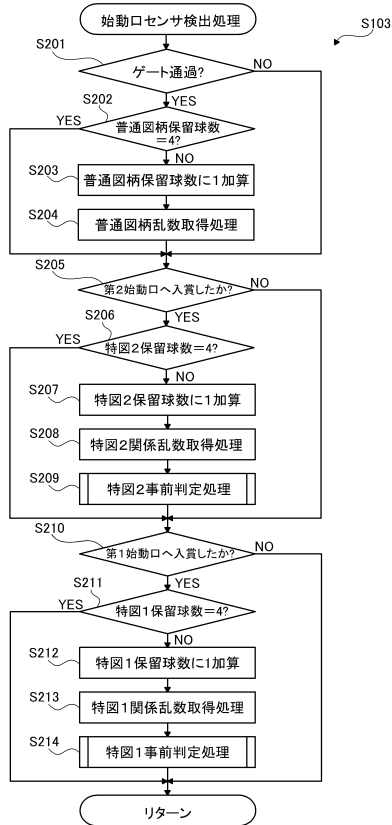
20

30

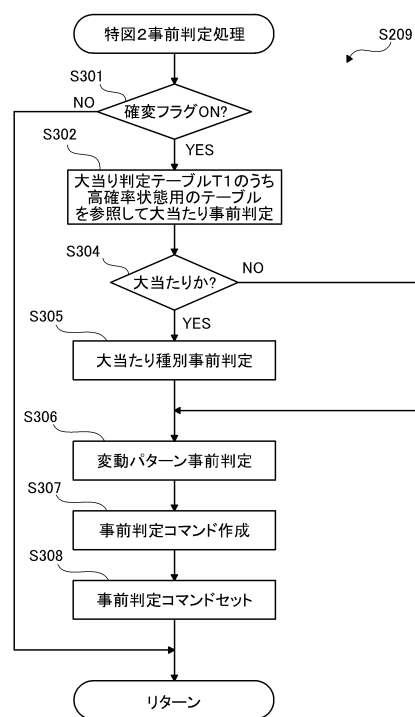
40

50

【図 17】



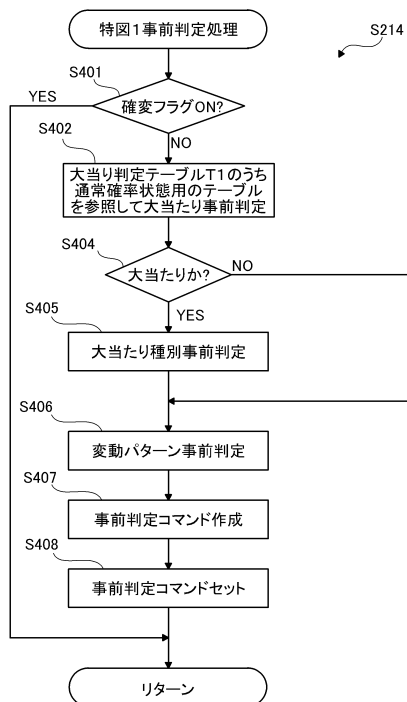
【図 18】



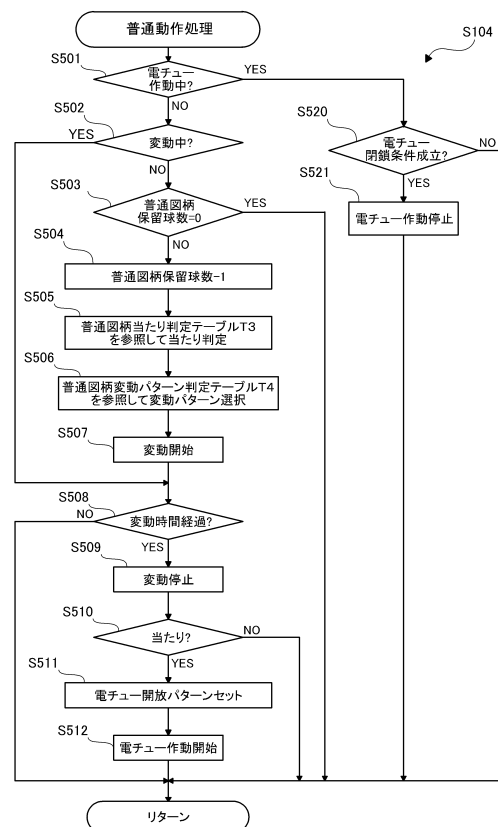
10

20

【図 19】



【図 20】

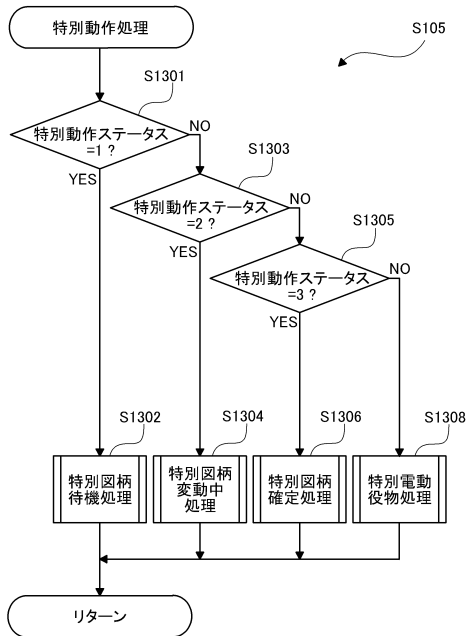


30

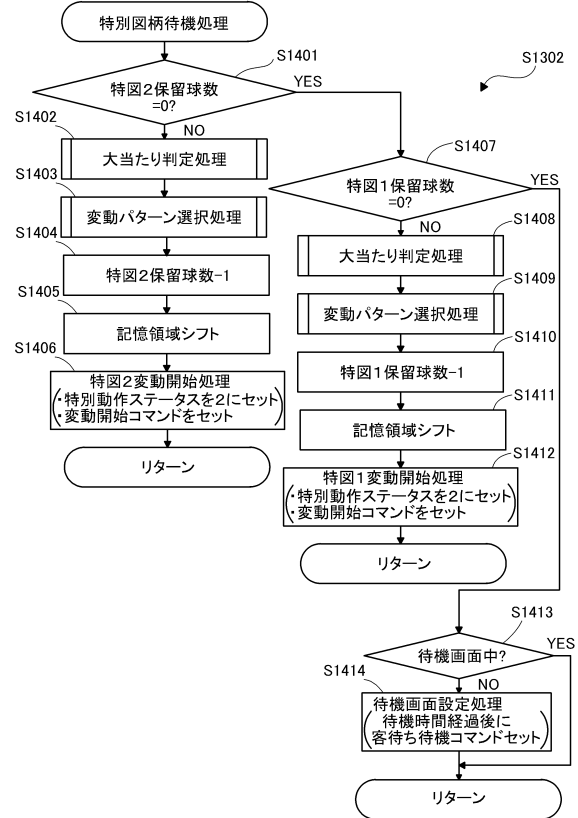
40

50

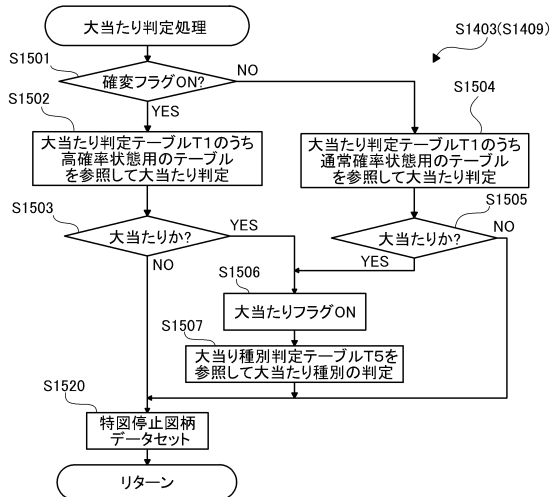
【図 2 1】



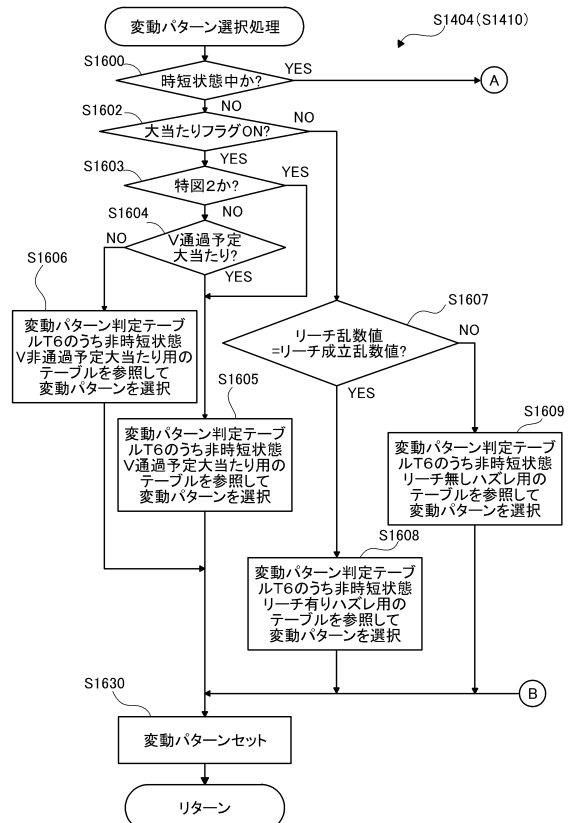
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

