

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-19857

(P2021-19857A)

(43) 公開日 令和3年2月18日(2021.2.18)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 289 頁)

(21) 出願番号	特願2019-138351 (P2019-138351)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	令和1年7月27日 (2019.7.27)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	100160691
			弁理士 田邊 淳也
		(72) 発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		最終頁に続く	

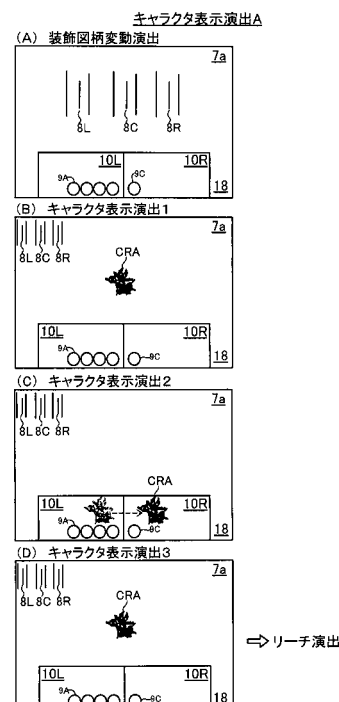
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (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】 第1の表示手段と前記第1の表示手段とは異なる第2の表示手段と第3の表示手段とを備える遊技機であって、前記第1の表示手段と前記第2の表示手段とは、それぞれ複数種類の表示演出を実行可能であり、第1の表示演出は、前記第1の表示手段に所定の画像を表示する演出であり、前記第2の表示演出は、前記第2の表示手段に前記所定の画像を表示する演出であり、前記第1の表示演出と前記第2の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出の後に、前記第2の表示演出がおこなわれる、第3の表示手段に所定の画像とは異なる画像が表示される。

【選択図】 図7 2



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

第 1 の表示手段と前記第 1 の表示手段とは異なる第 2 の表示手段と第 3 の表示手段とを備える遊技機であって、

前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段とは、それぞれ複数種類の表示演出を実行可能であり、

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

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

前記第 1 の表示演出は、前記第 1 の表示手段に所定の画像を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 2 の表示手段に前記所定の画像を表示する演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後に、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 3 の表示手段に前記所定の画像とは異なる画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

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

**【0003】**

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

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2016 - 202930 号公報

【特許文献 2】特開 2016 - 198339 号公報

【特許文献 3】特開 2016 - 182376 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

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

**【0006】**

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

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

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

**【0008】**

[適用例 1]

10

20

30

40

50

第 1 の表示手段と前記第 1 の表示手段とは異なる第 2 の表示手段と第 3 の表示手段とを備える遊技機であって、

前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段とは、それぞれ複数種類の表示演出を実行可能であり、

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

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

前記第 1 の表示演出は、前記第 1 の表示手段に所定の画像を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 2 の表示手段に前記所定の画像を表示する演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後に、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 3 の表示手段に前記所定の画像とは異なる画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 0 0 9 】

##### [ 適用例 2 ]

適用例 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 1 の表示演出では、前記第 1 の表示手段の第 1 の位置に前記所定の画像を表示し、前記第 2 の表示演出では、前記第 2 の表示手段が前記第 1 の表示手段の前記第 1 の位置の手前の位置である第 2 の位置にある状態で、前記第 2 の表示手段において前記第 1 の表示手段の前記第 1 の位置に対応する第 3 の位置に前記所定の画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 0 1 0 】

##### [ 適用例 3 ]

適用例 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において、前記第 2 の表示手段が第 4 の位置にある状態から前記第 2 の位置に移動し、前記第 2 の表示手段が前記第 2 の位置にある状態で、前記第 2 の表示手段において前記第 3 の位置に前記所定の画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 0 1 1 】

##### [ 適用例 4 ]

適用例 3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において、前記第 2 の表示手段が前記第 2 の位置に移動する場合には、前記第 2 の表示手段は所定の軸に対して回転移動する、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 0 1 2 】

##### [ 適用例 5 ]

適用例 3 または適用例 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示手段および前記第 2 の表示手段とは異なる第 3 の表示手段を備え、

前記第 3 の表示手段は、前記第 1 の表示手段および第 2 の表示手段の手前に配置されており、

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

前記第 3 の表示演出は、前記第 2 の表示演出において前記第 2 の表示手段の前記第 3 の位置に前記所定の画像が表示されている場合に、前記第 3 の表示手段において前記第 2 の表示手段に表示された前記所定の画像に対応する部分とは異なる部分に、前記所定の画像とは異なる画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

## 【発明の効果】

## 【0013】

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】

## 【0014】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】表示器類の拡大図である。

【図3】遊技機の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図4】遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図5】メインROMおよびメインRAMを説明するための図である。

10

【図6】サブROMおよびサブRAMを説明するための図である。

【図7】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。

【図8】判定テーブルT1～T4、T10を説明するための図である。

【図9】大当たり種別判定テーブルT5の説明図である。

【図10】非時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図11】時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図12】電チュー開放パターン判定テーブルT7の説明図である。

【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。

20

【図16】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図17】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図18】特図2事前判定処理のフローチャートである。

【図19】特図1事前判定処理のフローチャートである。

【図20】普通動作処理のフローチャートである。

【図21】特別動作処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図23】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図24】変動パターン選択処理の第1のフローチャートである。

【図25】変動パターン選択処理の第2のフローチャートである。

30

【図26】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図27】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図28】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図29】遊技状態リセット処理のフローチャートである。

【図30】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図31】V開閉部材動作処理のフローチャートである。

【図32】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図33】V領域センサ検出処理のフローチャートである。

【図34】保留球数処理のフローチャートである。

【図35】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【図36】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図37】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図38】先読み演出決定処理のフローチャートである。

【図39】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。

【図40】先読み演出パターン決定テーブルT51の説明図である。

【図41】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図42】基幹演出パターン決定テーブルT52の説明図である。

【図43】チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53の説明図である。

【図44】変動演出中処理のフローチャートである。

【図45】表示制御処理のフローチャートである。

50

- 【図 4 6】左サブ表示装置 1 0 L の上方移動を例示した説明図である。
- 【図 4 7】左サブ表示装置 1 0 L の右回転を例示した説明図である。
- 【図 4 8】左サブ表示装置 1 0 L の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 9】右サブ表示装置 1 0 R の上方移動を例示した説明図である。
- 【図 5 0】右サブ表示装置 1 0 R の左回転を例示した説明図である。
- 【図 5 1】右サブ表示装置 1 0 R の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 5 2】左右のサブ表示装置 1 0 の上方移動を例示した説明図である。
- 【図 5 3】第 1 可動役物 1 4 の進出移動を例示した説明図である。
- 【図 5 4】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 5 5】第 1 可動役物 1 4 の回転動作を例示した説明図である。 10
- 【図 5 6】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 5 7】第 2 可動役物 1 5 の回転動作を例示した説明図である。
- 【図 5 8】第 1、2 可動役物の第 1 組合せ演出を例示した説明図である。
- 【図 5 9】第 1、2 可動役物の第 2 組合せ演出を例示した説明図である。
- 【図 6 0】サブ表示装置連動演出 A を例示した説明図である。
- 【図 6 1】サブ表示装置連動演出 B を例示した説明図である。
- 【図 6 2】サブ表示装置連動演出 C を例示した説明図である。
- 【図 6 3】サブ表示装置連動演出 D を例示した説明図である。
- 【図 6 4】装飾図柄変動停止演出 A を例示した説明図である。
- 【図 6 5】装飾図柄変動停止演出 B を例示した説明図である。 20
- 【図 6 6】装飾図柄変動停止演出 C を例示した説明図である。
- 【図 6 7】装飾図柄変動停止演出 D を例示した説明図である。
- 【図 6 8】特殊変動演出 A を例示した説明図である。
- 【図 6 9】特殊変動演出 B を例示した説明図である。
- 【図 7 0】特殊変動演出 C を例示した説明図である。
- 【図 7 1】特殊変動演出 D を例示した説明図である。
- 【図 7 2】キャラクタ表示演出 A を例示した説明図である。
- 【図 7 3】キャラクタ表示演出 B を例示した説明図である。
- 【図 7 4】キャラクタ表示演出 C を例示した説明図である。
- 【図 7 5】キャラクタ表示演出 D を例示した説明図である。 30
- 【図 7 6】選択演出 A を例示した説明図である。
- 【図 7 7】選択演出 B を例示した説明図である。
- 【図 7 8】選択演出 C を例示した説明図である。
- 【図 7 9】選択演出 D を例示した説明図である。
- 【図 8 0】複数画像擬似連演出 A を例示した説明図である。
- 【図 8 1】複数画像擬似連演出 B を例示した説明図である。
- 【図 8 2】複数画像擬似連演出 C を例示した説明図である。
- 【図 8 3】複数画像擬似連演出 D を例示した説明図である。
- 【図 8 4】画像表示演出 A を例示した説明図である。
- 【図 8 5】画像表示演出 B を例示した説明図である。 40
- 【図 8 6】画像表示演出 C を例示した説明図である。
- 【図 8 7】画像表示演出 D を例示した説明図である。
- 【図 8 8】サブ表示演出 A を例示した説明図である。
- 【図 8 9】サブ表示演出 B を例示した説明図である。
- 【図 9 0】サブ表示演出 C を例示した説明図である。
- 【図 9 1】サブ表示演出 D を例示した説明図である。
- 【図 9 2】保留配列方向変化演出 A を例示した説明図である。
- 【図 9 3】保留配列方向変化演出 B を例示した説明図である。
- 【図 9 4】保留配列方向変化演出 C を例示した説明図である。
- 【図 9 5】保留配列方向変化演出 D を例示した説明図である。 50

- 【図 9 6】保留表示演出 A を例示した説明図である。
- 【図 9 7】保留表示演出 B を例示した説明図である。
- 【図 9 8】保留表示演出 C を例示した説明図である。
- 【図 9 9】保留表示演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 0 0】保留移動演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 0 1】保留移動演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 0 2】保留移動演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 0 3】保留移動演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 0 4】当該情報表示演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 0 5】当該情報表示演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 0 6】当該情報表示演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 0 7】当該情報表示演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 0 8】保留アイコン連動演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 0 9】保留アイコン連動演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 1 0】保留アイコン連動演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 1 1】保留アイコン連動演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 1 2】保留変化示唆演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 1 3】保留変化示唆演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 1 4】保留変化示唆演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 1 5】保留変化示唆演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 1 6】装飾図柄表示態様演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 1 7】装飾図柄表示態様演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 1 8】装飾図柄表示態様演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 1 9】装飾図柄表示態様演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 2 0】装飾図柄変動演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 2 1】装飾図柄変動演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 2 2】装飾図柄変動演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 2 3】装飾図柄変動演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 2 4】擬似連演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 2 5】擬似連演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 2 6】擬似連演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 2 7】擬似連演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 2 8】装飾図柄対向演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 2 9】装飾図柄対向演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 3 0】装飾図柄対向演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 3 1】装飾図柄対向演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 3 2】装飾図柄先読み表示演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 3 3】装飾図柄先読み表示演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 3 4】装飾図柄先読み表示演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 3 5】装飾図柄先読み表示演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 3 6】装飾図柄先読み演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 3 7】装飾図柄先読み演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 3 8】装飾図柄先読み演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 3 9】装飾図柄先読み演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 4 0】操作画像傾斜表示演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 4 1】操作画像傾斜表示演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 4 2】操作画像傾斜表示演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 4 3】操作画像傾斜表示演出 D を例示した説明図である。
- 【図 1 4 4】装飾図柄ボタン停止演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 4 5】装飾図柄ボタン停止演出 B を例示した説明図である。

【図 1 4 6】装飾図柄ボタン停止演出 C を例示した説明図である。  
 【図 1 4 7】装飾図柄ボタン停止演出 D を例示した説明図である。  
 【図 1 4 8】アイコン表示演出 A を例示した説明図である。  
 【図 1 4 9】アイコン表示演出 B を例示した説明図である。  
 【図 1 5 0】アイコン表示演出 C を例示した説明図である。  
 【図 1 5 1】アイコン表示演出 D を例示した説明図である。  
 【図 1 5 2】演出実行確定演出 A を例示した説明図である。  
 【図 1 5 3】演出実行確定演出 B を例示した説明図である。  
 【図 1 5 4】演出実行確定演出 C を例示した説明図である。  
 【図 1 5 5】演出実行確定演出 D を例示した説明図である。  
 【図 1 5 6】リーチ発展選択演出 A を例示した説明図である。  
 【図 1 5 7】リーチ発展選択演出 B を例示した説明図である。  
 【図 1 5 8】リーチ発展選択演出 C を例示した説明図である。  
 【図 1 5 9】リーチ発展選択演出 D を例示した説明図である。  
 【図 1 6 0】二方向群演出 A を例示した説明図である。  
 【図 1 6 1】二方向群演出 B を例示した説明図である。  
 【図 1 6 2】二方向群演出 C を例示した説明図である。  
 【図 1 6 3】二方向群演出 D を例示した説明図である。  
 【図 1 6 4】獲得出玉表示演出 A を例示した説明図である。  
 【図 1 6 5】獲得出玉表示演出 B を例示した説明図である。  
 【図 1 6 6】獲得出玉表示演出 C を例示した説明図である。  
 【図 1 6 7】獲得出玉表示演出 D を例示した説明図である。  
 【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

< 第 1 実施形態 >

#### 1. 遊技機の構造

図 1 は、本発明の一実施形態としての遊技機 1 の正面図である。以下では、遊技機 1 の左右方向を、遊技機 1 に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機 1 の前方向は、遊技機 1 から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機 1 の後方向は、遊技者から遊技機 1 に向かう方向として説明する。

【 0 0 1 6 】

遊技機 1 は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技盤 2 とを備え、遊技機枠 5 0 の内側に遊技盤 2 が取り付けられている。遊技機枠 5 0 は、前枠（前枠部）5 3 のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）5 3 は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル 6 0 と、打球供給皿（上皿）6 1 と、余剰球受皿（下皿）6 2 と、演出ボタン 6 3 と、枠ランプ 6 6 と、スピーカ 6 7 と、セレクトボタン 6 8 と、を備えている。前枠 5 3 の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。

【 0 0 1 7 】

ハンドル 6 0 は、前枠 5 3 の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）6 1 は、前枠 5 3 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）6 2 は、打球供給皿（上皿）6 1 の下方に配置され、打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン 6 3 は、打球供給皿（上皿）6 1 の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。枠ランプ 6 6 は、前枠 5 3 の上方に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ 6 7 は、前枠 5 3 の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 8 】

遊技盤 2 は、遊技領域 3 と、レール部材 4 と、盤ランプ 5 と、メイン表示装置 7 と、サブ表示装置 10 と、イルミネーションパネル（導光板）18 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。

## 【 0 0 1 9 】

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 66 R、および、左枠ランプ 66 L と接続され、形態や発光が連続するように構成されている。

## 【 0 0 2 0 】

メイン表示装置 7 は、遊技領域 3 の中央付近に設けられ、表示画面 7 a を備える画像表示装置である。メイン表示装置 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。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a は、演出図柄（装飾図柄）8 L、8 C、8 R が可変表示（変動表示ともいう）される演出図柄表示領域を有している。

## 【 0 0 2 1 】

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

## 【 0 0 2 2 】

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 41 a や第 2 特別図柄表示器 41 b のほか、メイン表示装置 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 8 L、8 C、8 R を表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」「変動表示」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を 1 回の変動演出（1 サイクルの変動演出）としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

## 【 0 0 2 3 】

メイン表示装置 7 は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面 7 a に表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像など



の演出画像も表示されてもよい。また、メイン表示装置 7 は、演出図柄に加え、特別図柄が変動中であることを示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆したりすることが可能な識別表示（第四図柄、図示省略）を、表示画面 7 a に表示してもよい。なお、識別表示（第四図柄）は、遊技領域 3 に設けられた LED などの発光器によって表示させてもよい。

#### 【0024】

サブ表示装置 10 は、左サブ表示装置 10 L と、右サブ表示装置 10 R とを含んでおり、それぞれ、メイン表示装置 7 の前方に配置される画像表示装置である。左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R は、それぞれ、表示画面を備えた可動式のギミックであり、図示しない機構部によって、表示画面の位置や向きを変更可能に構成されている。左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R は、メイン表示装置 7 と同様に、液晶表示装置であってよいし、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よい。左サブ表示装置 10 L は、メイン表示装置 7 の左下に配置され、保留画像 9 A が表示される第 1 保留画像表示領域を有している。第 1 保留画像表示領域では、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて保留画像 9 A が表示される。右サブ表示装置 10 R は、メイン表示装置 7 の右下に配置され、保留画像 9 B が表示される第 2 保留画像表示領域と、保留消化画像 9 C が表示される保留消化画像表示領域と、を有している。第 2 保留画像表示領域では、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて保留画像 9 B が表示される。保留画像 9 A、9 B は、保留を表す画像であり、保留アイコン 9 A、9 B とも呼ぶ。保留消化画像 9 C は、当該保留を表す画像であり、当該保留画像 9 C、または、当該保留アイコン 9 C とも呼ぶ。第 1 保留アイコンと第 2 保留アイコンとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。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 43 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 43 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 またはサブ表示装置 10 の表示画面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。

#### 【0025】

メイン表示装置 7 の左側と右側には、可動式のいわゆるギミックである第 1 盤可動体 14（第 1 可動役物 14 とも呼ぶ）が設けられている。第 1 可動役物 14 は、左右のそれぞれに配置された 2 つの半円形状の部材が左右方向に移動可能に構成されている。第 1 可動役物 14 は、通常時はメイン表示装置 7 の左側と右側の退避位置（図 1）で静止しており、退避位置から表示画面 7 a の中央に向かって互いに近接するように移動（進出）して表示画面 7 a の前方の進出位置で静止することができる（図 53 ~ 55）。第 1 可動役物 14 は、進出位置で停止したときメイン表示装置 7 の一部を覆う。

#### 【0026】

メイン表示装置 7 の上方側には、可動式のいわゆるギミックである第 2 盤可動体 15（第 2 可動役物 15 とも呼ぶ）が設けられている。第 2 可動役物 15 は、「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 15 は、通常時はメイン表示装置 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（図 56 ~ 59）。第 2 可動役物 15 は、進出位置で停止したときメイン表示装置 7 の一部を覆う。

#### 【0027】

サブ表示装置 10 の下部には、ステージ部 11 が形成されている。ステージ部 11 は、ステージ部 11 の上面を転動する遊技球を後述の第 1 始動口 20 へと誘導可能な形状を有している。サブ表示装置 10 の左側には、ワープ部 12 が設けられている。ワープ部 12 は、遊技球が流入する入口部と遊技球が流出する出口部とを備え、入口部から流入した遊技球を出口部からステージ部 11 に流出させる。

## 【 0 0 2 8 】

イルミネーションパネル（導光板）１８は、前枠５３の中央の開口部に取り付けられた透明の平板部材であり、イルミネーションパネル１８を介して、遊技盤２の遊技領域３が視認可能になっている。すなわち、イルミネーションパネル１８は、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０の前方に配置されており、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０に表示される画像は、イルミネーションパネル１８を介して視認可能になっている。イルミネーションパネル１８は、端面からＬＥＤの光の照射によって、主面に所定の画像を表示可能に構成されている。イルミネーションパネル１８は、ＬＥＤの光の照射方向や色の違いによって、すく数種類の画像を複数種類の色で表示可能に構成されている。

## 【 0 0 2 9 】

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

## 【 0 0 3 0 】

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

## 【 0 0 3 1 】

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

## 【 0 0 3 2 】

ここで、「特別図柄の大当たり抽選」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、特別図柄判定用の大当たり乱数を取得し、この取得した大当たり乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第１特別図柄表示器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。メイン表示装置７では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当たりの抽選結果が遊技者に報知される。

## 【 0 0 3 3 】

また、「特別図柄の小当たり抽選」とは、第２始動口２１に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の小当たり乱数を取得し、この取得した小当たり乱数を予め定められた「小当たり」に対応する値と比較することにより、小当たりか否かを判定する処理をいう。この「小当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第２特別図柄表示器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。メイン表示装置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

10

20

30

40

50

示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に小当たりの抽選結果が遊技者に報知される。

【 0 0 3 4 】

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

10

【 0 0 3 5 】

第 1 大入賞装置（第 1 アタッカー、第 1 特別可変入賞装置）3 1 は、遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の右上方に配置され、第 1 大入賞口（第 1 特別入賞口）3 0 と、V 領域 3 9 と、非 V 領域 7 0 と、V 開閉部材 7 1 とを備えている。第 1 大入賞口 3 0 は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第 1 特別入賞口開閉部材）3 2 を備えている。開閉部材 3 2 は、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3（図 3）によって駆動される。第 1 大入賞口 3 0 は、開閉部材 3 2 が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【 0 0 3 6 】

第 1 大入賞装置 3 1 は内部に、V 領域（特定領域）3 9 と、V 領域センサ 3 9 a（図 3）と、非 V 領域（非特定領域）7 0 と、非 V 領域センサ 7 0 a（図 3）と、第 1 大入賞口センサ 3 0 a（図 3）と、V 開閉部材 7 1 と、V 開閉部材ソレノイド 7 3（図 3）と、を備えている。V 領域（特定領域）3 9 および非 V 領域（非特定領域）7 0 は、第 1 大入賞装置 3 1 の内部において、第 1 大入賞口 3 0 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 3 0 a は、V 領域 3 9 および非 V 領域 7 0 の上流に配置され、第 1 大入賞口 3 0 への遊技球の入賞を検知する。V 領域センサ 3 9 a は、V 領域 3 9 に配置され、V 領域 3 9 への遊技球の通過を検知する。非 V 領域センサ 7 0 a は、非 V 領域 7 0 に配置され、非 V 領域 7 0 への遊技球の通過を検知する。V 開閉部材 7 1 は、第 1 大入賞口 3 0 を通過した遊技球を V 領域 3 9 または非 V 領域 7 0 のいずれかに振り分ける。V 開閉部材ソレノイド 7 3 は、V 開閉部材 7 1 を駆動する。V 開閉部材 7 1 は、回転移動（遊技盤 2 に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、V 開閉部材ソレノイド 7 3 の通電時には、原点位置から反時計回りに回転して遊技球を V 領域 3 9 に振り分ける第 1 の状態（回動状態）となり、V 開閉部材ソレノイド 7 3 の非通電時には、原点に位置して遊技球を非 V 領域 7 0 に振り分ける第 2 の状態（停止状態）となる。なお、V 開閉部材 7 1 は、回転移動に限らず、第 1 大入賞口 3 0 を通過した遊技球を V 領域 3 9 または非 V 領域 7 0 のいずれかに振り分ける機能を有しておればよく、例えば、遊技盤 2 に対して左右方向に移動するように構成してもよい。すなわち、V 開閉部材ソレノイド 7 3 の通電時には、遊技球を V 領域 3 9 に振り分ける退避状態（第 1 の状態）となり、V 開閉部材ソレノイド 7 3 の非通電時には、遊技球を非 V 領域 7 0 に振り分ける進出状態（第 2 の状態）となるように構成してもよい。なお、遊技機 1 では、V 領域 3 9 への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり、V 領域 3 9 は、確変作動口となっている。一方、非 V 領域 7 0 は、確変作動口となっていない。本実施形態の第 1 大入賞装置 3 1 は、さらに、第 1 大入賞装置 3 1 から排出される遊技球数を計数する第 1 大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。第 1 大入賞装置排出センサは、V 領域 3 9 と非 V 領域 7 0 が下流で合流した地点に設けられており、V 領域センサ 3 9 a または非 V 領域センサ 7 0 a を通過した遊技球数を計数する。

20

30

40

【 0 0 3 7 】

第 2 大入賞装置（第 2 アタッカー、小当りアタッカー、第 2 特別可変入賞装置）3 6 は、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の右上方に配置され、第 2 大入賞口（第 2 特別入賞口）3 5 を備えている。第 2 大入賞口 3 5 は、スイング式の開閉動作により遊技球の受

50

け入れを阻害または許容する開閉部材（第２特別入賞口開閉部材、可動部材）３７を備えている。開閉部材３７は、第２大入賞口ソレノイド３８（図３）によって駆動される。第２大入賞口３５は、開閉部材３７が開状態のとき遊技球が入球可能となる。この第２大入賞装置は、第２始動口２１に遊技球が入賞して小当たり抽選で当選した場合に作動する、小当たりアタッカーとなっている。

#### 【００３８】

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

#### 【００３９】

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

#### 【００４０】

遊技領域３には、左右方向の中央より左側の左遊技領域３Ａと、右側の右遊技領域３Ｂとがある。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。

#### 【００４１】

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

#### 【００４２】

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

#### 【００４３】

特別図柄表示器４１は、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによって第２始動口２１への入賞に基づく抽選（小当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図

柄である。停止図柄が予め定めた小当たり停止態様の特別図柄（小当たり図柄）である場合には、所定の開放パターンにて第２大入賞口３５を開放させる特別遊技（小当たり遊技）がおこなわれる。なお、小当たり遊技における第２大入賞口３５の開放パターンについては後述する。

#### 【００４４】

特別図柄表示器４１は、横並びに配された８個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「  
」（点灯、消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。小当たりに当選した場合には、「  
」（点灯、消灯）というように左から１，２番目にあるＬＥＤが点灯した小当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「  
」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。

#### 【００４５】

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

#### 【００４６】

普通図柄の可変表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによってゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンに第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

#### 【００４７】

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。

#### 【 0 0 4 8 】

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。

#### 【 0 0 4 9 】

### 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。

#### 【 0 0 5 0 】

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。

#### 【 0 0 5 1 】

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。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。

10

20

#### 【0052】

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。

#### 【0053】

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。

30

40

#### 【0054】

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。

50

## 【 0 0 5 5 】

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

10

## 【 0 0 5 6 】

画像制御基板 100 は、画像制御用マイコン 101 と、入力回路 105 a と、出力回路 105 b 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メイン表示装置 7 やサブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10 L、右サブ表示装置 10 R ) 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、メイン表示装置 7 やサブ表示装置 10 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 にメイン表示装置 7 やサブ表示装置 10 の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン 101 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM 103 から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて表示制御をおこなう。

20

## 【 0 0 5 7 】

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

30

## 【 0 0 5 8 】

ランプ制御基板 107 には、サブ表示装置 10 と、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、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 を介して枠ランプ 66 や盤ランプ 5 等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン 91 は、枠ランプ 66 や盤ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ ( 点灯 / 消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう ) を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 66 や盤ランプ 5 などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 90 のサブ ROM 93 に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、サブ表示装置 10、第 1 可動役物 14、および、第 2 可動役物 15 を動作させる。演出制御用マイコン 91 は、サブ表示装置 10、第 1 可動役物 14、および、第 2

40

50



可動役物 15 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、サブ表示装置 10、第 1 可動役物 14、および、第 2 可動役物 15 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ ROM 93 に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 107 は、CPU を実装していてもよく、その CPU にコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物 14、15 の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板 107 は ROM を実装していてもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

#### 【0059】

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

10

#### 【0060】

### 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 ROM 83 に記憶されているテーブルを説明するための図である。図 5（B）は、メイン RAM 84 に設けられている記憶領域を説明するための図である。図 6（A）は、サブ ROM 93 に記憶されているテーブルを説明するための図である。図 6（B）は、サブ RAM 94 に設けられている記憶領域を説明するための図である。

20

#### 【0061】

メイン ROM 83（図 5（A））には、大当たり判定テーブル T1 と、リーチ判定テーブル T2 と、普通図柄当たり判定テーブル T3 と、普通図柄変動パターン判定テーブル T4 と、大当たり種別判定テーブル T5 と、変動パターン判定テーブル T6 と、電チュー開放パターン判定テーブル T7 と、大入賞口開放パターン判定テーブル T8 と、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T9 と、小当たり判定テーブル T10 と、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン 81 が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン 81 によって参照される。各判定テーブルの具体的な内容については後述する。

30

#### 【0062】

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

40

50

5 b には、第 2 特図保留の 1 個目、2 個目、3 個目、4 個目にそれぞれ対応する乱数値群（保留情報）を記憶するための第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域 8 6 は、普図保留の 1 個目、2 個目、3 個目、4 個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数（あたり乱数）等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域が設けられている。なお、メイン RAM 8 4 には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、サブ表示装置 1 0 や可動役物 1 4、1 5 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。

#### 【0063】

サブ ROM 9 3（図 6（A））には、先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 と、基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 と、チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 と、停止図柄パターン決定テーブル T 5 4 と、が格納されている。これらの決定テーブルは、演出制御用マイコン 9 1 が実行するサブ制御メイン処理（後述）において、演出制御用マイコン 9 1 によって参照される。各決定テーブルの具体的な内容については後述する。

#### 【0064】

サブ RAM 9 4（図 6（B））には、コマンド記憶領域 9 4 a と、演出コマンドセット領域 9 4 b と、事前判定情報記憶領域 9 4 c と、カウンタセット領域 9 4 d と、が設けられている。コマンド記憶領域 9 4 a は、サブ制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域（入力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V 通過コマンド、客待ち待機コマンドなどが格納される。演出コマンドセット領域 9 4 b は、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板 9 0 から画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7、中継基板 1 0 8 に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。事前判定情報記憶領域 9 4 c は、サブ制御メイン処理（後述）において、事前判定情報が記憶される。カウンタセット領域 9 4 d は、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタなどがセットされる。

#### 【0065】

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

10

#### 【0066】

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

20

#### 【0067】

図8は、判定テーブルT1～T4、T10を説明するための図である。図8(A)には、大当たり判定テーブルT1を説明するための図が示され、図8(B)には、リーチ判定テーブルT2を説明するための図が示され、図8(C)には、普通図柄当たり判定テーブルT3を説明するための図が示され、図8(D)には、普通図柄変動パターン判定テーブルT4を説明するための図が示され、図8(E)には、小当たり判定テーブルT10を説明するための図が示されている。

#### 【0068】

大当たり判定テーブルT1は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり乱数値（0～65535のいずれか）が「大当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図8(A)では、「通常確率状態」において、大当たり乱数値が「0～164」の場合には、「大当たり」と判定され（約確率1/397）、大当たり乱数値が「0～164以外の数値（165～65535）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「高確率状態」において、大当たり乱数値が「0～649」の場合には、「大当たり」と判定され（約確率1/101）、大当たり乱数値が「0～649以外の数値（650～65535）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。「通常確率状態」および「高確率状態」の内容については後述する。

30

#### 【0069】

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

40

50

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。

【0070】

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

10

【0071】

普通図柄変動パターン判定テーブルT4は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、普通図柄の変動時間が何秒かを判定するために参照されるテーブルである。図8（D）では、「非時短状態」のとき、普通図柄の変動時間は「30秒」と判定され、「時短状態」のとき、普通図柄の変動時間が「1秒」と判定されることが示されている。

【0072】

小当たり判定テーブルT10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、取得した小当たり乱数値（0～127のいずれか）が「小当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。なお、この小当たり判定テーブルT10は、上記の取得した大当たり乱数値が「大当たり」に該当している場合は参照されない。図8（E）では、全状態において（遊技状態を問わず）、小当たり乱数値が「0～63」の場合には、「小当たり」と判定され（確率1/2）、小当たり乱数値が「0～63以外の数値（64～127）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。なお、小当たり判定テーブルT10は、第2始動口21に遊技球が入賞したときに参照される（第1始動口20に遊技球が入賞したときは参照されない）テーブルである。また、小当たり判定テーブルT10は、「大当たり」と判定されたときは、参照されないテーブルである。

20

【0073】

図9は、大当たり種別判定テーブルT5を説明するための図である。大当たり種別判定テーブルT5は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（0～127のいずれか）に応じて、「大当たりの種別」と「特別図柄の種類」を判定するために参照されるテーブルである。図9では、第1特別図柄（特図1）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「0～24」の場合には、大当たり種別が「16RV通過予定大当たり」と判定され、特図1の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄1」と判定される。大当たり種別乱数値が「25～49」の場合には、大当たり種別が「16RV通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄2」と判定される。大当たり種別乱数値が「50～55」の場合には、大当たり種別が「16R（実質15R）V通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄3」と判定される。大当たり種別乱数値が「56～67」の場合には、大当たり種別が「16R（実質13R）V通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄4」と判定される。大当たり種別乱数値が「68～127」の場合には、大当たり種別が「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄5」と判定される。一方、第2特別図柄（特図2）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「0～40」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「41～82」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2」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「1

30

40

50

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

#### 【0074】

図 10 は、非時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 を説明するための図である。図 11 は、時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 を説明するための図である。変動パターン判定テーブル T 6 は、遊技制御用マイコン 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 T 1 において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブル T 2 において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「1 ~ 2」であり、変動パターン乱数値が「0 ~ 60」の場合には、変動パターンが「P 7」と判定されることが示されている。また、非時短状態において第 2 始動口 21 の保留を消化 (非時短状態において第 2 始動口 21 への入賞は困難なため、時短状態 (高確高ベース状態) が終了して通常状態 (非時短状態、低確低ベース状態) になったとき、第 2 始動口 21 の保留を消化) し、大当たり判定テーブル T 1 において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブル T 5 において「1 6 R V 通過予定大当たり」、「大当たり図柄 2 (21 H)」と判定され、変動パターン乱数値が「0 ~ 127」の場合には、変動パターンが「P 22」と判定されることが示されている。また、非時短状態において第 2 始動口 21 の保留を消化し、小当たり判定テーブル T 10 において「小当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0 ~ 127」の場合には、変動パターンが「P 34」と判定されることが示されている。