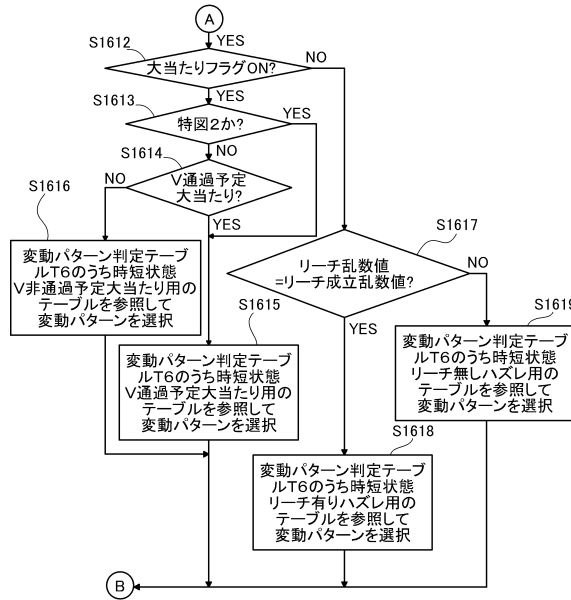
20

30

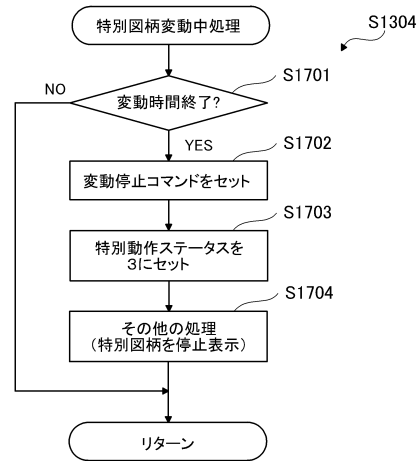
40

50

【図 25】

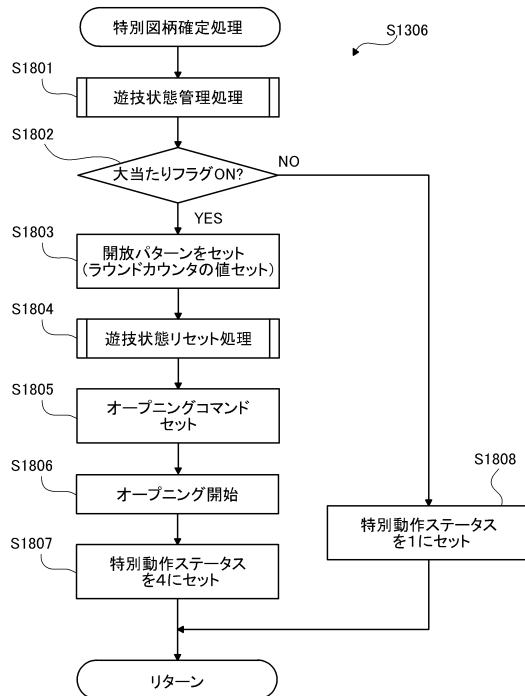


【図 26】

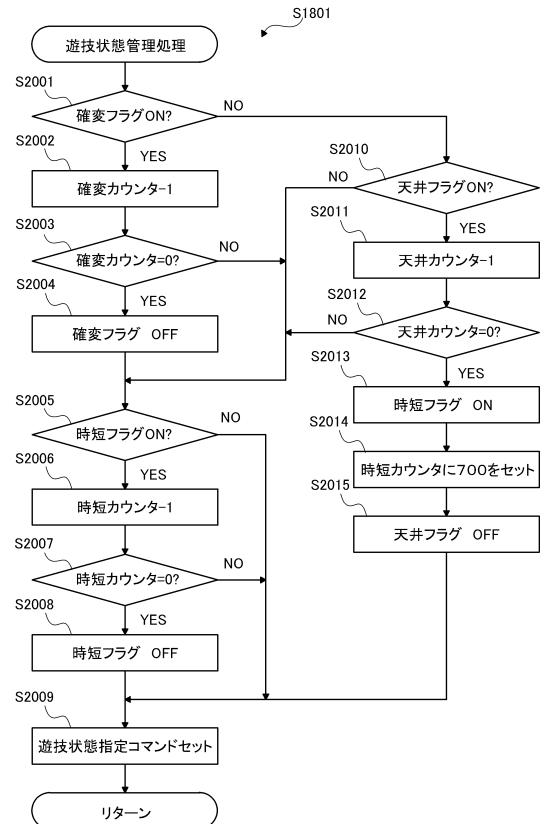


10

【図 27】



【図 28】



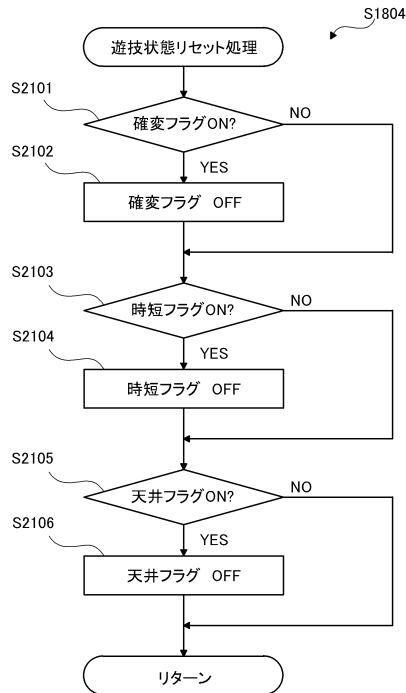
20

30

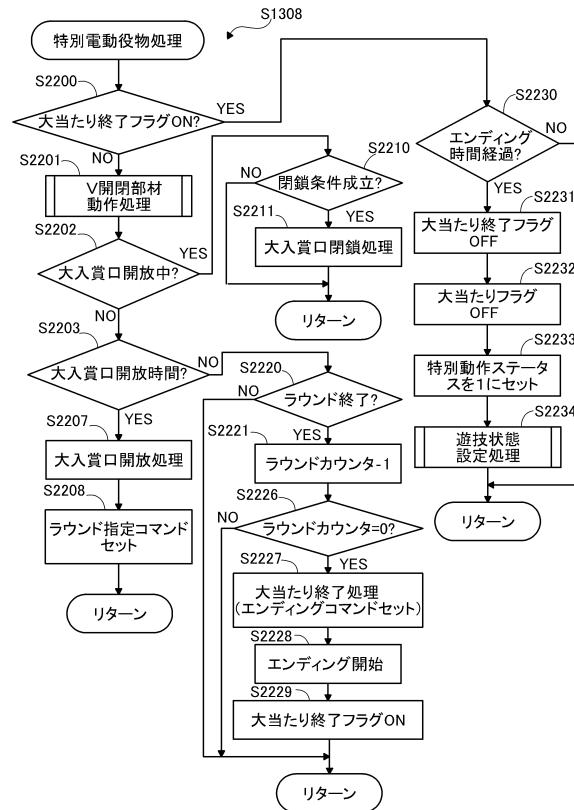
40

50

【図 29】



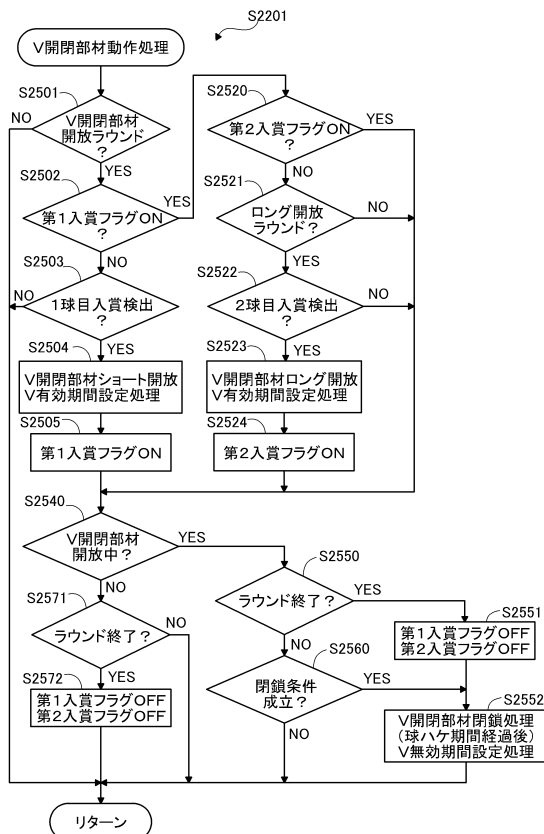
【図 30】



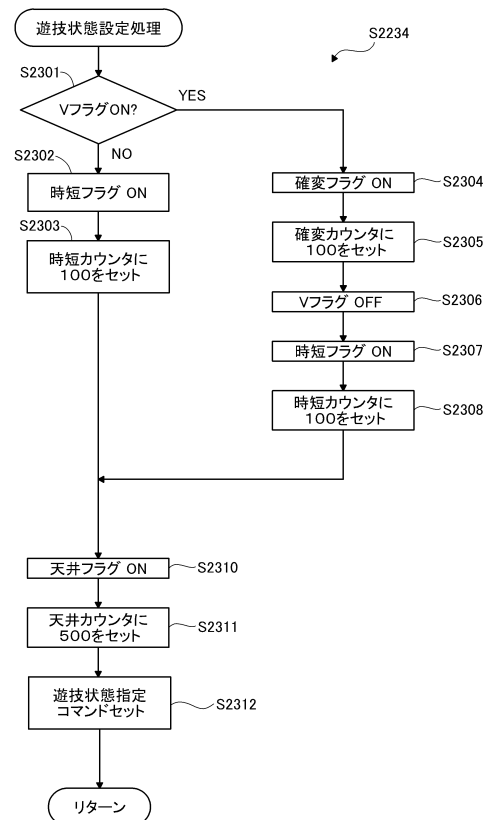
10

20

【図 31】



【図 32】

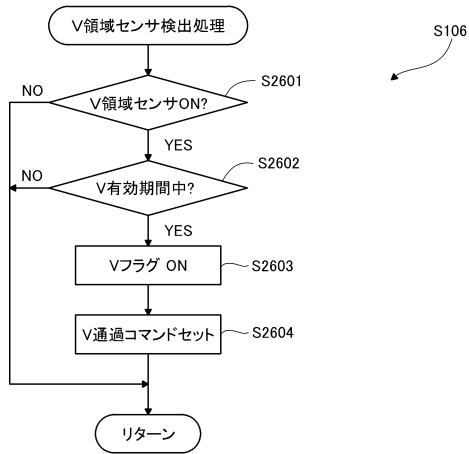


30

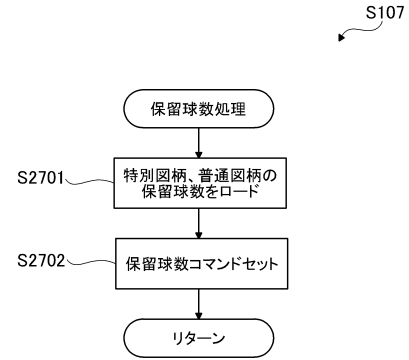
40

50

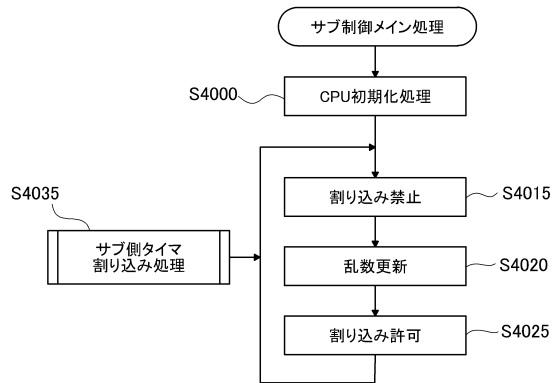
【図 3 3】



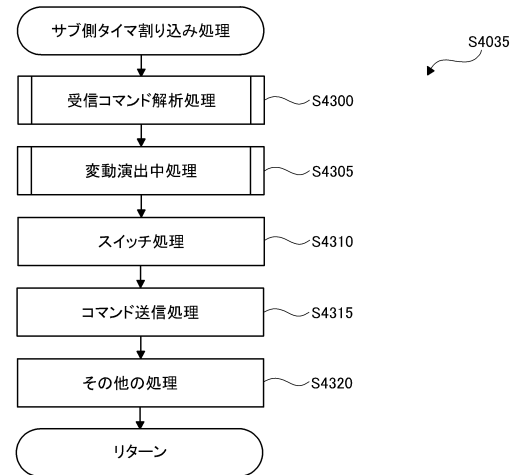
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

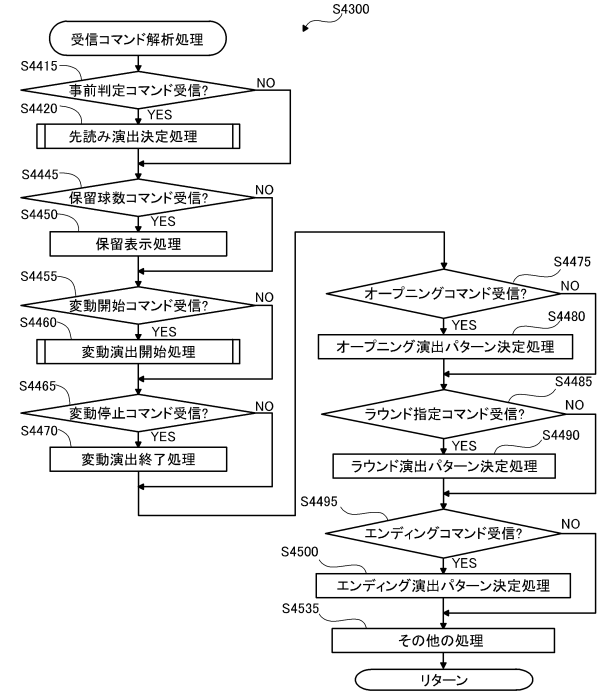
20

30

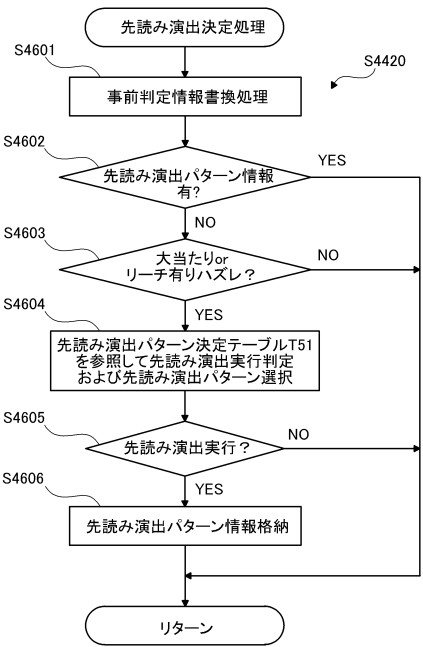
40

50

【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】

(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
		領域	領域	領域	領域	領域	領域	領域	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
		領域	領域	領域	領域	領域	領域	領域	領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	大当たり	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	21H	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P61	—
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	—

【図 4 0】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0～55	先読み演出なし
	56～67	先読み演出パターンA
	68～127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0～107	先読み演出なし
	108～114	先読み演出パターンA
	115～127	先読み演出パターンB

10

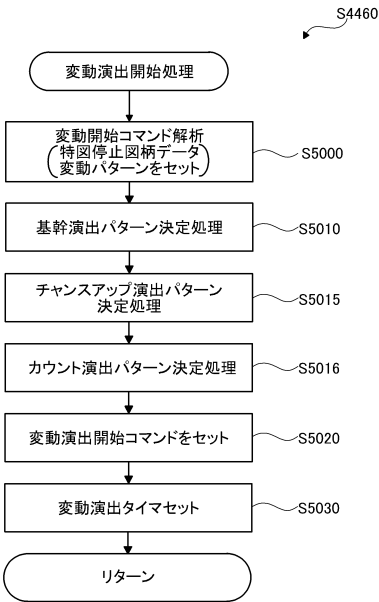
20

30

40

50

【図 4 1】



【図 4 2】

基幹演出パターン決定テーブルT52

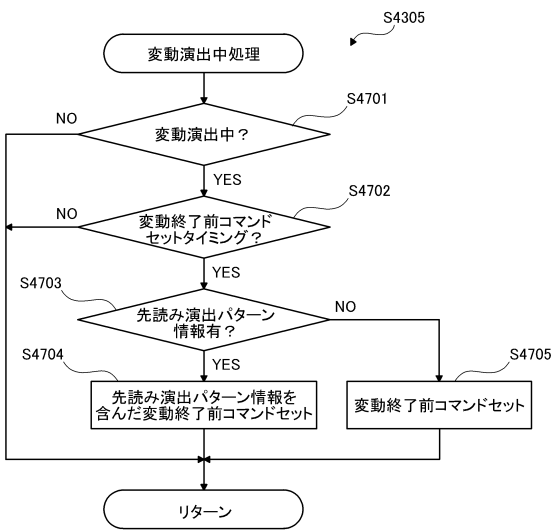
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考	
P1	40000	SP1	特図1	大当たり
P2	45000	SP2		
P3	50000	SP3		
P4	40000	SP1		
P5	45000	SP2		
P6	50000	SP3		
P7	15000	ノーマルリーチ		
P8	40000	SP1		リーチ有り ハズレ
P9	45000	SP2		
P10	50000	SP3		
P11	12000	ノーマルリーチ		
P12	40000	SP1		リーチ無し ハズレ
P13	45000	SP2		
P14	50000	SP3		大当たり
P15	10000	リーチ無しハズレ	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

【図 4 3】

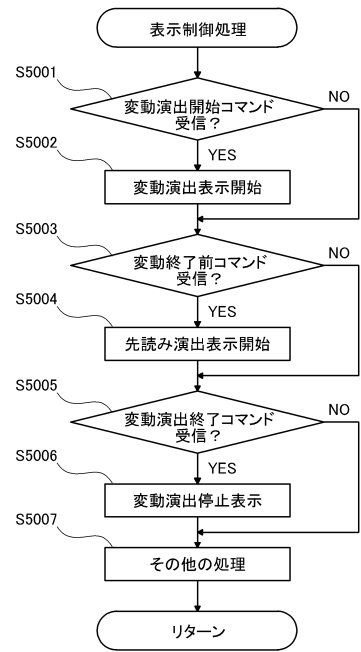
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

判定結果	チャンスアップ 乱数値	保留 球数	リーチ演出種別	チャンスアップ 演出パターン
大当たり	0~24	0~1	—	無し
			SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
		2	SP3	2-SP3
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		3	SP3	3-SP3
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
		4	SP3	4-SP3
	25~67	—	—	ANO
	68~127	—	—	無し
リーチ有り ハズレ	0~10	0~1	—	無し
			ノーマルリーチ	2-NO
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		4	SP3	3-SP3
			ノーマルリーチ	4-NO
			SP1	4-SP1
		11~24	SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	25~127	—	—	ANO
	0~10	—	—	無し
		—	—	ANO
	11~127	—	—	無し

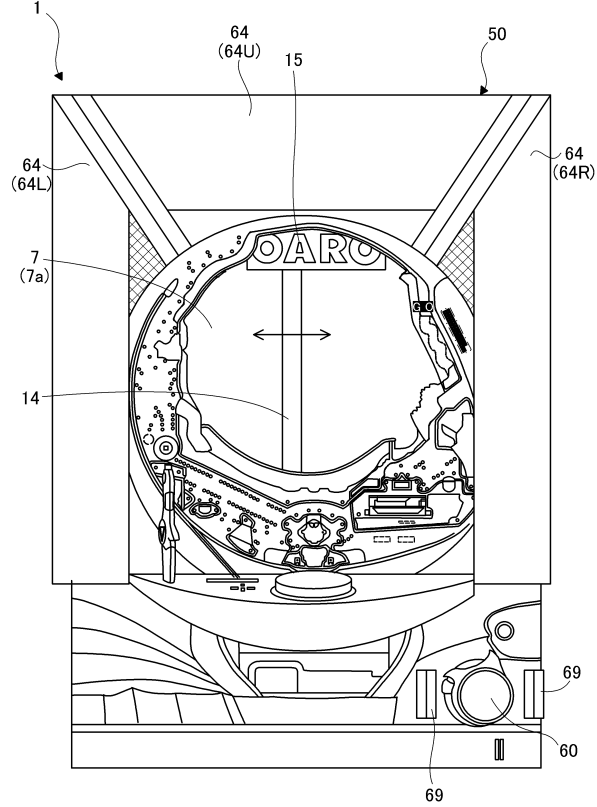
【図 4 4】



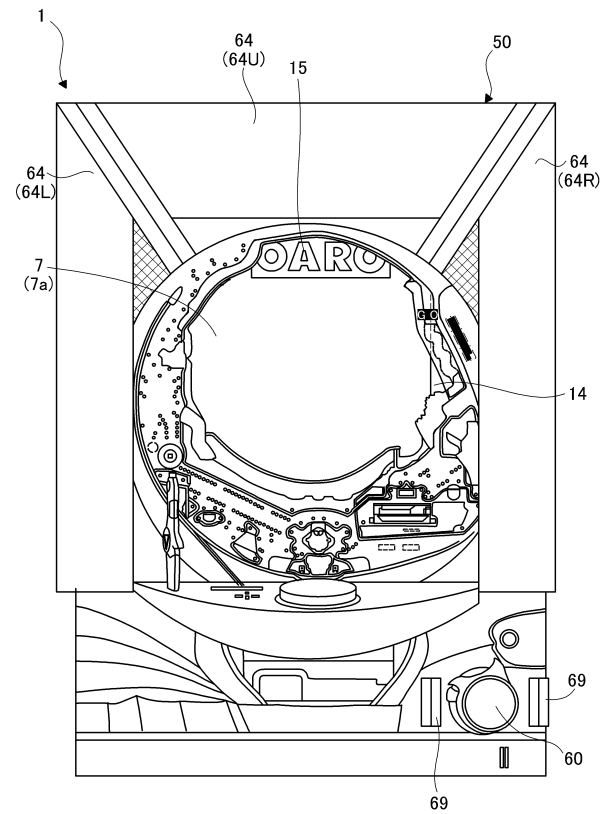
【図 4 5】



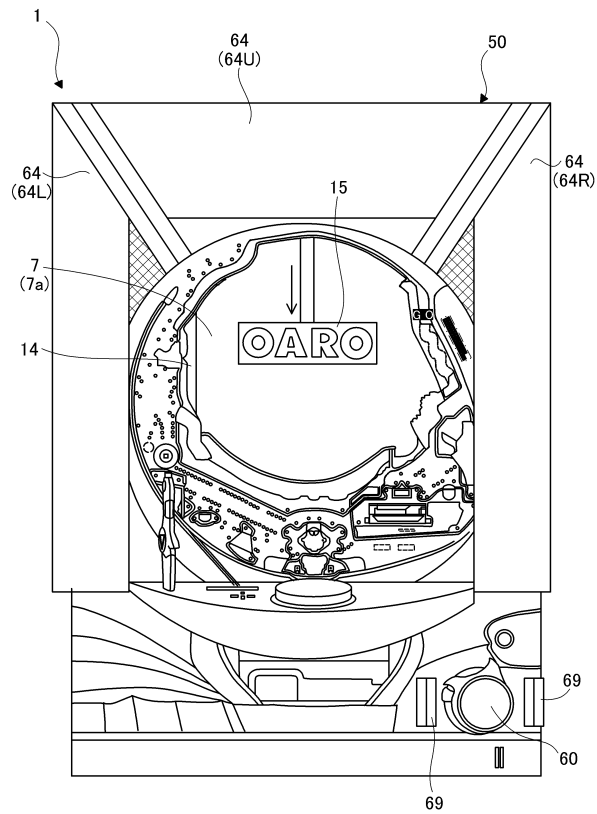
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