#### 【0075】

図 11 では、例えば、時短状態において第 1 始動口 20 に入賞し、大当たり判定テーブル T 1 において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブル T 2 において「リーチ無し」と判定され、保留球数が「3 ~ 4」であり、変動パターン乱数値が「0 ~ 127」の場合には、変動パターンが「P 56」と判定されることが示されている。また、時短状態において第 2 始動口 21 に入賞し、大当たり判定テーブル T 1 において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブル T 5 において「1 6 R V 通過予定大当たり」、「大当たり図柄 2 (21 H)」と判定され、変動パターン乱数値が「0 ~ 127」の場合には、変動パターンが「P 62」と判定されることが示されている。また、時短状態において第 2 始動口 21 に入賞し、小当たり判定テーブル T 10 において「小当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0 ~ 127」の場合には、変動パターンが「P 74」と判定されることが示されている。

#### 【0076】

図 10, 11 に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。例えば、非時短状態において第 2 始動口 21 の保留を消化し、小当たりと判定された場合、変動パターンが「P 34」と判定され、変動時間は 1500 msec に決定される。また、時短状態において第 2 始動口 21 に入賞し、小当たりと判定された場合、変動パターンが「P 74」と判定され、変動時間は 3000 msec に決定される。なお、時短状態 (高確高ベース状態) 中は、次の大当たりになるまで後述する小当たりラッシュ (RUSH) 期間中でもあり、つまり、小当たりラッシュ期間中では、第 2 始動口 21 に入賞したとき変動時間は 3000 msec で小当たり確率が 1/2 なので、短時間で頻繁に小当たりが発生する。そして、小当たりラッシュ期間中では、手持ちの遊技球を増加させながら大当たりを狙うことができる。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ (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。特にＳＰ５は、後述する時短状態（高確高ベース状態）に発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間中に、第２始動口２１に入賞して疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチの変動パターン（「Ｐ６２」）となっている。なお、ＳＰ５は、時短状態（高確高ベース状態）が終了して通常状態（非時短状態、低確低ベース状態）になったときの、第２始動口２１の保留消化中にも発生する場合があります、この場合にも疑似大当たり示唆演出がおこなわれ得る（変動パターン「Ｐ２２」）。

#### 【００７７】

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。

#### 【００７８】

図１３は、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図９）に応じて、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１３（Ａ）では、大当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、「２０Ｈ」、または、「２１Ｈ」のとき、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２１」と判定され、特図停止図柄データが「１４Ｈ」、「１５Ｈ」、「２２Ｈ」のとき、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２２」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２３」と判定されることが示されている。また、図１３（Ａ）では、小当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、特図停止図柄データが「２０Ｈ」のとき、第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２５」と判定され、特図停止図柄データが「２１Ｈ」のとき、第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２６」と判定されることが示されている。

#### 【００７９】

図１３（Ｂ）には、大当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、開放パターン２１、開放パターン２２および開放パターン２３の内容が示されている。開放パターン２１では１～１３、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５の開放（ロング開放）をおこなう。開放パターン２２では１～１３Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第１大入賞口３０の開放（ショート開放）をおこなう。開放パターン２３では１～１３、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１６Ｒ目において、

開放回数 1 回、開放時間 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。

#### 【0080】

図 1 3（C）には、小当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、開放パターン 2 5 および開放パターン 2 6 の内容が示されている。開放パターン 2 5 では開放回数 1 回、開放時間 1 . 0 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放をおこなう。開放パターン 2 6 では開放回数 5 回、開放時間 0 . 3 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放をおこなう。つまり、小当たり遊技においては、第 1 大入賞口 3 0 は開放せず、第 2 大入賞口 3 5 のみが開放する。なお、開放パターン 2 5 は、特図 2 の大当たり図柄 1（20H）により「16RV 通過予定大当たり」したとき、当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間中、および、当該小当たりラッシュ終了後の第 2 始動口 2 1 の保留を消化中におこなわれる。開放パターン 2 6 は、特図 2 の大当たり図柄 2（21H）により「16RV 通過予定大当たり」したとき、当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間中、および、当該小当たりラッシュ終了後の第 2 始動口 2 1 の保留を消化中におこなわれる。すなわち、開放パターン 2 6 は、後述の疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチ（SP5）の変動パターン（「P62」）を経由して大当たりになったときの、当該大当たり遊技後におこなわれる小当たり遊技の開放パターンとなっている。言い換えれば、疑似大当たり示唆演出を経由して大当たりになったときと、疑似大当たり示唆演出を経由しないで大当たりになったときとで、小当たり遊技における大入賞口開放パターンが相違している。

#### 【0081】

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「11H」、「12H」、「20H」、または、「21H」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「13H」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「14H」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「15H」または「22H」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。10、12 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこない、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、12 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこなう。8、10 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこない、2 個目の入賞があったとき開放時間最大 3 1 . 5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。開放パターン 3 3 では 2、6 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこない、2 個目の入賞があったとき開放時間最大 3 1 . 5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。4、8、10、12 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこなう。開放パターン 3 4 では 2、4、6、8、10、12 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0 . 1 秒の V 開閉部材 7 1 のショート開放をおこなう。

#### 【0082】

#### 4 . 大当たり等の説明

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

10

#### 【0083】

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

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

20

30

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

40

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。

#### 【0084】

「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

50



可能である。

#### 【 0 0 8 5 】

「 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 3 9 への通過が容易に可能である。

10

#### 【 0 0 8 6 】

「 1 6 R ( 実質 1 5 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 5 R である。つまり、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 秒にわたって開放し、1 6 R では第 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が、1 4 R では第 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 3 )。従って、この「 1 6 R ( 実質 1 5 R ) V 通過予定大当たり 」では 1 4 R 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 5 R ) V 通過予定大当たり 」は、実質 1 5 R の大当たりとなっている。8 R および 1 0 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 2 )、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。

20

#### 【 0 0 8 7 】

「 V 非通過予定大当たり 」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 となる開放パターン 2 2 の「 1 6 R ( 実質 1 3 R ) V 非通過予定大当たり 」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 非通過予定大当たり 」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 非通過予定大当たり 」は実質 1 3 R の大当たりとなっている。2 R , 4 R , 6 R , 8 R , 1 0 R および 1 2 R では、V 開閉部材 7 1 は開放されるもののその開放はショート開放であり ( 図 1 4 : 開放パターン 3 4 )、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域 3 9 に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

30

#### 【 0 0 8 8 】

また、図 9 に示すように、第 1 特別図柄 ( 特図 1 ) の抽選における大当たりの振分率は、V 通過予定大当たり ( 小当たりラッシュ付き大当たり ) が 6 8 / 1 2 8 ( 約 5 3 % )、V 非通過予定大当たりが 6 0 / 1 2 8 ( 約 4 7 % ) となっている。これに対して、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の抽選における大当たりの振り分け率は、V 通過予定大当たり ( 小当たりラッシュ付き大当たり ) が 8 3 / 1 2 8 ( 約 6 4 . 8 % )、V 非通過予定大当たりが 4 5 / 1 2 8 ( 約 3 5 . 2 % ) となっている。このように遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選 ( 第 1 特別図柄の抽選 ) よりも、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選 ( 第 2 特別図柄の抽選 ) の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

40

#### 【 0 0 8 9 】

### 5 . 遊技状態の説明

遊技機 1 の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄表示器 4 1 に表示する特別図柄および普通図柄表示器 4 2 に表示する普通図柄に対して、それぞれ、「確率変動制御」と「変動時間短縮制御」とを実行可能である。ここでは、遊技制御用

50

マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態（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 8 1 は、特別図柄の確率変動制御として、大当たりと判定される大当たり乱数値の数が通常確率状態よりも高確率状態の方が多く大当たり判定テーブル（図 8（A））を用いた大当たり判定をおこなうことにより、高確率状態を実現する。従って、高確率状態は、通常確率状態よりも大当たりの確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、特別図柄表示器 4 1 による特別図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

10

#### 【0090】

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

20

#### 【0091】

遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多く普通図柄当たり判定テーブル T 3（図 8（C））を用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器 4 2 による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では 30 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 8（D））。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 12）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 12）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるペースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ペース

30

40

50

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

#### 【００９２】

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。高確高ベース状態は、１００００回の特別図柄の可変表示が実行されることにより終了する。すなわち、高確高ベース状態は、実質、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。また、Ｖ非通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中にＶ領域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）かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」、または、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。遊技機１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、この低確低ベース状態である。また、本例では実施されないが、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態（電サポ制御状態）の遊技状態もあり、この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という（高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」という）。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することもある。

20

#### 【００９３】

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（第２始動口２１への入賞）を得ることができるとともに、頻繁に小当たりを発生させることができる。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。これは、電低ベース状態では、電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー２２が開放されにくくなっており、第２始動口２１への入賞は困難となっているからであり、つまり、第２始動口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からである。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（第１始動口２０への入賞）を得ることができる。

30

40

#### 【００９４】

##### 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、

50

フラグ、ステータス、バッファ等はメインRAM 84に設けられている。遊技制御用マイコン81は、当否判定手段(図23)、当否事前判定手段(図18、図19)に該当する。

#### 【0095】

##### [主制御メイン処理]

図15は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、遊技機1の電源がオンされると、メインROM 83から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、初期設定をおこなう(ステップS001)。初期設定では、例えば、メインCPU 82の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

#### 【0096】

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、小当たり乱数値)を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタ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。

#### 【0097】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを許可する(ステップS004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(ステップS005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期(例えば、4msec周期)でメインCPU 82に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期(例えば4msec周期)ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに、メインCPU 82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。

#### 【0098】

##### [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。

#### 【0099】

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RAM 84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 35 a、普通入賞口センサ 27 a、普通入賞口センサ 29 a (図 3) である。

【0100】

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 RAM 84 のコマンドセット領域 84 a 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 43 b をその数を示す表示態様に制御し、特図 1 保留球数に基づいて第 1 特図保留表示器 43 a をその数を示す表示態様に制御する。

【0101】

[ 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 28 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。ゲート 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 RAM 84 に設けられた普図保留の数をカウントするカウンタの値である。普通図柄保留球数が「4」であれば (ステップ S202: YES)、処理はステップ S205 にスキップする。普通図柄保留球数が「3」以下の場合 (ステップ S202: NO)、普通図柄保留球数に「1」を加算した後 (ステップ S203)、普通図柄乱数取得処理をおこなう (ステップ S204)。ここでは、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄乱数カウンタの値 (図 7: ラベル - TRND - H の値) を取得し、取得した乱数値をメイン RAM 84 の普図保留記憶領域 86 の第 1 ~ 第 4 記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0102】

ステップ S205 では、遊技制御用マイコン 81 は、第 2 始動口 21 に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第 2 始動口センサ 21 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 21 に遊技球が入賞していない場合 (ステップ S205: NO)、処理はステップ S210 にスキップする。遊技球が入賞した場合 (ステップ S205: YES)、遊技制御用マイコン 81 は、特図 2 保留球数が「4 (上限値)」であるか否かの判定をおこなう (ステップ S206)。特図 2 保留球数とは、第 2 特図保留の数であり、より具体的には、メイン RAM 84 に設けられた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図 2 保留球数が「4」であれば (ステップ S206: YES)、処理はステップ S210 にスキップする。特図 2 保留球数が「3」以下の場合 (ステップ S206: NO)、特図 2 保留球数に「1」を加算した後 (ステップ S207)、特図 2 関係乱数取得処理をおこなう (ステップ S208)。ここでは、大当たり乱数カウンタの値 (図 7: ラベル - TRND - A の値)、大当たり種別乱数カウンタの値 (図 7: ラベル - TRND - AS の値)、リーチ乱数カウンタの値 (図 7: ラベル - TRND - RC の値)、変動パターン乱数カウンタの値 (図 7: ラベル - TRND - T1 の値)、小当たり乱数カウンタの値 (図 7: ラベル - TRND - K の値) を取得する。遊技制御用マイコン 81 は、取得した乱数値群を第 2 特図保留記憶領域 85 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 81 は、後述の特図 2 事前判定処理 (図 18) のために、取得した乱数値群を第 2 特図保留記憶領域 85 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 81 は、特図 2 事前判定処理

をおこなう（ステップS209）。特図2事前判定処理の詳細については後述する。

【0103】

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

10

20

【0104】

〔特図2事前判定処理〕

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

30

40

【0105】

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「

50

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。

#### 【0106】

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パ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。

#### 【0107】

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

#### 【0108】

##### 〔特図1事前判定処理〕

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

#### 【0109】

## 〔普通動作処理〕

図 20 は、普通動作処理（図 16：ステップ S 104）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 81 は、まず、電チュー 22 が作動中か否かの判定をおこなう（ステップ S 501）。電チュー 22 が作動中の場合（ステップ S 501：YES）、処理はステップ S 520 に移行する。電チュー 22 が作動中ではない場合（ステップ S 501：NO）、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップ S 502）。普通図柄の変動中の場合（ステップ S 502：YES）、処理はステップ S 508 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 502：NO）、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄の保留球数が「0」か否かの判定をおこなう（ステップ S 503）。保留球数が「0」の場合（ステップ S 503：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 503：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 504）。従って、普通図柄の保留球数が「0」の状態ゲート 28 を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図 17）のステップ S 203 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 504 において保留が消化され即座に普通図柄の保留球数が「0」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図 17）のステップ S 207 およびステップ S 212 において、一旦、特別図柄の保留数が「1」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図 22）におけるステップ S 1404 およびステップ S 1410 において保留が消化され特別図柄の保留球数が「0」になる。次に、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄当たり判定テーブル T3（図 8（C））を参照して当たり判定をおこなう（ステップ S 505）。具体的には、遊技制御用マイコン 81 は、まず、普図保留記憶領域 86 の第 1 記憶領域（普図保留の 1 個目に対応）に記憶されている判定値としての普通図柄乱数値（当たり乱数値）を読み出す。そして、普通図柄乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり判定テーブル T3 とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「0」～「2」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される（図 8（C）参照）。

## 【0110】

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 S 506）。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 S 507）。

## 【0111】

ステップ S 508 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 S 506 で選択された変動時間である（図 8（D）参照）。変動時間が終了していない場合（ステップ S 508：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 S 508：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 S 509）、上述の当たり判定（ステップ S 505）において「ハズレ」の場合には（ステップ S 510：NO）、本処理を終える。一方、上述の当たり判定で「当たり」の場合には（ステップ S 510：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 S 511）。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。

#### 【０１１２】

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。

10

#### 【０１１３】

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

20

30

#### 【０１１４】

なお、特別動作処理は、第１特別図柄表示器４１ａに関する処理と、第２特別図柄表示器４１ｂに関する処理とを独立させて第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とが並行して実行される同時変動が可能に構成されていてもよい。この場合、第１特別図柄表示器４１ａ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「特図１動作ステータス」の「１」、「２」、「３」、「４」と呼ぶ。また、第２特別図柄表示器４１ｂおよび大入賞装置に関する処理を４つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特図２動作ステータス」の「１」、「２」、「３」、「４」と呼ぶ。「特図１動作ステータス」および「特図２動作ステータス」の初期設定は「１」である。遊技制御用マイコン８１は、まず、「特図１動作ステータス」と「特図２動作ステータス」のいずれかが「４」であるか否かの判定をおこなう。「特図１動作ステータス」と「特図２動作ステータス」のいずれかが「４」のとき、特別電動役物処理をおこなう。特別電動役物処理では、大当たり遊技や小当たり遊技が実行される。具体的には、特図１動作ステータスが「４」のときには、特図１の大当たりによる大当たり遊技が実行される。特図２動作ステータスが「４」のときには、特図２の大当たりによる大当たり遊技または小当たり遊技が実行される。「特図１動作ステータス」と「特図２動作ステータス」のいずれも「４」ではない場合、遊技制御用マイコン８１は、「特図１動作ステータス」が「１」か「２」か「３」かの判定をおこなう。「特図１動作ステータス」が「

40

50

「 1 」のとき、特図 1 待機処理をおこなう。特図 1 待機処理では、特図 1 の当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特図 1 動作ステータス」が「 2 」のとき、特図 1 変動中処理をおこなう。特図 1 変動中処理では、特図 1 の変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特図 1 動作ステータス」が「 3 」のとき、特図 1 確定処理をおこなう。特図 1 確定処理では、特図 1 抽選における大当たり時や小当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特図 1 動作ステータス」が「 1 」か「 2 」か「 3 」かの判定をおこなった後、遊技制御用マイコン 8 1 は、「特図 2 動作ステータス」が「 1 」か「 2 」か「 3 」かの判定をおこなう。「特図 2 動作ステータス」が「 1 」のとき、特図 2 待機処理をおこなう。特図 2 待機処理では、特図 2 の当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特図 2 動作ステータス」が「 2 」のとき、特図 2 変動中処理をおこなう。特図 2 変動中処理では、特図 2 の変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特図 2 動作ステータス」が「 3 」のとき、特図 2 確定処理をおこなう。特図 2 確定処理では、特図 2 抽選における大当たり時や小当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。上記のように、本実施形態の特別動作処理によれば、特図 1 の待機処理、変動中処理、確定処理と、特図 2 の待機処理、変動処理、確定処理とが並行して実行される。一方、大当たり遊技や小当たり遊技は、特図 1 および特図 2 の待機処理、変動処理、確定処理に優先して実行される。

10

## 【 0 1 1 5 】

## 〔 特別図柄待機処理 〕

図 2 2 は、特別図柄待機処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 2）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 保留球数が「 0 」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 4 0 0）。特図 2 保留球数が「 0 」である場合（ステップ S 1 4 0 0：YES）、すなわち、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b に、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップ S 1 4 0 7 に移行する。特図 2 保留球数が「 1 」以上である場合（ステップ S 1 4 0 0：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、小当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 1）を実行する。小当たり判定処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、小当たり判定テーブル T 1 0（図 8）を参照して小当たり判定をおこなう。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域（第 2 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されている小当たり乱数値を読み出し、この読み出した小当たり乱数値と小当たり判定テーブル T 1 0 とを用いて小当たりか否かを判定する。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、小当たり判定の結果が「小当たり」の場合、小当たりフラグを ON にし、小当たり図柄に応じた特図停止図柄データをメイン RAM 8 4 のバッファにセットして、本処理を終了する。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）、および、変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 3）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。

20

30

## 【 0 1 1 6 】

変動パターン選択処理の後、特図 2 保留球数を 1 つディクリメントする（ステップ S 1 4 0 4）。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 ～第 4 記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に 1 つシフトするとともに、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップ S 1 4 0 5）。例えば、第 1 ～第 3 記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第 3 記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第 1 ～第 4 記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第 4 記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第 2 特図保留が保留された順に消化される。この場合、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、一番左端の保留画像 9 B）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像 9 C として表示される。また、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2 ～第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、左から 2、3、4 番目の保留画像 9 B）

40

50

がそれぞれ左側に1つシフトする(図1)。これにより、遊技者は、第2特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理をおこなう(ステップS1406)。特図2変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第2特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンド)には、小当たり判定処理(ステップS1401)でセットされた特図停止図柄データに関する情報や、大当たり判定処理(ステップS1402)でセットされた特図停止図柄データに関する情報や、変動パターン選択処理(ステップS1403)でセットされた変動パターンに関する情報(変動時間に関する情報を含む)が含まれている。

#### 【0117】

ステップS1401において、特図2保留球数が「0」の場合(ステップS1401: YES)、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップS1407)。特図1保留球数が「0」である場合(ステップS1407: YES)、すなわち、第1特図保留記憶領域85aに、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1413に移行する。特図1保留球数が「1」以上である場合(ステップS1407: NO)、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理(ステップS1408)、および、変動パターン選択処理(ステップS1409)を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図1保留球数を1つディクリメントする(ステップS1410)。次に、遊技制御用マイコン81は、第1特図保留記憶領域85aの第1~第4記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第1特図保留記憶領域85aにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする(ステップS1411)。上記ステップによって、第1特図保留が保留された順に消化される。この場合、メイン表示装置7の表示画面7aでは、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域に対応する保留画像9A(4つの保留画像9Aのうち、一番右端の保留画像9A)が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9Cとして表示される。また、第1特図保留記憶領域85aの第2~第4記憶領域に対応する保留画像9A(4つの保留画像9Aのうち、左から2、3、4番目の保留画像9A)がそれぞれ右側に1つシフトする(図1)。これにより、遊技者は、第1特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン81は、特図1変動開始処理をおこなう(ステップS1412)。特図1変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第1特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする(ステップS1406)。なお、特図1変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図1変動開始コマンド)には、大当たり判定処理(ステップS1408)でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理(ステップS1409)でセットされた変動パターンに関する情報(変動時間に関する情報を含む)が含まれている。

#### 【0118】

ステップS1407において、特図1保留球数が「0」の場合(ステップS1407: YES)、遊技制御用マイコン81は、メイン表示装置7の表示画面7aが待機画面か否かの判定をおこなう(ステップS1413)。待機画面とは、客待ち用のデモ画面のことである。遊技制御用マイコン81は、例えば、客待ち用のデモ画面表示フラグのON/OFFによって判定してもよい。待機画面である場合(ステップS1413: YES)、本処理を終了する。待機画面でない場合(ステップS1413: NO)、遊技制御用マイコン81は、所定の待機時間の経過をまって、待機場面を表示させるための客待ち待機コマ

10

20

30

40

50

ンドをメインRAM 84のコマンドセット領域84aにセットし(ステップS1414)、本処理を終える。上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合に限って実行される。すなわち、第2特図保留の消化は、第1特図保留の消化に優先して実行される。また、本実施形態の大当たり種別判定テーブルT5によれば、第2特図保留に基づく抽選の方が、第1特図保留に基づく抽選よりも遊技者にとって利益の大きい大当たり(V通過予定大当たり)に当選しやすくなっている。

#### 【0119】

##### [大当たり判定処理]

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

#### 【0120】

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のうちの、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。

#### 【0121】

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RAM 84に設けた大当たり種別バッファにセットして(ステップS1520)、本処理を終了する。一方、ステップS1503またはステップS1505において、大当たり判定の結果が「ハズレ」(小当たり判定の結果も「ハズレ」)の場合、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ(01H)をメインRAM 84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。

#### 【0122】

## 〔変動パターン選択処理〕

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

10

20

## 【0 1 2 3】

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

## 【0 1 2 4】

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

30

40

## 【0 1 2 5】

大当たり種別が V 非通過予定大当たりの場合（ステップ S 1 6 0 4：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）のうち、非時短状態 V 非通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 1 6 0 6）。ここでは、非時短状態 V 非通過予定大当たり用のテーブルとして、図 1 0 に示す

50

非時短状態用の変動パターン判定テーブルT 6のうち、V非通過予定大当たりに該当する部分（特図1では変動パターンが「P 4」～「P 6」の部分、特図2では変動パターンが「P 2 3」の部分）が参照されるアドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、特図1では変動パターンとして「P 4」～「P 6」のいずれか、特図2では「P 2 3」が選択される。

#### 【0 1 2 6】

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

#### 【0 1 2 7】

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

#### 【0 1 2 8】

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

#### 【0 1 2 9】

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

10

20

30

40

50

S 1 6 1 2)。以後、ステップ S 1 6 1 4 ~ S 1 6 2 1 の処理は、以下の点を除いては上述のステップ S 1 6 0 4 ~ S 1 6 1 1 の処理と同様であるため説明を省略する。ステップ S 1 6 1 4 ~ S 1 6 2 1 の処理とステップ S 1 6 0 4 ~ S 1 6 1 1 の処理との違いは、ステップ S 1 6 1 5、S 1 6 1 6、S 1 6 1 8、S 1 6 1 9、S 1 6 2 1 において、参照される変動パターン判定テーブル T 6 の部分が既述のステップ S 1 6 0 5、S 1 6 0 6、S 1 6 0 8、S 1 6 0 9、S 1 6 1 1 と異なる。具体的には、S 1 6 0 5、S 1 6 0 6、S 1 6 0 8、S 1 6 0 9、S 1 6 1 1 では、非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 (図 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、S 1 6 2 1 では、時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 (図 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」または「P 6 2」の部分) が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図 1 では変動パターンとして「P 4 1」~「P 4 3」のいずれか、特図 2 では「P 6 1」または「P 6 2」が選択される。また、例えば、ステップ S 1 6 1 6 の場合、すなわち、大当たり種別が V 非通過予定大当たりの場合、図 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 (特図 1 では変動パターンが「P 4 4」~「P 4 6」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 6 3」の部分) が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図 1 では変動パターンとして「P 4 4」~「P 4 6」のいずれか、特図 2 では「P 6 3」が選択される。また、例えば、ステップ S 1 6 2 1 の場合、すなわち小当たりの場合、図 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、小当たりに該当する部分 (「P 7 4」の部分) が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「P 7 4」が選択される。

#### 【0 1 3 0】

上記のように変動パターンの選択 (ステップ S 1 6 0 5、S 1 6 0 6、S 1 6 0 8、S 1 6 0 9、S 1 6 1 1、S 1 6 1 5、S 1 6 1 6、S 1 6 1 8、S 1 6 1 9、S 1 6 2 1) をおこなった後、遊技制御用マイコン 8 1 は、選択した変動パターンをセットして (ステップ S 1 6 3 0) 本処理を終える。セットされた変動パターンの情報は変動開始コマンドに含められて、出力処理 (図 1 6 : ステップ S 1 0 8) においてサブ制御基板 9 0 に送信される。これにより特別図柄の変動表示が開始される。

#### 【0 1 3 1】

##### [ 特別図柄変動中処理 ]

図 2 6 は、特別図柄変動中処理 (図 2 1 : ステップ S 1 3 0 4) のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう (ステップ S 1 7 0 1)。特別図柄の変動時間とは、上述の変動パターン選択処理 (図 2 4、図 2 5) で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間である。変動時間が終了していない場合 (ステップ S 1 7 0 1 : NO)、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理 (図 2 2) のステップ S 1 4 0 6 または S 1 4 1 2 において開始された特別図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合 (ステップ S 1 7 0 1 : YES)、変動停止コマンドをセットし (ステップ S 1 7 0 2)、特別動作ステータスを「3」にセットする (ステップ S 1 7 0 3)。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう (ステップ S 1 7 0 4)。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理等をおこなう。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。

#### 【0 1 3 2】

##### [ 特別図柄確定処理 ]

図 2 7 は、特別図柄確定処理 (図 2 1 : ステップ S 1 3 0 6) のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、遊技状態管理処理をおこなう (ステップ S 1 8 0 1

）。遊技状態管理処理の内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップS 1 8 0 2）。大当たりフラグがOFFである場合（ステップS 1 8 0 2：NO）、遊技制御用マイコン8 1は、小当たりフラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップS 1 8 1 0）。小当たりフラグがOFFである場合（ステップS 1 8 1 0：NO）、遊技制御用マイコン8 1は、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップS 1 8 0 8）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技および小当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理（図2 2）に移行し、次の保留に対する大当たり判定や小当たり判定等が実行される。

#### 【0 1 3 3】

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

#### 【0 1 3 4】

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

#### 【0 1 3 5】

一方、小当たりフラグがONである場合（ステップS 1 8 1 0：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、当選した小当たりラッシュ付き大当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう（ステップS 1 8 1 1）。具体的には、遊技制御用マイコン8 1は、大入賞口開放パターン判定テーブルT 8（図1 3）を参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「2 0 H」の場合には、大入賞口の開放パターンとして「開放パターン2 5」がセットされる。開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン8 1は、特別動作ステータスを「4」にセットして（ステップS 1 8 0 7）、本処理を終える。

#### 【0 1 3 6】

##### [ 遊技状態管理処理 ]

図2 8は、遊技状態管理処理（図2 7：ステップS 1 8 0 1）のフローチャートである。遊技制御用マイコン8 1は、まず、確変フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS 2 0 0 1）。確変フラグがOFFの場合（ステップS 2 0 0 1：NO）、処理はステップS 2 0 0 5にスキップする。確変フラグがONの場合（ステップS 2 0 0 1：YES）、確変カウンタの値を1デクリメントする（ステップS 2 0 0 2）。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「1 0 0 0 0」がセットされる。遊技制御用マイコン8 1は、確変カウンタを1デ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 3）。確変カウンタの値が「0」ではない場

10

20

30

40

50



合（ステップS2003：NO）、処理はステップS2005にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合（ステップS2003：YES）、確変フラグをOFFに切り替える（ステップS2004）。なお、確変カウンタに「10000」がセットされた場合、実質確変カウンタの値が「0」になることはない。

#### 【0137】

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

10

#### 【0138】

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

20

#### 【0139】

##### [ 遊技状態リセット処理 ]

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

30

#### 【0140】

##### [ 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

40

50

の場合（ステップS 2 2 0 2：YES）、処理はステップS 2 2 1 0に移行する。

【0 1 4 1】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップS 2 2 0 2：NO）、遊技制御用マイコン8 1は、大入賞口を開放するための条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップS 2 2 0 3）。遊技制御用マイコン8 1は、大入賞口を開放するための条件としては、まず、大入賞口開放始動口1 7に入球があったか否かの判定をおこなう。大入賞口開放始動口1 7への入球が無い場合には条件を満たしていないと判定する。大入賞口開放始動口1 7への入球があった場合、さらに、遊技制御用マイコン8 1は、大入賞口を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。上記の条件を満たしていない場合（ステップS 2 2 0 3：NO）、処理はステップS 2 2 2 0に移行する。

10

【0 1 4 2】

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

20

【0 1 4 3】

上述のステップS 2 2 0 2において、大入賞口の開放中の場合（ステップS 2 2 0 2：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、大入賞口の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップS 2 2 1 0）。ここでの閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば、1ラウンドあたり9個）に達したこと、または、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、大入賞口を開放してから所定の開放時間（図1 3）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口の閉鎖条件が成立していなければ（ステップS 2 2 1 0：NO）、遊技制御用マイコン8 1は、本処理を終える。一方、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合には（ステップS 2 2 1 0：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、大入賞口を閉鎖（閉塞）する（ステップS 2 2 1 1）。

30

【0 1 4 4】

上述のステップS 2 2 0 3において、大入賞口を開放する時間（タイミング）ではない場合、遊技制御用マイコン8 1は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップS 2 2 2 0）。ここでは1回のラウンドは、大入賞口が閉鎖してから所定の時間（ここでは2秒）経過後に終了する。上述のように、ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれるためである。遊技制御用マイコン8 1は、大入賞口を閉鎖してから所定のインターバル時間が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう。当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップS 2 2 2 0：NO）、遊技制御用マイコン8 1は本処理を終了する。

40

【0 1 4 5】

50

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」でなはい場合（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。

#### 【0146】

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。

#### 【0147】

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

#### 【0148】

##### [V開閉部材動作処理]

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

## 【0149】

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

10

## 【0150】

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

20

30

40

## 【0151】

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

50

ブ S 2 5 2 1 )。ロング開放ではない場合 (ステップ S 2 5 2 1 : N O )、すなわち、ショート開放である場合、処理はステップ S 2 5 4 0 に移行する。一方、ロング開放である場合 (ステップ S 2 5 2 1 : Y E S )、遊技制御用マイコン 8 1 は、2 球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう (ステップ S 2 5 2 2 )。2 球目の入賞を検出していない場合 (ステップ S 2 5 2 2 : N O )、処理はステップ S 2 5 4 0 に移行する。

【 0 1 5 2 】

2 球目の入賞を検出した場合 (ステップ S 2 5 2 2 : Y E S )、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 をロング開放させるとともに、V 有効期間設定処理をおこなう (ステップ S 2 5 2 3 )。V 開閉部材 7 1 をロング開放させるのは、V 開閉部材 7 1 の開放パターン (図 1 4 ( B ) ) では、「ロング開放」の場合、2 球目の入賞時にロング開放 (ここでは最大 3 1 . 5 秒) を実行させるためである。なお、ここでは、1 回のラウンド遊技時間は最長で 3 1 . 5 秒 (大入賞口最大開放時間 2 9 . 5 秒 + インターバル閉鎖時間 2 秒) となるため、一般的には、2 球目の入賞時からラウンドの終了時までの時間は 3 1 . 5 秒よりも短くなる。後述のように、V 開閉部材 7 1 は、当該ラウンドの終了時に強制的に閉鎖されるため、V 開閉部材 7 1 のロング開放の開放時間は、3 1 . 5 秒よりも短くなる。しかし、V 開閉部材 7 1 のロング開放は、V 開閉部材 7 1 の開放時間が比較的長いため、第 1 大入賞口 3 0 に入賞した 2 球目以降の遊技球の少なくとも一部は、V 領域 3 9 を通過するように構成されている。V 有効期間設定処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 の開放中を V 有効期間に設定し、当該ラウンドの終了時に V 開閉部材 7 1 の閉鎖とともに V 無効期間を設定する。V 開閉部材 7 1 のロング開放および V 有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 入賞フラグを O N に切り替え (ステップ S 2 5 2 4 )、ステップ S 2 5 4 0 に移行する。

10

20

【 0 1 5 3 】

ステップ S 2 5 4 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 が開放中か否かの判定をおこなう。V 開閉部材 7 1 が開放中の場合 (ステップ S 2 5 4 0 : Y E S )、遊技制御用マイコン 8 1 は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう (ステップ S 2 5 5 0 )。既述のように、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口を閉鎖してから所定のインターバル時間 (ここでは 2 秒) が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう。