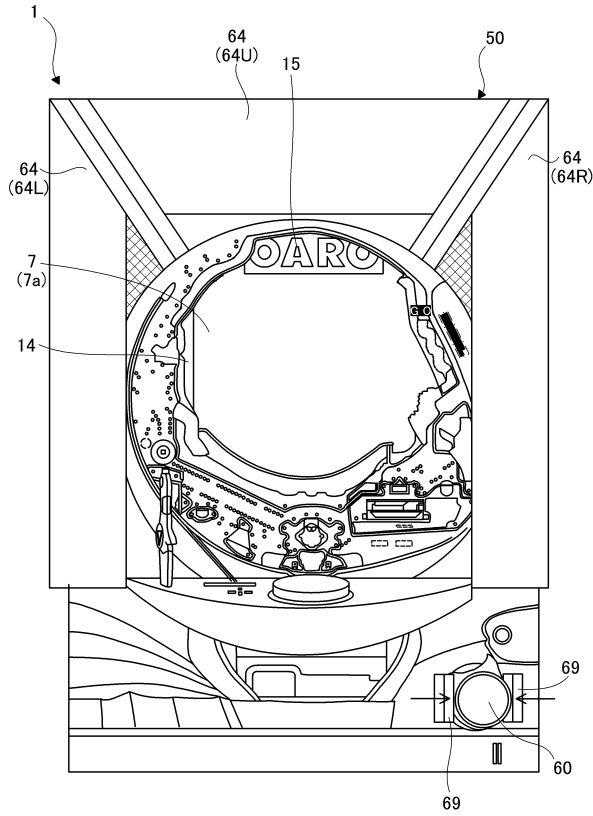
20

30

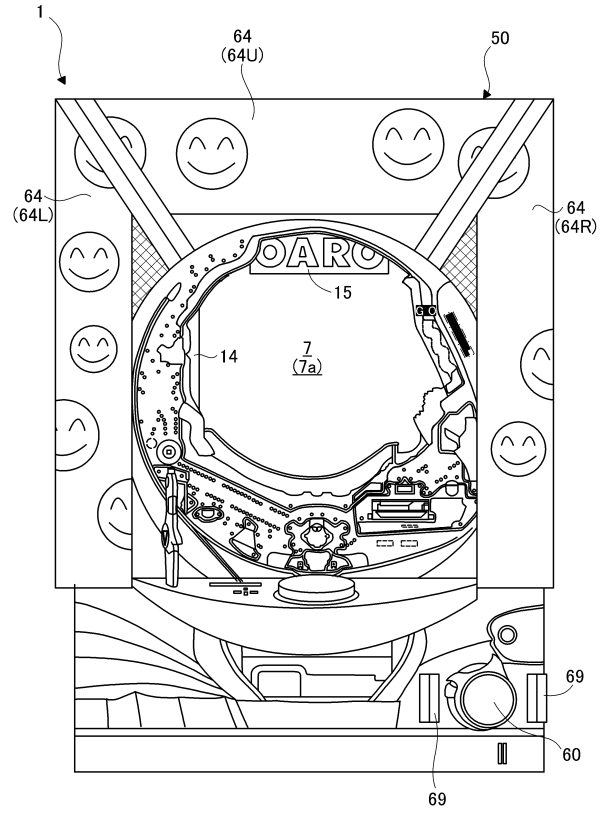
40

50

【図 49】

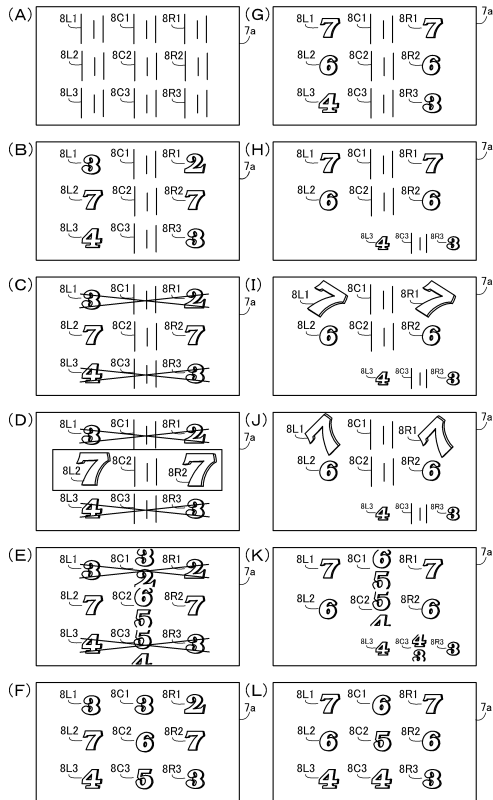


【図 50】



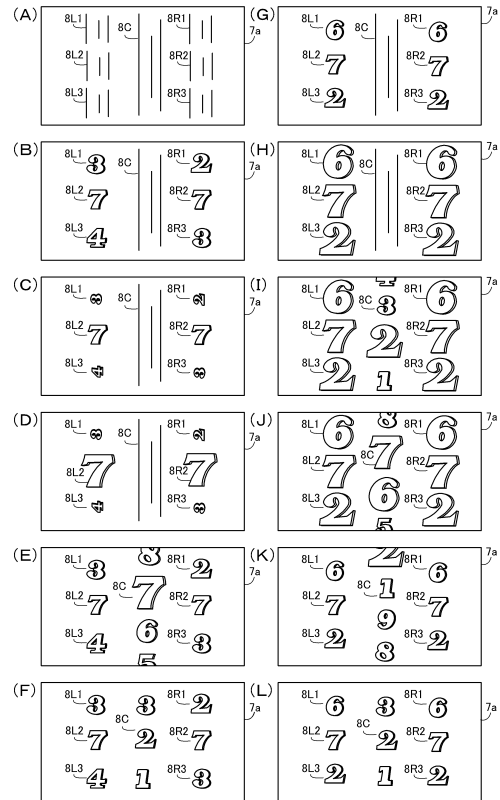
【図 51】

図柄態様変化演出A



【図 52】

図柄態様変化演出B



10

20

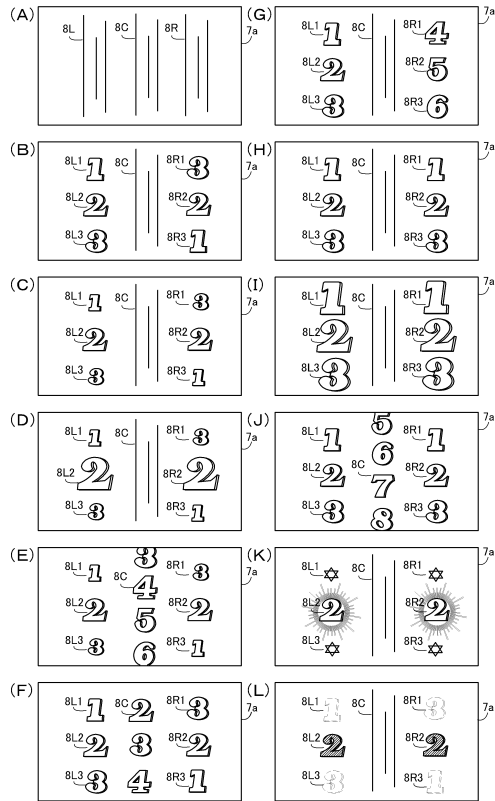
30

40

50

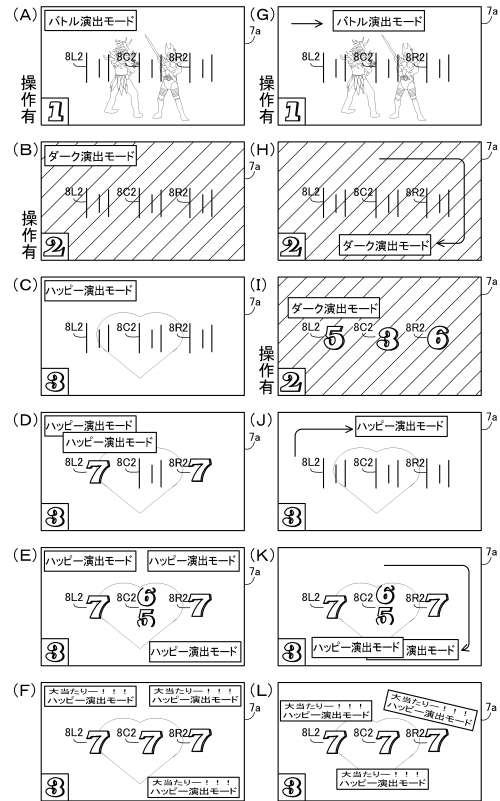
【図 5 3】

図柄態様変化演出C



【図 5 4】

演出モード示唆画像当たり報知演出A

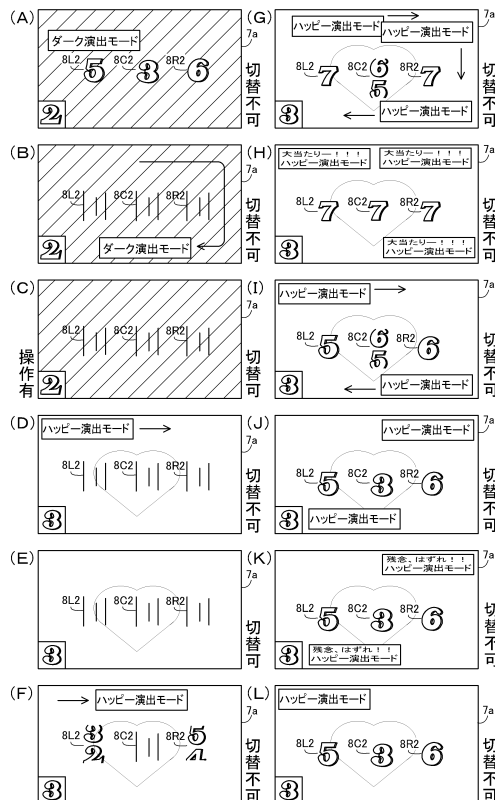


10

20

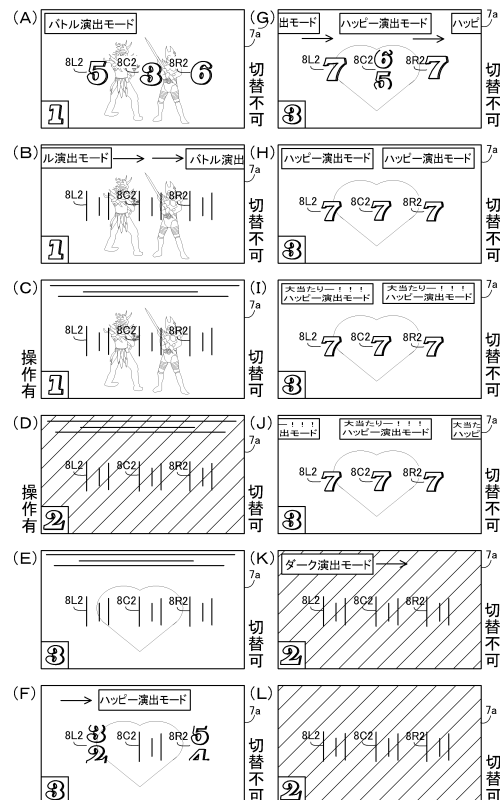
【図 5 5】

演出モード示唆画像当たり報知演出B



【図 5 6】

演出モード示唆画像当たり報知演出C



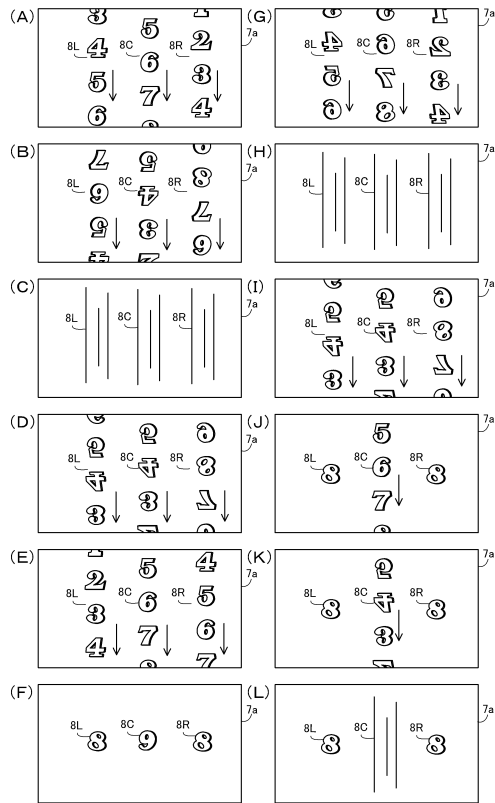
30

40

50

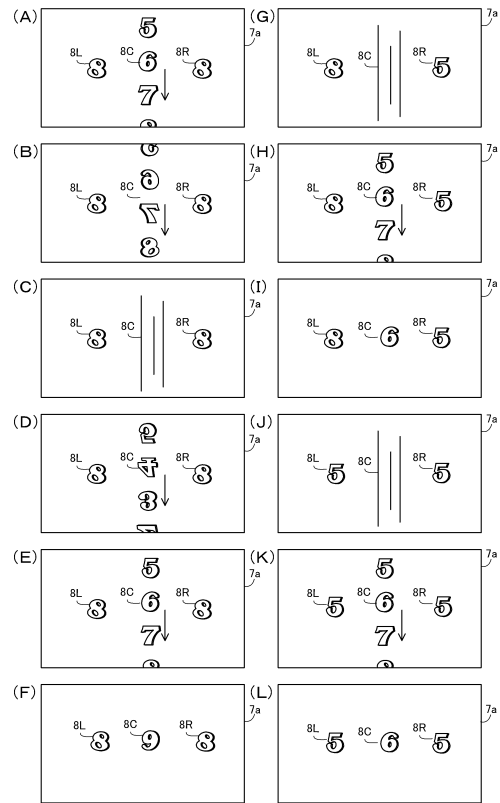
【図 57】

移動図柄態様変化演出A



【図 58】

移動図柄態様変化演出B