【 0 1 5 4 】

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

30

【 0 1 5 5 】

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

40

【 0 1 5 6 】

ステップ S 2 5 4 0 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 が閉鎖中と判定した場合 (ステップ S 2 5 4 0 : N O )、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう (ステップ S 2 5 7 1 )。当該ラウンドが終了している場合 (ステップ S 2 5 7 1 : Y E S )、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 入賞フラグおよび第 2 入賞フラグ

50

をOFFに切り替えて(ステップS2572)、本処理を終える。ラウンドが終了していない場合には(ステップS2571:NO)、そのまま本処理を終える。

#### 【0157】

##### [遊技状態設定処理]

図32は、遊技状態設定処理(図30:ステップS2234)のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、VフラグがONか否かの判定をおこなう(ステップS2301)。VフラグがOFFの場合(ステップS2301:NO)、遊技制御用マイコン81は、ステップS2309に処理を進める。一方、ステップS2301において、VフラグがONの場合(ステップS2301:YES)、遊技制御用マイコン81は、確変フラグをONにし(ステップS2304)、確変カウンタに「10000」をセットし(ステップS2305)、VフラグをOFFにする(ステップS2306)。また、遊技制御用マイコン81は、時短フラグをONにし(ステップS2307)、時短カウンタに「10000」をセットする(ステップS2308)。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」(すなわち、高確高ベース)になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が10000回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

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

#### 【0158】

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

#### 【0159】

##### [V領域センサ検出処理]

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

#### 【0160】

##### [保留球数処理]

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

図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。保留球数コマンドのセット後、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終了する。

【 0 1 6 1 】

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 6 2 】

[ 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 6 3 】

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 6 4 】

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 6 5 】

[ サブ側タイマ割り込み処理 ]

図 3 6 は、サブ側タイマ割り込み処理 ( 図 3 5 : ステップ S 4 0 3 5 ) のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、受信コマンド解析処理をおこなう ( ステップ S 4 3 0 0 ) 。受信コマンド解析処理の詳細については後述する。受信コマンド解析処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出中処理をおこなう ( ステップ S 4 3 0 5 ) 。変動演出中処理は、変動演出中に特定のタイミングで変動終了前コマンドをセットして、表示画面 7 a に特定の表示演出を実行させるための処理であり、詳細については後述する。変動演出中処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、スイッチ処理をおこなう ( ステップ S 4 3 1 0 ) 。スイッチ処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a からの検知信号に基づいて出力されたスイッチデータ ( エッジデータおよびレベルデータ ) に基づいて、表示画面 7 a の表示内容の設定等をおこなう。スイッチ処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、コマンド送信処理をおこなう ( ステップ S 4 3 1 5 ) 。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、受信コマンド解析処理等でサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b ( 出力バッファ ) にセットした各種コマンドを画像制御基板 1 0 0 、音声制御基板 1 0 6 、ランプ制御基板 1 0 7 、中継基板 1 0 8 に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 は、メイン表示装置 7 を用いて、受信し

たコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板 106 は、受信したコマンドに応じて、スピーカ 67 から音声出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板 107 は、受信したコマンドに応じて盤ランプ 5 や枠ランプ 66 の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン 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。

#### 【0166】

##### 〔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大当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

10

#### 【0167】

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 RAM 94 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。

20

30

#### 【0168】

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。

#### 【0169】

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をセットする。これにより変動中の特図 1 または特図 2 に対応する装飾図柄が停止表示される。また、演出制御用マイコン 91 は、後述する事前判定情報シフト処理（図 39）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 S4465：NO）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

40

#### 【0170】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 からオープニングコマンドを受信

50



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  
10  
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、メイン表示装置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。

#### 【0 1 7 1】

続いて、演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0から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）。  
20  
「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  
30  
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。

#### 【0 1 7 2】

続いて、演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0から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  
40  
ディングコマンドの解析をおこない、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報をサブRAM 9 4にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に応じたエンディング演出パターンを選択し、選択したエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをサブRAM 9 4の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域9 4 bにセットされたエンディング演出開始コマンドが画像制御基板1 0 0に送信されると、CPU 1 0 2は、所定のエンディング演出画像をROM 1 0 3から読み出して、表示画面7 aに表示させる。なお、エンディングコマンドを受信していない場合（ステップS 4 4 9 5：NO）、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。

#### 【0 1 7 3】

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 1 7 4 】

##### [ 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 7 5 】

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 7 6 】

図 3 8 に戻り、続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、事前判定情報記憶領域 9 4 c に先読み演出パターン情報が記憶されているか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 6 0 2）。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、事前判定情報記憶領域 9 4 c の当該領域、第 1～4 格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されていないか否かの判定をおこなう。先読み演出パターン情報が記憶されている場合（ステップ S 4 6 0 2：Y E S）には、本処理を終了する。すなわち、事前判定情報記憶領域 9 4 c の当該領域、第 1～4 格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されている場合には、新たに先読み演出パターン情報を選択して記憶させない。一方、事前判定情報記憶領域 9 4 c に先読み演出パターン情報が記憶されていない場合（ステップ S 4 6 0 2：N O）には、演出制御用マイコン 9 1 は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かの判定をおこなう（ステップ S 4 6 0 3）。「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かは、例えば、変動パターン事前判定結果（変動パターン情報）によって判別することができる。演出制御用マイコン 9 1 は、受信した事前

10

20

30

40

50

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。

#### 【0177】

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「0～55」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「56～67」の場合、先読み演出として「パターン A」が選択され、先読み演出乱数値が「68～127」の場合、先読み演出として「パターン B」が選択される。また、事前判定結果が「リーチ有りハズレ」で、先読み演出乱数値が「0～107」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「108～114」の場合、先読み演出として「パターン A」が選択され、先読み演出乱数値が「115～127」の場合、先読み演出として「パターン B」が選択される。なお、先読み演出パターンの種類、内容、選択される乱数値の範囲は任意に設定することができる。

#### 【0178】

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ない場合には、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。

#### 【0179】

##### [ 変動演出開始処理 ]

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

#### 【0180】

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、メイン

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

#### 【 0 1 8 1 】

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

10

20

#### 【 0 1 8 2 】

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

#### 【 0 1 8 3 】

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

30

#### 【 0 1 8 4 】

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。

40

#### 【 0 1 8 5 】

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

#### 【 0 1 8 6 】

演出制御用マイコン 9 1 は、上記ステップ S 5 0 1 0 ~ S 5 0 1 5 にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b (出力バッファ)にセットする(ステップ S 5 0 2 0)

50

。サブRAM 94の演出コマンドセット領域94b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36:ステップS4315)において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、変動演出画像をROM103から読み出して、メイン表示装置7の表示画面7aに表示させる。

#### 【0187】

続いて、演出制御用マイコン91は、変動演出タイマをセットして(ステップS5030)、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42)がセットされる。例えば、変動パターンが「P1」のとき、変動演出タイマには「40秒」がセットされる。

#### 【0188】

##### [ 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RAM 94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。

#### 【0189】

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RAM 94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RAM 94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、メイン表示装置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、メイン表示装置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。

#### 【0190】

##### 8. 画像制御用マイコン101の動作

図45に基づいて画像制御基板100(図4)に設けられた画像制御用マイコン101の動作について説明する。画像制御用マイコン101の動作説明にて登場するバッファ等はRAM104に設けられている。図45は、表示制御処理のフローチャートである。画像制御用マイコン101は、遊技機1の電源がオンされると、ROM103からプログラムを読み出し、CPU初期化処理の後、表示制御処理が繰り返し実行される。表示制御処理では、まず、画像制御用マイコン101は、サブ制御基板90から変動演出開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS5001)。受信している場合(ステップS5001:YES)、画像制御用マイコン101は、変動演出表示を開始させる(

10

20

30

40

50

ステップ S 5 0 0 2 )。具体的には、画像制御用マイコン 1 0 1 は、受信した変動演出開始コマンドを解析し、変動演出開始コマンドにおいて指示された所定の変動演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。一方、受信していない場合 (ステップ S 5 0 0 1 : N O )、上述の処理をスキップする。

#### 【 0 1 9 1 】

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

#### 【 0 1 9 2 】

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

#### 【 0 1 9 3 】

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

#### 【 0 1 9 4 】

##### 9 . 盤可動体とサブ表示装置 1 0 の動作

図 4 6 ~ 図 5 9 を用いて、盤可動体 (第 1 可動役物 1 4 および第 2 可動役物 1 5 ) と、サブ表示装置 1 0 (左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R ) の動作について説明する。演出制御用マイコン 9 1 は、遊技演出 (表示演出) 中や電源投入時の初期動作等において、第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、左サブ表示装置 1 0 L、および、右サブ表示装置 1 0 R を動作させる駆動制御をおこなう。また、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技演出 (表示演出) 中や電源投入時の初期動作等においてメイン表示装置 7 やサブ表示装置 1 0 に特定の画像を表示させる表示演出をおこなう。

#### 【 0 1 9 5 】

図 4 6 ~ 図 4 8 を用いて、左サブ表示装置 1 0 L の動作について説明する。図 4 6 は、左サブ表示装置 1 0 L の上方移動を例示した説明図である。図 4 7 は、左サブ表示装置 1 0 L の右回転を例示した説明図である。図 4 8 は、左サブ表示装置 1 0 L の第 2 態様を例示した説明図である。左サブ表示装置 1 0 L は、矩形形状の表示画面を備え、上下移動と左右回転移動が可能に構成されている。左サブ表示装置 1 0 L は、図 1 に示す退避位置 (ホームポジション) で静止することができる (第 1 態様)。このとき、左サブ表示装置 1 0 L は表示画面 7 a の左下隅に位置しており、遊技者からは左下の一部が視認困難になっている。左サブ表示装置 1 0 L は、図 1 の退避位置から、上方に移動 (進出) し、図 4 6

に示す中継位置まで移動すると、その位置から、図47に示すように右回転をおこない、図48に示す進出位置（展開ポジション）まで移動し、そこで静止することができる（第2態様）。この第2態様では、左サブ表示装置10Lは、メイン表示装置7の前面において、表示画面7aの中央付近を覆うように停止する。左サブ表示装置10Lは、図1の退避位置と図48の進出位置とで表示画面の向き90度変化するように構成されている。左サブ表示装置10Lは、図48の進出位置から図47、図46の状態を経由するように移動（退避）することによって、図1に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

#### 【0196】

図49～図51を用いて、右サブ表示装置10Rの動作について説明する。図49は、右サブ表示装置10Rの上方移動を例示した説明図である。図50は、右サブ表示装置10Rの左回転を例示した説明図である。図51は、右サブ表示装置10Rの第2態様を例示した説明図である。右サブ表示装置10Rは、左サブ表示装置10Lと同様に、矩形形状の表示画面を備え、移動態様（移動軌跡）が左サブ表示装置10Lと線対称となるように、上下移動と左右回転移動が可能に構成されている。右サブ表示装置10Rは、図1に示す退避位置（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、右サブ表示装置10Rは表示画面7aの右下隅に位置しており、遊技者からは右下の一部が視認困難になっている。右サブ表示装置10Rは、図1の退避位置から、上方に移動（進出）し、図49に示す中継位置（中継ポジション）まで移動すると、その位置から、図50に示すように左回転をおこない、図51に示す進出位置（展開ポジション）まで移動し、そこで静止することができる（第2態様）。この第2態様では、右サブ表示装置10Rは、メイン表示装置7の前面において、表示画面7aの中央付近を覆うように停止する。ここでは、右サブ表示装置10Rの進出位置と左サブ表示装置10Lの進出位置は同じ位置となっている。しかし、これらの進出位置が異なってもよい。例えば、左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10Rは、それぞれ進出位置のとき、表示画面7aの中央付近で互いに隣接してもよい。右サブ表示装置10Rは、図1の退避位置と図51の進出位置とで表示画面の向き90度変化するように構成されている。右サブ表示装置10Rは、図51の進出位置から図50、図49の状態を経由するように移動（退避）することによって、図1に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

#### 【0197】

左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10Rは、図52に示すように、それぞれが並行して上方（中継位置）に移動することができる。また、この中継位置で停止することができる。

#### 【0198】

図53～図55を用いて、第1可動役物14の動作について説明する。図53は、第1可動役物14の進出方向への移動（進出移動）を例示した説明図である。図54は、第1可動役物14の第2態様を例示した説明図である。図55は、第1可動役物14の回転動作を例示した説明図である。図53に示すように、第1可動役物14は、左側可動役物14Lと、右側可動役物14Rとを含んでいる。左側可動役物14Lと右側可動役物14Rは、それぞれ左右方向に移動可能に構成されており、先端側にスマイル顔が描かれた装飾部の半分（左側装飾部と右側装飾部）が取り付けられている。第1可動役物14は、図1に示すように、左側可動役物14Lが表示画面7aの左側に、右側可動役物14Rが表示画面7aの右側に格納される退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第1態様）。このとき、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rは、それぞれ一部が視認可能な状態となる。第1可動役物14は、図1の状態から、図53に示すように左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ表示画面7aの中央に向かって（互いに近接する方向に）移動することにより、図54に示す進出位置（展開ポジション）において、左側装飾部と右側装飾部が合体し、1つの装飾部材（回転体）が形成される（第2態様）。この第2態様では、左側装飾部と右側装飾部が合体した回転体は、メイン表示装置7の前面において、表示画面7aの中央付近を覆うように停止する。また、図55に示すよ

うに、この回転体は、表示画面 7 a の前方において、右回転および左回転（図示は右回転）することができ、任意の傾いた角度で停止することができる。第 1 可動役物 1 4 は、図 5 4、図 5 5 の進出位置から図 5 3 の状態を経由するように移動（退避）することによって、図 1 に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

#### 【0199】

図 5 6、図 5 7 を用いて、第 2 可動役物 1 5 の動作について説明する。図 5 6 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。図 5 7 は、第 2 可動役物 1 5 の回転動作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、上下移動と左右回転移動が可能に構成されている。第 2 可動役物 1 5 は、図 1 に示すように、表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第 1 態様）。このとき、第 2 可動役物 1 5 は、一部が視認困難な状態となる。第 2 可動役物 1 5 は、図 1 の状態から、表示画面 7 a の中央に向かって下方方向に移動し、図 5 6 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、メイン表示装置 7 の前面において、表示画面 7 a の中央よりやや上方付近を覆うように停止する。また、図 5 7 に示すように、この装飾部は、表示画面 7 a の前方において、右回転および左回転（図示は右回転）することができ、任意の傾いた角度で停止することができる。第 2 可動役物 1 5 は、図 5 6、図 5 7 の進出位置から上方に移動（退避）することによって、図 1 に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

#### 【0200】

図 5 8、図 5 9 を用いて、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 の組合せ演出について説明する。図 5 8 は、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 による第 1 組合せ演出を例示した説明図である。図 5 9 は、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 による第 2 組合せ演出を例示した説明図である。第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 は、図 5 8 に示すように、ともに第 2 態様となることで第 1 組合せ演出を実行することができる。すなわち、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 がともに進出位置に移動することにより、第 2 可動役物 1 5 が第 1 可動役物 1 4 の上方の一部を覆った状態となる。言い換えれば、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 が一部重なって組み合わせられた状態で静止することができる。また、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 は、図 5 9 に示すように、第 2 可動役物 1 5 が第 1 可動役物 1 4 の上方の一部を覆った状態で、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 とが同じ角度で傾く第 2 組合せ演出をおこなうことができる。この第 2 組合せ演出は、第 1 組合せ演出の後、2 つの可動役物が共に回転して（傾いて）形成される場合と、それぞれが傾いた状態で進出位置まで移動し重なることで、第 1 組合せ演出を経由せずに、直接、第 2 組合せ演出をおこなう場合とがある。

#### 【0201】

##### 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、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a で実行される。また、表示演出例において保留表示（保留アイコン）が省略されている場合があるが、断りがない限り実際には表示されている。

#### 【0202】

以下に図 6 0 ~ 図 6 3 を用いてサブ表示装置連動演出 A ~ D について説明する。このサブ表示装置連動演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、疑似連演出中）などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、サブ表示装置連動演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の表示画



面 7 a や、サブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R ) の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 107 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、サブ表示装置連動演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置 10 L や右サブ表示装置 10 R ) の位置や傾きを変化させる。

#### 【 0 2 0 3 】

##### [ サブ表示装置連動演出 A ]

図 60 は、サブ表示装置連動演出 A を説明するための図である。サブ表示装置連動演出 A では、まず、図 60 ( A ) に示すように、サブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、特定画像 T G 1 が表示される。特定画像 T G 1 は、特定の対 10  
象の外観を表している。ここでは、特定画像 T G 1 は、スマイルの顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

#### 【 0 2 0 4 】

次に、図 60 ( B ) ~ 図 60 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示された特定画像 T G 1 は、左下方向に移動し、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 10 R の表示画面に移動する。このとき、図 60 ( B ) に示すように一時的に、特定画像 T G 1 は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a と右サブ表示装置 10 R の表示画面に跨がって表示される。ここでは、サブ表示装置 10 は、メイン表示装置 7 の一部 20  
を覆っており、サブ表示装置 10 には、メイン表示装置 7 のうち、サブ表示装置 10 によって覆われている部分の画像が表示される。その後、図 60 ( C ) に示すように、右サブ表示装置 10 R の表示画面に特定画像 T G 1 の全体が表示される。

#### 【 0 2 0 5 】

その後、図 60 ( D ) に示すように、右サブ表示装置 10 R の表示画面に表示されていた特定画像 T G 1 は、右サブ表示装置 10 R から消え、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に、新たに特定画像 T G 2 が表示される。特定画像 T G 2 は、特定の対象の外観を表す画像であり、ここでは、特定画像 T G 1 と同様に、スマイルの顔画像となっている。特定画像 T G 2 は特定画像 T G 1 よりも大きい画像となっている。ここでは、特定画像 T G 2 は 30  
、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a のうち、右サブ表示装置 10 R の上方の領域に表示される。なお、特定画像 T G 2 は特定画像 T G 1 が表示を維持したまま拡大しつつ移動したものであってもよい。

#### 【 0 2 0 6 】

次に、図 60 ( E ) に示すように、サブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R ) が退避位置 ( ホームポジション ) から上方の中継位置 ( 中継ポジション ) まで移動し、中継位置において静止 ( 停止 ) する。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている特定画像 T G 2 は、中継位置のサブ表示装置 10 ( 右サブ表示装置 10 R ) によって一部が覆われる。言い換えれば、サブ表示装置 10 は、メイン表示装置 7 のうち、特定画像 T G 2 が表示されている部分の一部を覆う位置で静止 ( 停止 ) する。このとき、サブ表示装置 10 ( 右サブ表示装置 10 R ) の表示画面には、サブ表示装置 10 によって覆われた特定画像 T G 2 の一部が表示される。言い換えれば、サブ表示装置 10 には、メイン表示装置 7 に表示されている特定画像 T G 2 のうち、サブ表示装置 10 によって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、特定画像 T G 2 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置 10 に表示される部分が増大する。 40

#### 【 0 2 0 7 】

次に、図 60 ( F ) に示すように、特定画像 T G 2 が縮小する縮小演出が実行される。ここでは、特定画像 T G 2 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がり表示を維持したまま縮小されるとともに下方に移動し、図 60 ( G ) に示すように、特定画像 T G 2 50

の全体がサブ表示装置 10（右サブ表示装置 10 R）に表示される。

【0208】

次に、図 60（H）に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R）が中継位置（中継ポジション）から下方の退避位置（ホームポジション）まで移動し、退避位置において静止（停止）する。このとき、特定画像 T G 2 は、メイン表示装置 7 に対する相対位置が変化しないように、メイン表示装置 7 およびサブ表示装置 10 に表示される。すなわち、特定画像 T G 2 は、サブ表示装置 10 が下方に移動しているとき、サブ表示装置 10（右サブ表示装置 10 R）において上方に移動する。その後、特定画像 T G 2 は、サブ表示装置 10（右サブ表示装置 10 R）の上方からはみ出した部分が順次メイン表示装置 7 に表示される。つまり、特定画像 T G 2 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がって表示された状態で、徐々に、メイン表示装置 7 に表示される部分が增大する。これによって、特定画像 T G 2 は、図 60（G）～図 60（I）に示すように、メイン表示装置 7 に対する相対位置をほぼ変えないようにして、全体がサブ表示装置 10（右サブ表示装置 10 R）に表示された状態から、全体がメイン表示装置 7 に表示された状態に切り替えられる。その後、図 60（J）に示すように、メイン表示装置 7 に特定画像 T G 2 が表示された状態で、新たにサブ表示装置 10（右サブ表示装置 10 R）に特定画像 T G 3 が表示される。特定画像 T G 3 は、特定の対象の外観を表す画像であり、ここでは、特定画像 T G 1 と同様に、スマイルの顔画像となっている。

10

【0209】

〔サブ表示装置連動演出 B〕

20

図 61 は、サブ表示装置連動演出 B を説明するための図である。サブ表示装置連動演出 B の図 61（A）～図 61（C）は、サブ表示装置連動演出 A の図 60（A）～図 60（C）と同様である。すなわち、サブ表示装置連動演出 B では、まず、図 61（A）に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、特定画像 T G 1 が表示される。特定画像 T G 1 は、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像 T G 1 は、スマイルの顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクターや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

30

【0210】

次に、図 61（B）～図 61（C）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示された特定画像 T G 1 は、左下方方向に移動し、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 10 R の表示画面に移動する。このとき、図 61（B）に示すように一時的に、特定画像 T G 1 は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a と右サブ表示装置 10 R の表示画面に跨がって表示される。ここでは、サブ表示装置 10 は、メイン表示装置 7 の一部を覆っており、サブ表示装置 10 には、メイン表示装置 7 のうち、サブ表示装置 10 によって覆われている部分の画像が表示される。その後、図 61（C）に示すように、右サブ表示装置 10 R の表示画面に特定画像 T G 1 の全体が表示される。

【0211】

40

その後、図 61（D）に示すように、右サブ表示装置 10 R の表示画面に表示されていた特定画像 T G 1 は、右サブ表示装置 10 R から消え、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に、新たに特定画像 T G 2 が表示される。特定画像 T G 2 は、特定の対象の外観を表す画像であり、ここでは、特定画像 T G 1 と同様に、スマイルの顔画像となっている。特定画像 T G 2 は特定画像 T G 1 よりも大きい画像となっている。ここでは、特定画像 T G 2 は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近の領域に表示される。なお、特定画像 T G 2 は特定画像 T G 1 が表示を維持したまま拡大しつつ移動したものであってもよい。

【0212】

次に、図 61（E）～図 61（F）に示すように、右サブ表示装置 10 R が退避位置（ホームポジション）から上方に移動し、中継位置（中継ポジション）において左回転する

50

ことによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている特定画像 T G 2 は、右サブ表示装置 10 R の進出位置への移動時に一部が覆われる。言い換えれば、サブ表示装置 10（右サブ表示装置 10 R）は、メイン表示装置 7 のうち、特定画像 T G 2 が表示されている部分の一部を覆う位置で静止（停止）する。このとき、サブ表示装置 10（右サブ表示装置 10 R）の表示画面には、サブ表示装置 10 によって覆われた特定画像 T G 2 の一部が表示される。言い換えれば、サブ表示装置 10 には、メイン表示装置 7 に表示されている特定画像 T G 2 のうち、サブ表示装置 10 によって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、特定画像 T G 2 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置 10 に表示される部分が增大する。

10

#### 【0213】

次に、図 6 1（G）に示すように、特定画像 T G 2 が縮小する縮小演出が実行される。ここでは、特定画像 T G 2 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がり表示を維持したまま縮小され、特定画像 T G 2 の全体がサブ表示装置 10（右サブ表示装置 10 R）に表示される。

#### 【0214】

次に、図 6 1（H）に示すように、右サブ表示装置 10 R が進出位置（展開ポジション）から右回転と下方移動によって退避位置（ホームポジション）まで移動し、退避位置において静止（停止）する。このとき、特定画像 T G 2 は、メイン表示装置 7 に対する相対位置が変化しないように、メイン表示装置 7 およびサブ表示装置 10 に表示される。すなわち、特定画像 T G 2 は、右サブ表示装置 10 R が右回転しているとき、右サブ表示装置 10 R において左側に向かって移動する。その後、特定画像 T G 2 は、右サブ表示装置 10 R の左側からはみ出した部分が順次メイン表示装置 7 に表示される。つまり、特定画像 T G 2 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がって表示された状態で、徐々に、メイン表示装置 7 に表示される部分が增大する。これによって、特定画像 T G 2 は、図 6 1（G）～図 6 1（I）に示すように、メイン表示装置 7 に対する相対位置をほぼ変えないようにして、全体が右サブ表示装置 10 R に表示された状態から、全体がメイン表示装置 7 に表示された状態に切り替えられる。その後、図 6 1（J）に示すように、メイン表示装置 7 に特定画像 T G 2 が表示された状態で、新たにサブ表示装置 10（右サブ表示装置 10 R）に特定画像 T G 3 が表示される。特定画像 T G 3 は、特定の対象の外観を表す画像であり、ここでは、特定画像 T G 1 と同様に、スマイルの顔画像となっている。

20

30

#### 【0215】

##### [ サブ表示装置連動演出 C ]

図 6 2 は、サブ表示装置連動演出 C を説明するための図である。サブ表示装置連動演出 C では、まず、図 6 2（A）に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示される。ここでは、装飾図柄はリーチを形成しており、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、同じ図柄（数字）で仮停止表示しており（ここでは「5」で仮停止）、中装飾図柄 8 C は変動表示されている。

40

#### 【0216】

次に、図 6 2（B）～図 6 2（C）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に装飾図柄 8 Z 1 が表示される。装飾図柄 8 Z 1 は、リーチ演出において、中装飾図柄として停止したときに大当たりとなる図柄（数字）の画像であり、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と同じ図柄（数字）である。ここでは、「5」である。この装飾図柄 8 Z 1 も、特定の対象としての数字を表しているため、特定画像に該当する。装飾図柄 8 Z 1 は、左下方向に移動し、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 10 R の表示画面に移動する。このとき、図 6 2（B）に示すように一時的に、装飾図柄 8 Z 1 は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a と右サブ表示装置 10 R の表示画面に跨がって表示される。ここでは、サブ表示装置 10 は、メイン表示装置 7 の一部を覆っており、サブ表示装置 1

50

0 には、メイン表示装置 7 のうち、サブ表示装置 10 によって覆われている部分の画像が表示される。その後、図 6 2 ( C ) に示すように、右サブ表示装置 10 R の表示画面に装飾図柄 8 Z 1 の全体が表示される。

#### 【 0 2 1 7 】

その後、図 6 2 ( D ) に示すように、右サブ表示装置 10 R の表示画面に表示されていた装飾図柄 8 Z 1 は、右サブ表示装置 10 R から消え、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される装飾図柄 8 Z 1 は、右サブ表示装置 10 R に表示されていた時よりも大きい。ここでは、装飾図柄 8 Z 1 は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近の領域に表示される。なお、装飾図柄 8 Z 1 は表示を維持したまま拡大しつつ移動してもよい。

10

#### 【 0 2 1 8 】

次に、図 6 2 ( E ) ~ 図 6 2 ( F ) に示すように、左サブ表示装置 10 L が退避位置 ( ホームポジション ) から上方に移動し、中継位置 ( 中継ポジション ) において右回転することによって、進出位置 ( 展開ポジション ) に移動し、そこで静止 ( 停止 ) する。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている装飾図柄 8 Z 1 は、左サブ表示装置 10 L の進出位置への移動時に一部が覆われる。言い換えれば、サブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10 L ) は、メイン表示装置 7 のうち、装飾図柄 8 Z 1 が表示されている部分の一部を覆う位置で静止 ( 停止 ) する。このとき、サブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10 L ) の表示画面には、サブ表示装置 10 によって覆われた装飾図柄 8 Z 1 の一部が表示される。言い換えれば、サブ表示装置 10 には、メイン表示装置 7 に表示されている装飾図柄 8 Z 1 のうち、サブ表示装置 10 によって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、装飾図柄 8 Z 1 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置 10 に表示される部分が増大する。

20

#### 【 0 2 1 9 】

次に、図 6 2 ( G ) に示すように、装飾図柄 8 Z 1 が縮小する縮小演出が実行される。ここでは、装飾図柄 8 Z 1 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がり表示を維持したまま縮小され、装飾図柄 8 Z 1 の全体がサブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10 L ) に表示される。このとき、装飾図柄 8 Z 1 の周りには、発光画像であるエフェクト画像 E F が表示される。エフェクト画像 E F は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がって表示される。このエフェクト画像 E F は、装飾図柄 8 Z 1 の「 5 」が中装飾図柄 8 C として確定したことを示唆している。つまり、大当たりが確定したことを示唆している。

30

#### 【 0 2 2 0 】

次に、図 6 2 ( H ) に示すように、左サブ表示装置 10 L が進出位置 ( 展開ポジション ) から左回転と下方移動によって退避位置 ( ホームポジション ) まで移動し、退避位置において静止 ( 停止 ) する。このとき、装飾図柄 8 Z 1 は、メイン表示装置 7 に対する相対位置が変化しないように、メイン表示装置 7 およびサブ表示装置 10 に表示される。すなわち、装飾図柄 8 Z 1 は、左サブ表示装置 10 L が左回転しているとき、左サブ表示装置 10 L において右側に向かって移動する。その後、装飾図柄 8 Z 1 は、左サブ表示装置 10 L の右側からはみ出した部分が順次メイン表示装置 7 に表示される。つまり、装飾図柄 8 Z 1 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がって表示された状態で、徐々に、メイン表示装置 7 に表示される部分が増大する。これによって、装飾図柄 8 Z 1 は、図 6 2 ( G ) ~ 図 6 2 ( I ) に示すように、メイン表示装置 7 に対する相対位置をほぼ変えないようにして、全体が左サブ表示装置 10 L に表示された状態から、全体がメイン表示装置 7 に表示された状態に切り替えられる。その後、図 6 2 ( J ) に示すように、メイン表示装置 7 に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R として「 5、5、5 」が確定表示 ( 停止表示 ) された状態で、サブ表示装置 10 ( 右サブ表示装置 10 R および左サブ表示装置 10 L ) に左装飾図柄 8 Z L、中装飾図柄 8 Z C、右装飾図柄 8 Z R が確定表示 ( 停止表示 ) される。装飾図柄 8 Z L、中装飾図柄 8 Z C、右装飾図柄 8 Z R は、メイン表示装置 7 に表示されている左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する画像であり、ほぼ同時に確定表示される。

40

50

## 【 0 2 2 1 】

## [ サブ表示装置連動演出 D ]

図 6 3 は、サブ表示装置連動演出 D を説明するための図である。サブ表示装置連動演出 D では、まず、図 6 3 ( A ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示される。ここでは、装飾図柄はリーチを形成しており、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、同じ図柄 ( 数字 ) で仮停止表示しており ( ここでは「 5 」で仮停止 )、中装飾図柄 8 C は変動表示されている。

## 【 0 2 2 2 】

次に、図 6 3 ( B ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a とサブ表示装置 1 0 の表示画面の両方に跨がって複数の装飾図柄 8 Z 1 が表示される。装飾図柄 8 Z 1 は、リーチ演出において、中装飾図柄として停止したときに大当たりとなる図柄 ( 数字 ) の画像であり、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と同じ図柄 ( 数字 ) である。ここでは、「 5 」である。この装飾図柄 8 Z 1 も、特定の対象としての数字を表しているため、特定画像に該当する。複数の装飾図柄 8 Z 1 は、環状に並んで表示され、それぞれが環状の軌道に沿って移動している。ここでは、時計回りに移動している。環状に並んだ複数の装飾図柄 8 Z 1 の一部は、サブ表示装置 1 0 の表示画面に表示され、他の一部は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている。右下に位置する装飾図柄 8 Z 1 は、左下方向に移動し、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 1 0 R の表示画面に移動する。このとき、図 6 3 ( B ) に示すように一時的に、装飾図柄 8 Z 1 は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a と右サブ表示装置 1 0 R の表示画面に跨がって表示される。ここでは、サブ表示装置 1 0 は、メイン表示装置 7 の一部を覆っており、サブ表示装置 1 0 には、メイン表示装置 7 のうち、サブ表示装置 1 0 によって覆われている部分の画像が表示される。同様に、下に位置する装飾図柄 8 Z 1 は、左方向に移動し、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面から左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に移動する。左下位置する装飾図柄 8 Z 1 は、左上方向に移動し、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に移動する。その後、複数の装飾図柄 8 Z 1 の表示が消え、図 6 3 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近に新たに装飾図柄 8 Z 2 の全体が表示される。

## 【 0 2 2 3 】

その後、図 6 3 ( D ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示された装飾図柄 8 Z 1 は、表示を維持しながら拡大表示される。なお、装飾図柄 8 Z 2 は一度表示が消え、その後、大きくなった装飾図柄 8 Z 2 が再表示されてもよい。また、装飾図柄 8 Z 2 は複数の装飾図柄 8 Z 1 のうちの一つが移動したものであってもよい。