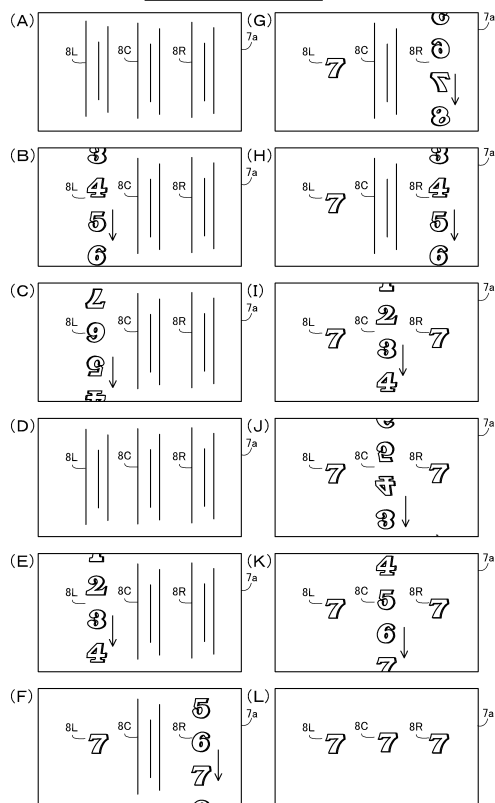


10

20

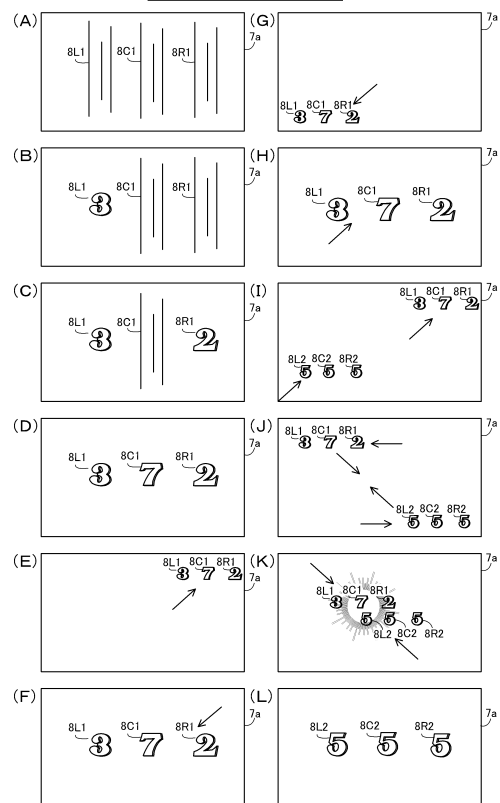
【図 59】

移動図柄態様変化演出C



【図 60】

はずれ態様図柄移動演出A



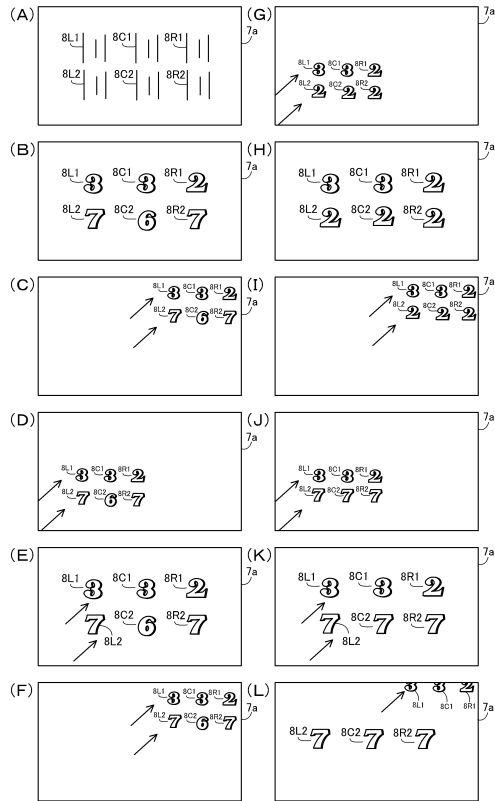
30

40

50

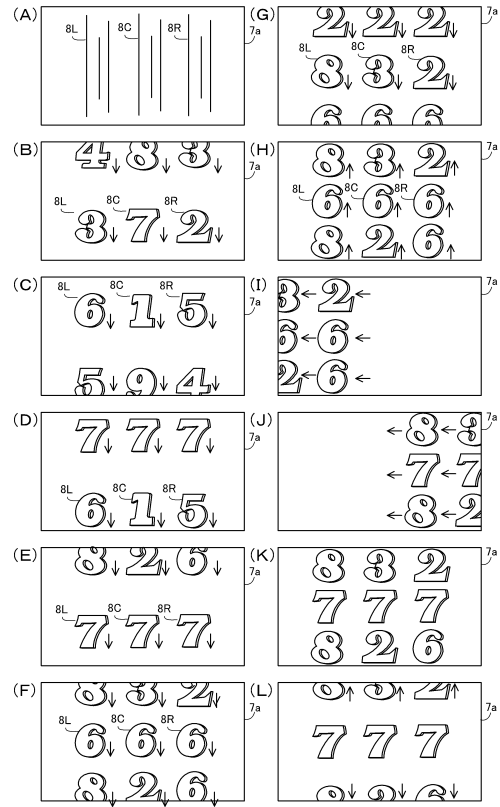
【図 6 1】

はずれ態様図柄移動演出B



【図 6 2】

はずれ態様図柄移動演出C

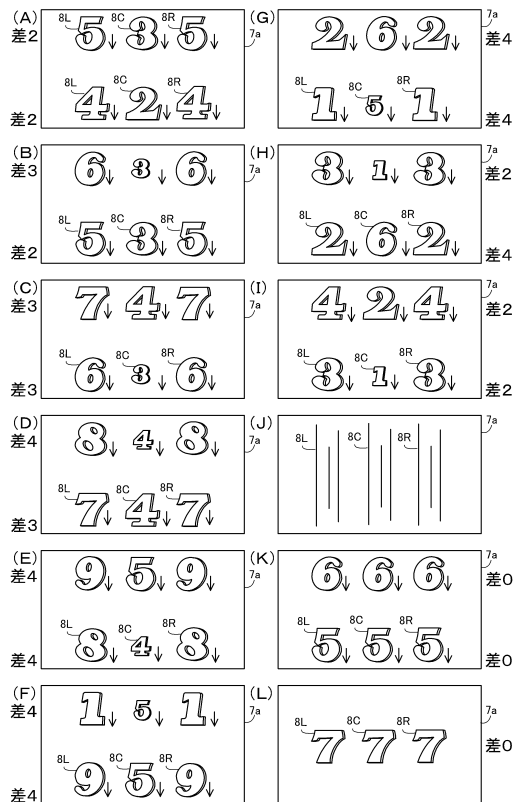


10

20

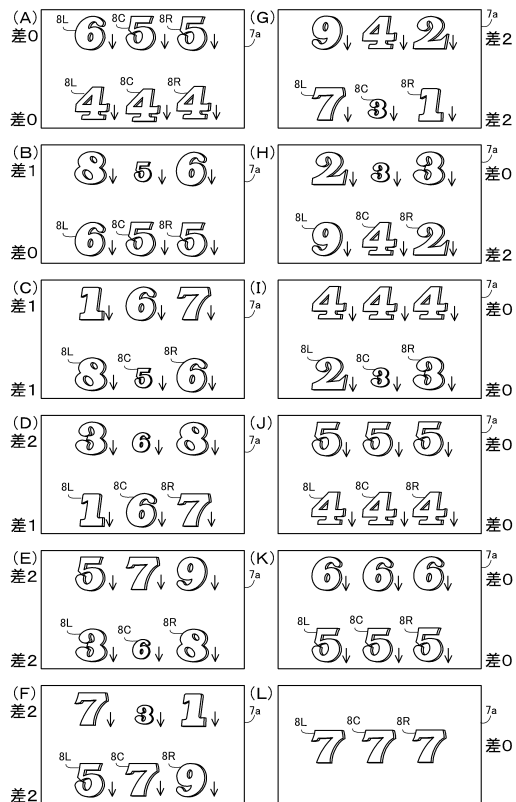
【図 6 3】

図柄数字差変化演出A



【図 6 4】

図柄数字差変化演出B

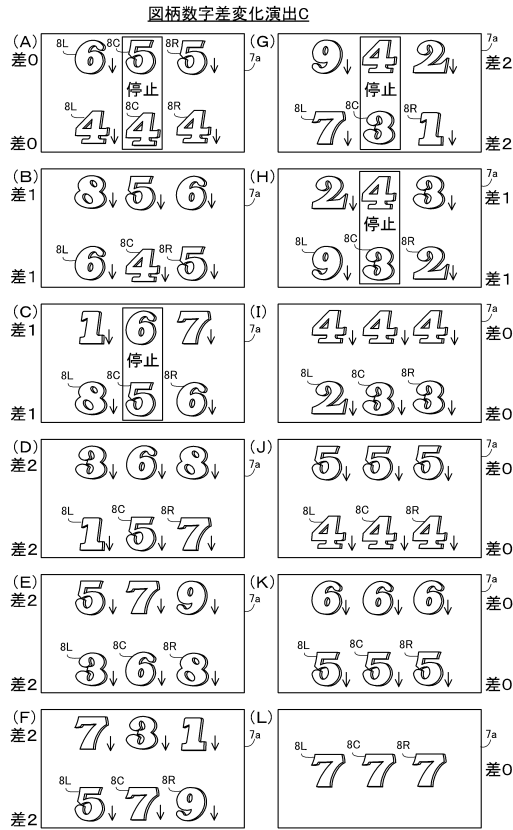


30

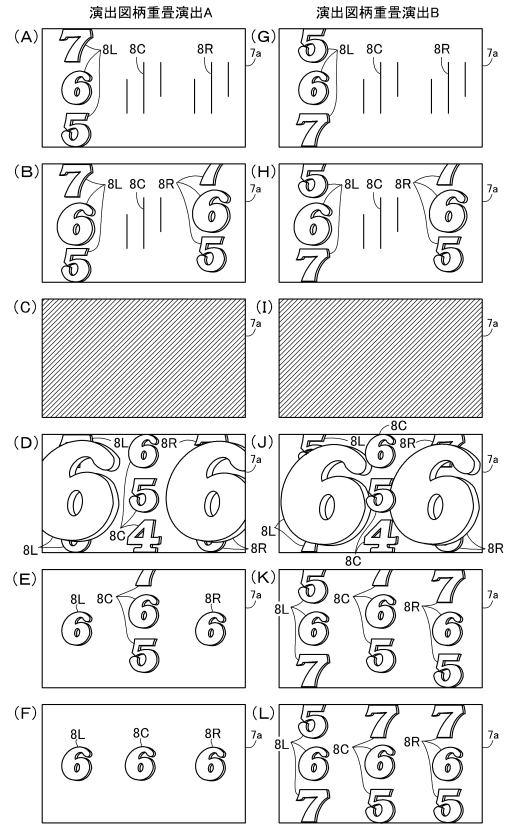
40

50

【図 6 5】



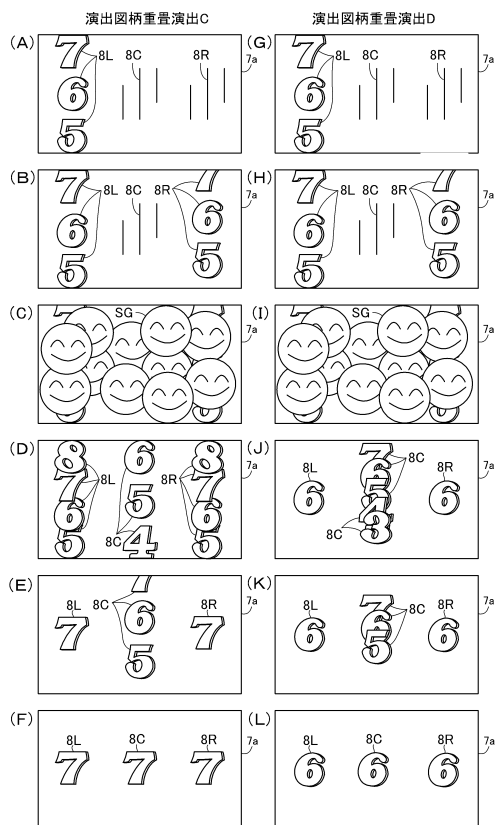
【図 6 6】



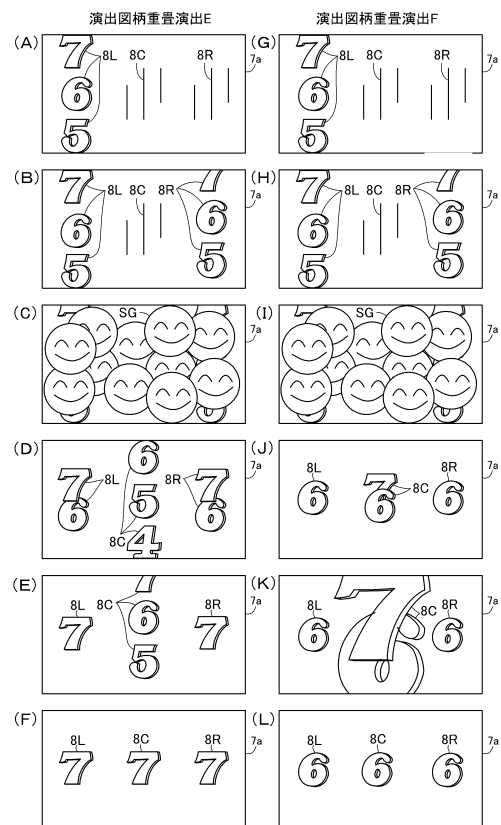
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

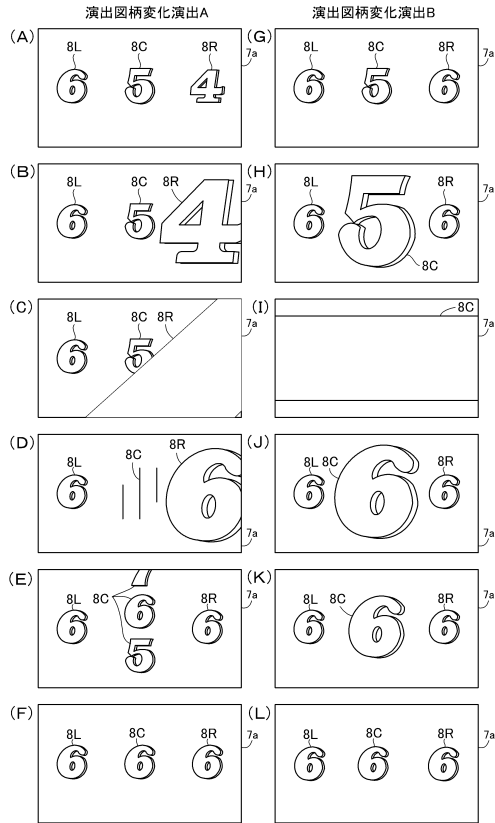


30

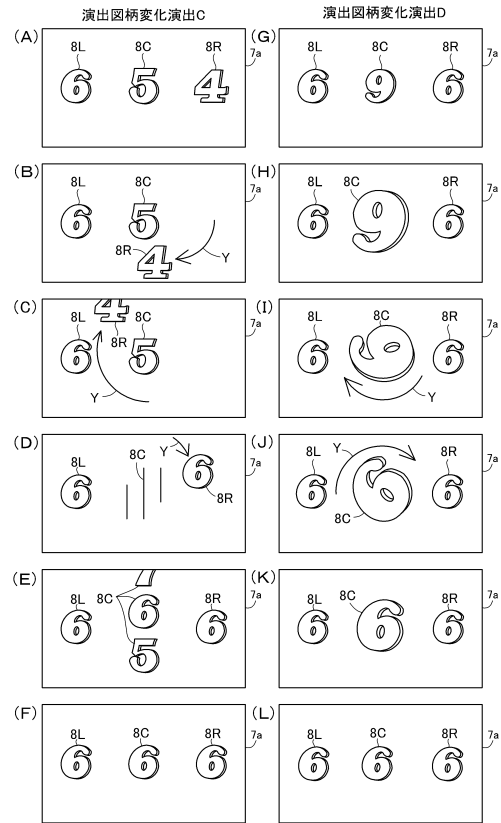
40

50

【図 69】



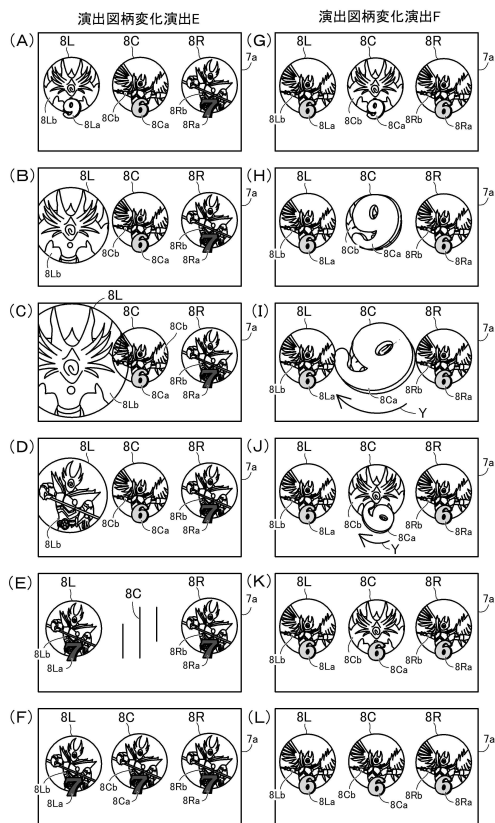
【図 70】



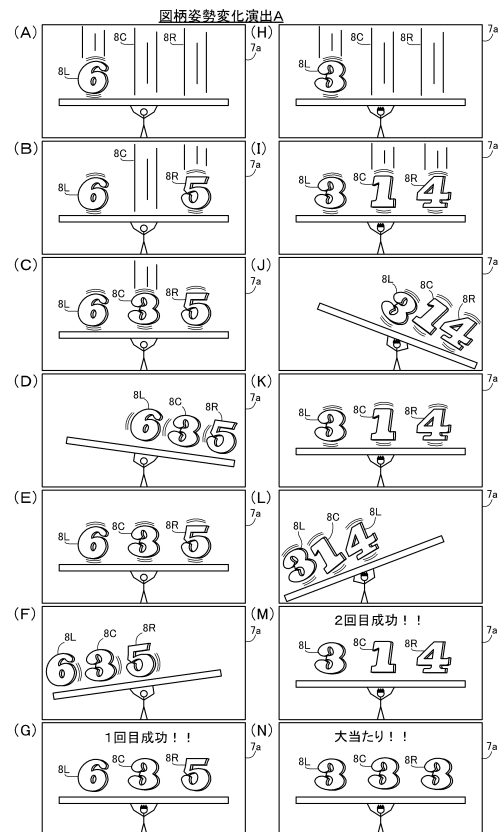
10

20

【図 71】



【図 72】

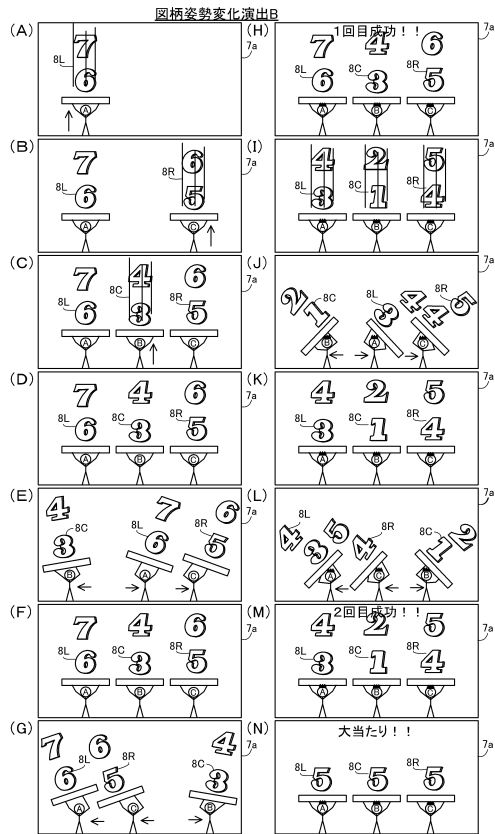


30

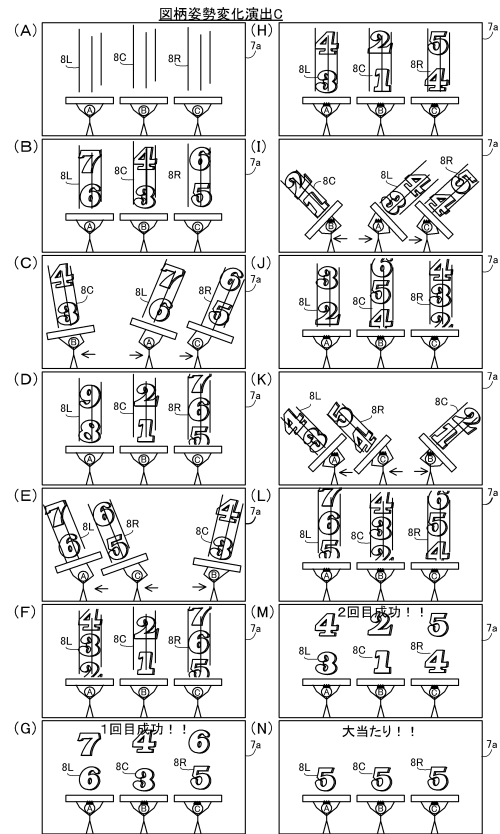
40

50

【図 7 3】



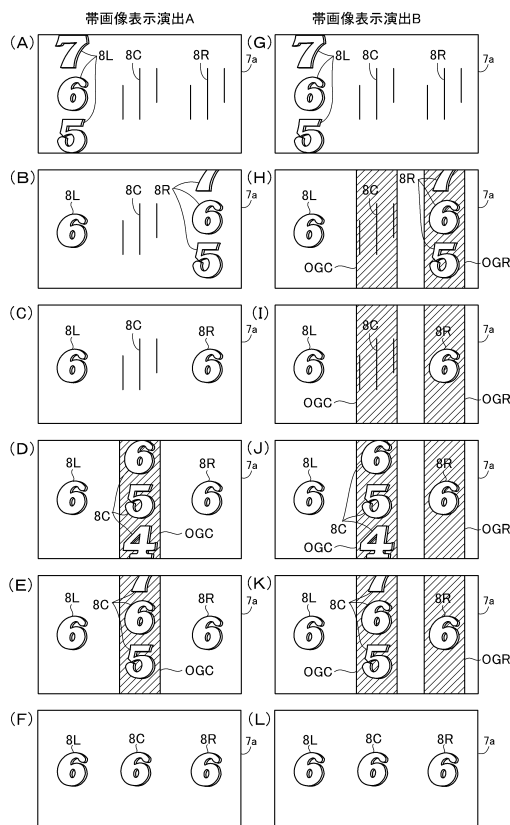
【図 7 4】



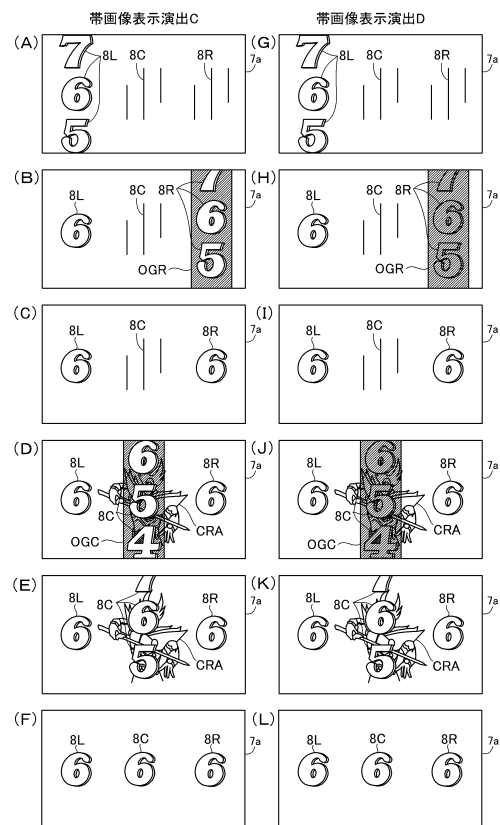
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