## 【 0 2 2 4 】

次に、図 6 3 ( E ) ~ 図 6 3 ( F ) に示すように、左サブ表示装置 1 0 L が退避位置 ( ホームポジション ) から上方に移動し、中継位置 ( 中継ポジション ) において右回転することによって、進出位置 ( 展開ポジション ) に移動し、そこで静止 ( 停止 ) する。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている装飾図柄 8 Z 2 は、左サブ表示装置 1 0 L の進出位置への移動時に一部が覆われる。言い換えれば、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L ) は、メイン表示装置 7 のうち、装飾図柄 8 Z 2 が表示されている部分の一部を覆う位置で静止 ( 停止 ) する。このとき、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L ) の表示画面には、サブ表示装置 1 0 によって覆われた装飾図柄 8 Z 2 の一部が表示される。言い換えれば、サブ表示装置 1 0 には、メイン表示装置 7 に表示されている装飾図柄 8 Z 2 のうち、サブ表示装置 1 0 によって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、装飾図柄 8 Z 2 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 1 0 に跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置 1 0 に表示される部分が增大する。

## 【 0 2 2 5 】

次に、図 6 3 ( G ) に示すように、装飾図柄 8 Z 2 が縮小する縮小演出が実行される。

ここでは、装飾図柄 8 Z 2 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 1 0 に跨がり表示を維持したまま縮小され、装飾図柄 8 Z 2 の全体がサブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L ) に表示される。このとき、装飾図柄 8 Z 2 の周りには、発光画像であるエフェクト画像 E F が表示される。エフェクト画像 E F は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 1 0 に跨がって表示される。このエフェクト画像 E F は、装飾図柄 8 Z 2 の「 5 」が中装飾図柄 8 C として確定したことを示唆している。つまり、大当たりが確定したことを示唆している。また、メイン表示装置 7 には、複数の装飾図柄 8 Z 1 が環状に並んで表示される。複数の装飾図柄 8 Z 1 は、それぞれが環状の軌道に沿って移動している。ここでは、時計回りに移動している。環状に並んだ複数の装飾図柄 8 Z 1 の一部は、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面に表示され、他の一部は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。複数の装飾図柄 8 Z 1 は、左サブ表示装置 1 0 L に表示された装飾図柄 8 Z 2 を囲むように表示される。

#### 【 0 2 2 6 】

次に、図 6 3 ( H ) に示すように、左サブ表示装置 1 0 L が進出位置 ( 展開ポジション ) から左回転と下方移動によって退避位置 ( ホームポジション ) まで移動し、退避位置において静止 ( 停止 ) する。このとき、装飾図柄 8 Z 2 は、メイン表示装置 7 に対する相対位置が変化しないように、メイン表示装置 7 およびサブ表示装置 1 0 に表示される。すなわち、装飾図柄 8 Z 2 は、左サブ表示装置 1 0 L が左回転しているとき、左サブ表示装置 1 0 L において右側に向かって移動する。その後、装飾図柄 8 Z 2 は、左サブ表示装置 1 0 L の右側からはみ出した部分が順次メイン表示装置 7 に表示される。つまり、装飾図柄 8 Z 2 は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 1 0 に跨がって表示された状態で、徐々に、メイン表示装置 7 に表示される部分が増大する。これによって、装飾図柄 8 Z 2 は、図 6 3 ( G ) ~ 図 6 3 ( I ) に示すように、メイン表示装置 7 に対する相対位置をほぼ変えないようにして、全体が左サブ表示装置 1 0 L に表示された状態から、全体がメイン表示装置 7 に表示された状態に切り替えられる。その後、図 6 3 ( J ) に示すように、メイン表示装置 7 に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R として「 5、5、5 」が確定表示 ( 停止表示 ) された状態で、サブ表示装置 1 0 ( 右サブ表示装置 1 0 R および左サブ表示装置 1 0 L ) に左装飾図柄 8 Z L、中装飾図柄 8 Z C、右装飾図柄 8 Z R が確定表示 ( 停止表示 ) される。装飾図柄 8 Z L、中装飾図柄 8 Z C、右装飾図柄 8 Z R は、メイン表示装置 7 に表示されている左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する画像であり、ほぼ同時に確定表示される。

#### 【 0 2 2 7 】

##### [ 効果例 ]

以下に、サブ表示装置連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、例えば、図 6 0 ( D ) ~ 図 6 0 ( E ) に示すように、メイン表示装置 7 に、特定画像 T G 2 が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、サブ表示装置 1 0 が第 1 の位置から移動して、メイン表示装置 7 のうち、特定画像 T G 2 が表示されている部分の一部を覆う第 2 の位置で静止 ( 停止 ) するとともに、メイン表示装置 7 に表示されている特定画像 T G 2 のうち、サブ表示装置 1 0 によって覆われている部分に対応する画像をサブ表示装置 1 0 に表示する第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 6 1 ( D ) ~ 図 6 1 ( F )、図 6 2 ( D ) ~ 図 6 2 ( F )、図 6 3 ( D ) ~ 図 6 3 ( F ) も同様である。

##### [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 0 ( E ) ~ 図 6 0 ( G ) に示すように、第 2 の演出の後、サブ表示装置 1 0 とメイン表示装置 7 に跨がって表示された特定画像 T G 2 が縮小表示される第 3 の演出と、第 3 の演出の後、縮小された特定画像 T G 2 の全体がサブ表示装置 1 0 に表示される第 4 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 6 1 ( F ) ~ 図

6 1 ( G )、図 6 2 ( F ) ~ 図 6 2 ( G )、図 6 3 ( F ) ~ 図 6 3 ( G ) も同様である。

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 0 ( G ) ~ 図 6 0 ( I ) に示すように、第 4 の演出の後、サブ表示装置 1 0 は、第 2 の位置から第 1 の位置に移動するとともに、メイン表示装置 7 に縮小された特定画像 T G 2 の全体が表示される第 5 の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 6 1 ( G ) ~ 図 6 1 ( I )、図 6 2 ( G ) ~ 図 6 2 ( I )、図 6 3 ( G ) ~ 図 6 3 ( I ) も同様である。

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 0 ( B ) ~ 図 6 0 ( C ) に示すように、第 1 の演出の前において、サブ表示装置 1 0 が第 1 の位置で停止しているとき、サブ表示装置 1 0 に特定画像 T G 1 が表示される第 6 の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 6 1 ( B ) ~ 図 6 1 ( C )、図 6 2 ( B ) ~ 図 6 2 ( C )、図 6 3 ( B ) も同様である。

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 1 ( D ) ~ 図 6 1 ( F ) に示すように、サブ表示装置 1 0 は、第 1 の位置に停止しているときと、第 2 の位置で停止しているときとでサブ表示装置 1 0 の向きが異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 6 2 ( D ) ~ 図 6 2 ( F )、図 6 3 ( D ) ~ 図 6 3 ( F ) も同様である。

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 2、図 6 3 に示すように、特定画像は、装飾図柄であるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 2 8 】

[ 変形例 ]

以下に、保留アイコン連動演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

図 6 0 のサブ表示装置連動演出 A では、サブ表示装置 1 0 のうち、左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R の両方が上方に移動するものとした。しかし、右サブ表示装置 1 0 R だけが上方に移動し、左サブ表示装置 1 0 L が上方に移動しない構成であってもよい。

【 0 2 2 9 】

[ 変形例 2 ]

図 6 1 のサブ表示装置連動演出 B では、右サブ表示装置 1 0 R が移動するものとした。しかし、左サブ表示装置 1 0 L が移動する構成であってもよい。図 6 2 のサブ表示装置連動演出 C および図 6 3 のサブ表示装置連動演出 D では、左サブ表示装置 1 0 L が移動するものとした。しかし、右サブ表示装置 1 0 R が移動する構成であってもよい。

【 0 2 3 0 】

[ 変形例 3 ]

図 6 0 ~ 図 6 3 のそれぞれのサブ表示装置連動演出 A ~ D の内容は適宜組み合わせてもよい。例えば、図 6 0 のサブ表示装置連動演出 A において、特定画像として図 6 2 や図 6 3 の装飾図柄を採用してもよい。

【 0 2 3 1 】

[ 変形例 5 ]

図 6 0 ~ 図 6 3 のサブ表示装置連動演出では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、図 6 0 ~ 図 6 1 のサブ表示装置連動演出は、装飾図柄の変動中に実行され、装飾図柄の変動表示が表示されてもよい。

【 0 2 3 2 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

## [ 態様 A 1 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な第 1 の表示手段と、  
複数種類の画像を表示可能な第 2 の表示手段と、を備える遊技機であって、  
前記第 1 の表示手段は、移動可能に構成されており、  
前記第 2 の表示手段に、特定の対象を表す特定画像が表示される第 1 の演出と、  
前記第 1 の演出の後、前記第 1 の表示手段が第 1 の位置から移動して、前記第 2 の表示手段のうち、前記特定画像が表示されている部分の一部を覆う第 2 の位置で停止するとともに、前記第 2 の表示手段に表示されている前記特定画像のうち、前記第 1 の表示手段によって覆われている部分に対応する画像を前記第 1 の表示手段に表示する第 2 の演出と、  
を実行可能な、

10

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 A 1 - 2 ]

態様 A 1 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出の後、前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段に跨がって表示された前記特定画像が縮小表示される第 3 の演出と、  
前記第 3 の演出の後、縮小された前記特定画像の全体が前記第 1 の表示手段に表示される第 4 の演出と、  
を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 A 1 - 3 ]

態様 A 1 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記第 4 の演出の後、前記第 1 の表示手段は、前記第 2 の位置から前記第 1 の位置に移動するとともに、前記第 2 の表示手段に縮小された前記特定画像の全体が表示される第 5 の演出を実行可能な、

20

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 A 1 - 4 ]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の演出の前において、前記第 1 の表示手段が前記第 1 の位置で停止しているとき、前記第 1 の表示手段に前記特定画像が表示される第 6 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 A 1 - 5 ]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の表示手段は、前記第 1 の位置に停止しているときと、前記第 2 の位置で停止しているときとで、前記第 1 の表示手段の向きが異なっている、

30

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 A 1 - 6 ]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記特定画像は、装飾図柄である、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 2 3 3 】

以下に図 6 4 ~ 図 6 7 を用いて装飾図柄変動停止演出 A ~ D について説明する。この装飾図柄変動停止演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄変動停止演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、左サブ表示装置 1 0 L、右サブ表示装置 1 0 R、イルミネーションパネル 1 8 等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル 1 8 は、透過性の表示パネルであり、表示画面 7 a およびサブ表示装置 1 0 よりも手前側（遊技者側）に配置されている。

40

## 【 0 2 3 4 】

[ 装飾図柄変動停止演出 A ]

図 6 4 は、装飾図柄変動停止演出 A を説明するための図である。装飾図柄変動停止演出

50



Aでは、まず、図64(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10Rの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0235】

次に、図64(B)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄8L, 8Rが同じ図柄(図では7図柄)で停止表示され、装飾図柄8Cが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ表示は、表示画面7aと左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10Rに跨がって表示される。リーチ表示はいわゆるリーチ状態を表している。このリーチ演出では、所定のキャラクタが種々の演出をする。

10

【0236】

次に、図64(C)に示すように、ハズレ表示演出1がおこなわれる。このハズレ表示演出1では、リーチ表示において装飾図柄8Cが6図柄で停止表示してハズレ図柄が表示される。本実施形態の遊技機1では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがゾロ目で停止した場合に大当たり図柄となり、ゾロ目以外で停止表示した場合にはハズレ図柄となる。このハズレ図柄は、表示画面7aと左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10Rに跨がって表示される。

【0237】

次に、図64(D)に示すように、ハズレ表示演出2がおこなわれる。このハズレ表示演出2では、ハズレ図柄が表示画面7aの中央付近に移動して表示される。なお、このとき、左サブ表示装置10Lにおいて、ハズレ図柄ZA1が表示される。このハズレ図柄ZA1は、装飾図柄8L, 8C, 8Rで示されるハズレ図柄と同じように「7 6 7」となっている。

20

【0238】

[装飾図柄変動停止演出B]

図65は、装飾図柄変動停止演出Bを説明するための図である。装飾図柄変動停止演出Bでは、まず、図65(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10Rの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

30

【0239】

次に、図65(B)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄8L, 8Rが同じ図柄(図では7図柄)で停止表示され、装飾図柄8Cが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ表示は、表示画面7aと左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10Rに跨がって表示される。リーチ表示はいわゆるリーチ状態を表している。このリーチ演出では、所定のキャラクタが種々の演出をする。

【0240】

次に、図65(C)に示すように、左サブ表示装置移動演出がおこなわれる。この左サブ表示装置移動演出では、左サブ表示装置10Lがホームポジションから展開ポジションに移動し、表示画面7aの略中央付近に移動すると共に、表示画面7aに表示されていた装飾図柄8Cが左サブ表示装置10Lに表示される演出である。このとき、左サブ表示装置10Lに表示されていた保留アイコン9Aが右サブ表示装置10Rに移動している。

40

【0241】

次に、図65(D)に示すように、ハズレ表示演出1がおこなわれる。このハズレ表示演出1では、リーチ表示において装飾図柄8Cが6図柄で停止表示してハズレ図柄が表示される。この場合、装飾図柄8Cは、左サブ表示装置10Lにおいて停止表示される。本実施形態の遊技機1では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがゾロ目で停止した場合に大当たり図柄となり、ゾロ目以外で停止表示した場合にはハズレ図柄となる。このハズレ図柄は、

50

表示画面 7 a と左サブ表示装置 10 L とで表示される。

【0242】

次に、図 6 5 ( E ) に示すように、ハズレ表示演出 2 がおこなわれる。このハズレ表示演出 2 では、左サブ表示装置 10 L が展開ポジションからホームポジションに戻って、装飾図柄 8 C に表示されていた装飾図柄 8 C が表示画面 7 a に表示される。すなわち、ハズレ図柄のすべてが表示画面 7 a に表示される。なお、このとき、左サブ表示装置 10 L において、ハズレ図柄 Z A 1 が表示される。このハズレ図柄 Z A 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R で示されるハズレ図柄と同じように「7 6 7」となっている。

【0243】

[装飾図柄変動停止演出 C]

図 6 6 は、装飾図柄変動停止演出 C を説明するための図である。装飾図柄変動停止演出 C では、まず、図 6 6 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【0244】

次に、図 6 6 ( B ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 (図では 7 図柄) で停止表示され、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ表示は、表示画面 7 a と左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R に跨がって表示される。リーチ表示はいわゆるリーチ状態を表している。このリーチ演出では、所定のキャラクタが種々の演出をする。

【0245】

次に、図 6 6 ( C ) に示すように、左サブ表示装置移動演出がおこなわれる。この左サブ表示装置移動演出では、左サブ表示装置 10 L がホームポジションから展開ポジションに移動し、表示画面 7 a の略中央付近に移動すると共に、表示画面 7 a に表示されていた装飾図柄 8 C が左サブ表示装置 10 L に表示される演出である。このとき、左サブ表示装置 10 L に表示されていた保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 10 R に移動している。

【0246】

次に、図 6 6 ( D ) に示すように、大当たり表示演出 1 がおこなわれる。この大当たり表示演出 1 では、リーチ表示において装飾図柄 8 C が 7 図柄で停止表示して大当たり図柄が表示される。この場合、装飾図柄 8 C は、左サブ表示装置 10 L において停止表示される。本実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がゾロ目で停止した場合に大当たり図柄となり、ゾロ目以外で停止表示した場合にはハズレ図柄となる。この大当たり図柄は、表示画面 7 a と左サブ表示装置 10 L とで表示される。

【0247】

次に、図 6 6 ( E ) に示すように、大当たり表示演出 2 がおこなわれる。この大当たり表示演出 2 では、左サブ表示装置 10 L が展開ポジションからホームポジションに戻って、装飾図柄 8 C に表示されていた装飾図柄 8 C が表示画面 7 a に表示される。すなわち、大当たり図柄のすべてが表示画面 7 a に表示される。なお、このとき、左サブ表示装置 10 L において、大当たり図柄 Z A 2 が表示される。この大当たり図柄 Z A 2 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R で示される大当たり図柄と同じように「7 7 7」となっている。

【0248】

[装飾図柄変動停止演出 D]

図 6 7 は、装飾図柄変動停止演出 D を説明するための図である。装飾図柄変動停止演出 D では、まず、図 6 7 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

## 【 0 2 4 9 】

次に、図 6 7 ( B ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 図では 7 図柄 ) で表示されると共に、他の複数の装飾図柄も同じ図柄 ( 図では 7 図柄 ) で表示され、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。この場合、7 図柄を表す装飾図柄は、円状に配置され、反時計回りに移動している。図に示すように、7 図柄を示す複数の装飾図柄によって複数のリーチライン L N においてリーチ表示が形成される。また、このリーチ表示は、表示画面 7 a と左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R に跨がって表示される。このリーチ演出では、所定のキャラクタが種々の演出をする。なお、リーチライン L N とは、装飾図柄が仮停止してリーチ表示をおこなうためのラインであり、大当たりする場合には、リーチライン L N 上に大当たり図柄が配置される。

10

## 【 0 2 5 0 】

次に、図 6 7 ( C ) に示すように、左サブ表示装置移動演出がおこなわれる。この左サブ表示装置移動演出では、左サブ表示装置 1 0 L がホームポジションから展開ポジションに移動し、表示画面 7 a の略中央付近に移動すると共に、表示画面 7 a に表示されていた高速変動中の装飾図柄 8 C が左サブ表示装置 1 0 L に表示される演出である。このとき、装飾図柄 8 L , 8 R を含む 7 図柄を示す複数の装飾図柄は、反時計回りに移動している。また、左サブ表示装置 1 0 L に表示されていた保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 1 0 R に移動している。

20

## 【 0 2 5 1 】

次に、図 6 7 ( D ) に示すように、大当たり表示演出 1 がおこなわれる。この大当たり表示演出 1 では、リーチ表示において装飾図柄 8 C が 7 図柄で停止表示して複数のリーチライン L N で大当たり図柄が表示される。この場合、装飾図柄 8 C は、左サブ表示装置 1 0 L において停止表示される。本実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がゾロ目で停止した場合に大当たり図柄となり、ゾロ目以外で停止表示した場合にはハズレ図柄となる。この大当たり図柄は、表示画面 7 a と左サブ表示装置 1 0 L とで表示される。

## 【 0 2 5 2 】

次に、図 6 7 ( E ) に示すように、大当たり表示演出 2 がおこなわれる。この大当たり表示演出 2 では、左サブ表示装置 1 0 L が展開ポジションからホームポジションに戻って、装飾図柄 8 C に表示されていた装飾図柄 8 C が表示画面 7 a に表示される。すなわち、複数のリーチライン L N 上で形成される大当たり図柄のすべてが表示画面 7 a に表示される。なお、このとき、左サブ表示装置 1 0 L において、大当たり図柄 Z A 2 が表示される。この大当たり図柄 Z A 2 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R で示される大当たり図柄と同じように「 7 7 7 」となっている。

30

なお、上記装飾図柄変動停止演出は、同一の変動においておこなわれる。しかしながら、これに限られず、複数の変動におこなわれてもよい。

## 【 0 2 5 3 】

## [ 変形例 ]

上記装飾図柄変動停止演出において、ハズレ図柄または大当たり図柄が表示画面 7 a に表示された後、左サブ表示装置 1 0 L にハズレ図柄 Z A 1 または大当たり図柄 Z A 2 が表示される。この場合、ハズレ図柄または大当たり図柄が左サブ表示装置 1 0 L または右サブ表示装置 1 0 R に表示された後、表示画面 7 a にハズレ図柄 Z A 1 または図柄 Z A 2 が表示されるようにしてもよい。

40

上記装飾図柄変動停止演出において、左サブ表示装置 1 0 L が表示画面 7 a の手前に移動した後、表示画面 7 a と左サブ表示装置 1 0 L とでハズレ図柄 Z A 1 または大当たり図柄を表示するようにしている。この場合、表示画面 7 a が動いて、左サブ表示装置 1 0 L の方に移動し、表示画面 7 a と左サブ表示装置 1 0 L とでハズレ図柄 Z A 1 または大当たり図柄を表示するようにしてもよい。また、表示画面 7 a と左サブ表示装置 1 0 L の双方が動いて、表示画面 7 a と左サブ表示装置 1 0 L とでハズレ図柄 Z A 1 または大当たり図

50

柄を表示するようにしてもよい。

上記装飾図柄変動停止演出 C , D において、左サブ表示装置移動演出時で、左サブ表示装置 10 L (例えば、装飾図柄 8 C 上)において、演出ボタン 63 を表すボタン画像を表示して、遊技者に演出ボタン 63 の押下を促して、演出ボタン 63 が押下されたら、大当たり図柄を表示するようにしてもよい。また、演出ボタンは、大当たり図柄上に表示され、演出ボタン 63 の押下により、所定の演出 (例えば、大当たり図柄を変更する再抽選演出)をおこなうようにしてもよい。

上記装飾図柄変動停止演出 A ~ C において、リーチ演出時、ハズレ図柄または大当たり図柄を表示する場合に、装飾図柄 8 L , 8 R が移動するようにしてもよい。例えば、移動する装飾図柄は、装飾図柄 8 C を中心として回転移動するようにしてもよい。この場合、移動する装飾図柄がハズレ図柄 Z A 1 または大当たり図柄 Z A 2 と重なるときは、これらのハズレ図柄 Z A 1 または大当たり図柄 Z A 2 の後ろ側を通るようにしてもよい。

また、上記装飾図柄変動停止演出 D において、リーチ演出時、ハズレ図柄または大当たり図柄を表示する場合に、複数のリーチライン L N 上の装飾図柄が移動するようにしてもよい。例えば、移動する装飾図柄は、装飾図柄 8 C を中心として回転移動するようにしてもよい。この場合、移動する装飾図柄が大当たり図柄 Z A 2 と重なるときは、大当たり図柄 Z A 2 の後ろ側を通るようにしてもよい。

#### 【0254】

##### [効果例]

以下に、装飾図柄変動停止演出の効果例を示す。

##### [効果1]

上記装飾図柄変動停止演出では、表示画面 7 a に装飾図柄が表示された後、表示画面 7 a と左サブ表示装置 10 L (右サブ表示装置 10 R)とでハズレ図柄または大当たり図柄 (装飾図柄の所定の停止態様)が表示される。この構成によれば、2つの表示装置を用いて、装飾図柄の表示演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0255】

##### [効果2]

上記装飾図柄変動停止演出では、同一変動においておこなわれる。この構成によれば、表示画面 7 a に装飾図柄が表示される演出と、表示画面 7 a と左サブ表示装置 10 L (右サブ表示装置 10 R)とでハズレ図柄または大当たり図柄 (装飾図柄の所定の停止態様)が表示される演出とを一連の演出として体感することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0256】

##### [効果3]

上記装飾図柄変動停止演出 C , D では、表示画面 7 a に大当たり図柄が表示された後、表示画面 7 a と左サブ表示装置 10 L (右サブ表示装置 10 R)とで大当たり図柄が表示される。この構成によれば、2つの表示装置を用いて、大当たり図柄の表示演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0257】

##### [効果4]

上記装飾図柄変動停止演出 B ~ D では、大当たり図柄の形成時において、表示画面 7 a と左サブ表示装置 10 L とに表示された大当たり図柄を形成する図柄の少なくとも一部が移動表示される。この構成によれば、2つの表示装置を用いて、大当たり図柄の表示演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0258】

##### [効果5]

上記装飾図柄変動停止演出では、大当たり図柄やハズレ図柄が停止表示される前において (例えば、リーチ演出時)、表示画面 7 a と左サブ表示装置 10 L とに表示された同じ装飾図柄 (7 図柄) が移動表示される。この構成によれば、2つの表示装置を用いて、大

10

20

30

40

50

当たり図柄の表示演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0259】

[ 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。

[ 適用例 1 ]

第 1 の表示手段と前記第 1 の表示手段とは異なる第 2 の表示手段とを備える遊技機であって、

前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段は、それぞれ複数種類の表示演出を実行可能であり、

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

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

前記第 1 の表示演出は、前記第 1 の表示手段に装飾図柄を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段とにおいて、前記装飾図柄を所定の停止態様で表示する演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0260】

[ 適用例 2 ]

適用例 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、同一変動において、前記第 1 の表示演出の後に、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0261】

[ 適用例 3 ]

適用例 1 または適用例 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示演出における前記装飾図柄の前記所定の停止態様は、大当たり図柄を表す態様である、

ことを特徴とする遊技機。

【0262】

[ 適用例 4 ]

適用例 3 に記載の遊技機であって、

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

前記第 3 の表示演出は、前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段とにおいて、前記第 2 の表示演出における前記大当たり図柄を形成する図柄と同じ図柄が移動表示される演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出とを含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後に、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出の後に前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0263】

[ 適用例 5 ]

適用例 1 ないし適用例 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

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

、  
前記第４の表示演出は、前記第１の表示手段と前記第２の表示手段とにおいて、同じ装飾図柄が移動表示される演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第４の表示演出とを含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第４の表示演出がおこなわれ、前記第４の表示演出の後に前記第１の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

10

#### 【０２６４】

なお、上記態様において以下のようにしてもよい。

第１の表示手段と第２の表示手段とに第１の大当たり図柄が表示される場合に、第１の表示手段または第２の表示手段のどちらか一方に第２の大当たり図柄が表示される。

第１の表示手段または第２の表示手段のどちらか一方が（他方の表示手段の前に）移動した後、第１の表示手段と第２の表示手段とで大当たり図柄を表示する。

また、移動した表示手段がホームポジションに戻ったときに第２の大当たり図柄を表示する。

第１の表示手段または第２の表示手段とで複数の大当たりラインを形成してそれぞれに大当たり図柄を表示する。

20

第１の表示手段または第２の表示手段のどちらか一方にボタン画像を表示後、ボタンプッシュにより第１の表示手段と第２の表示手段とで大当たり図柄を表示する。

第１の表示手段と第２の表示手段とで複数の装飾図柄が移動する。このとき、複数の装飾図柄は、第２の大当たり図柄の背後を移動する。

装飾図柄８Ｃに演出ボタン６３を表すボタン画像を表示する。

#### 【０２６５】

以下に図６８～図７１を用いて特殊変動演出Ａ～Ｄについて説明する。この特殊変動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、特殊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メイン表示装置７の表示画面７ａ、サブ表示装置１０の表示画面に画像を表示させる演出である。また、特殊変動演出において、演出制御用マイコン９１は、ランプ制御基板１０７を介しサブ表示装置１０を駆動する。

30

#### 【０２６６】

〔特殊変動演出Ａ〕

図６８は、特殊変動演出Ａを説明するための図である。

まず、図６８（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

40

#### 【０２６７】

次に、図６８（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。

次に、図６８（Ｃ）に示すように、ゾーン突入演出が実行される。ゾーン突入演出では、メッセージ画像「アツアツゾーン突入」がメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。アツアツゾーンは、当該変動の中で所定期間におこなわれる演出である。

50

## 【 0 2 6 8 】

次に、図 6 8 ( D ) に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置 1 0 L が、矢印 Y G 1 で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、表示画面 7 a に表示された画像のうち左サブ表示装置 1 0 L で覆われた部分の画像は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。

次に、図 6 8 ( E ) に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置 1 0 L が、矢印 Y G 2 で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。このとき、表示画面 7 a に表示された画像のうち左サブ表示装置 1 0 L で覆われた部分の画像は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。

## 【 0 2 6 9 】

次に、図 6 8 ( F ) に示すように、移動完了演出が実行される。この移動完了演出は、左サブ表示装置 1 0 L が、移動を終えて進出位置で止まる演出である。

次に、図 6 8 ( G ) に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置 7 a に表示される演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一系列である中演出図柄 8 C を、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面で変動表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面を、中演出図柄 8 C である「 3 」が、矢印 Y G 3 で示すように下方へ変動している様子を示した。

次に、図 6 8 ( H ) に示すように、中図柄停止演出が実行される。この中図柄停止演出は、表示装置 7 a に表示される演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一系列である中演出図柄 8 C を、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面上で停止表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面上で、中演出図柄 8 C である「 5 」が停止している様子を示した。

## 【 0 2 7 0 】

## [ 特殊変動演出 B ]

図 6 9 は、特殊変動演出 B を説明するための図である。

まず、図 6 9 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R は、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ～ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

## 【 0 2 7 1 】

次に、図 6 9 ( B ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 5 」で停止した様子を示している。

次に、図 6 9 ( C ) に示すように、ゾーン突入演出が実行される。ゾーン突入演出では、メッセージ画像「アツアツゾーン突入」がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。アツアツゾーンは、当該変動の中で所定期間におこなわれる演出である。

## 【 0 2 7 2 】

次に、図 6 9 ( D ) に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置 1 0 L が、矢印 Y G 1 で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、表示画面 7 a に表示された画像のうち左サブ表示装置 1 0 L で覆われた部分の画像は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。

## 【 0 2 7 3 】

次に、図 6 8 ( E ) に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置 1 0 L が、矢印 Y G 2 で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。このとき、表示画面 7 a に表示された画像のうち左サブ表示装置 1 0 L で覆われた部分の画像は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。

## 【 0 2 7 4 】

次に、図 6 8 ( F ) に示すように、移動完了演出が実行される。この移動完了演出は、左サブ表示装置 1 0 L が、移動を終えて進出位置で止まる演出である。

次に、図 6 8 ( G ) に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置 7 a に表示される演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一系列である中演出図柄 8 C を、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面上で変動表示する演出である。ここで特に、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面上では、中演出図柄 8 C は、表示画面 7 a の演出図柄 8 L、8 R に比べて拡大表示される。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面上を、中演出図柄 8 C である「3」が、矢印 Y G 3 で示すように下方へ変動している様子を示した。

【0275】

次に、図 6 8 ( H ) に示すように、中図柄停止演出が実行される。この中図柄停止演出は、表示装置 7 a に表示される演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一系列である中演出図柄 8 C を、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面上で停止表示する演出である。ここで特に、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面上では、中演出図柄 8 C は、表示画面 7 a の演出図柄 8 L、8 R に比べて拡大表示される。ここでは、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面上で、中演出図柄 8 C である「5」が停止している様子を示した。

【0276】

[ 特殊変動演出 C ]

図 7 0 は、特殊変動演出 C を説明するための図である。

まず、図 7 0 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R は、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ～第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ～第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

【0277】

次に、図 7 0 ( B ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「5」で停止した様子を示している。

次に、図 7 0 ( C ) に示すように、ゾーン突入演出が実行される。ゾーン突入演出では、メッセージ画像「アツアツゾーン突入」がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。アツアツゾーンは、当該変動の中で所定期間におこなわれる演出である。

【0278】

次に、図 7 0 ( D ) ～ ( H ) に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置 7 a に表示される演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一系列である中演出図柄 8 C を、進出位置へ移動した左サブ表示装置 1 0 L の表示画面上で変動表示する演出である。

【0279】

まず、図 7 0 ( D ) に示すように、中演出図柄 8 C である「3」は、矢印 Y G 1 で示すように下方へ移動しつつ、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。次に、図 7 0 ( E ) に示すように、中演出図柄 8 C である「3」は、矢印 Y G 2 で示すように下方へ移動しつつ、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a と左サブ表示装置 1 0 L の表示画面とに跨って表示される。次に、図 7 0 ( F ) に示すように、中演出図柄 8 C である「3」は、矢印 Y G 3 で示すように下方へ移動しつつ、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。次に、図 7 0 ( G ) に示すように、中演出図柄 8 C である「3」は、矢印 Y G 4 で示すように下方へ移動しつつ、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面とメイン表示装置 7 の表示画面 7 a とに跨って表示される。

次に、図 7 0 ( H ) に示すように、中演出図柄 8 C である「3」は、Y G 5 で示すように下方へ移動しつつ、メイン表示画面 7 の表示画面 7 a に表示される。

【0280】



### 〔特殊変動演出 D〕

図 7 1 は、特殊変動演出 D を説明するための図である。

まず、図 7 1 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R は、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ～ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

10

#### 【0281】

次に、図 7 1 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「5」で停止した様子を示している。

次に、図 7 1 (C)、(D) に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一系列である中演出図柄 8 C を、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 上で変動表示する演出である。ここでは、表示画面 7 a 上を、中演出図柄 8 C である「3」が、矢印 Y G 1 で示すように下方へ変動している様子を示した。さらに、図 7 1 (D) に示すように、中演出図柄 8 C である「3」は、矢印 Y G 2 で示すように下方へ移動する。このときは、左サブ表示装置 10 L は退避位置にあり、左サブ表示装置 10 L の表示画面に中演出図柄 8 C が表示されることもない。

20

#### 【0282】

次に、図 7 1 (E) 確定停止演出（ハズレ）が実行される。この確定停止演出（ハズレ）は、表示画面 7 a において、演出図柄 8 L、8 C、8 R を確定停止させる演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「5」となっており、中演出図柄 8 C が「4」となっている例を示した。

#### 【0283】

##### 〔効果例〕

以下に、特殊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、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a でおこなわれる演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示のうちの中演出図柄 8 C の変動表示を、左サブ表示装置 10 L の表示画面でおこなうことが可能である（図 6 8 (G)、図 6 9 (G)、図 7 0 (D) ～ (H)）。この構成によれば、中演出図柄 8 C の変動表示に特別感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

#### 【0284】

##### 〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、表示画面 7 a で変動表示される中演出図柄 8 C に左サブ表示装置 10 L が重なるように移動し（図 6 8 (D) (E) (F)、図 6 9 (D) (E) (F)）、左サブ表示装置 10 L の表示画面で中演出図柄 8 C の変動表示がおこなわれる（図 6 8 (G)、図 6 9 (G)、図 7 0 (D) ～ (H)）。この構成によれば、中演出図柄 8 C の変動表示に特別感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