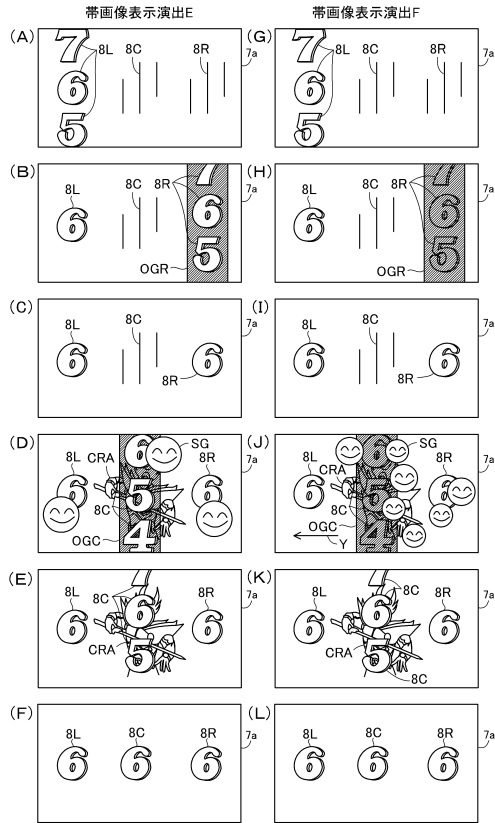


30

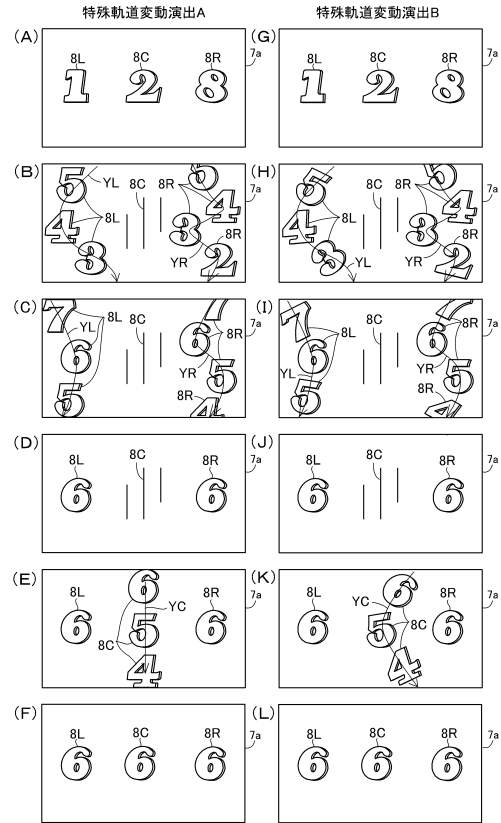
40

50

【図 77】



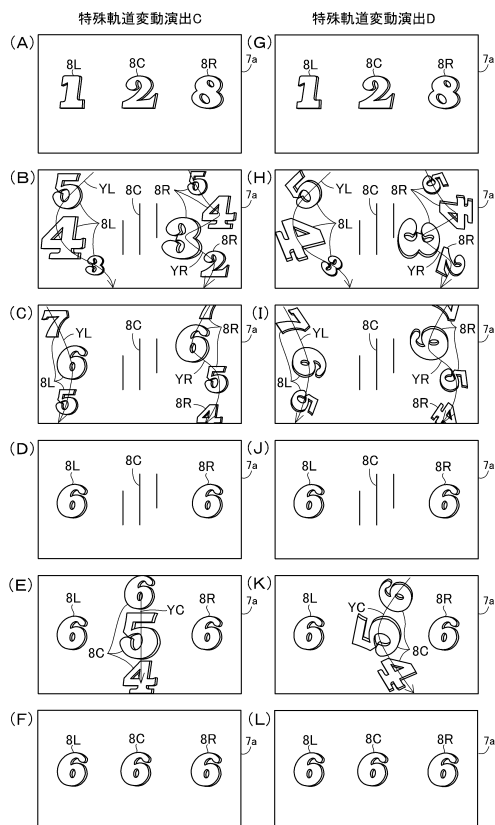
【図 78】



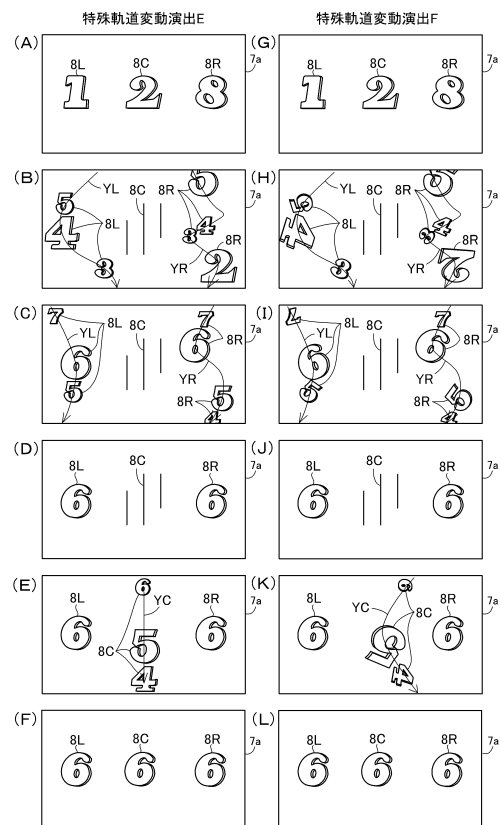
10

20

【図 79】



【図 80】

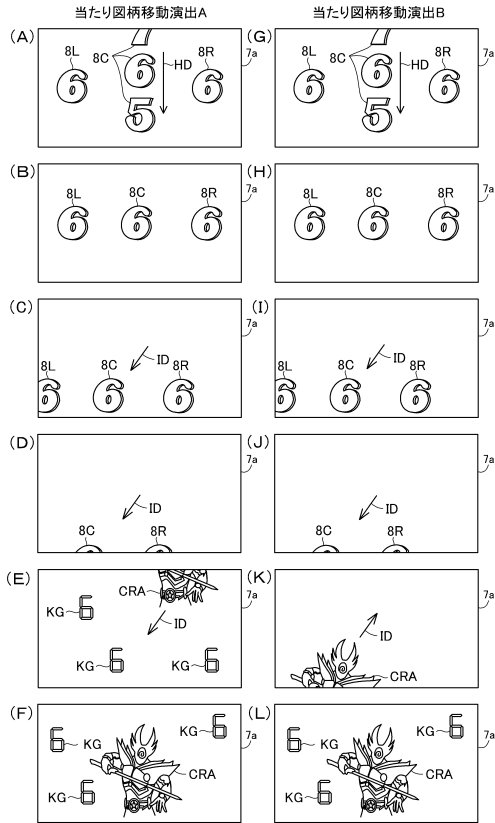


30

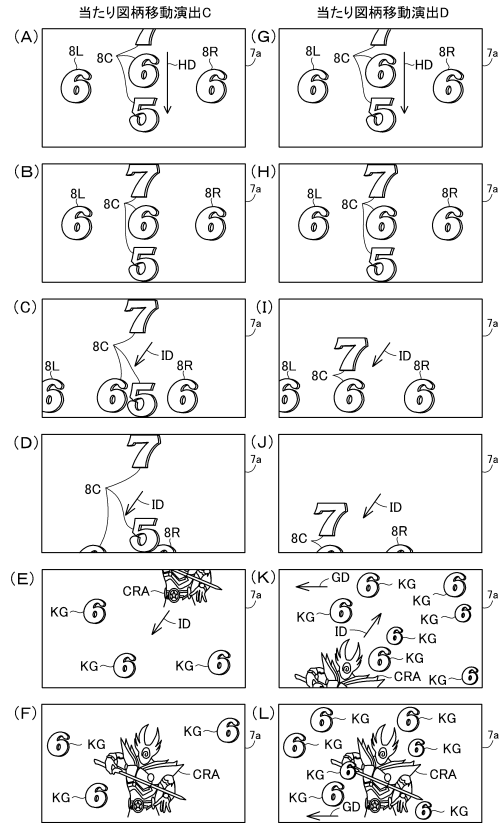
40

50

【図 8 1】



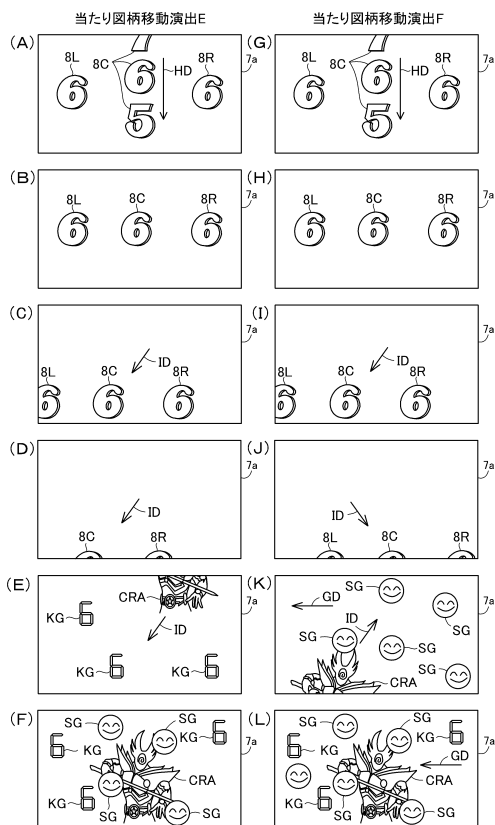
【図 8 2】



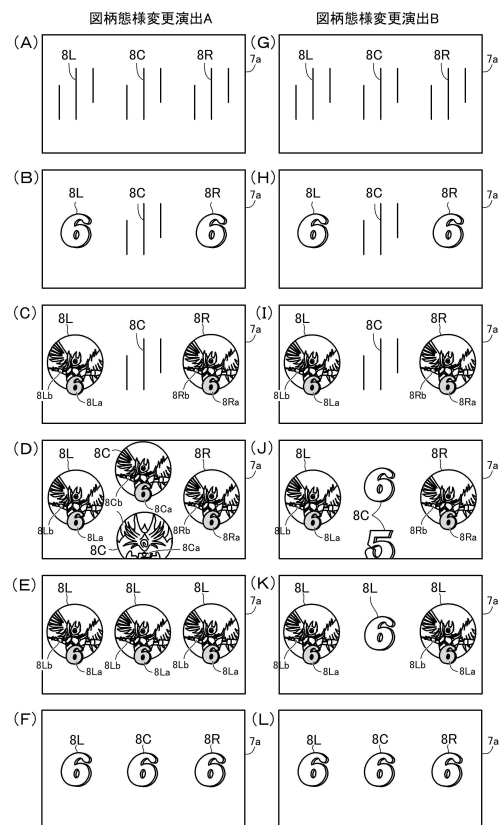
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