#### 【0285】

##### 〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、3 列ある演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一系列の演出図柄 8 C を、左サブ表示装置 10 L の表示画面で変動表示させる。この構成によれば、特定の一系列の演出図柄の変動表示に特別感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

#### 【0286】

##### 〔効果 4〕

50

上記実施形態の遊技機 1 では、中図柄変動演出において、中演出図柄 8 C は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示され、表示画面 7 a と左サブ表示装置 10 L の表示画面とに跨がって表示され、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される。左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示された後、中演出図柄 8 C は、表示画面 7 a と左サブ表示装置 10 L の表示画面とに跨がって表示され、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。この構成によれば、中演出図柄 8 C の変動表示に特別感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0287】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、ゾーン突入演出の実行を契機に（図 68（C）、図 69（C）、図 70（C））、中演出図柄 8 C の変動表示を左サブ表示装置 10 L の表示画面でおこなう。この構成によれば、ゾーン演出にも幅を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0288】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、左サブ表示装置 10 L に表示される中演出図柄 8 C が表示装置 7 a の演出図柄 8 L、8 R よりも大きく表示することが可能である（図 69（G）（H））。この構成によれば、より一層、中演出図柄 8 C の変動表示に特別感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0289】

[変形例]

以下に、特殊変動演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記では、左サブ表示装置 10 L を用いた演出であったが、左サブ表示装置 10 L に加えまたは代え、右サブ表示装置 10 R を用いて中演出図柄 8 C を表示する演出をおこなうようにしてもよい。

[変形例 2]

上記では、演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの二列である中演出図柄 8 C を左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示していたが、演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの二列以上を左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示するようにしてもよい。

[変形例 3]

上記では、ゾーン突入演出が実行されると（図 68（C）、図 69（C）、図 70（C））左サブ表示装置 10 L を用いて中演出図柄 8 C の変動表示をおこなう構成であったが、ゾーン突入演出が実行されたときに、左サブ表示装置 10 L を用いた中演出図柄 8 C の変動表示をおこなう場合と、左サブ表示装置 10 L を用いた中演出図柄 8 C の変動表示をおこなわない場合（図 71）とに分岐するようにしてもよい。

【0290】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 A3 - 1]

演出図柄の変動表示をおこなうことが可能な第 1 表示装置と、前記第 1 表示装置とは別の第 2 表示装置と、を備えた遊技機であって、前記第 1 表示装置の表示画面でおこなわれる前記演出図柄の変動表示のうちの所定列の演出図柄の変動表示を、前記第 2 表示装置の表示画面でおこなうことが可能であることを特徴とする遊技機。

【0291】

[態様 A3 - 2]

態様 A3 - 1 に記載の遊技機であって、前記第 2 表示装置は、前記第 1 表示装置の前記所定列の演出図柄に重なるように移動し、前記所定列の演出図柄の変動表示をおこなう

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0292】

[ 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、  
前記所定列の演出図柄は、複数列の演出図柄のうちのいずれか一列の演出図柄である  
ことを特徴とする遊技機。

【0293】

[ 態様 A 3 - 4 ]

態様 A 3 - 1 から態様 A 3 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記所定列の演出図柄は、その変動中、前記第 1 表示装置および前記第 2 表示装置の一  
方の表示画面に表示された後、前記第 1 表示装置および前記第 2 表示装置の表示画面を跨  
いで、他方の表示画面に表示される  
ことを特徴とする遊技機。

10

【0294】

[ 態様 A 3 - 5 ]

態様 A 3 - 1 から態様 A 3 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
特定の演出が実行されることを契機に、前記所定列の演出図柄の変動表示を前記第 2 表  
示装置の表示画面でおこなう  
ことを特徴とする遊技機。

【0295】

[ 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 表示装置の表示画面に表示される演出図柄は、前記第 1 表示装置の表示画面に  
表示される演出図柄よりも大きくなっている  
ことを特徴とする遊技機。

20

【0296】

[ 態様 A 3 - 7 ]

態様 A 3 - 5 に記載の遊技機であって、  
前記特定の演出が実行された場合であっても、前記所定列の演出図柄の変動表示を前記  
第 2 表示装置の表示画面でおこなわない場合がある  
ことを特徴とする遊技機。

30

【0297】

以下に図 7 2 ~ 図 7 5 を用いてキャラクタ表示演出 A ~ D について説明する。このキャ  
ラクタ表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マ  
イコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラク  
タ表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データ  
を読み出して表示画面 7 a、左サブ表示装置 1 0 L、右サブ表示装置 1 0 R、イルミネー  
ションパネル 1 8 等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル 1 8  
は、透過性の表示パネルであり、表示画面 7 a およびサブ表示装置 1 0 よりも手前側（遊  
技者側）に配置されている。

40

【0298】

[ キャラクタ表示演出 A ]

図 7 2 は、キャラクタ表示演出 A を説明するための図である。

キャラクタ表示演出 A では、まず、図 7 2 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がお  
こなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中  
央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留ア  
イコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。  
これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【0299】

次に、図 7 2 ( B ) に示すように、キャラクタ表示演出 1 がおこなわれる。このキャラ

50

クタ表示演出 1 では、表示画面 7 a の中央付近にキャラクタ C R A が表示される。このキャラクタ C R A は、味方キャラクタを表している。

【 0 3 0 0 】

次に、図 7 2 ( C ) に示すように、キャラクタ表示演出 2 がおこなわれる。このキャラクタ表示演出 2 では、キャラクタ C R A が左サブ表示装置 1 0 L に表示された後、右サブ表示装置 1 0 R に移動する演出である。

【 0 3 0 1 】

次に、図 7 2 ( D ) に示すように、キャラクタ表示演出 3 がおこなわれる。このキャラクタ表示演出 3 では、キャラクタ C R A が再び表示画面 7 a の中央付近に戻って表示される演出である。

この後、リーチ演出がおこなわれる。

【 0 3 0 2 】

[ キャラクタ表示演出 B ]

図 7 3 は、キャラクタ表示演出 B を説明するための図である。

キャラクタ表示演出 B では、まず、図 7 3 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【 0 3 0 3 】

次に、図 7 3 ( B ) に示すように、キャラクタ表示演出 1 がおこなわれる。このキャラクタ表示演出 1 では、表示画面 7 a の中央付近にキャラクタ C R A が表示される。このキャラクタ C R A は、味方キャラクタを表している。

【 0 3 0 4 】

次に、図 7 3 ( C ) に示すように、キャラクタ表示演出 2 がおこなわれる。このキャラクタ表示演出 2 では、左サブ表示装置 1 0 L が表示画面 7 a の中央付近 ( キャラクタ表示演出 1 でキャラクタ C R A が表示された場所 ) の展開ポジションまで移動し、表示画面 7 a に表示されていたキャラクタ C R A が左サブ表示装置 1 0 L に表示される演出である。なお、左サブ表示装置 1 0 L に表示されていた保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 1 0 R に移動している。

【 0 3 0 5 】

次に、図 7 3 ( D ) に示すように、キャラクタ表示演出 3 がおこなわれる。このキャラクタ表示演出 3 では、左サブ表示装置 1 0 L が展開ポジションからホームポジションに移動し、キャラクタ C R A が再び表示画面 7 a の中央付近に表示される演出である。

この後、リーチ演出がおこなわれる。

【 0 3 0 6 】

[ キャラクタ表示演出 C ]

図 7 4 は、キャラクタ表示演出 C を説明するための図である。

キャラクタ表示演出 C では、まず、図 7 4 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【 0 3 0 7 】

次に、図 7 4 ( B ) に示すように、キャラクタ表示演出 1 がおこなわれる。このキャラクタ表示演出 1 では、表示画面 7 a の中央付近にキャラクタ C R A が表示される。このキャラクタ C R A は、味方キャラクタを表している。

【 0 3 0 8 】

次に、図 7 4 ( C ) に示すように、キャラクタ表示演出 2 がおこなわれる。このキャラクタ表示演出 2 では、左サブ表示装置 1 0 L が表示画面 7 a の中央付近 ( キャラクタ表示

10

20

30

40

50

演出 1 でキャラクタ C R A が表示された場所) の展開ポジションまで移動し、表示画面 7 a に表示されていたキャラクタ C R A が左サブ表示装置 1 0 L に表示される。また、キャラクタ表示演出 2 では、イルミネーションパネル 1 8 にキャラクタフォーカス画像 Z B 1 が表示される。このキャラクタフォーカス画像 Z B 1 は、左サブ表示装置 1 0 L に対応する部分以外に表示され、キャラクタ C R A を強調するための画像であり、例えば、左サブ表示装置 1 0 L に対応する部分から複数のスピード線を表したり、所定のエンブレムなどを表したりする画像である。なお、キャラクタフォーカス画像 Z B 1 は、イルミネーションパネル 1 8 において左サブ表示装置 1 0 L のキャラクタ C R A を除く部分に表示されてもよい。また、左サブ表示装置 1 0 L に表示されていた保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 1 0 R に移動している。

10

#### 【 0 3 0 9 】

次に、図 7 4 ( D ) に示すように、キャラクタ表示演出 3 がおこなわれる。このキャラクタ表示演出 3 では、左サブ表示装置 1 0 L が展開ポジションからホームポジションに移動し、キャラクタ C R A が再び表示画面 7 a の中央付近に表示され、イルミネーションパネル 1 8 のキャラクタフォーカス画像 Z B 1 が消去されてその部分が透過する。なお、保留アイコン 9 A は、左サブ表示装置 1 0 L に再び戻って表示される。

この後、リーチ演出がおこなわれる。

#### 【 0 3 1 0 】

##### [ キャラクタ表示演出 D ]

図 7 5 は、キャラクタ表示演出 D を説明するための図である。

20

キャラクタ表示演出 D では、まず、図 7 5 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

#### 【 0 3 1 1 】

次に、図 7 5 ( B ) に示すように、キャラクタ表示演出 1 がおこなわれる。このキャラクタ表示演出 1 では、表示画面 7 a の中央付近にキャラクタ C R A が表示される。このキャラクタ C R A は、味方キャラクタを表している。

#### 【 0 3 1 2 】

30

次に、図 7 5 ( C )、( D ) に示すように、キャラクタ表示演出 2、キャラクタ表示演出 3 がおこなわれる。すなわち、キャラクタ表示演出 2、3 では、左サブ表示装置 1 0 L が展開ポジション ( キャラクタ C R A が表示された表示画面 7 a の中央付近 ) に向けて駆動され、表示画面 7 a に表示されたキャラクタ C R A の位置までくると、徐々に表示画面 7 a のキャラクタ C R A を隠しつつ、キャラクタ C R A の隠れた部分に対応する画像を左サブ表示装置 1 0 L に表示していく。

#### 【 0 3 1 3 】

次に、図 7 5 ( E ) に示すように、キャラクタ表示演出 4 がおこなわれる。このキャラクタ表示演出 4 では、左サブ表示装置 1 0 L が表示画面 7 a の中央付近 ( キャラクタ表示演出 1 でキャラクタ C R A が表示された場所 ) の展開ポジションまで移動し、表示画面 7 a に表示されていたキャラクタ C R A が左サブ表示装置 1 0 L に表示される。また、キャラクタ表示演出 2 では、イルミネーションパネル 1 8 にキャラクタフォーカス画像 Z B 1 が表示される。このキャラクタフォーカス画像 Z B 1 は、左サブ表示装置 1 0 L に対応する部分以外に表示され、キャラクタ C R A を強調するための画像であり、例えば、左サブ表示装置 1 0 L に対応する部分から複数のスピード線を表したり、所定のエンブレムなどを表したりする画像である。なお、キャラクタフォーカス画像 Z B 1 は、イルミネーションパネル 1 8 において左サブ表示装置 1 0 L のキャラクタ C R A を除く部分に表示されてもよい。また、左サブ表示装置 1 0 L に表示されていた保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 1 0 R に移動している。

40

#### 【 0 3 1 4 】

50

次に、図 7 5 ( F ) に示すように、キャラクタ表示演出 5 がおこなわれる。このキャラクタ表示演出 5 では、左サブ表示装置 1 0 L が展開ポジションからホームポジションに移動し、キャラクタ C R A が再び表示画面 7 a の中央付近に表示され、イルミネーションパネル 1 8 のキャラクタフォーカス画像 Z B 1 が消去されてその部分が透過する。なお、保留アイコン 9 A は、左サブ表示装置 1 0 L に再び戻って表示される。

この後、リーチ演出がおこなわれる。

【 0 3 1 5 】

[ 変形例 ]

上記キャラクタ表示演出 C , D では、左サブ表示装置 1 0 L が、表示画面 7 a に表示されたキャラクタ C R A の位置に移動するとき、左サブ表示装置 1 0 L では、キャラクタ C R A の手前側になった領域から順次キャラクタ C R A が表示される。これに対して、左サブ表示装置 1 0 L が表示画面 7 a に表示されたキャラクタ C R A をすべて隠したときに、左サブ表示装置 1 0 L にキャラクタ C R A が表示されるようにしてもよい。

【 0 3 1 6 】

なお、上記キャラクタ表示演出は、同一の変動でおこなわれている。しかしながら、これに限られず、異なる変動でおこなわれてもよい。

【 0 3 1 7 】

[ 効果例 ]

以下に、キャラクタ表示演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記キャラクタ表示演出では、表示画面 7 a にキャラクタ C R A が表示された後、左サブ表示装置 1 0 L ( 右サブ表示装置 1 0 R ) にキャラクタ C R A が表示される。この構成によれば、2 つの表示装置を用いて、キャラクタの表示演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 8 】

[ 効果 2 ]

上記キャラクタ表示演出では、表示画面 7 a の中央付近にキャラクタ C R A が表示され、左サブ表示装置 1 0 L が表示画面 7 a の中央付近の手前の位置にある状態で、左サブ表示装置 1 0 L において表示画面 7 a に表示されたキャラクタ C R A に対応する位置にキャラクタ C R A が表示される。この構成によれば、表示画面 7 a に表示されていたキャラクタ C R A が表示画面 7 a よりも手前に位置する左サブ表示装置 1 0 L に移動したように表示されるので、立体感のある表示演出をおこなうことが可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 9 】

[ 効果 3 ]

上記キャラクタ表示演出では、左サブ表示装置 1 0 L がホームポジションから表示画面 7 a の中央付近手前の展開ポジションまで移動し、左サブ表示装置 1 0 L が展開ポジションにある状態で、左サブ表示装置 1 0 L において表示画面 7 a に表示されたキャラクタ C R A に対応する位置にキャラクタ C R A が表示される。この構成によれば、左サブ表示装置 1 0 L が移動すると共に、表示画面 7 a に表示されていたキャラクタ C R A が表示画面 7 a よりも手前に位置する左サブ表示装置 1 0 L に移動したように表示されるので、躍動感と立体感のある表示演出をおこなうことが可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 0 】

[ 効果 4 ]

上記キャラクタ表示演出では、左サブ表示装置 1 0 L が展開ポジションに移動する場合には、左サブ表示装置 1 0 L は所定軸に対して回転移動 ( 右回転に移動 ) する ( 図 4 7 参照 ) 。この構成によれば、より躍動感と立体感のある表示演出をおこなうことが可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 1 】

## 〔効果 5〕

上記キャラクタ表示演出 C, D では、キャラクタ C R A が表示画面 7 a から左サブ表示装置 10 L に移動して表示され、その場合に、イルミネーションパネル 18 において左サブ表示装置 10 L に対応する部分（左サブ表示装置 10 L に表示されたキャラクタ C R A に対応する部分）とは異なる部分に、キャラクタ C R A とは異なる画像であるキャラクタフォーカス画像 Z B 1 が表示される。この構成によれば、キャラクタ C R A の存在感を高めることができ、より躍動感と立体感のある表示演出をおこなうことが可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【0322】

## 〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

## 〔態様 Z B - 1〕

第 1 の表示手段と前記第 1 の表示手段とは異なる第 2 の表示手段とを備える遊技機であって、

前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段とは、それぞれ複数種類の表示演出を実行可能であり、

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

、

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

、

前記第 1 の表示演出は、前記第 1 の表示手段に所定の画像を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 2 の表示手段に前記所定の画像を表示する演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

## 【0323】

## 〔態様 Z B - 2〕

態様 Z B - 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 1 の表示演出では、前記第 1 の表示手段の第 1 の位置に前記所定の画像を表示し、前記第 2 の表示演出では、前記第 2 の表示手段が前記第 1 の表示手段の前記第 1 の位置の手前の位置である第 2 の位置にある状態で、前記第 2 の表示手段において前記第 1 の表示手段の前記第 1 の位置に対応する第 3 の位置に前記所定の画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

## 【0324】

## 〔態様 Z B - 3〕

態様 Z B - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において、前記第 2 の表示手段が第 4 の位置にある状態から前記第 2 の位置に移動し、前記第 2 の表示手段が前記第 2 の位置にある状態で、前記第 2 の表示手段において前記第 3 の位置に前記所定の画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

## 【0325】

## 〔態様 Z B - 4〕

態様 Z B - 3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において、前記第 2 の表示手段が前記第 2 の位置に移動する場合には、前記第 2 の表示手段は所定の軸に対して回転移動する、

ことを特徴とする遊技機。

## 【0326】

## [ 態様 Z B - 5 ]

態様 Z B - 3 または態様 Z B - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示手段および前記第 2 の表示手段とは異なる第 3 の表示手段を備え、

前記第 3 の表示手段は、前記第 1 の表示手段および第 2 の表示手段の手前に配置されており、

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

、  
前記第 3 の表示演出は、前記第 2 の表示演出において前記第 2 の表示手段の前記第 3 の位置に前記所定の画像が表示されている場合に、前記第 3 の表示手段において前記第 2 の表示手段に表示された前記所定の画像に対応する部分とは異なる部分に、前記所定の画像とは異なる画像を表示する、

10

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 3 2 7 】

なお、上記態様において以下のようにしてもよい。

第 2 の表示手段は、第 1 の表示手段の所定画像の位置に移動するとき、所定画像の手前になった領域から順次所定画像が表示される。

第 2 の表示手段には順次所定画像が表示され、最終的に、すべての所定画像が表示される。

## 【 0 3 2 8 】

以下に図 7 6 ~ 図 7 9 を用いて選択演出 A ~ D について説明する。この選択演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、選択演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の表示画面 7 a や、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R ) の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 1 0 7 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、選択演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置 1 0 L や右サブ表示装置 1 0 R ) の位置や傾きを変化させる。

20

## 【 0 3 2 9 】

## [ 選択演出 A ]

30

図 7 6 は、選択演出 A を説明するための図である。選択演出 A では、まず、図 7 6 ( A ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示される。ここでは、装飾図柄はリーチを形成しており、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、同じ図柄 ( 数字 ) で仮停止表示しており ( ここでは「 5 」で仮停止 )、中装飾図柄 8 C は変動表示されている。ここでは、この中装飾図柄 8 C として最終的に選択される複数の図柄 ( 数字 ) の候補のうちから、1 つの図柄を選択する選択演出が実行される。すなわち、選択演出とは、内容の異なる複数種類の画像のうちから 1 つの画像が選択される演出であり、この実施形態では、3 種類の図柄「 3 」 「 4 」 「 5 」のうちから 1 つの図柄が選択される演出を例示する。選択演出は、選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、複数種類の画像のうちから 1 つの画像が選択される選択決定演出をと含んでいる。この実施形態の図 7 6 ( A ) ~ 図 7 6 ( F ) は、3 種類の図柄「 3 」 「 4 」 「 5 」のうちから 1 つの図柄が選択される選択演出が開始されることを示唆しており、選択演出開始演出に該当する。そして、図 7 6 ( H ) は、3 種類の図柄「 3 」 「 4 」 「 5 」のうちから図柄「 4 」が選択されたことを報知しており、選択決定演出に該当する。図 7 6 ( I ) ~ 図 7 6 ( J ) は、3 種類の図柄「 3 」 「 4 」 「 5 」のうちから図柄「 5 」が選択されたことを報知しており、これも選択決定演出に該当する。

40

## 【 0 3 3 0 】

図 7 6 ( A ) では、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a のうち、中装飾図柄が表示される

50



位置に「3」を表す第1中装飾図柄8C1が仮停止表示される。次に、図76(B)～図76(C)に示すように、表示画面7aの上方から下方に向かって「4」を表す第2中装飾図柄8C2が移動し、第1中装飾図柄8C1に重なり仮停止表示される。ここで表示される第2中装飾図柄8C2は、第1中装飾図柄8C1よりも大きく、第2中装飾図柄8C2が第1中装飾図柄8C1の前方に重なることによって、第1中装飾図柄8C1が視認困難な状態になる。

【0331】

次に、図76(D)～図76(E)に示すように、表示画面7aの上方から下方に向かって「5」を表す第3中装飾図柄8C3が移動し、第2中装飾図柄8C2に重なる。ここで表示される第3中装飾図柄8C3は、第1中装飾図柄8C1よりも大きく、第3中装飾図柄8C3が第2中装飾図柄8C2の前方に重なることによって、第2中装飾図柄8C2が視認困難な状態になる。その後、第3中装飾図柄8C3よりも大きい「3」を表す第1中装飾図柄8C1が表示画面7aの上方から下方に向かって移動し、第3中装飾図柄8C3を覆う。次に、第1中装飾図柄8C1よりも大きい第2中装飾図柄8C2が表示画面7aの上方から下方に向かって移動し、第1中装飾図柄8C1を覆う。このように、順次大きい中装飾図柄が現在仮停止表示されている中装飾図柄を覆う演出が繰り返されるとともに演出速度が速くなり、図76(F)に示すように、中装飾図柄の入れ替わりが視認困難な高速演出表示がなされる。この図76(A)～図76(F)の演出では、3種類の図柄「3」「4」「5」が1つずつ順番に表示され、これらのうちから1つの図柄が選択される選択演出が開始されることを遊技者に報知することができる。すなわち、これらの演出は、選択演出開始演出に該当する。

【0332】

その後、図76(G)に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの表示が消え、表示画面7aにボタン画像BTNと、タイマーバーTBIと、操作促進画像RNDが表示される。ボタン画像BTNは、演出ボタン63の外観を表した画像である。タイマーバーTBIは、演出ボタン63の操作有効期間を表している。操作促進画像RNDは、「押せ」の文字と下方向を指す矢印を含んだ画像であり、遊技者に対して演出ボタン63を操作することを勧めるための画像である。遊技者が演出ボタン63を操作すると、3種類の図柄「3」「4」「5」のうちから1つの図柄が選択決定される選択決定演出が実行される。ここでは、選択決定は、選択された図柄が中装飾図柄の表示位置において停止(仮停止、または、確定停止)することで遊技者に選択決定された図柄を報知する。

【0333】

図76(H)では、「4」を表す第2中装飾図柄8C2が停止し、3種類の図柄「3」「4」「5」のうちから図柄「4」が選択されたことを報知している。図76(J)では、「5」を表す第3中装飾図柄8C3が停止し、3種類の図柄「3」「4」「5」のうちから図柄「5」が選択されたことを報知している。図76(H)に示すように、「4」を表す第2中装飾図柄8C2は、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが表示されているメイン表示装置7の表示画面7aの所定位置に表示(停止表示)される。一方、図76(J)に示すように、「5」を表す第3中装飾図柄8C3は、表示画面7aの所定位置を覆う進出位置(展開ポジション)の右サブ表示装置10Rに表示(停止表示)される。具体的には、「5」を表す第3中装飾図柄8C3が停止する場合、図76(I)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aに第3中装飾図柄8C3が表示されるとともに、右サブ表示装置10Rが退避位置(ホームポジション)から上方に移動し、中継位置(中継ポジション)において左回転することによって、進出位置(展開ポジション)に移動し、そこで静止(停止)する。進出位置(展開ポジション)は、メイン表示装置7の表示画面7aの上記所定位置を覆う位置である。メイン表示装置7の表示画面7aに停止表示されている第3中装飾図柄8C3は、右サブ表示装置10Rの進出位置への移動時に一部が覆われる。言い換えれば、右サブ表示装置10Rは、メイン表示装置7のうち、第3中装飾図柄8C3が表示されている部分の一部を覆う位置で静止(停止)する。このとき、右サブ表示装

置 10 R の表示画面には、サブ表示装置 10 によって覆われた第 3 中装飾図柄 8 C 3 の一部が表示される。言い換えれば、右サブ表示装置 10 R には、メイン表示装置 7 に表示されている第 3 中装飾図柄 8 C 3 のうち、右サブ表示装置 10 R によって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、第 3 中装飾図柄 8 C 3 は、メイン表示装置 7 と右サブ表示装置 10 R に跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置 10 に表示される部分が増大する。第 2 中装飾図柄 8 C 2 と第 3 中装飾図柄 8 C 3 は、メイン表示装置 7 に対してほぼ同じ位置に表示される。

#### 【0334】

その後、図 76 (J) に示すように、進出位置 (展開ポジション) の右サブ表示装置 10 R に第 3 中装飾図柄 8 C 3 の全体が表示される。なお、図 76 (I) において、第 3 中装飾図柄 8 C 3 は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されず、右サブ表示装置 10 R が進出位置 (展開ポジション) に位置したときに初めて右サブ表示装置 10 R に表示される態様であってもよい。このように、中装飾図柄 8 C として最終的に選択される画像 (図柄) の種類 (数字) によって、表示する装置を変えることによって、特定の画像が選択される場合の特別感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。ここでは、大当たりとなる「5」を表す第 3 中装飾図柄 8 C 3 が選択される場合に右サブ表示装置 10 R に表示されるため、遊技者に特別感を与えることができる。

#### 【0335】

##### [ 選択演出 B ]

図 77 は、選択演出 B を説明するための図である。選択演出 B では、まず、図 77 (A) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R) は、退避位置 (ホームポジション) に位置している。この選択演出 B は変動演出中に実行される。ここでは、装飾図柄の変動演出中に、当該変動に対する大当たり抽選結果が示された複数の画像のうちから、1つの画像を選択する選択演出が実行される。すなわち、選択演出とは、内容の異なる複数種類の画像のうちから1つの画像が選択される演出であり、この実施形態では、3種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから1つの画像が選択される演出を例示する。ここでは、選択演出後、選択された画像に対応する結果となるように装飾図柄が仮停止または停止表示される。すなわち、選択演出で「ハズレ」の画像が選択された場合には、装飾図柄はハズレの態様 (例えば「456」) で停止表示される。選択演出で「大当たり」の画像が選択された場合には、装飾図柄は大当たりの態様 (例えば「777」) で停止表示される。選択演出で「リーチ」の画像が選択された場合には、左装飾図柄と右装飾図柄はリーチの態様 (例えば「5 5」) で停止表示される。言い換えれば、選択演出の後、選択演出で選択された画像に対応する演出 (大当たり表示、ハズレ表示、リーチ表示) が実行される。

#### 【0336】

選択演出は、選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、複数種類の画像のうちから1つの画像が選択される選択決定演出をと含んでいる。この実施形態の図 77 (A) ~ 図 77 (F) は、3種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから1つの画像が選択される選択演出が開始されることを示唆しており、選択演出開始演出に該当する。そして、図 77 (H) は、3種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから「ハズレ」が選択されたことを報知しており、選択決定演出に該当する。図 77 (I) ~ 図 77 (J) は、3種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから「大当たり」が選択されたことを報知しており、これも選択決定演出に該当する。

#### 【0337】

図 77 (A) では、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に「ハズレ」を表す第 1 画像 S G 1 が表示される。次に、図 77 (B) ~ 図 77 (C) に示すように、表示画面 7 a の上方から下方に向かって「大当たり」を表す第 2 画像 S G 2 が移動し、第 1 画像 S G 1 に重なって停止表示される。ここで表示される第 2 画像 S G 2 は、第 1 画像 S G 1 と同じ大きさ、形状の画像であり、第 2 画像 S G 2 が第 1 画像 S G 1 の前方に重なることによって、第 1 画像 S G 1 が視認困難な状態になる。

10

20

30

40

50

## 【0338】

次に、図77(D)～図77(E)に示すように、表示画面7aの上方から下方に向かって「リーチ」を表す第3画像SG3が移動し、第2画像SG2に重なる。ここで表示される第3画像SG3は、第2画像SG2と同じ大きさ、形状の画像であり、第3画像SG3が第2画像SG2の前方に重なることによって、第2画像SG2が視認困難な状態になる。その後、第3画像SG3と同じ大きさ、形状の第1画像SG1が表示画面7aの上方から下方に向かって移動し、第3画像SG3を覆う。次に、第2画像SG2が表示画面7aの上方から下方に向かって移動し、第1画像SG1を覆う。このように、第1～3画像が現在仮停止表示されている画像を覆う演出が繰り返されるとともに演出速度が速くなり、図77(F)に示すように、画像の入れ替わりが視認困難な高速演出表示SGがなされる。この図77(A)～図77(F)の演出では、3種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」が1つずつ順番に表示され、これらのうちから1つの画像が選択される選択演出が開始されることを遊技者に報知することができる。すなわち、これらの演出は、選択演出開始演出に該当する。

10

## 【0339】

その後、図77(G)に示すように、高速演出表示SGが消え、表示画面7aにボタン画像BTNと、タイマーバーTBIと、操作促進画像RNDが表示される。ボタン画像BTNは、演出ボタン63の外観を表した画像である。タイマーバーTBIは、演出ボタン63の操作有効期間を表している。操作促進画像RNDは、「押せ」の文字と下方向を指す矢印を含んだ画像であり、遊技者に対して演出ボタン63を操作することを勧めるための画像である。遊技者が演出ボタン63を操作すると、3種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから1つの画像が選択決定される選択決定演出が実行される。ここでは、選択決定は、選択された画像のみが表示位置に停止表示されることで遊技者に選択決定された画像を報知する。

20

## 【0340】

図77(H)では、「ハズレ」を表す第1画像SG1が停止し、3種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから「ハズレ」が選択されたことを報知している。図77(J)では、「大当たり」を表す第2画像SG2が停止し、3種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから「大当たり」が選択されたことを報知している。図77(H)に示すように、「ハズレ」を表す第1画像SG1は、メイン表示装置7の表示画面7aの所定位置に表示(停止表示)される。一方、図77(J)に示すように、「大当たり」を表す第2画像SG2は、表示画面7aの所定位置を覆う中継位置(中継ポジション)の右サブ表示装置10Rに表示(停止表示)される。具体的には、「大当たり」を表す第2画像SG2が停止する場合、図77(I)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aに第2画像SG2が表示されるとともに、サブ表示装置10(左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10R)が退避位置(ホームポジション)から上方の中継位置(中継ポジション)まで移動し、中継位置において静止(停止)する。中継位置(中継ポジション)は、メイン表示装置7の表示画面7aの上記所定位置を覆う位置である。メイン表示装置7の表示画面7aに停止表示されている第2画像SG2は、中継位置のサブ表示装置10(右サブ表示装置10R)によって一部が覆われる。言い換えれば、サブ表示装置10は、メイン表示装置7のうち、第2画像SG2が表示されている部分の一部を覆う位置で静止(停止)する。このとき、サブ表示装置10(右サブ表示装置10R)の表示画面には、サブ表示装置10によって覆われた第2画像SG2の一部が表示される。言い換えれば、サブ表示装置10には、メイン表示装置7に表示されている第2画像SG2のうち、サブ表示装置10によって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、第2画像SG2は、メイン表示装置7とサブ表示装置10に跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置10に表示される部分が增大する。第1画像SG1と第2画像SG2は、メイン表示装置7に対してほぼ同じ位置に表示される。

30

40

## 【0341】

その後、図77(J)に示すように、中継位置(中継ポジション)の右サブ表示装置1

50

0 Rに第2画像SG2の全体が表示される。なお、図77(I)において、第2画像SG2は、メイン表示装置7の表示画面7aに表示されず、右サブ表示装置10Rが中継位置(中継ポジション)に位置したときに初めて右サブ表示装置10Rに表示される態様であってもよい。このように、大当たり抽選結果として最終的に選択される画像の種類によって、表示する装置を変えることによって、特定の画像が選択される場合の特別感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。ここでは、「大当たり」を表す第2画像SG2が選択される場合に右サブ表示装置10Rに表示されるため、遊技者に特別感を与えることができる。

#### 【0342】

##### [ 選択演出C ]

図78は、選択演出Cを説明するための図である。選択演出Cでは、まず、図78(A)に示すように、サブ表示装置10(左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10R)は、退避位置(ホームポジション)に位置している。この選択演出Cは大当たり遊技中に実行される。ここでは、大当たり遊技中に、大当たり遊技後の遊技状態が示された複数の画像のうちから、1つの画像を選択する選択演出が実行される。すなわち、選択演出とは、内容の異なる複数種類の画像のうちから1つの画像が選択される演出であり、この実施形態では、2種類の画像「確変」「時短」のうちから1つの画像が選択される演出を例示する。ここでは、選択演出後、大当たり遊技が終了すると、選択された画像に対応する遊技状態となる。すなわち、選択演出で「確変」の画像が選択された場合には、大当たり遊技後に確変状態(高確高ベース状態)となる。選択演出で「時短」の画像が選択された場合には、大当たり遊技後に時短状態(低確高ベース状態)となる。言い換えれば、選択演出の後、大当たり遊技が終了すると選択演出で選択された画像に対応する演出(確変演出、時短演出)が実行される。

#### 【0343】

選択演出は、選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、複数種類の画像のうちから1つの画像が選択される選択決定演出をと含んでいる。この実施形態の図78(A)~図78(F)は、2種類の画像「確変」「時短」のうちから1つの画像が選択される選択演出が開始されることを示唆しており、選択演出開始演出に該当する。そして、図78(H)は、2種類の画像「確変」「時短」のうちから「時短」が選択されたことを報知しており、選択決定演出に該当する。図78(I)~図78(J)は、2種類の画像「確変」「時短」のうちから「確変」が選択されたことを報知しており、これも選択決定演出に該当する。

#### 【0344】

図78(A)では、メイン表示装置7の表示画面7aに「確変」を表す第1画像SG1が表示される。次に、図78(B)~図78(C)に示すように、表示画面7aの上方から下方に向かって「時短」を表す第2画像SG2が移動し、第1画像SG1に重なって停止表示される。ここで表示される第2画像SG2は、第1画像SG1よりも大きく、第2画像SG2が第1画像SG1の前方に重なることによって、第1画像SG1が視認困難な状態になる。

#### 【0345】

次に、図78(D)~図78(E)に示すように、表示画面7aの上方から下方に向かって「確変」を表す第1画像SG1が移動し、第2画像SG2に重なる。ここで表示される第1画像SG1は、第2画像SG2よりも大きく、第1画像SG1が第2画像SG2の前方に重なることによって、第2画像SG2が視認困難な状態になる。その後、第1画像SG1よりも大きい第2画像SG2が表示画面7aの上方から下方に向かって移動し、第1画像SG1を覆う。次に、第1画像SG1が表示画面7aの上方から下方に向かって移動し、第2画像SG2を覆う。このように、第1、2画像が現在仮停止表示されている画像を覆う演出が繰り返されるとともに演出速度が速くなり、図78(F)に示すように、画像の入れ替わりが視認困難な高速演出表示SGがなされる。この図78(A)~図78(F)の演出では、2種類の画像「確変」「時短」が1つずつ順番に表示され、これらの

うちから1つの画像が選択される選択演出が開始されることを遊技者に報知することができる。すなわち、これらの演出は、選択演出開始演出に該当する。

【0346】

その後、図78(G)に示すように、高速演出表示SGが消え、表示画面7aにボタン画像BTNと、タイマーバーTBIと、操作促進画像RNDが表示される。ボタン画像BTNは、演出ボタン63の外観を表した画像である。タイマーバーTBIは、演出ボタン63の操作有効期間を表している。操作促進画像RNDは、「押せ」の文字と下方向を指す矢印を含んだ画像であり、遊技者に対して演出ボタン63を操作することを勧めるための画像である。遊技者が演出ボタン63を操作すると、2種類の画像「確変」「時短」のうちから1つの画像が選択決定される選択決定演出が実行される。ここでは、選択決定は、選択された画像のみが表示位置に停止表示されることで遊技者に選択決定された画像を報知する。

10

【0347】

図78(H)では、「時短」を表す第2画像SG2が停止し、2種類の画像「確変」「時短」のうちから「時短」が選択されたことを報知している。図78(J)では、「確変」を表す第1画像SG1が停止し、2種類の画像「確変」「時短」のうちから「確変」が選択されたことを報知している。図78(H)に示すように、「時短」を表す第2画像SG2は、メイン表示装置7の表示画面7aの所定位置に表示(停止表示)される。一方、図78(J)に示すように、「確変」を表す第1画像SG1は、進出位置(展開ポジション)の右サブ表示装置10Rに表示(停止表示)される。具体的には、「確変」を表す第1画像SG1が停止する場合、図78(I)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aに第1画像SG1が表示されていない状態で、右サブ表示装置10Rが退避位置(ホームポジション)から上方に移動し、中継位置(中継ポジション)において左回転することによって、進出位置(展開ポジション)に移動し、そこで静止(停止)する。進出位置(展開ポジション)は、メイン表示装置7の表示画面7aの上記所定位置を覆う位置である。

20

【0348】

その後、図78(J)に示すように、進出位置(展開ポジション)の右サブ表示装置10Rに第1画像SG1が表示される。第1画像SG1の周りには、発光画像であるエフェクト画像EFが表示される。エフェクト画像EFは、メイン表示装置7とサブ表示装置10に跨がって表示される。このエフェクト画像EFは、第1画像SG1の「確変」が確定したことを報知している。なお、図78(I)において、メイン表示装置7の表示画面7aに第1画像SG1が表示されていてもよい。このように、大当たり遊技後の遊技状態として最終的に選択される画像の種類によって、表示する装置を変えることによって、特定の画像が選択される場合の特別感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。ここでは、「確変」を表す第1画像SG1が選択される場合に右サブ表示装置10Rに表示されるため、遊技者に特別感を与えることができる。第2画像SG2と第1画像SG1は、メイン表示装置7に対してほぼ同じ位置に表示される。

30

【0349】

[選択演出D]

40

図79は、選択演出Dを説明するための図である。選択演出Dでは、まず、図79(A)に示すように、サブ表示装置10(左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10R)は、退避位置(ホームポジション)に位置している。この選択演出Dは確変状態(高確高ベース状態)の変動演出中に実行される。ここでは、確変状態の変動演出中に、当該変動に対する抽選結果が示された複数の画像のうちから、1つの画像を選択する選択演出が実行される。すなわち、選択演出とは、内容の異なる複数種類の画像のうちから1つの画像が選択される演出であり、この実施形態では、3種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから1つの画像が選択される演出を例示する。ここでは、選択演出後、選択された画像に対応する遊技状態となる。すなわち、選択演出で「転落」の画像が選択された場合には、その後、通常状態(低確低ベース状態)となる。選択演出で「継続」の画像が選択され

50

た場合には、そのまま、確変状態（高確高ベース状態）が継続する。選択演出で「大当」の画像が選択された場合には、大当たり遊技が実行される。言い換えれば、選択演出の後、選択演出で選択された画像に対応する演出（通常状態演出、時短状態演出、大当たり遊技演出）が実行される。

#### 【0350】

選択演出は、選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、複数種類の画像のうちから1つの画像が選択される選択決定演出をと含んでいる。この実施形態の図79（A）～図79（F）は、3種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから1つの画像が選択される選択演出が開始されることを示唆しており、選択演出開始演出に該当する。そして、図79（H）は、3種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから「転落」が選択されたことを報知しており、選択決定演出に該当する。図79（I）～図79（J）は、3種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから「大当」が選択されたことを報知しており、これも選択決定演出に該当する。

10

#### 【0351】

図79（A）では、メイン表示装置7の表示画面7aに、左図柄LSと、右図柄RSと、第1中図柄CS1とが表示されている。左図柄LSと右図柄RSは、「転落」と表された画像であり、仮停止表示されている。第1中図柄CS1は、「転落」と表された画像であり、左図柄LSと右図柄RSの間に仮停止表示されている。次に、図79（B）～図79（C）に示すように、表示画面7aの上方から下方に向かって「継続」を表す第2中図柄CS2が移動し、第1中図柄CS1に重なって停止表示される。ここで表示される第2中図柄CS2は、第1中図柄CS1よりも大きく、第2中図柄CS2が第1中図柄CS1の前方に重なることによって、第1中図柄CS1が視認困難な状態になる。

20

#### 【0352】

次に、図79（D）～図79（E）に示すように、表示画面7aの上方から下方に向かって「大当」を表す第3中図柄CS3が移動し、第2中図柄CS2に重なる。ここで表示される第3中図柄CS3は、第2中図柄CS2よりも大きく、第3中図柄CS3が第2中図柄CS2の前方に重なることによって、第2中図柄CS2が視認困難な状態になる。その後、第3中図柄CS3よりも大きい第1中図柄CS1が表示画面7aの上方から下方に向かって移動し、第3中図柄CS3を覆う。次に、第2中図柄CS2が表示画面7aの上方から下方に向かって移動し、第1中図柄CS1を覆う。このように、第1～3中図柄が現在仮停止表示されている中図柄を覆う演出が繰り返されるとともに演出速度が速くなり、図79（F）に示すように、中図柄の入れ替わりが視認困難な高速演出表示CSがなされる。この図79（A）～図79（F）の演出では、3種類の画像「転落」「継続」「大当」が1つずつ順番に表示され、これらのうちから1つの画像が選択される選択演出が開始されることを遊技者に報知することができる。すなわち、これらの演出は、選択演出開始演出に該当する。

30

#### 【0353】

その後、図79（G）に示すように、高速演出表示CSが消え、表示画面7aにボタン画像BTNと、タイマーバーTBIと、操作促進画像RNDが表示される。ボタン画像BTNは、演出ボタン63の外観を表した画像である。タイマーバーTBIは、演出ボタン63の操作有効期間を表している。操作促進画像RNDは、「押せ」の文字と下方向を指す矢印を含んだ画像であり、遊技者に対して演出ボタン63を操作することを勧めるための画像である。遊技者が演出ボタン63を操作すると、3種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから1つの画像が選択決定される選択決定演出が実行される。ここでは、選択決定は、選択された画像のみが表示位置に停止表示されることで遊技者に選択決定された画像を報知する。

40

#### 【0354】

図79（H）では、「転落」を表す第1中図柄CS1が停止し、3種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから「転落」が選択されたことを報知している。図79（J）では、「大当」を表す第3中図柄CS3が停止し、3種類の画像「転落」「継続」「大当」

50

のうちから「大当」が選択されたことを報知している。図79(H)に示すように、「転落」を表す第1中図柄CS1は、メイン表示装置7の表示画面7aの所定位置に表示(停止表示)される。一方、図79(J)に示すように、「大当」を表す第3中図柄CS3は、進出位置(展開ポジション)の右サブ表示装置10Rに表示(停止表示)される。具体的には、「大当」を表す第3中図柄CS3が停止する場合、図79(I)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aに第3中図柄CS3が表示されていない状態で、右サブ表示装置10Rが退避位置(ホームポジション)から上方に移動し、中継位置(中継ポジション)において左回転することによって、進出位置(展開ポジション)に移動し、そこで静止(停止)する。進出位置(展開ポジション)は、メイン表示装置7の表示画面7aの上記所定位置を覆う位置である。

10

#### 【0355】

その後、図79(J)に示すように、進出位置(展開ポジション)の右サブ表示装置10Rに第3中図柄CS3が表示される。第3中図柄CS3の周りには、発光画像であるエフェクト画像EFが表示される。エフェクト画像EFは、メイン表示装置7とサブ表示装置10に跨がって表示される。このエフェクト画像EFは、第3中図柄CS3の「大当」が確定したことを報知している。なお、図79(I)において、メイン表示装置7の表示画面7aに第3中図柄CS3が表示されていてもよい。このように、確変状態(高確高ベース状態)の変動演出中に最終的に選択される画像の種類によって、表示する装置を変えることによって、特定の画像が選択される場合の特別感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。ここでは、「大当」を表す第3中図柄CS3が選択される場合に右サブ表示装置10Rに表示されるため、遊技者に特別感を与えることができる。第1中図柄CS1と第3中図柄CS3は、メイン表示装置7に対してほぼ同じ位置に表示される。

20

#### 【0356】

##### [効果例]

以下に、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、例えば、図76~図79に示すように、サブ表示装置10とメイン表示装置7とを用いて、内容の異なる複数種類の画像のうちから1つの画像が選択される選択演出を実行可能である。図76の選択演出では、複数種類の画像のうちの1つである第3中装飾図柄8C3が選択される場合、サブ表示装置10に選択された第3中装飾図柄8C3が表示され、複数種類の画像のうちの1つである第2中装飾図柄8C2が選択される場合、メイン表示装置7に選択された第2中装飾図柄8C2が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図77(H)~(J)、図78(H)~(J)、図79(H)~(J)も同様である。

30

##### [効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図76~図79に示すように、サブ表示装置10は、移動可能に構成されており、図76の選択演出において、第3中装飾図柄8C3が選択される場合、サブ表示装置10が第1の位置から第2の位置に移動し、第2の位置において第3中装飾図柄8C3が表示される(図76(J))。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図77(J)、図78(J)、図79(J)も同様である。

40

##### [効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図76に示すように、選択演出において、第2中装飾図柄8C2が選択される場合、メイン表示装置7の表示画面7aのうちの所定位置に第2中装飾図柄8C2が表示され、第3中装飾図柄8C3が選択される場合、サブ表示装置10がメイン表示装置7の表示画面7aの所定位置を覆う進出位置で停止するとともに、第3中装飾図柄8C3が表示される(図76(J))。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図77(J)、図78(J)、

50

図 7 9 ( J ) も同様である。

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 6 ( A ) ~ 図 7 6 ( F )、図 7 7 ( A ) ~ 図 7 7 ( F )、図 7 8 ( A ) ~ 図 7 8 ( F )、図 7 9 ( A ) ~ 図 7 9 ( F ) に示すように、選択演出は、選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、選択開始示唆演出の後、複数種類の画像のうちから 1 つの画像が選択される選択決定演出と、を含んでおり、選択開始示唆演出では、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、複数種類の画像がそれぞれ 1 ずつ順番に表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 6 ( A ) ~ 図 7 6 ( F )、図 7 7 ( A ) ~ 図 7 7 ( F )、図 7 8 ( A ) ~ 図 7 8 ( F )、図 7 9 ( A ) ~ 図 7 9 ( F ) に示すように、選択開始示唆演出では、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、複数種類の画像がそれぞれ 1 ずつ順番に表示されるとき、1 つ目の画像が表示された後、1 つ目の画像よりも大きい 2 つめの画像が 1 つ目の画像を覆う位置に表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 3 を備えており、図 7 6 ( G ) ~ 図 7 6 ( J )、図 7 7 ( G ) ~ 図 7 7 ( J )、図 7 8 ( G ) ~ 図 7 8 ( J )、図 7 9 ( G ) ~ 図 7 9 ( J ) に示すように、選択開始演出の後、演出ボタン 6 3 が操作されると選択決定演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 7 ~ 図 7 9 に示すように、複数種類の画像は、選択演出後に実行される複数種類の演出のうちの 1 つのそれぞれ対応づけられており、選択演出の後、選択演出で選択された画像に対応する演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 3 5 7 】

[ 変形例 ]

以下に、選択演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

図 7 6 の選択演出 A、図 7 8 の選択演出 C、図 7 9 の選択演出 D では、右サブ表示装置 1 0 R が移動するものとした。しかし、左サブ表示装置 1 0 L が移動する構成であってもよい。

【 0 3 5 8 】

[ 変形例 2 ]

図 7 7 の選択演出 B では、サブ表示装置 1 0 のうち、左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R の両方が上方に移動するものとした。しかし、右サブ表示装置 1 0 R だけが上方に移動し、左サブ表示装置 1 0 L が上方に移動しない構成であってもよい。

【 0 3 5 9 】

[ 変形例 3 ]

図 7 6 ~ 図 7 9 のそれぞれの選択演出 A ~ D の内容は適宜組み合わせてもよい。例えば、図 7 8 の選択演出 C において、図 7 9 の選択演出 D のように、第 1 画像 S G 1 や第 2 画像 S G 2 の両側に左図柄 L S や右図柄 R S が表示されていてもよい。

【 0 3 6 0 】

[ 変形例 5 ]

図 7 6 ~ 図 7 9 のそれぞれの選択演出 A ~ D 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。例えば、図 7 9 の選択演出 D において、第 2 中図柄 C S 2 が選択されるとき、第 2 中図柄 C S 2 が進出位置の右サブ表示装置 1 0 R に表示されてもよいし、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されてもよい。また、

10

20

30

40

50



ランダムに、第 2 中図柄 C S 2 が進出位置の右サブ表示装置 1 0 R に表示される場合と、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されるときとがあってもよい。

【 0 3 6 1 】

[ 態 様 例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態 様 A 5 - 1 ]

画像を表示可能な第 1 の表示手段と、

画像を表示可能な第 2 の表示手段と、を備える遊技機であって、

前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段とを用いて、内容の異なる複数種類の画像のうちから 1 つの画像が選択される選択演出を実行可能であり、

10

前記選択演出では、

前記複数種類の画像のうちの 1 つである第 1 画像が選択される場合、前記第 1 の表示手段に選択された前記第 1 画像が表示され、

前記複数種類の画像のうちの 1 つである第 2 画像が選択される場合、前記第 2 の表示手段に選択された前記第 2 画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 A 5 - 2 ]

態様 A 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示手段は、移動可能に構成されており、

前記選択演出において、

20

前記第 1 画像が選択される場合、前記第 1 の表示手段が第 1 の位置から第 2 の位置に移動し、前記第 2 の位置において前記第 1 画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 A 5 - 3 ]

態様 A 5 - 2 に記載の遊技機であって、

前記選択演出において、

前記第 2 画像が選択される場合、前記第 2 の表示手段のうちの所定位置に前記第 2 画像が表示され、

前記第 1 画像が選択される場合、前記第 1 の表示手段が前記第 2 の表示手段の前記所定位置を覆う第 2 の位置で停止するとともに、前記第 1 画像が表示される、

30

ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 A 5 - 4 ]

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

前記選択演出は、

前記選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、

前記選択開始示唆演出の後、複数種類の画像のうちから 1 つの画像が選択される選択決定演出と、を含んでおり、

前記選択開始示唆演出では、前記第 2 の表示手段において、前記複数種類の画像がそれぞれ 1 ずつ順番に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

40

[ 態 様 A 5 - 5 ]

態様 A 5 - 4 に記載の遊技機であって、

前記選択開始示唆演出では、

前記第 2 の表示手段において、前記複数種類の画像がそれぞれ 1 ずつ順番に表示されるとき、1 つ目の画像が表示された後、前記 1 つ目の画像よりも大きい 2 つめの画像が前記 1 つ目の画像を覆う位置に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 A 5 - 6 ]

態様 A 5 - 4 または態様 A 5 - 5 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ており、

50

前記選択開始演出の後、前記操作手段が操作されると前記選択決定演出が実行される、ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 A 5 - 7 ]

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

前記複数種類の画像は、前記選択演出後に実行される複数種類の演出のうちの 1 つのそれぞれ対応づけられており、

前記選択演出の後、前記選択演出で選択された画像に対応する演出が実行される、ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 2 】

以下に図 8 0 ~ 図 8 3 を用いて複数画像擬似連演出 A ~ D について説明する。この複数画像擬似連演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクター表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、左サブ表示装置 1 0 L、右サブ表示装置 1 0 R、イルミネーションパネル 1 8 等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル 1 8 は、透過性の表示パネルであり、表示画面 7 a およびサブ表示装置 1 0 よりも手前側（遊技者側）に配置されている。

【 0 3 6 3 】

[ 複数画像擬似連演出 A ]

図 8 0 は、複数画像擬似連演出 A を説明するための図である。複数画像擬似連演出 A では、まず、図 8 0 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A、9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【 0 3 6 4 】

次に、図 8 0 ( B ) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄 8 L、8 R が仮停止されて、擬似連演出の示唆をおこなう。この場合、装飾図柄 8 L は「 7 図柄」で仮停止され、装飾図柄 8 R は「 8 図柄」で仮停止されており、装飾図柄 8 C は、変動している。

【 0 3 6 5 】

次に、図 8 0 ( C ) に示すように、擬似連演出がおこなわれる。この擬似連演出では、擬似連画像 Z C 1 が表示画面 7 a と左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R とに亘って表示される。この擬似連画像 Z C 1 は、「 N E X T 」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。また、擬似連演出では、キャラクター C R A が右サブ表示装置 1 0 R と表示画面 7 a とに亘って表示される。

【 0 3 6 6 】

次に、図 8 0 ( D ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L、8 R が同じ図柄（ 7 図柄）で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクター C R A によって表示画面 7 a で所定のアクションがおこなわれる。

【 0 3 6 7 】

[ 複数画像擬似連演出 B ]

図 8 1 は、複数画像擬似連演出 B を説明するための図である。複数画像擬似連演出 B では、まず、図 8 1 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A、9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【 0 3 6 8 】

10

20

30

40

50

次に、図 8 1 ( B ) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が仮停止されて、擬似連演出の示唆をおこなう。この場合、装飾図柄 8 L は「 7 図柄」で仮停止され、装飾図柄 8 R は「 8 図柄」で仮停止されており、装飾図柄 8 C は、変動している。

【 0 3 6 9 】

次に、図 8 1 ( C ) に示すように、擬似連演出がおこなわれる。この擬似連演出では、擬似連画像 Z C 1 が表示画面 7 a に表示され、擬似連画像 Z C 2 が左サブ表示装置 1 0 L に表示され、擬似連画像 Z C 3 が右サブ表示装置 1 0 R に表示される。この擬似連画像 Z C 1 は、「 N E X T 」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。また、擬似連画像 Z C 2 , Z C 3 も、「 N E X T 」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。また、擬似連演出では、キャラクタ C R A が右サブ表示装置 1 0 R と表示画面 7 a とに亘って表示される。

10

【 0 3 7 0 】

次に、図 8 1 ( D ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 7 図柄 ) で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタ C R A によって表示画面 7 a で所定のアクションがおこなわれる。

【 0 3 7 1 】

[ 複数画像擬似連演出 C ]

図 8 2 は、複数画像擬似連演出 C を説明するための図である。複数画像擬似連演出 C では、まず、図 8 2 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

20

【 0 3 7 2 】

次に、図 8 2 ( B ) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が仮停止されて、擬似連演出の示唆をおこなう。この場合、装飾図柄 8 L は「 7 図柄」で仮停止され、装飾図柄 8 R は「 8 図柄」で仮停止されており、装飾図柄 8 C は、変動している。

30

【 0 3 7 3 】

次に、図 8 2 ( C ) に示すように、擬似連演出がおこなわれる。この擬似連演出では、擬似連画像 Z C 1 が表示画面 7 a に表示され、擬似連画像 Z C 2 が左サブ表示装置 1 0 L に表示され、擬似連画像 Z C 3 が右サブ表示装置 1 0 R に表示され、擬似連画像 Z C 4 がイルミネーションパネル 1 8 に表示される。この擬似連画像 Z C 1 は、「 N E X T 」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。また、擬似連画像 Z C 2 , Z C 3 も、「 N E X T 」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。さらに、擬似連画像 Z C 4 は、星柄の画像であり、イルミネーションパネル 1 8 において、表示画面 7 a に表示される擬似連画像 Z C 1 、左サブ表示装置 1 0 L に表示される擬似連画像 Z C 2 、右サブ表示装置 1 0 R に表示される擬似連画像 Z C 3 に対応する領域 ( 部分 ) 以外の領域に表示される。この場合、イルミネーションパネル 1 8 において、擬似連画像 Z C 1 , Z C 2 , Z C 3 に対応する領域は、透過する透過領域となっている。また、擬似連演出では、キャラクタ C R A が右サブ表示装置 1 0 R と表示画面 7 a とに亘って表示される。

40

【 0 3 7 4 】

次に、図 8 2 ( D ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 7 図柄 ) で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタ C R A によって表示画面 7 a で所定のアクションがおこなわれる。

【 0 3 7 5 】

[ 複数画像擬似連演出 D ]

50

図 8 3 は、複数画像擬似連演出 D を説明するための図である。複数画像擬似連演出 D では、まず、図 8 3 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【 0 3 7 6 】

次に、図 8 3 ( B ) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が仮停止されて、擬似連演出の示唆をおこなう。この場合、装飾図柄 8 L は「 7 図柄」で仮停止され、装飾図柄 8 R は「 8 図柄」で仮停止されており、装飾図柄 8 C は、変動している。

【 0 3 7 7 】

次に、図 8 3 ( C ) に示すように、擬似連演出がおこなわれる。この擬似連演出では、擬似連画像 Z C 1 が表示画面 7 a の中央付近（左サブ表示装置 1 0 L の展開ポジション付近）に表示され、擬似連画像 Z C 2 が左サブ表示装置 1 0 L に表示され、擬似連画像 Z C 3 が右サブ表示装置 1 0 R に表示され、擬似連画像 Z C 4 がイルミネーションパネル 1 8 に表示される。この擬似連画像 Z C 1 は、「 N E X T 」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。また、擬似連画像 Z C 2 , Z C 3 も、「 N E X T 」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。さらに、擬似連画像 Z C 4 は、星柄の画像であり、イルミネーションパネル 1 8 において、表示画面 7 a に表示される擬似連画像 Z C 1、左サブ表示装置 1 0 L に表示される擬似連画像 Z C 2、右サブ表示装置 1 0 R に表示される擬似連画像 Z C 3 に対応する領域（部分）以外の領域に表示される。この場合、イルミネーションパネル 1 8 において、擬似連画像 Z C 1 , Z C 2 , Z C 3 に対応する領域は、透過する透過領域となっている。また、擬似連演出では、キャラクタ C R A が右サブ表示装置 1 0 R と表示画面 7 a とに亘って表示される。

【 0 3 7 8 】

次に、図 8 3 ( D ) に示すように、ボタン表示演出がおこなわれる。このボタン表示演出では、表示画面 7 a において擬似連画像 Z C 1 と重なるようにボタン画像 Z C 5 が表示される。このボタン画像 Z C 5 は、演出ボタン 6 3 を表す画像であり、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すための画像である。また、このボタン表示演出では、イルミネーションパネル 1 8 において、表示画面 7 a のボタン画像 Z C 5 に対応する領域は透過領域となっている。言い換えれば、イルミネーションパネル 1 8 において、擬似連画像 Z C 4 は、擬似連画像 Z C 1 , Z C 2 , Z C 3 , Z C 5 に対応する領域以外の領域に表示される。

【 0 3 7 9 】

次に、図 8 3 ( E ) に示すように、サブ表示装置移動演出がおこなわれる。このサブ表示装置移動演出では、ボタン画像 Z C 5 を見た遊技者によって演出ボタン 6 3 が押下（ボタンプッシュ）されると、左サブ表示装置 1 0 L がホームポジションから回転移動して展開ポジションに移動して、左サブ表示装置 1 0 L において擬似連画像 Z C 1 の一部が表示される。すなわち、擬似連画像 Z C 1 は、表示画面 7 a と左サブ表示装置 1 0 L とで表示される。この場合、左サブ表示装置 1 0 L に表示されていた擬似連画像 Z C 2 は、消去されている。また、イルミネーションパネル 1 8 において、左サブ表示装置 1 0 L に対応する領域は透過領域となっている。言い換えれば、イルミネーションパネル 1 8 において、擬似連画像 Z C 4 は、擬似連画像 Z C 1 , Z C 2 , Z C 3 , 左サブ表示装置 1 0 L に対応する領域以外の領域に表示される。すなわち、このサブ表示装置移動演出では、ボタン画像 Z C 5 が擬似連画像 Z C 2 上に表示され、演出ボタン 6 3 が押下されると、左サブ表示装置 1 0 L が移動すると共に左サブ表示装置 1 0 L に擬似連画像 Z C 1 が表示されることで、擬似連演出、または、擬似連演出の継続を示唆する演出がおこなわれる。

【 0 3 8 0 】

次に、図 8 3 ( F ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄（ 7 図柄）で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が変動するリ

10

20

30

40

50

ーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタ C R A によって表示画面 7 a で所定のアクションがおこなわれる。

【 0 3 8 1 】

上記複数画像擬似連演出は、同一の変動でおこなわれている。しかしながら、異なる変動でおこなうようにしてもよい。

【 0 3 8 2 】

[ 変形例 ]

上記複数画像擬似連演出において、擬似連画像 Z C 1 , Z C 2 , Z C 3 , Z C 4 は、擬似連演出を構成する画像であるが、擬似連演出が継続されること、または、擬似連演出がおこなわれることの示唆を含んでいてもよい。

【 0 3 8 3 】

[ 効果例 ]

以下に、複数画像擬似連演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記複数画像擬似連演出では、表示画面 7 a とサブ表示装置 1 0 とを用いて擬似連演出がおこなわれる。この構成によれば、2つの表示装置を用いてダイナミックな擬似連演出をおこなうことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

上記複数画像擬似連演出 D では、サブ表示装置移動演出において、左サブ表示装置 1 0 L が展開ポジションに移動したとき、擬似連画像 Z C 1 が表示されるが、擬似連画像 Z C 1 以外の擬似連画像（例えば、擬似連画像 Z C 2 や新たな擬似連画像）が表示されてもよい。

上記複数画像擬似連演出 D では、ボタン表示演出において、ボタン画像 Z C 5 が表示画面 7 a に表示されているが、サブ表示装置 1 0 やイルミネーションパネル 1 8 の所定位置（例えば、擬似連画像上）に表示されてもよい。

【 0 3 8 4 】

[ 効果 2 ]

上記複数画像擬似連演出では、表示画面 7 a に擬似連演出を構成し得る擬似連画像 Z C 1 が表示され、サブ表示装置 1 0 またはイルミネーションパネル 1 8 に擬似連演出を構成し得る擬似連画像 Z C 2 , Z C 3 , Z C 4 が表示される。この構成によれば、2つ以上の表示装置にそれぞれ擬似連画像を表示してダイナミックな擬似連演出をおこなうことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 8 5 】

[ 効果 3 ]

上記服す画像擬似連演出では、擬似連演出を構成し得る擬似連画像 Z C 2 , Z C 3 , Z C 4 が表示されるサブ表示装置 1 0 またはイルミネーションパネル 1 8 は、擬似連演出を構成し得る擬似連画像 Z C 1 が表示される表示画面 7 a よりも手前側に配置される。この構成によれば、2つの擬似連画像を立体的に表現することができ、立体的でダイナミックな擬似連演出をおこなうことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 8 6 】

[ 効果 4 ]

上記複数画像擬似連演出は、同一変動においておこなわれる。この構成によれば、2つの擬似連画像を表示する演出を一連の表示演出とすることができるので、立体的でダイナミックな擬似連演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 8 7 】

[ 効果 5 ]

上記複数画像擬似連演出では、表示画面 7 a に擬似連画像 Z C 1 が表示されている場合に、イルミネーションパネル 1 8 では、擬似連画像 Z C 4 が表示される領域とは異なる領域に透過領域が設けられ、擬似連画像 Z C 1 は、イルミネーションパネル 1 8 の当該透過領域を介して視認可能に構成される。この構成によれば、イルミネーションパネル 1 8 の透過領域から擬似連画像 Z C 1 をのぞき見ることができるので、擬似連演出のわくわく感

10

20

30

40

50

を創出することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0388】

[ 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 Z C - 1 ]

第 1 の表示手段と前記第 1 の表示手段とは異なる第 2 の表示手段とを備える遊技機であって、

前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段とは、それぞれ複数種類の表示演出を実行可能であり、

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

前記所定の演出として、前記第 1 の表示手段と前記第 2 の表示手段とを用いた擬似連演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

10

【0389】

[ 態様 Z C - 2 ]

Z C - 1 に記載の遊技機であって、

前記所定の表示演出は、前記第 1 の表示手段に前記擬似連演出を構成し得る第 1 の擬似連画像が表示され、前記第 2 の表示手段に前記擬似連演出を構成し得る第 2 の擬似連画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

20

【0390】

[ 態様 Z C - 3 ]

Z C - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示手段は、前記第 1 の表示手段よりも手前側に配置される、

ことを特徴とする遊技機。

【0391】

[ 態様 Z C - 4 ]

Z C - 3 に記載の遊技機であって、

前記所定の表示演出は、同一変動においておこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

30

【0392】

[ 態様 Z C - 5 ]

Z C - 4 に記載の遊技機であって、

前記所定の表示演出において、前記第 1 の表示手段に前記第 1 の擬似連画像が表示されている場合に、前記第 2 の表示手段では、前記第 2 の擬似連画像が表示される領域とは異なる領域に透過する透過領域が設けられ、前記第 1 の擬似連画像は、前記第 2 の表示手段の前記透過領域を介して視認可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0393】

なお、上記態様において以下のようにしてもよい。

40

第 1 の擬似連画像上に操作部画像（ボタン画像）が表示され、ボタンプッシュにより擬似連継続を示唆する演出または擬似連演出がおこなわれる。

ボタンプッシュにより第 3 の表示手段が第 1 の表示手段の第 1 の擬似連画像の手前に移動し、第 3 の表示手段上に第 1 の擬似連画像が表示される。

第 3 の表示手段が移動する場合、第 2 擬似連画像は消える。

【0394】

以下に図 8 4 ~ 図 8 7 を用いて画像表示演出 A ~ D について説明する。この画像表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、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メイン

50

表示装置 7 の表示画面 7 a、サブ表示装置 10 の表示画面に画像を表示させる演出である。また、画像表示演出において、演出制御用マイコン 91 は、ランプ制御基板 107 を介しサブ表示装置 10 を駆動する。

【0395】

[ 画像表示演出 A ]

図 84 は、画像表示演出 A を説明するための図である。

まず、図 84 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R は、退避位置 (ホームポジション) にある。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 85 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

10

【0396】

次に、図 84 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「5」で停止した様子を示している。

次に、図 84 (C) に示すように、継続予告演出が実行される。継続予告演出では、「継続」という演出予告画像 PNG1 がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。演出予告画像 PNG1 では「継続」の文字が横方向に配置されている。「継続」で示唆される演出は、擬似連演出である。「継続」に代えて「NEXT」としてもよい。

20

【0397】

次に、図 84 (D) に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置 10 L が、矢印 YG1 で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されていた保留画像 9 A は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

【0398】

次に、図 84 (E) に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置 10 L が、矢印 YG2 で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。ここでも、保留画像 9 A は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

30

【0399】

次に、図 84 (F) に示すように、画像表示演出が実行される。この画像表示演出は、進出位置に移動した左サブ表示装置 10 L の表示画面に、継続予告演出における演出予告画像 PNG1 と同様の演出予告画像 PNG2 を表示する演出である。演出予告画像 PNG2 では「継続」の文字が縦方向に配置されている。なお、保留画像 9 A は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