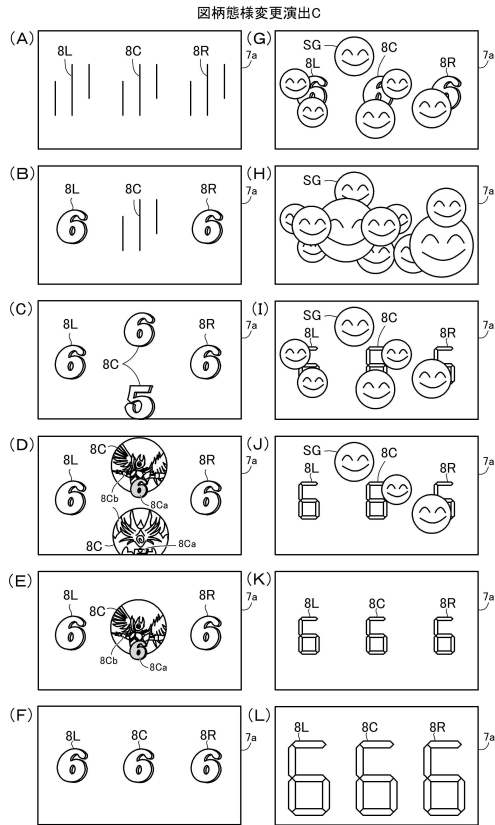


30

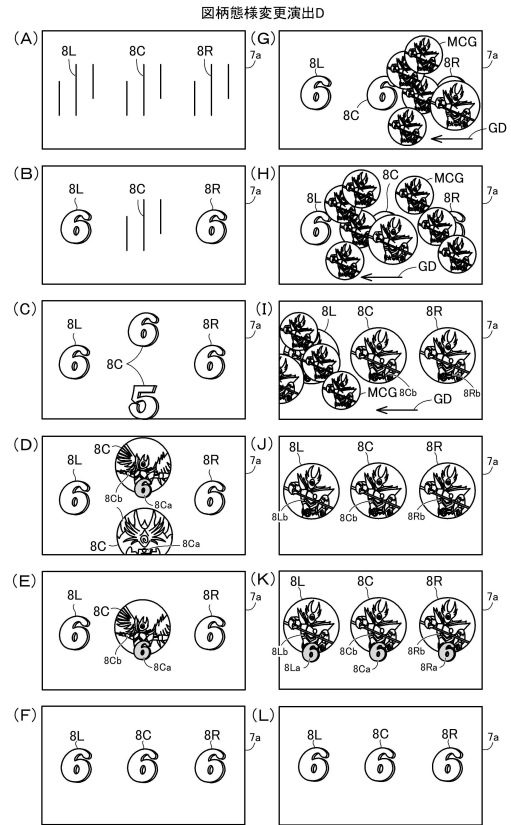
40

50

【図 8 5】



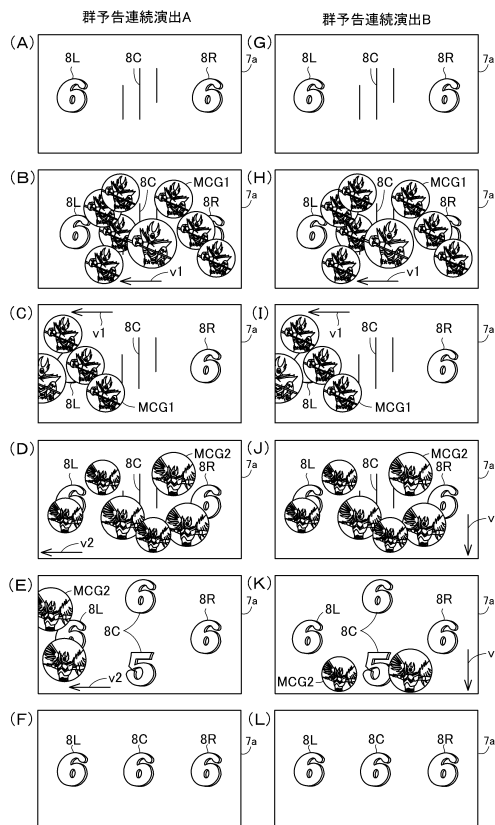
【図 8 6】



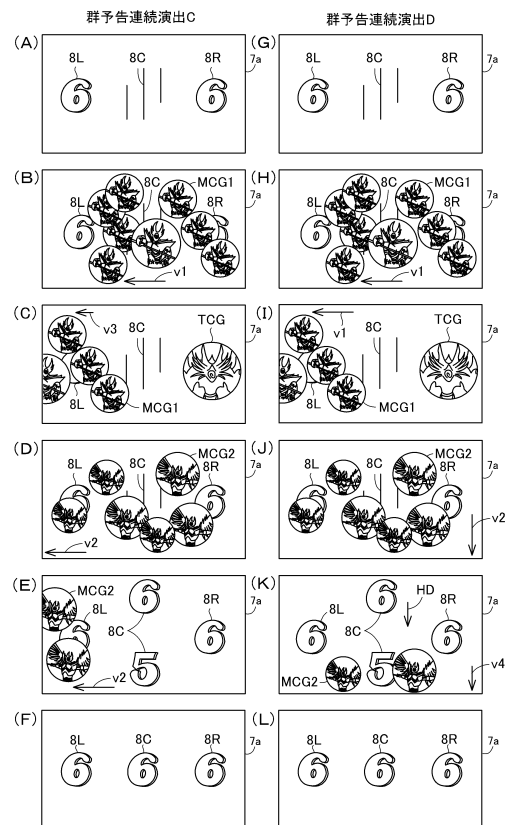
10

20

【図 8 7】



【図 8 8】

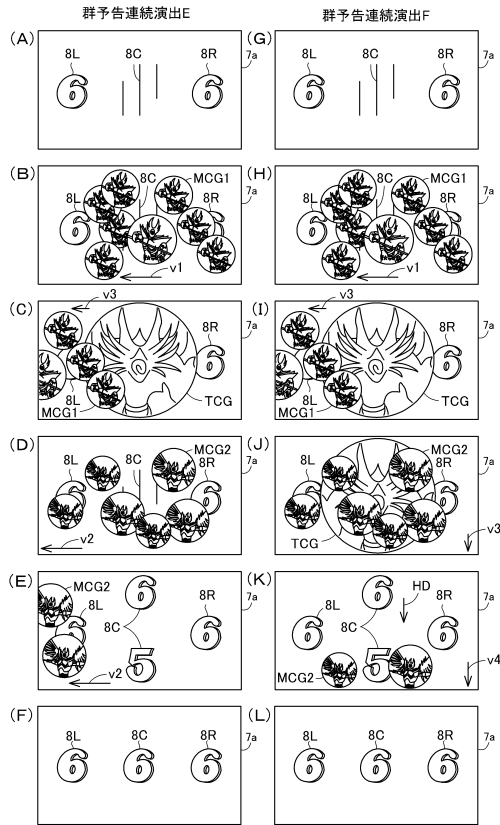


30

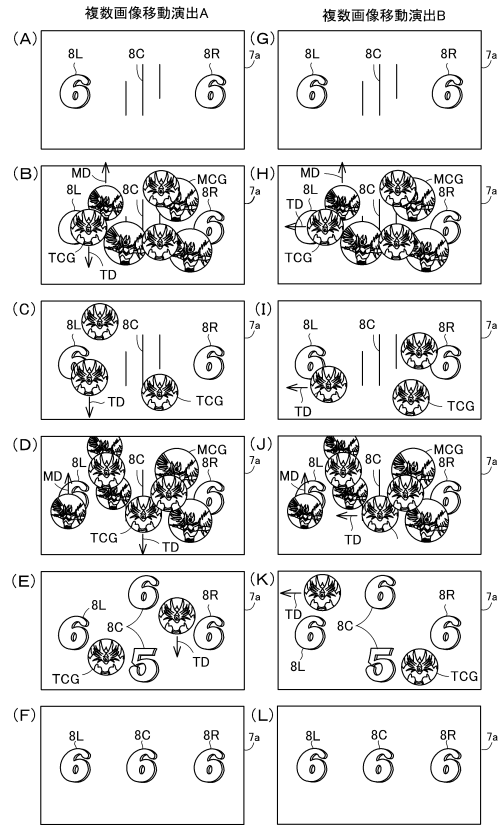
40

50

【図 89】



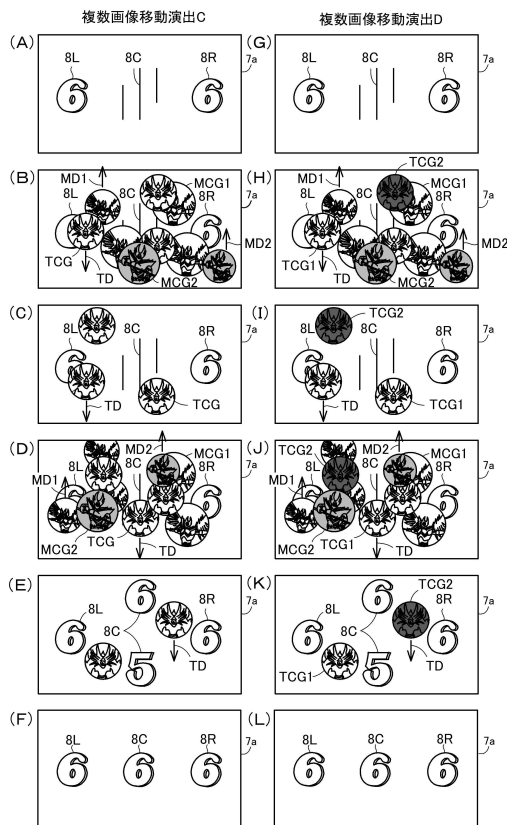
【図 90】



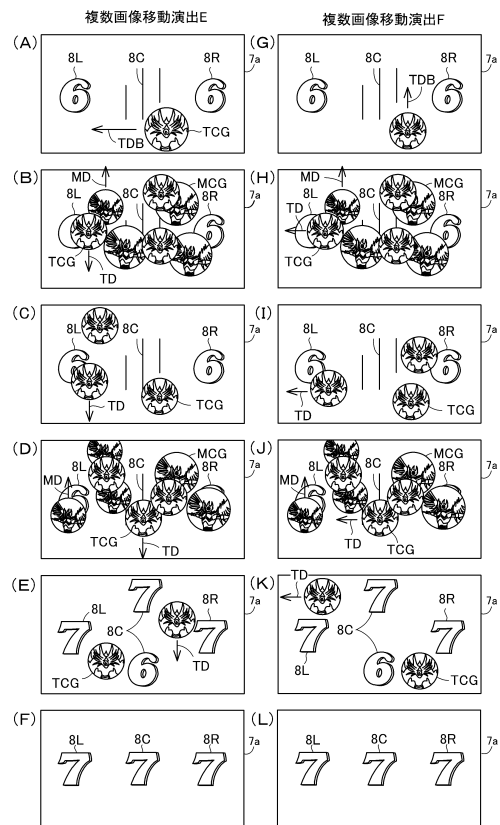
10

20

【図 91】



【図 92】

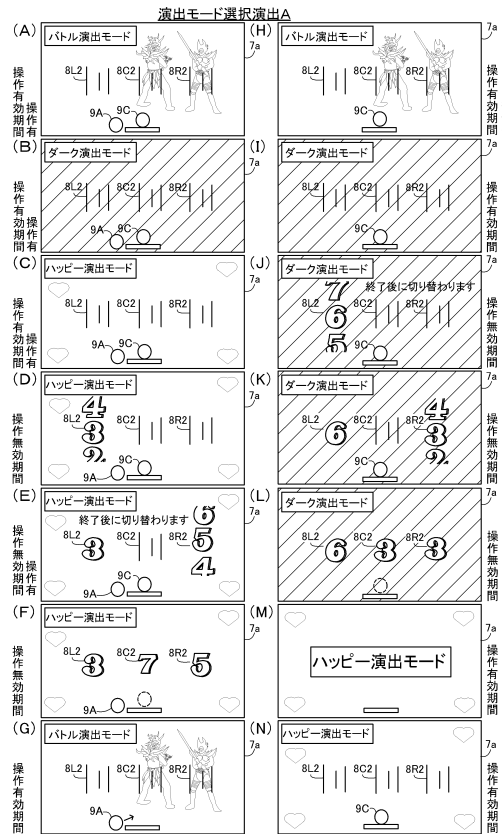


30

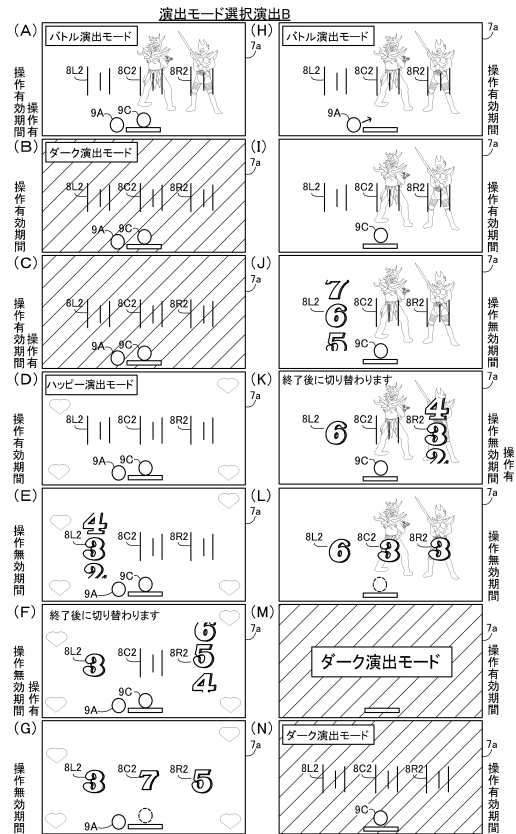
40

50

【図 9 3】



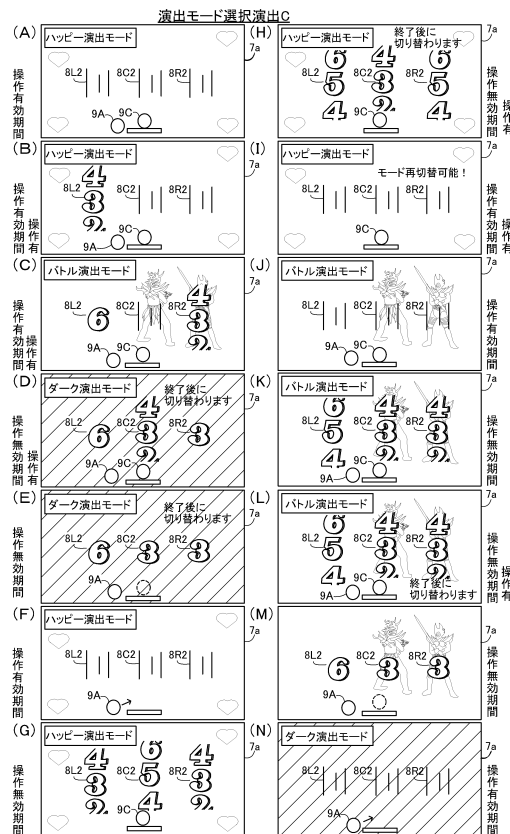
【図 9 4】



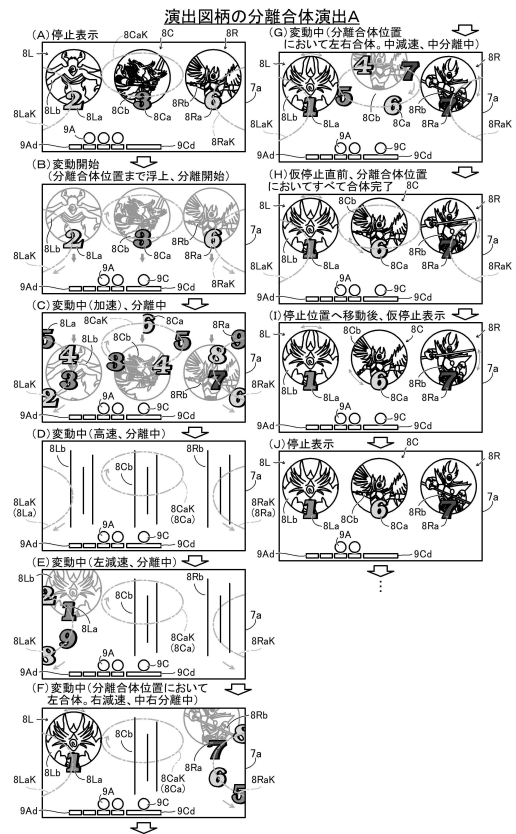
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

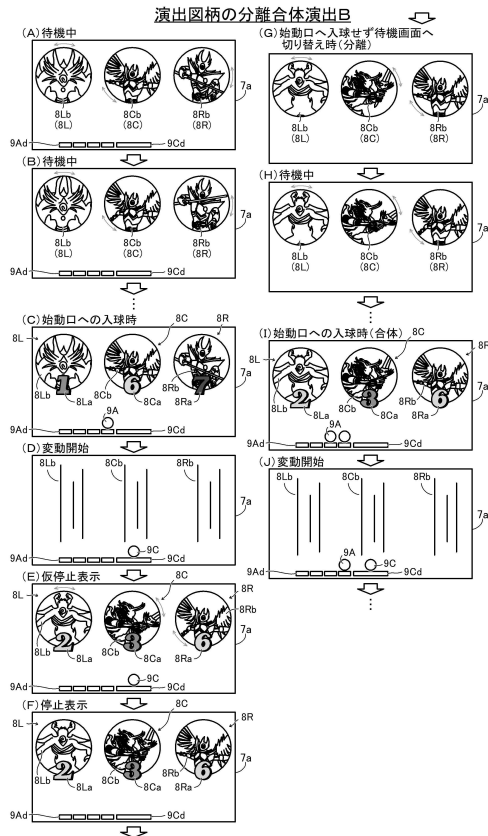


30

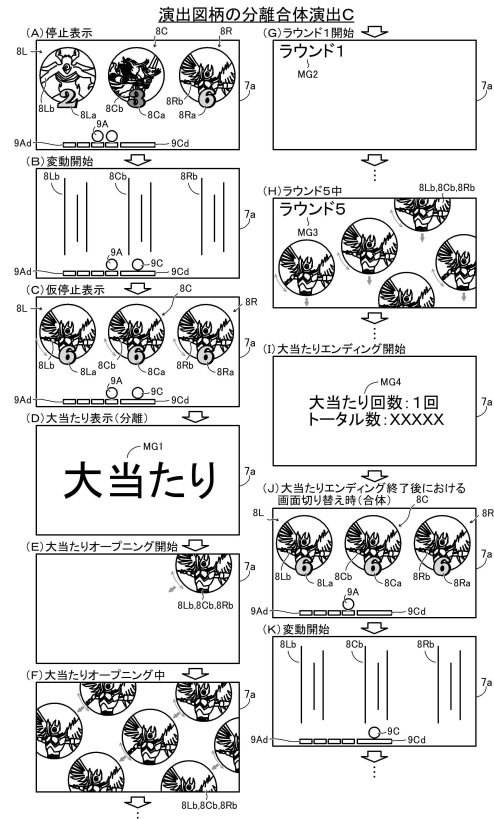
40

50

【図 97】



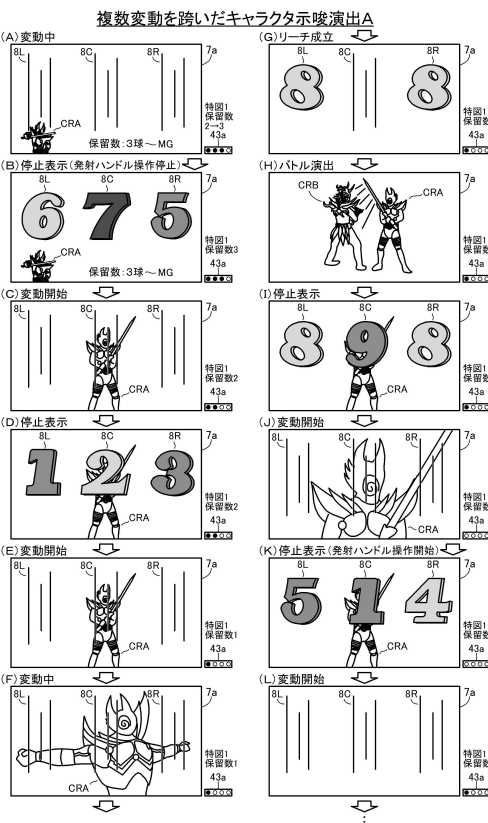
【図 98】



10

20

【図 99】



【図 100】



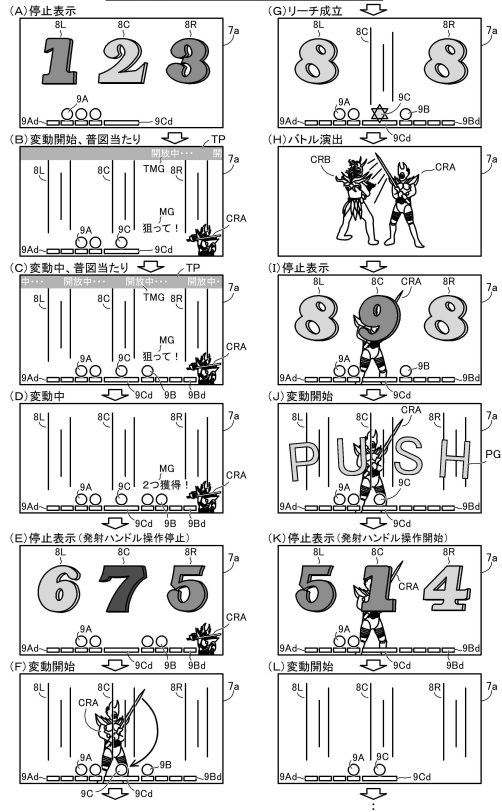
30

40

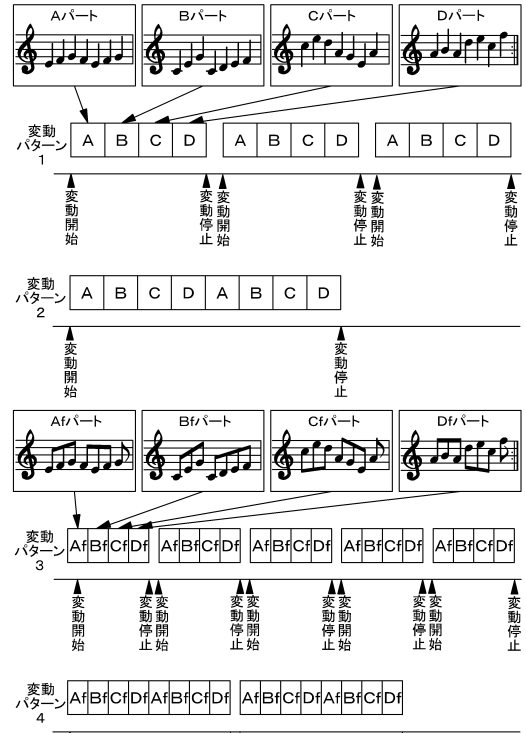
50

【図 101】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出C



【図 102】

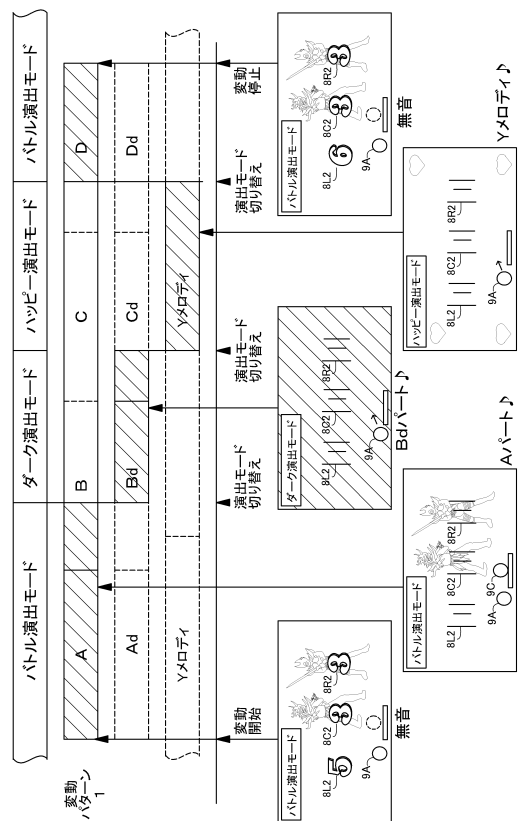


【図 103】

バトル演出モード



【図 104】



フロントページの続き

(72)発明者 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA27 GA04