【0400】

次に、図 84 (G) に示すように、再変動演出が実行される。この再変動演出は、擬似連のために演出図柄 8 L、8 C、8 R を再変動させる演出である。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10 L は、退避位置 (ホームポジション) に戻る。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

40

【0401】

[ 画像表示演出 B ]

図 85 は、画像表示演出 B を説明するための図である。

まず、図 85 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで

50

左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R は、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 85 a の第 1 ～ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

#### 【0402】

次に、図 85（B）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「5」で停止した様子を示している。

次に、図 85（C）に示すように、継続予告演出が実行される。継続予告演出では、「継続」という演出予告画像 PNG 1 がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。演出予告画像 PNG 1 では「継続」の文字が横方向に配置されている。「継続」で示唆される演出は、擬似連演出である。「継続」に代えて「NEXT」としてもよい。

#### 【0403】

次に、図 85（D）に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置 10 L が、矢印 YG 1 で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されていた保留画像 9 A は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。また、表示装置 7 a の画像のうち左サブ表示装置 10 L に覆われた部分の画像は、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される。

#### 【0404】

次に、図 85（E）に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置 10 L が、矢印 YG 2 で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。ここでも、保留画像 9 A は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。また、表示装置 7 a の画像のうち左サブ表示装置 10 L に覆われた部分の画像は、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される。

#### 【0405】

次に、図 85（F）に示すように、画像表示演出が実行される。この画像表示演出は、進出位置に移動した左サブ表示装置 10 L の表示画面に、継続予告演出における演出予告画像 PNG 1 と同様の演出予告画像 PNG 2 を表示する演出である。演出予告画像 PNG 2 では「継続」の文字が縦方向に配置されている。なお、保留画像 9 A は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

#### 【0406】

次に、図 85（G）に示すように、再変動演出が実行される。この再変動演出は、擬似連のために演出図柄 8 L、8 C、8 R を再変動させる演出である。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10 L は、退避位置（ホームポジション）に戻る。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

#### 【0407】

##### [ 画像表示演出 C ]

図 86 は、画像表示演出 C を説明するための図である。

まず、図 86（A）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R は、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 85 a の第 1 ～ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像



9 C は、現在の変動に対応するものである。

【0408】

次に、図86(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄8 L、右演出図柄8 Rがともに「5」で停止した様子を示している。

次に、図86(C)に示すように、チャンス演出が実行される。チャンス演出では、メッセージ画像M G 1がメイン表示装置7の表示画面7 aに表示される。ここではメッセージ画像M G 1は「激アツ」であり、「激アツ」の文字が横方向に配置されている。

【0409】

次に、図86(D)に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置10 Lが、矢印Y G 1で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、左サブ表示装置10 Lの表示画面に表示されていた保留画像9 Aは、メイン表示装置7の表示画面7 aに表示される。また、表示装置7 aの画像のうち左サブ表示装置10 Lに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置10 Lの表示画面に表示される。

【0410】

次に、図86(E)に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置10 Lが、矢印Y G 2で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。ここでも、保留画像9 Aは、メイン表示装置7の表示画面7 aに表示される。また、表示装置7 aの画像のうち左サブ表示装置10 Lに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置10 Lの表示画面に表示される。

【0411】

次に、図86(F)に示すように、画像表示演出が実行される。この画像表示演出は、進出位置に移動した左サブ表示装置10 Lの表示画面に、チャンス演出におけるメッセージ画像M G 1と同様のメッセージ画像M G 2を表示する演出である。メッセージ画像M G 2では「激アツ」の文字が縦方向に配置されている。なお、保留画像9 Aは、メイン表示装置7の表示画面7 aに表示される。

【0412】

次に、図86(G)に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Bとが戦う演出である。そして味方キャラクタC R Aが勝利することにより大当たりとなる。なお、左サブ表示装置10 Lの表示画面には保留画像9 Aが表示され、右サブ表示装置10 Rの表示画面には当該保留画像9 Cが表示されている。

【0413】

次に、図86(H)に示すように、確定停止演出(大当たり)が実行される。この確定停止演出(大当たり)は、表示画面7 aにおいて、演出図柄8 L、8 C、8 Rを確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rのいずれもが「5」となっている例を示した。なお、右サブ表示装置10 Rの表示画面の当該保留画像9 Cの表示は、演出図柄8 L、8 C、8 Rの確定停止に伴ってなくなる。

【0414】

[ 画像表示演出D ]

図87は、画像表示演出Dを説明するための図である。

まず、図87(A)に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄8 Lと、中演出図柄8 Cと、右演出図柄8 Rとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置10 Lおよび右サブ表示装置10 Rは、退避位置(ホームポジション)にある。左サブ表示装置10 Lの表示画面には、保留画像9 Aが表示されている。保留画像9 Aは、第1特図保留記憶領域85 aの第1~第4記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第1~第3記憶領域に対応する3つの保留画像9 Aが表示されている。一方、右サブ表示装置10 Rの表示画面には、当該保留画像9 Cが表示されている。当該保留画像9 Cは、現在の変動に対応するものである。

【0415】

次に、図 8 7 ( B ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 5 」で停止した様子を示している。

次に、図 8 7 ( C ) に示すように、チャンス演出が実行される。チャンス演出では、メッセージ画像 M G がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。ここではメッセージ画像 M G は「激アツ」であり、「激アツ」の文字が横方向に配置されている。

【 0 4 1 6 】

次に、図 8 7 ( D ) に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。そして味方キャラクタ C R A が勝利することにより大当たりとなる。

【 0 4 1 7 】

次に、図 8 7 ( E ) に示すように、確定停止演出 ( ハズレ ) が実行される。この確定停止演出 ( ハズレ ) は、表示画面 7 a において、演出図柄 8 L、8 C、8 R を確定停止させる演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、および、右演出図柄 8 R がともに「 5 」となっており、中演出図柄 8 C が「 4 」となっている例を示した。なお、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面の当該保留画像 9 C の表示は、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴ってなくなる。

【 0 4 1 8 】

図 8 6 では、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されたメッセージ画像 M G 1 と同様のメッセージ画像 M G 2 を、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示する。一方、図 8 7 では、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a にだけメッセージ画像 M G が表示され、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には表示されない。ここで、図 8 6 に示した画像表示演出 C のほうが、図 8 7 に示した画像表示演出 D に比べ、大当たりへの期待度が高くなっている。

【 0 4 1 9 】

[ 効果例 ]

以下に、画像表示演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出予告画像 P N G 1 をメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示した後、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に、演出予告画像 P N G 1 と同様の演出予告画像 P N G 2 を表示する ( 図 8 4 ( C ) ( F )、図 8 5 ( C ) ( F ) )。また、メッセージ画像 M G 1 をメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示した後、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に、メッセージ画像 M G 1 と同様のメッセージ画像 M G 2 を表示する ( 図 8 6 ( C ) ( F ) )。この構成によれば、演出予告画像やメッセージ画像を際立たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 0 4 2 0 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、左サブ表示装置 1 0 L を移動させて ( 図 8 4 ( D ) ( E )、図 8 5 ( D ) ( E )、図 8 6 ( D ) ( E ) )、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に、演出予告画像 P N G 2 やメッセージ画像 M G 2 を表示する。この構成によれば、左サブ表示装置 1 0 L の移動を伴うため、演出予告画像やメッセージ画像を際立たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 0 4 2 1 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、左サブ表示装置 1 0 L は、退避位置から、表示画面 7 a に表示された演出予告画像 P N G 1、メッセージ画像 M G 1 を覆うように進出位置へ移動する。この構成によれば、演出予告画像やメッセージ画像を際立たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 0 4 2 2 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に演出予告画像 P N G 2、メッセージ画像 M G 2 を表示した後、左サブ表示装置 1 0 L は、退避位置へ復帰させ

10

20

30

40

50

られる。この構成によれば、演出予告画像やメッセージ画像を際立たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 0 4 2 3 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、左サブ表示装置 10 L の移動中に、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a の画像のうち左サブ表示装置 10 L に覆われる部分の画像を、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示可能である（図 8 5（D）（E）、図 8 6（D）（E））。この構成によれば、左サブ表示装置 10 L の移動によって表示画面 7 a の表示が妨げられないため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 0 4 2 4 】

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、表示画面 7 a に表示されたメッセージ画像 M G 1 と同様のメッセージ画像 M G 2 が左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示された場合（図 8 6）、表示画面 7 a にだけメッセージ画像 M G が表示された場合と比べ（図 8 7）、大当たりへの期待度が高くなっている。この構成によれば、左サブ表示装置 10 L での表示に期待が高まり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 0 4 2 5 】

[ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、後に実行される演出を予告する演出予告画像 P N G 1、P N G 2 を表示する。この構成によれば、後に実行される演出を印象付けることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 0 4 2 6 】

[ 変形例 ]

以下に、画像表示演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記では、左サブ表示装置 10 L を用いた演出であったが、左サブ表示装置 10 L に加えまたは代え、右サブ表示装置 10 R を用いて演出予告画像やメッセージ画像を表示するようにしてもよい。

【 0 4 2 7 】

[ 変形例 2 ]

上記では、「激アツ」というメッセージ画像を例にあげて説明したが、メッセージ画像は、これに限られない。例えば、獲得遊技球数、「右打ち」などの遊技中の指示、大当たりの際の「おめでとう」、大当たりの種類を示すタイトル表示など、種々の画像が対象となる。

【 0 4 2 8 】

[ 変形例 3 ]

上記では、左サブ表示装置 10 L の移動に際し、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されていた保留画像 9 A を、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示していた。これに対し、左サブ表示装置 10 L の移動に際し、保留画像 9 A を、右サブ表示装置 10 R の表示画面に表示するようにしてもよい。

【 0 4 2 9 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 A 7 - 1 ]

画像を表示して演出をおこなうことが可能な第 1 表示装置と、

前記第 1 表示装置とは別の第 2 表示装置と、を備えた遊技機であって、

前記第 1 表示装置の表示画面に所定画像を表示した後、前記第 2 表示装置の表示画面に前記所定画像と同様の画像を表示することが可能な演出制御手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 3 0 】

## [ 態様 A 7 - 2 ]

態様 A 7 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 1 表示装置の表示画面に前記所定画像を表示した後、前記第 2 表示装置を移動させ、当該第 2 表示装置の表示画面に前記所定画像と同様の画像を表示する

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 3 1 】

## [ 態様 A 7 - 3 ]

態様 A 7 - 2 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記所定画像を覆うように前記第 2 表示装置を原点位置から移動させる

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 3 2 】

## [ 態様 A 7 - 4 ]

態様 A 7 - 3 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 2 表示装置の表示画面に前記所定画像と同様の画像を表示した後、前記第 2 表示装置を前記原点位置へ復帰させる

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 3 3 】

## [ 態様 A 7 - 5 ]

態様 A 7 - 2 から態様 A 7 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 2 表示装置の移動中に、前記第 1 表示装置の表示画面で前記第 2 表示装置にて覆われた部分の画像を、前記第 2 表示装置の表示画面に表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 3 4 】

## [ 態様 A 7 - 6 ]

態様 A 7 - 1 から態様 A 7 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 1 表示装置の表示画面に所定画像を表示した後、前記第 2 表示装置の表示画面に前記所定画像と同様の画像を表示する場合、前記第 1 表示装置の表示画面にだけ所定画像を表示する場合と比較して、大当たりへの期待度が高くなる

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 3 5 】

## [ 態様 A 7 - 7 ]

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、

前記所定画像は、後に実行される演出を予告する予告画像である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 3 6 】

## [ 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、

前記演出制御手段は、前記第 2 表示装置の表示画面に保留記憶に対応する保留画像を表示可能であり、前記第 2 表示装置に前記保留画像を表示しない場合は、前記第 1 表示装置に前記保留画像に関連する情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 3 7 】

以下に図 8 8 ~ 図 9 1 を用いてサブ表示演出 A ~ D について説明する。このサブ表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、サブ表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a、サブ表示装置 1 0 の表示画面に画像を表示させる演出である

。また、サブ表示演出において、演出制御用マイコン 9 1 は、ランプ制御基板 1 0 7 を介しサブ表示装置 1 0 を駆動する。

【 0 4 3 8 】

[ サブ表示演出 A ]

図 8 8 は、サブ表示演出 A を説明するための図である。

まず、図 8 8 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R は、退避位置 ( ホームポジション ) にある。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

10

【 0 4 3 9 】

次に、図 8 8 ( B ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 5 」で停止した様子を示している。

次に、図 8 8 ( C ) に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出では、「発展」というメッセージ画像 M S G がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

【 0 4 4 0 】

20

次に、図 8 8 ( D ) に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置 1 0 L が、矢印 Y G 1 で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、表示装置 7 a の画像のうち左サブ表示装置 1 0 L に覆われた部分の画像は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。

【 0 4 4 1 】

次に、図 8 8 ( E ) に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置 1 0 L が、矢印 Y G 2 で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。ここでも、表示装置 7 a の画像のうち左サブ表示装置 1 0 L に覆われた部分の画像は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。

【 0 4 4 2 】

30

次に、図 8 8 ( F ) に示すように、メッセージ付加演出が実行される。このメッセージ付加演出は、進出位置に移動した左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に、メッセージ画像を表示する演出である。ここでは、「アツいぞ」というメッセージ画像が表示されている。なお、「アツいぞ」のメッセージ画像は、バトル画像に重ねて表示されている。

なお、図 8 8 ( D ) ( E ) ( F ) では、上述した演出に並行してバトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。バトル演出において味方キャラクタ C R A が勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。

【 0 4 4 3 】

次に、図 8 8 ( G ) に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置 7 a に表示される演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一系列である中演出図柄 8 C を、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面で変動表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面を、中演出図柄 8 C である「 3 」が、矢印 Y G 3 で示すように下方へ変動している様子を示した。

40

【 0 4 4 4 】

次に、図 8 8 ( H ) に示すように、中図柄停止演出が実行される。この中図柄停止演出は、表示装置 7 a に表示される演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一系列である中演出図柄 8 C を、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面で停止表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面で、中演出図柄 8 C である「 5 」が停止している様子を示した。

【 0 4 4 5 】

50

## 〔サブ表示演出 B〕

図 8 9 は、サブ表示演出 B を説明するための図である。

まず、図 8 9 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R は、退避位置 ( ホームポジション ) にある。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

10

## 【 0 4 4 6 】

次に、図 8 9 ( B ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 5 」で停止した様子を示している。

次に、図 8 9 ( C ) に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出では、「発展」というメッセージ画像 M S G がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

## 【 0 4 4 7 】

次に、図 8 9 ( D ) に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここで味方キャラクタ C R A が勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表示画面 7 a に表示された画像のうちサブ表示装置 1 0 で覆われている部分の画像は、サブ表示装置 1 0 の表示画面に表示される。ここでは、味方キャラクタ C R A、敵キャラクタ C R B の足部分がサブ表示装置 1 0 の表示画面に表示されている。

20

## 【 0 4 4 8 】

次に、図 8 9 ( E ) に示すように、メッセージ付加演出が実行される。このメッセージ付加演出は、サブ表示装置 1 0 の表示画面に、メッセージ画像を表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に「激」のメッセージ画像が表示されており、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面に「アツ」のメッセージ画像が表示されている。

## 【 0 4 4 9 】

次に、図 8 9 ( F ) に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置 7 a に表示される演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの一系列である中演出図柄 8 C を、サブ表示装置 1 0 の表示画面で変動表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に中演出図柄 8 C である「 3 」の左部分が表示されており、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面に中演出図柄 8 C である「 3 」の右部分が表示されており、矢印 Y G 1 で示すように下方へ移動している。

30

## 【 0 4 5 0 】

次に、図 8 9 ( G ) に示すように、確定停止演出 ( 大当たり ) が実行される。この確定停止演出 ( 大当たり ) は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「 5 」で停止している。なお、保留画像 9 A は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って当該保留画像 9 C の表示はなくなる。

40

## 【 0 4 5 1 】

## 〔サブ表示演出 C〕

図 9 0 は、サブ表示演出 C を説明するための図である。

まず、図 9 0 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R は、退避位置 ( ホームポジション ) にある。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、

50

ここでは第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

#### 【 0 4 5 2 】

次に、図 9 0 ( B ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 5 」で停止した様子を示している。

次に、図 9 0 ( C ) に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置 10 L が、矢印 Y G 1 で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、表示装置 7 a の画像のうち左サブ表示装置 10 L に覆われた部分の画像は、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される。

10

#### 【 0 4 5 3 】

次に、図 9 0 ( D ) に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置 10 L が、矢印 Y G 2 で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。なお、表示装置 7 a の画像のうち左サブ表示装置 10 L に覆われた部分の画像は、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される。

#### 【 0 4 5 4 】

次に、図 9 0 ( E ) に示すように、特殊図柄停止演出が実行される。この特殊図柄停止演出は、進出位置へ移動した左サブ表示装置 10 L の表示画面に、中演出図柄 8 C を停止表示する演出であり、この中演出図柄 8 C が特殊図柄となっている演出である。ここでは、「発展」という中演出図柄 8 C が停止表示されている。

20

#### 【 0 4 5 5 】

次に、図 9 0 ( F ) に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここで味方キャラクタ C R A が勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表示画面 7 a に表示された画像のうちサブ表示装置 10 で覆われている部分の画像は、サブ表示装置 10 の表示画面に表示される。ここでは、味方キャラクタ C R A、敵キャラクタ C R B の足部分がサブ表示装置 10 の表示画面に表示されている。

#### 【 0 4 5 6 】

次に、図 9 0 ( G ) に示すように、メッセージ付加演出が実行される。このメッセージ付加演出は、サブ表示装置 10 の表示画面に、メッセージ画像を表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置 10 L の表示画面に「激」のメッセージ画像が表示されており、右サブ表示装置 10 R の表示画面に「アツ」のメッセージ画像が表示されている。なお、メッセージ画像は、バトル演出の画像に重ねて表示される。

30

#### 【 0 4 5 7 】

次に、図 9 0 ( H ) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「 5 」で停止している。なお、保留画像 9 A は、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って当該保留画像 9 C の表示はなくなる。

40

#### 【 0 4 5 8 】

##### [ サブ表示演出 D ]

図 9 1 は、サブ表示演出 D を説明するための図である。

まず、図 9 1 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R は、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ～ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像

50

9 C は、現在の変動に対応するものである。

【0459】

次に、図91(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄8 L、右演出図柄8 Rがともに「5」で停止した様子を示している。

次に、図91(C)に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出では、「発展」というメッセージ画像MSGがメイン表示装置7の表示画面7 aに表示される。

【0460】

次に、図91(D)に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置10 Lが、矢印YG1で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、左サブ表示装置10 Lの表示画面に表示されていた保留画像9 Aは、メイン表示装置7の表示画面7 aに表示される。また、表示装置7 aの画像のうち左サブ表示装置10 Lに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置10 Lの表示画面に表示される。

【0461】

次に、図91(E)に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置10 Lが、矢印YG2で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。ここでも、保留画像9 Aは、メイン表示装置7の表示画面7 aに表示される。また、表示装置7 aの画像のうち左サブ表示装置10 Lに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置10 Lの表示画面に表示される。

【0462】

次に、図91(F)に示すように、メッセージ付加演出が実行される。このメッセージ付加演出は、進出位置に移動した左サブ表示装置10 Lの表示画面に、メッセージ画像を表示する演出である。ここでは、「アツいぞ」というメッセージ画像が表示されている。なお、「アツいぞ」のメッセージ画像は、バトル画像に重ねて表示されている。

なお、図91(D)(E)(F)では、上述した演出に並行してバトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う演出である。バトル演出において味方キャラクタCRAが勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。また、バトル演出中、保留画像9 Aは、表示画面7 aに表示される。

【0463】

次に、図91(G)に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置7 aに表示される演出図柄8 L、8 C、8 Rのうちの一系列である中演出図柄8 Cを、左サブ表示装置10 Lの表示画面で変動表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置10 Lの表示画面を、中演出図柄8 Cである「3」が、矢印YG3で示すように下方へ変動している様子を示した。なお、保留画像9 Aは、メイン表示装置7の表示画面7 aに表示される。

【0464】

次に、図91(H)に示すように、中図柄停止演出が実行される。この中図柄停止演出は、表示装置7 aに表示される演出図柄8 L、8 C、8 Rのうちの一系列である中演出図柄8 Cを、左サブ表示装置10 Lの表示画面で停止表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置10 Lの表示画面で、中演出図柄8 Cである「5」が停止している様子を示した。なお、保留画像9 Aは、メイン表示装置7の表示画面7 aに表示される。

【0465】

[効果例]

以下に、サブ表示演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、サブ表示装置10の表示画面を利用して、メイン表示装置7の表示画面7 aで表示される画像の一部を表示する(図88(D)(E)(F)、図89(D)(E)、図90(C)(D)(F)(G)、図91(D)(E)(F))。また、サブ表示装置10の表示画面を利用して、保留画像9 Aを表示する(図88(A)(

10

20

30

40

50



B)(C)、図89(A)(B)(C)(G)、図90(A)(B)(H)、図91(A)(B)(C))。さらにまた、サブ表示装置10の表示画面を利用して、中演出図柄8Cを表示する(図88(G)(H)、図89(F)、図90(E)、図91(G)(H))。この構成によれば、サブ表示装置10での多様な演出により、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0466】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、メイン表示装置7の表示画面7aに表示される画像のうちサブ表示装置10によって覆われる部分の画像を、サブ表示装置10の表示画面に表示する(図88(F)、図89(D)(E)、図90(F)(G)、図91(F))。この構成によれば、表示画面7aでの演出を一層盛り上げることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【0467】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、左サブ表示装置10Lを移動させつつ、表示画面7aに表示される画像のうち左サブ表示装置10Lによって覆われる部分の画像を、左サブ表示装置10Lの表示画面に表示する(図88(D)(E)、図90(C)(D)、図91(D)(E))。この構成によれば、表示画面7aでの演出を一層盛り上げることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【0468】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、サブ表示装置10の表示画面に、表示画面7aの画像の一部とともに、メッセージ画像を表示可能となっている(図88(F)、図89(E)、図90(G)、図91(F))。この構成によれば、表示画面7aでの演出を一層盛り上げることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0469】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、左サブ表示装置10Lの表示画面を用いて中演出図柄8Cの停止表示をおこなっている(図88(H)、図90(E)、図91(H))。この構成によれば、中演出図柄8Cの停止演出に期待を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【0470】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、サブ表示装置10の表示画面を用いて中演出図柄8Cの変動表示をおこなっている(図88(G)、図89(F)、図91(G))。この構成によれば、その後の中演出図柄8Cの停止演出に期待を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0471】

[変形例]

以下に、サブ表示演出の変形例を示す。

40

[変形例1]

上記では、一変動において、サブ表示装置10の表示画面を利用して、メイン表示装置7の表示画面7aで表示される画像の一部を表示し、保留画像9Aを表示し、中演出図柄8Cを表示している。これに対し、一変動中にすべてをおこなわなくてもよい。

[変形例2]

上記では、メッセージ付加演出にて、「アツいぞ」や「激アツ」のメッセージ画像をバトル画像に重ねて表示している。これに対し、バトル画像に代えてメッセージ画像だけを表示するようにしてもよい。

【0472】

[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 8 - 1 ]

画像を表示して演出をおこなうことが可能な第 1 表示装置と、

前記第 1 表示装置とは別の第 2 表示装置と、を備えた遊技機であって、

前記第 2 表示装置の表示画面を利用して、前記第 1 表示装置の表示画面で表示される画像の一部を表示し前記第 1 表示装置とともに前記画像を構成する第 1 演出、保留記憶に対応する保留画像を表示する第 2 演出、および、前記第 1 表示装置の表示画面における演出図柄の所定列を表示する第 3 演出をおこなうことが可能な演出制御手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 3 】

[ 態様 A 8 - 2 ]

態様 A 8 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 1 演出において、前記第 1 表示装置の表示画面に表示される画像のうち、前記第 2 表示装置によって覆われる部分の画像を当該第 2 表示装置の表示画面に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 4 】

[ 態様 A 8 - 3 ]

態様 A 8 - 2 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 1 演出において、前記第 2 表示装置を移動させることが可能であり、前記第 2 表示装置の移動中、前記第 2 表示装置によって覆われる部分を、当該第 2 表示装置の表示画面に表示することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 5 】

[ 態様 A 8 - 4 ]

態様 A 8 - 1 から態様 A 8 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 1 演出において、前記第 2 表示装置に、当該第 2 表示装置によって覆われる部分の画像に重ね又は代え、別の画像を表示することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 6 】

[ 態様 A 8 - 5 ]

態様 A 8 - 1 から態様 A 8 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 3 演出において、前記第 1 表示装置における演出図柄の所定列の停止表示をおこなう

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 7 】

[ 態様 A 8 - 6 ]

態様 A 8 - 1 から態様 A 8 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 3 演出において、前記第 1 表示装置における演出図柄の所定列の変動表示をおこなう

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 8 】

[ 態様 A 8 - 7 ]

態様 A 8 - 1 から態様 A 8 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 1 演出および前記第 3 演出の少なくとも一方において、前記保留記憶に対応する前記保留画像を、前記第 2 表示装置とは別の表示装置の表示画面に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 9 】

以下に図 9 2 ~ 図 9 5 を用いて保留配列方向変化演出 A ~ D について説明する。この保

10

20

30

40

50

留配列方向変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留配列方向変化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メイン表示装置7の表示画面7aの表示画面7aや、サブ表示装置10（左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10R）の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留配列方向変化演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置10Lや右サブ表示装置10R）の位置や傾きを変化させる。

#### 【0480】

##### [ 保留配列方向変化演出A ]

図92は、保留配列方向変化演出Aを説明するための図である。保留配列方向変化演出Aでは、まず、図92(A)に示すように、サブ表示装置10（左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10R）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置7の表示画面7aには、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動表示される。左サブ表示装置10Lには、保留アイコン9Aが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、左サブ表示装置10Lに表示されている複数の保留アイコン9Aの並ぶ方向（配列方向）が変化する保留配列方向変化演出が実行される。この実施形態では、左サブ表示装置10Lは位置や姿勢を変化させず静止している状態において、左サブ表示装置10Lの表示画面に表示される複数の保留アイコン9Aの表示位置が変化することによって、複数の保留アイコン9Aの並ぶ方向（配列方向）が変化する態様を例示する。

#### 【0481】

図92(A)に示すように、左サブ表示装置10Lの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って4つの保留アイコン9Aが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。図92(B)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが「2」で仮停止表示したリーチが形成されている。このとき、サブ表示装置10（左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10R）は、退避位置から上方の中継位置（中継ポジション）に向かって移動し、中継位置において静止する。このサブ表示装置10の上方への移動中、4つの保留アイコン9Aは表示を維持している。すなわち、サブ表示装置10の上方への移動によって、4つの保留アイコン9Aは、表示を維持したまま、保留アイコン9Aの配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。

#### 【0482】

図92(C)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、中装飾図柄8Cとして疑似連が開始されることを示唆する「連」と表された疑似連示唆画像が表示される。このとき、サブ表示装置10（左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10R）は、中継位置において静止し、サブ表示装置10（左サブ表示装置10L）では、4つの保留アイコン9Aの配列方向が水平方向から垂直方向に切り替わる。この切り替わりは、水平方向に並んだ4つの保留アイコン9Aの表示が消え、垂直方向に並んだ4つの保留アイコン9Aが新たに表示されてもよいし、4つの保留アイコン9Aが表示を維持した状態で、配列方向が徐々に水平方向から垂直方向に切り替わってもよい。ここでは、保留アイコン9Aの各々についても向きが横向きになる。すなわち、保留アイコン9Aの各々は90度傾いて表示される。

#### 【0483】

図92(D)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、疑似連の2回目開始されることを示唆する「2回目!!!」と表された画像が表示される。その後、図92(E)に示すように、3回目のリーチが形成される。その後、図93(F)に示すように、バトル演出が実行される。このとき、サブ表示装置10（左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10R）は、中継位置において静止し、サブ表示装置10（左サブ表示装置10L）では、4つの保留アイコン9Aの配列方向が連続的に変化する演出がおこな

10

20

30

40

50

われる。言い換えれば、4つの保留アイコン9Aの並ぶ方向（配列方向）の角度が連続的に変化する演出がおこなわれる。具体的には、図92（C）に示すように、垂直方向に並んだ4つの保留アイコン9Aのうち、一番上の第4保留を回転軸にして、表示を維持したまま、第1～3保留が左回転移動する。これにより、図92（D）～図92（E）に示すように、左サブ表示装置10Lの水平方向の辺に近づき、図92（F）に示すように、最終的に、左サブ表示装置10Lの水平方向の辺に沿った状態になる。保留アイコン9Aの各々は配列方向の変化に合わせて傾きも変化する。すなわち、保留アイコン9Aの各々は、アイコンの向きが、配列方向と一致するように、向きが変化する。

#### 【0484】

図92（G）に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、バトル演出後、敗北して装飾図柄がハズレの態様で停止表示している。このとき、サブ表示装置10（左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10R）は、中継位置から下方の退避位置（ホームポジション）に向かって移動し、退避位置において静止する。このサブ表示装置10の下方への移動中、4つの保留アイコン9Aは表示を維持している。すなわち、サブ表示装置10の下方への移動によって、4つの保留アイコン9Aは、表示を維持したまま、保留アイコン9Aの配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。

#### 【0485】

図92（H）に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、次の変動表示がなされている。このとき、サブ表示装置10（左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10R）は、退避位置において静止し、サブ表示装置10（左サブ表示装置10L）では、保留消化によって保留数が3となり、3つの保留アイコン9Aが表示されている。ここでは、3つの保留アイコン9Aの配列方向が連続的に変化する演出がおこなわれている。この演出の途中、図92（I）に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aにおいて変動表示が終了し、装飾図柄の停止表示がなされると、サブ表示装置10（左サブ表示装置10L）の保留アイコン9Aは、保留消化によって保留数が2となる。このとき、保留アイコン9Aは、配列方向が連続的に変化する演出が継続しておこなわれる。図92（J）に示すように、サブ表示装置10（左サブ表示装置10L）の保留アイコン9Aの数（保留数）が1となったとき、1つの保留アイコン9Aは、保留が2以上有る場合の配列方向が変化するよう表示位置が変化する。また、保留アイコン9Aの傾きもあわせて変化する。

#### 【0486】

##### [ 保留配列方向変化演出B ]

図93は、保留配列方向変化演出Bを説明するための図である。保留配列方向変化演出Bでは、まず、図93（A）に示すように、サブ表示装置10（左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10R）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置7の表示画面7aには、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動表示される。また、メイン表示装置7の表示画面7aには、保留アイコン9Aが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、メイン表示装置7または左サブ表示装置10Lに表示される複数の保留アイコン9Aの並ぶ方向（配列方向）が変化する保留配列方向変化演出が実行される。この実施形態では、メイン表示装置7の表示画面7aに表示される複数の保留アイコン9Aの表示位置が変化することによって、複数の保留アイコン9Aの並ぶ方向（配列方向）が変化する態様と、静止している左サブ表示装置10Lの表示画面に表示される複数の保留アイコン9Aの表示位置が変化することによって、複数の保留アイコン9Aの並ぶ方向（配列方向）が変化する態様と、左サブ表示装置10Lの姿勢が変化するによって、左サブ表示装置10Lの表示画面に表示される複数の保留アイコン9Aの並ぶ方向（配列方向）が変化する態様を例示する。

#### 【0487】

図93（A）に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、4つの保留アイコン9Aが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。図93（B）に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、4つの保留アイコン9Aの配列方向が連続的に

変化する演出がおこなわれる。言い換えれば、４つの保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）の角度が連続的に変化演出がおこなわれる。具体的には、図９３（Ａ）に示すように、水平方向に並んだ４つの保留アイコン９Ａのうち、一番右の第１保留を回転軸にして、表示を維持したまま、第２～４保留が右回転移動する。これにより、図９３（Ｂ）～図９３（Ｃ）に示すように、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が垂直に近づき、図９３（Ｃ）に示すように、最終的に、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が垂直になる。保留アイコン９Ａの各々は配列方向の変化に合わせて傾きも変化する。すなわち、保留アイコン９Ａの各々は、アイコンの向きが、配列方向と一致するように、向きが変化する。

#### 【０４８８】

次に、図９３（Ｃ）および図９３（Ｄ）に示すように、垂直に並んだ４つの保留アイコン９Ａの移動演出が実行される。具体的には、垂直に並んだ４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、水平方向（右方向）に移動する。言い換えれば、４つの保留アイコン９Ａは、配列方向（垂直方向）と直交（交差）する方向（水平方向）に移動する。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置で停止する。次に、図９３（Ｅ）に示すように、垂直方向に並んだ４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、左方向に傾斜し、その状態で停止する。その後、図９３（Ｆ）に示すように、４つの保留アイコン９Ａは、傾斜した状態で上方に移動する。この場合も、斜め方向に並んだ４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、垂直方向（上方向）に移動する。言い換えれば、４つの保留アイコン９Ａは、配列方向（斜め）と交差する方向（垂直方向）に移動する。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置で停止する。なお、４つの保留アイコン９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置で停止せず、そのまま、メイン表示装置７の表示画面７ａからフレームアウトしてもよい。

#### 【０４８９】

次に、図９３（Ｇ）に示すように、４つの保留アイコン９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａから消えた後、左サブ表示装置１０Ｌに表示される。保留アイコン９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌにおいて、横（水平方向）に直線状に並んで表示される。次に、図９３（Ｈ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが退避位置（ホームポジション）から上方に移動し、中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの保留アイコン９Ａが表示されているため、左サブ表示装置１０Ｌの右回転によって、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が変化する。保留アイコン９Ａの各々はサブ表示装置１０Ｌの右回転によって傾きも変化する。すなわち、保留アイコン９Ａの各々は、アイコンの向きが、配列方向と一致するように、向きが変化する。

#### 【０４９０】

次に、図９３（Ｉ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが進出位置（展開ポジション）で静止（停止）している状態において、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が連続的に変化演出がおこなわれる。言い換えれば、４つの保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）の角度が連続的に変化演出がおこなわれる。具体的には、図９３（Ｉ）および図９３（Ｊ）に示すように、４つの保留アイコン９Ａは、配列方向を右斜めに傾けた状態と、配列方向を左斜めに傾けた状態とが交互となるように揺動させながら、左サブ表示装置１０Ｌの上方から下方に向かって移動する。

#### 【０４９１】

##### [ 保留配列方向変化演出Ｃ ]

図９４は、保留配列方向変化演出Ｃを説明するための図である。保留配列方向変化演出Ｃでは、まず、図９４（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示される。左サブ表示装置１０Ｌには、保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌに表示されている複数の保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）が変化する保留配列方向変化演出が実行される。この実

施形態では、左サブ表示装置 10 L の姿勢が変化することによって、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される複数の保留アイコン 9 A の並ぶ方向（配列方向）が変化する態様を例示する。

【0492】

図 9 4 ( A ) に示すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って 4 つの保留アイコン 9 A が水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。図 9 4 ( B ) に示すように、左サブ表示装置 10 L は、退避位置から上方の中継位置（中継ポジション）に向かって移動する。この左サブ表示装置 10 L の上方への移動中、4 つの保留アイコン 9 A は表示を維持している。すなわち、左サブ表示装置 10 L の上方への移動によって、4 つの保留アイコン 9 A は、表示を維持したまま、保留アイコン 9 A の配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。

10

【0493】

次に、図 9 4 ( C ) ~ 図 9 4 ( D ) に示すように、左サブ表示装置 10 L が中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面には、4 つの保留アイコン 9 A が表示されているため、左サブ表示装置 10 L の右回転によって、4 つの保留アイコン 9 A の配列方向が変化する。保留アイコン 9 A の各々はサブ表示装置 10 L の右回転によって傾きも変化する。すなわち、保留アイコン 9 A の各々は、アイコンの向きが配列方向と一致するように、向きが変化する。次に、図 9 4 ( E ) に示すように、進出位置（展開ポジション）で静止（停止）している左サブ表示装置 10 L の表示画面において、4 つの保留アイコン 9 A が消える。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面に保留アイコン 9 A の代わりに他の画像が表示されてもよい。

20

【0494】

その後、図 9 4 ( F ) ~ 図 9 4 ( H ) に示すように、左サブ表示装置 10 L が進出位置（展開ポジション）から左回転と下方移動によって退避位置（ホームポジション）まで移動し、退避位置において静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面には、4 つの保留アイコン 9 A が継続して表示されているため、左サブ表示装置 10 L の左回転によって、4 つの保留アイコン 9 A の配列方向が変化する。また、左サブ表示装置 10 L の下方移動によって、4 つの保留アイコン 9 A は、表示を維持したまま、保留アイコン 9 A の配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。

30

【0495】

次に、図 9 4 ( I ) ~ 図 9 4 ( J ) に示すように、左サブ表示装置 10 L に、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 B がそれぞれ横（水平方向）に直線状に並んで表示される。この状態で、左サブ表示装置 10 L が中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面には、4 つの保留アイコン 9 A と 4 つの保留アイコン 9 B が表示されているため、左サブ表示装置 10 L の右回転によって、それぞれの保留アイコン 9 A、9 B の配列方向が変化する。保留アイコン 9 A、9 B の各々はサブ表示装置 10 L の右回転によって傾きも変化する。すなわち、保留アイコン 9 A、9 B の各々は、アイコンの向きが配列方向と一致するように、向きが変化する。

40

【0496】

[ 保留配列方向変化演出 D ]

図 9 5 は、保留配列方向変化演出 D を説明するための図である。保留配列方向変化演出 D では、まず、図 9 5 ( A ) に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「2」で仮停止表示したリーチが形成されている。左サブ表示装置 10 L には、保留アイコン 9 A が横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、左サブ表示装置 10 L に表示されている複数の保留アイコン 9 A の並ぶ方向（配列方向）が変化する保留配列方向変化演出が実行される。この実施形態では、左サブ表示装置 10 L の姿勢が変化することによって、左サ

50

ブ表示装置 10 L の表示画面に表示される複数の保留アイコン 9 A の並ぶ方向（配列方向）が変化する態様を例示する。左サブ表示装置 10 L には、あわせて特定画像 T G も表示されている。特定画像は、特定画像 T G は、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像 T G は、スマイルの顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

【0497】

図 9 5（B）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、中装飾図柄 8 C として疑似連が開始されることを示唆する「連」と表された疑似連示唆画像が表示される。このとき、左サブ表示装置 10 L は、退避位置から上方の中継位置（中継ポジション）に向かって移動する。この左サブ表示装置 10 L の上方への移動中、4 つの保留アイコン 9 A は表示を維持している。すなわち、左サブ表示装置 10 L の上方への移動によって、4 つの保留アイコン 9 A は、表示を維持したまま、保留アイコン 9 A の配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。

10

【0498】

次に、図 9 5（C）～図 9 5（D）に示すように、左サブ表示装置 10 L が中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面には、4 つの保留アイコン 9 A が表示されているため、左サブ表示装置 10 L の右回転によって、4 つの保留アイコン 9 A の配列方向が変化する。保留アイコン 9 A の各々はサブ表示装置 10 L の右回転によって傾きも変化する。すなわち、保留アイコン 9 A の各々は、アイコンの向きが配列方向と一致するように、向きが変化する。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、特定画像 T G も表示されているため、左サブ表示装置 10 L の右回転によって、特定画像 T G の傾きも変化する。

20

【0499】

次に、図 9 5（E）に示すように、進出位置（展開ポジション）で静止（停止）している左サブ表示装置 10 L の表示画面において、4 つの保留アイコン 9 A と特定画像 T G が消える。その後、左サブ表示装置 10 L の表示画面に疑似連の 2 回目が開始されることを示唆する「2 回目」と表された画像が表示される。

30

【0500】

その後、図 9 5（F）～図 9 5（H）に示すように、左サブ表示装置 10 L が進出位置（展開ポジション）から左回転と下方移動によって退避位置（ホームポジション）まで移動し、退避位置において静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面には、4 つの保留アイコン 9 A が継続して表示されているため、左サブ表示装置 10 L の左回転によって、4 つの保留アイコン 9 A の配列方向が変化する。また、左サブ表示装置 10 L の下方移動によって、4 つの保留アイコン 9 A は、表示を維持したまま、保留アイコン 9 A の配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、図 9 5（G）に示すように、2 回目の変動表示が表示される。その後、図 9 5（H）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「6」で仮停止表示したリーチが形成され、中装飾図柄 8 C として疑似連が開始されることを示唆する「連」と表された疑似連示唆画像が表示される。

40

【0501】

次に、図 9 5（I）～図 9 5（J）に示すように、左サブ表示装置 10 L が中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面には、4 つの保留アイコン 9 A が表示されているため、左サブ表示装置 10 L の右回転によって、4 つの保留アイコン 9 A の配列方向が変化する。保留アイコン 9 A の各々はサブ表示装置 10 L の右回転によって傾きも変化する。すなわち、保留アイコン 9 A の各々は、アイコンの向きが配列方向と一致するように、向きが変化する。左サブ表示装置 10 L の表示画面に

50

は、特定画像 T G も表示されているため、左サブ表示装置 1 0 L の右回転によって、特定画像 T G の傾きも変化する。図 9 5 ( J ) に示すように、進出位置 ( 展開ポジション ) で静止 ( 停止 ) している左サブ表示装置 1 0 L の表示画面において、4 つの保留アイコン 9 A と特定画像 T G が消え、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に疑似連の 3 回目が始まることを示唆する「3 回目」と表された画像が表示される。

#### 【 0 5 0 2 】

##### [ 効果例 ]

以下に、保留配列方向変化演出の効果例を示す。

##### [ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 9 2 に示すように、サブ表示装置 1 0 に表示される複数の保留アイコンの表示位置を変化させることで複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する配列方向変化演出を実行することができる。また、図 9 3 に示すように、メイン表示装置 7 に表示される複数の保留アイコンの表示位置を変化させることで複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する配列方向変化演出を実行することができる。図 9 4、図 9 5 に示すように、サブ表示装置 1 0 の体勢を変化させることによって、サブ表示装置 1 0 に表示される複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する配列方向変化演出を実行することができる。これらの構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ( D ) ( E )、図 9 3 ( A ) ( B )、図 9 4 ( C ) ( D )、図 9 5 ( C ) ( D ) に示すように、配列方向変化演出では、複数の保留アイコンは、表示を維持した状態で並ぶ方向の角度が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ( G )、図 9 3 ( E ) ( F )、図 9 4 ( G ) ( H )、図 9 5 ( G ) ( H ) に示すように、配列方向変化演出では、複数の保留アイコンは、並ぶ角度が変化した後、並ぶ方向と交差する方向に移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ( B ) ( G )、図 9 3 ( C ) ( D ) ( G )、図 9 4 ( B ) ( G )、図 9 5 ( B ) ( G ) に示すように、配列方向変化演出では、複数の保留アイコンは、表示を維持した状態で並ぶ方向と交差する方向に移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ( D )、図 9 3 ( B ) に示すように、配列方向変化演出では、メイン表示装置 7 やサブ表示装置 1 0 において、複数の保留アイコンのうちの 1 以上の保留アイコンの表示位置が変化するによって、メイン表示装置 7 やサブ表示装置 1 0 に表示される複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3 ( H )、図 9 4 ( C ) ( F )、図 9 5 ( C ) ( F ) に示すように、サブ表示装置 1 0 は、回転可能に構成されており、配列方向変化演出では、サブ表示装置 1 0 が回転することにより、サブ表示装置 1 0 に表示される複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

#### 【 0 5 0 3 】

##### [ 変形例 ]

以下に、保留配列方向変化演出の変形例を示す。

##### [ 変形例 1 ]

保留配列方向変化演出 A ~ D では、複数の保留アイコン 9 A は、直線状に並んでいるも

10

20

30

40

50



のとした。しかし、複数の保留アイコン 9 A は、曲線状に並んで表示されていてもよい。この場合、複数の保留アイコン 9 A の近似直線を複数の保留アイコン 9 A の配列方向とみなすことができる。また、複数の保留アイコン 9 A がジグザグ等不揃いに表示されている場合にも、近似直線を配列方向とみなすことができる。

【 0 5 0 4 】

[ 変形例 2 ]

保留配列方向変化演出 A ~ D では、特図 1 に対応する保留アイコン 9 A について例示したが、保留配列方向変化演出は、特図 2 に対応する保留アイコン 9 B や当該保留アイコン 9 C であってもよい。また、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 B の両方が表示された状態で、これらの一方または両方の配列方向の角度が変化してもよい。

10

【 0 5 0 5 】

[ 変形例 3 ]

保留配列方向変化演出 A ~ D では、保留アイコン 9 A の各々は、配列方向の変化に合わせて、向きが変化するものとした。しかし、保留配列方向変化演出では、保留アイコン 9 A の各々の向きが変わらずに、配列方向のみが変化してもよい。

【 0 5 0 6 】

[ 変形例 4 ]

保留配列方向変化演出 A ~ D において、保留アイコン 9 A の配列方向が変化するとき、表示を維持している部分では、表示を維持していなくてもよいし、表示を維持していない部分は、表示を維持してもよい。

20

【 0 5 0 7 】

[ 変形例 5 ]

保留配列方向変化演出 A ~ D において、保留アイコン 9 A は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がって表示されてもよい。また、保留アイコン 9 A は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がった状態で、配列方向が変化してもよい。

【 0 5 0 8 】

[ 変形例 6 ]

保留配列方向変化演出 A ~ D の内容は適宜組み合わせてもよい。また、保留配列方向変化演出 A ~ D は、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

30

【 0 5 0 9 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 B 1 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、  
前記表示手段に表示される複数の前記保留アイコンの並ぶ方向が変化する配列方向変化演出を実行可能な、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 B 1 - 2 ]

態様 B 1 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記配列方向変化演出では、前記複数の保留アイコンは、表示を維持した状態で並ぶ方向の角度が変化する、  
ことを特徴とする遊技機。

40

[ 態様 B 1 - 3 ]

態様 B 1 - 1 または態様 B 1 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記配列方向変化演出では、前記複数の保留アイコンは、並ぶ角度が変化した後、並ぶ方向と交差する方向に移動する、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 B 1 - 4 ]

50

態様 B 1 - 3 に記載の遊技機であって、

前記配列方向変化演出では、前記複数の保留アイコンは、表示を維持した状態で並ぶ方向と交差する方向に移動する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 1 - 5]

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

前記配列方向変化演出では、前記表示手段において、前記複数の保留アイコンのうちの 1 以上の保留アイコンの表示位置が変化することによって、前記表示手段に表示される前記複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 1 - 6]

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

前記表示手段は、回転可能に構成されており、

前記配列方向変化演出では、前記表示手段が回転することにより、前記表示手段に表示される前記複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【0510】

以下に図 9 6 ~ 図 9 9 を用いて保留表示演出 A ~ D について説明する。この保留表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留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メイン表示装置 7 の表示画面 7 a やサブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L 及び右サブ表示装置 10 R) の表示画面に画像を表示させる演出である。

【0511】

[保留表示演出 A]

図 9 6 は、保留表示演出 A を説明するための図である。保留表示演出 A では、まず、図 9 6 (A) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R) は、退避位置 (ホームポジション) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 (変動表示) が実行される。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面には 3 つの保留アイコン 9 A が表示され、右サブ表示装置 10 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、右サブ表示装置 10 R の外観を模した形状を有している。具体的には、右サブ表示装置 10 R のような、内側の長方形とその長方形を囲む外側の長方形とを組み合わせた形状を有している。内側の長方形の部分は、右サブ表示装置 10 R の表示画面を模した部分であり、内側の長方形と外側の長方形との間の部分は、右サブ表示装置 10 R の外枠を模した部分である。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。

【0512】

次に、図 9 6 (B) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。次に、図 9 6 (C) に示すように、当該保留アイコン 9 C の表示が消える。次に、図 9 6 (D) ~ 図 9 6 (J) に示すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面に左右方向に並んで表示されている 3 つの保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の表示画面において最も右側の保留アイコン 9 A を表示する第 1 表示位置 DP 1 から、右サブ表示装置 10 R の表示画面において当該保留アイコン 9 C を表示する第 2 表示位置 DP 2 まで移動する。

## 【 0 5 1 3 】

具体的には、図 9 6 ( D ) に示すように、保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 1 0 L の第 1 表示位置 D P 1 からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に向かって矢印 A D 1 の方向 ( 右斜め上方向 ) に曲線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される複数の保留アイコン 9 A が並ぶ方向 ( 左右方向 ) と、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から移動し始める方向 ( 右斜め上方向 ) とは異なる方向である。次に、図 9 6 ( E ) に示すように、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から移動し始め、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に保留アイコン 9 A の一部 ( 一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A ) が表示される。次に、図 9 6 ( F ) に示すように、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に飛び出したように、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。なお、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に移動する途中で、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面とメイン表示装置 7 の表示画面 7 a とに跨って表示されてもよい。

10

## 【 0 5 1 4 】

次に、図 9 6 ( G ) に示すように、保留アイコン 9 A が、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 1 0 R の第 2 表示位置 D P 2 に向かって矢印 A D 2 の方向 ( 右斜め下方向 ) に曲線状に移動し始める。次に、図 9 6 ( H ) に示すように、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a から移動し始め、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 1 0 R の表示画面に飛び込むように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に保留アイコン 9 A の一部 ( 一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A ) が表示される。次に、図 9 6 ( I ) に示すように、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 1 0 R の表示画面に飛び込んだように、保留アイコン 9 A の全体が右サブ表示装置 1 0 R の表示画面の左上の位置に表示される。これとともに、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動していく。なお、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 1 0 R の表示画面に移動する途中で、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a と右サブ表示装置 1 0 R の表示画面とに跨って表示されてもよい。

20

## 【 0 5 1 5 】

次に、図 9 6 ( J ) に示すように、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 1 0 R の表示画面の左上から第 2 表示位置 D P 2 に向かって移動し、最終的に右サブ表示装置 1 0 R の表示画面の第 2 表示位置 D P 2 まで移動し、当該保留アイコン 9 C として表示される。また、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動し、2 つの保留アイコン 9 A のうちの右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面の第 1 表示位置 D P 1 に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図 1 保留数が 1 つ減って 2 となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される保留アイコン 9 A の数 ( 2 つ ) と一致する。

30

## 【 0 5 1 6 】

## [ 保留表示演出 B ]

図 9 7 は、保留表示演出 B を説明するための図である。保留表示演出 B では、まず、図 9 7 ( A ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。このとき、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には保留アイコン 9 A が表示され、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、右サブ表示装置 1 0 R の外観を模した形状を有している。具体的には、右サブ表示装置 1 0 R と同様の長方形の

40

50

外形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。

#### 【0517】

次に、図 97 (B) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。次に、図 97 (C) に示すように、当該保留アイコン 9 C の表示が消える。次に、図 97 (D) ~ 図 97 (J) に示すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面に左右方向に並んで表示されている 3 つの保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の表示画面において最も右側の保留アイコン 9 A を表示する第 1 表示位置 D P 1 から、右サブ表示装置 10 R の表示画面において当該保留アイコン 9 C を表示する第 2 表示位置 D P 2 まで移動する。

#### 【0518】

具体的には、図 97 (D) に示すように、保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の第 1 表示位置 D P 1 からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に向かって矢印 A D 1 の方向 (右斜め上方向) に曲線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される複数の保留アイコン 9 A が並ぶ方向 (左右方向) と、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から移動し始める方向 (右斜め上方向) とは異なる方向である。次に、図 97 (E) に示すように、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から移動し始め、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面に保留アイコン 9 A の一部 (一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A) が表示される。次に、図 97 (F) に示すように、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に飛び出したように、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。なお、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に移動する途中で、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面とメイン表示装置 7 の表示画面 7 a とに跨って表示されてもよい。

#### 【0519】

次に、図 97 (G) に示すように、保留アイコン 9 A が、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 10 R の第 2 表示位置 D P 2 に向かって矢印 A D 2 の方向 (右斜め下方向) に曲線状に移動し始める。次に、図 97 (H) に示すように、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a から移動し始め、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 10 R の表示画面に飛び込むように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に保留アイコン 9 A の一部 (一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A) が表示される。次に、図 97 (I) に示すように、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 10 R の表示画面に飛び込んだように、保留アイコン 9 A の全体が右サブ表示装置 10 R の表示画面の左上の位置に表示される。これとともに、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動していく。なお、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 10 R の表示画面に移動する途中で、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a と右サブ表示装置 10 R の表示画面とに跨って表示されてもよい。

#### 【0520】

次に、図 97 (J) に示すように、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 10 R の表示画面の左上から第 2 表示位置 D P 2 に向かって移動し、最終的に右サブ表示装置 10 R の表示画面の第 2 表示位置 D P 2 まで移動し、当該保留アイコン 9 C として表示される。また、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動し、2 つの保留アイコン 9 A のうちの右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の表示画面の第 1 表示位置 D P 1 に表示される。このようにして、保留消化が行われる

。この保留消化にともなって特図 1 保留数が 1 つ減って 2 となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される保留アイコン 9 A の数 (2 つ) と一致する。

#### 【0521】

##### [ 保留表示演出 C ]

図 9 8 は、保留表示演出 C を説明するための図である。保留表示演出 C では、まず、図 9 8 ( A ) に示すように、サブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。右サブ表示装置 10 R は、円形状を有している。右サブ表示装置 10 R は、右サブ表示装置 10 R の外周部を構成する円環状部 R 1 を備えている。右サブ表示装置 10 R は、円環状部 R 1 の内側に円形状の表示画面を備えている。右サブ表示装置 10 R は、退避位置 ( ホームポジション ) と退避位置の上方に位置する進出位置との間を上下方向に移動可能に構成されている。円環状部 R 1 は、周方向に回転可能に構成されている。すなわち、円環状部 R 1 は、右回り ( 時計回り ) 及び左回り ( 反時計回り ) に回転可能に構成されている。

#### 【0522】

そして、図 9 8 ( A ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面には保留アイコン 9 A が表示されている。左サブ表示装置 10 L の表示画面の上側領域に、第 1 特図保留を表す保留アイコン 9 A が表示され、下側領域に第 2 特図保留を表す保留アイコン 9 B ( 図示省略 ) が表示される。また、右サブ表示装置 10 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C の一部が表示されている。なお、右サブ表示装置 10 R は、右サブ表示装置 10 R 全体として当該保留アイコン 9 C を表す。右サブ表示装置 10 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C の色や柄などを表す画像が表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、右サブ表示装置 10 R の外観を模した形状を有している。具体的には、右サブ表示装置 10 R のような、内側の円形とその円形を囲む外側の円形とを組み合わせた形状を有している。内側の円形の部分は、右サブ表示装置 10 R の表示画面を模した部分であり、内側の円形と外側の円形との間の部分は、右サブ表示装置 10 R の外枠である円環状部 R 1 を模した部分である。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。

#### 【0523】

次に、図 9 8 ( B ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。次に、図 9 8 ( C ) に示すように、当該保留アイコン 9 C の表示が消える。次に、図 9 8 ( D ) ~ 図 9 8 ( I ) に示すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面に左右方向に並んで表示されている 3 つの保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の表示画面において最も右側の保留アイコン 9 A を表示する第 1 表示位置 D P 1 から、右サブ表示装置 10 R の表示画面において当該保留アイコン 9 C を表示する第 2 表示位置 D P 2 まで移動する。なお、右サブ表示装置 10 R は、右サブ表示装置 10 R 全体として当該保留アイコン 9 C を表す。そのため、右サブ表示装置 10 R 全体の位置が第 2 表示位置 D P 2 となる。また、右サブ表示装置 10 R の表示画面に当該保留アイコン 9 C の一部が表示される。

#### 【0524】

具体的には、図 9 8 ( D ) に示すように、保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の第 1 表示位置 D P 1 からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に向かって矢印 A D 1 の方向 ( 右斜め上方向 ) に曲線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される複数の保留アイコン 9 A が並ぶ方向 ( 左右方向 ) と、保留アイコン 9 A が第

1 表示位置 D P 1 から移動し始める方向（右斜め上方向）とは異なる方向である。次に、図 9 8（E）に示すように、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から移動し始め、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に保留アイコン 9 A の一部（一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A）が表示される。次に、図 9 8（F）に示すように、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に飛び出したように、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。なお、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に移動する途中で、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面とメイン表示装置 7 の表示画面 7 a とに跨って表示されてもよい。

10

#### 【0525】

次に、図 9 8（G）に示すように、保留アイコン 9 A が、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 1 0 R の第 2 表示位置 D P 2 に向かって矢印 A D 2 の方向（右斜め下方向）に曲線状に移動し始める。次に、図 9 8（H）に示すように、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a から移動し始め、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 1 0 R に飛び込むように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に保留アイコン 9 A の一部（一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A）が表示される。これとともに、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動していく。

#### 【0526】

次に、図 9 8（I）に示すように、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 1 0 R の第 2 表示位置 D P 2 まで移動し、当該保留アイコン 9 C として表示される。また、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動し、2 つの保留アイコン 9 A のうちの右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面の第 1 表示位置 D P 1 に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図 1 保留数が 1 つ減って 2 となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される保留アイコン 9 A の数（2 つ）と一致する。

20

#### 【0527】

##### [ 保留表示演出 D ]

図 9 9 は、保留表示演出 D を説明するための図である。保留表示演出 D では、まず、図 9 9（A）に示すように、サブ表示装置 1 0（左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。右サブ表示装置 1 0 R は、円形状を有している。右サブ表示装置 1 0 R は、右サブ表示装置 1 0 R の外周部を構成する円環状部 R 1 を備えている。右サブ表示装置 1 0 R は、円環状部 R 1 の内側に円形状の表示画面を備えている。右サブ表示装置 1 0 R は、退避位置（ホームポジション）と退避位置の上方に位置する進出位置との間を上下方向に移動可能に構成されている。円環状部 R 1 は、周方向に回転可能に構成されている。すなわち、円環状部 R 1 は、右回り（時計回り）及び左回り（反時計回り）に回転可能に構成されている。

30

#### 【0528】

そして、図 9 9（A）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には保留アイコン 9 A が表示されている。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面の上側領域に、第 1 特図保留を表す保留アイコン 9 A が表示され、下側領域に第 2 特図保留を表す保留アイコン 9 B（図示省略）が表示される。また、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C の一部が表示されている。なお、右サブ表示装置 1 0 R は、右サブ表示装置 1 0 R 全体として当該保留アイコン 9 C を表す。右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C の色や柄などを表す画像が表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、右サブ表示装置 1 0 R の外観を模した形状を有している。具体的には、右サブ表示装置 1 0 R のような、内側の円形とその円形を囲む外側の円形とを組み合わせた形状を有している

40

50

。内側の円形の部分は、右サブ表示装置 10 R の表示画面を模した部分であり、内側の円形と外側の円形との間の部分は、右サブ表示装置 10 R の外枠である円環状部を模した部分である。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。

#### 【0529】

次に、図 99 (B) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。次に、図 99 (C) に示すように、当該保留アイコン 9 C の表示が消える。そして、左サブ表示装置 10 L の表示画面に左右方向に並んで表示されている 3 つの保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の表示画面において最も右側の保留アイコン 9 A を表示する第 1 表示位置 DP 1 から、右サブ表示装置 10 R において当該保留アイコン 9 C を表示する第 2 表示位置 DP 2 まで移動する。なお、右サブ表示装置 10 R は、右サブ表示装置 10 R 全体として当該保留アイコン 9 C を表す。そのため、右サブ表示装置 10 R 全体の位置が第 2 表示位置 DP 2 となる。また、右サブ表示装置 10 R の表示画面に当該保留アイコン 9 C の一部が表示される。次に、図 99 (D) に示すように、右サブ表示装置 10 R 全体が当該保留アイコン 9 C として表示される。そして、次の変動表示が実行される。

#### 【0530】

次に、図 99 (E) に示すように、右サブ表示装置 10 R が退避位置 (ホームポジション) から進出位置 (展開ポジション) まで上方に移動する。次に、図 99 (F) に示すように、右サブ表示装置 10 R が進出位置から退避位置 (ホームポジション) まで下方に移動する。次に、図 99 (G) に示すように、右サブ表示装置 10 R の円環状部 R 1 が周方向に沿って右回り (時計回り) に回転する。次に、図 99 (H) に示すように、右サブ表示装置 10 R の円環状部 R 1 の回転を停止した後、再び、右サブ表示装置 10 R が退避位置 (ホームポジション) から進出位置まで上方に移動する。次に、図 99 (I) に示すように、右サブ表示装置 10 R が進出位置から退避位置 (ホームポジション) まで下方に移動する。次に、図 99 (J) に示すように、右サブ表示装置 10 R の円環状部 R 1 が周方向に沿って左回り (反時計回り) に回転する。

#### 【0531】

##### [効果例]

以下に、保留表示演出の効果例を示す。

##### [効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 96 ~ 図 99 に示すように、保留アイコン 9 A を表示する左サブ表示装置 10 L と、移動可能に構成され、当該保留 (当該保留アイコン 9 C) を表す右サブ表示装置 10 R と、を備える。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 96 ~ 図 99 に示すように、右サブ表示装置 10 R は、当該保留 (当該保留アイコン 9 C) の有無を含む当該保留 (当該保留アイコン 9 C) の状態を表す。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 96 ~ 図 99 に示すように、右サブ表示装置 10 R は、当該保留 (当該保留アイコン 9 C) の形状に対応する形状を有する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 96 ~ 図 99 に示すように、保留アイコン 9 A は、右サブ表示装置 10 R の形状に対応する形状を有する。この構成によれば、遊技者を視覚的に

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 9 8、図 9 9 に示すように、右サブ表示装置 1 0 R は、円形状を有する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 9 に示すように、右サブ表示装置 1 0 R は、右サブ表示装置 1 0 R の外周部を構成し、周方向に回転可能な円環状部 R 1 を備える。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0532】

10

〔変形例〕

以下に、保留表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 9 6 ~ 図 9 8 の保留表示演出では、当該保留（当該保留アイコン 9 C）を表す右サブ表示装置 1 0 R は、表示画面を有するものとして説明した。すなわち、右サブ表示装置 1 0 R は、表示画面を用いて当該保留（当該保留アイコン 9 C）を表していた。しかしながら、右サブ表示装置 1 0 R は、表示画面を有していない（表示画面を用いない）態様であってもよい。例えば、表示画面の代わりに当該保留の色を表すように発光する発光装置等であってもよい。

〔変形例 2〕

20

図 9 6 ~ 図 9 8 の保留表示演出では、当該保留（当該保留アイコン 9 C）を表す右サブ表示装置 1 0 R が、当該保留（当該保留アイコン 9 C）の形状に対応する形状を有するものとして説明した。しかしながら、右サブ表示装置 1 0 R が、当該保留（当該保留アイコン 9 C）の形状に対応する形状を有しない態様であってもよい。例えば、右サブ表示装置 1 0 R の形状と当該保留（当該保留アイコン 9 C）の形状とが全く異なる形状であってもよい。

〔変形例 3〕

図 9 6 ~ 図 9 8 の保留表示演出では、左サブ表示装置 1 0 L に表示される保留アイコン 9 A が、当該保留（当該保留アイコン 9 C）を表す右サブ表示装置 1 0 R の形状に対応する形状を有するものとして説明した。しかしながら、保留アイコン 9 A が、当該保留（当該保留アイコン 9 C）を表す右サブ表示装置 1 0 R の形状に対応する形状を有しない態様であってもよい。例えば、保留アイコン 9 A の形状と右サブ表示装置 1 0 R の形状とが全く異なる形状であってもよい。

30

〔変形例 4〕

図 9 6 ~ 図 9 8 の保留表示演出では、当該保留（当該保留アイコン 9 C）を表す右サブ表示装置 1 0 R は、長方形形状や円形状であるとして説明した。しかしながら、右サブ表示装置 1 0 R は、このような形状に限定されるものではない。右サブ表示装置 1 0 R は、例えば、楕円形状、三角形状、正方形形状、その他の多角形状等であってもよい。

〔変形例 5〕

図 9 6 ~ 図 9 8 の保留表示演出では、装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）をメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示し、保留アイコン 9 A を左サブ表示装置 1 0 L に表示している。例えば、装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）と保留アイコン 9 A とを同じ表示装置（表示手段）に表示する態様としてもよい。

40

【0533】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 B 2 - 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

移動可能に構成され、当該保留を表す可動役物と、を備える遊技機であって、

50



前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンである、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 2 - 2]

態様 B 2 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記可動役物は、前記当該保留の有無を含む前記当該保留の状態を表す、  
ことを特徴とする遊技機。

[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、  
前記可動役物は、前記当該保留の形状に対応する形状を有する、  
ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 B 2 - 4]

態様 B 2 - 3 に記載の遊技機であって、  
前記保留アイコンは、前記可動役物の形状に対応する形状を有する、  
ことを特徴とする遊技機。

[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、  
前記可動役物は、円形状を有する、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 2 - 6]

態様 B 2 - 5 に記載の遊技機であって、  
前記可動役物は、前記可動役物の外周部を構成し、周方向に回転可能な円環状部を備え  
る、  
ことを特徴とする遊技機。

20

【0534】

以下に図 100 ~ 図 103 を用いて保留移動演出 A ~ D について説明する。この保留移動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留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メイン表示装置 7 の表示画面 7a やサブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10L 及び右サブ表示装置 10R) の表示画面に画像を表示させる演出である。

30

【0535】

[保留移動演出 A]

図 100 は、保留移動演出 A を説明するための図である。保留移動演出 A では、まず、図 100 (A) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10L と右サブ表示装置 10R) は、退避位置 (ホームポジション) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7a において、左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とによって装飾図柄変動演出 (変動表示) が実行される。このとき、左サブ表示装置 10L の表示画面には保留アイコン 9A が表示され、右サブ表示装置 10R の表示画面には当該保留アイコン 9C が表示されている。保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。

40

【0536】

次に、図 100 (B) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7a において、左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とがハズレの態様で確定停止する。次に、図 100 (C) に示すように、当該保留アイコン 9C の表示が消える。次に、図 100 (D) ~ 図 100 (J) に示すように、左サブ表示装置 10L の表示画面に左右方向に並ん

50

で表示されている3つの保留アイコン9 Aのうちの最も右側の保留アイコン9 Aが、左サブ表示装置10 Lの表示画面において最も右側の保留アイコン9 Aを表示する第1表示位置DP1から、右サブ表示装置10 Rの表示画面において当該保留アイコン9 Cを表示する第2表示位置DP2まで移動する。

【0537】

具体的には、図100(D)に示すように、保留アイコン9 Aが、左サブ表示装置10 Lの第1表示位置DP1からメイン表示装置7の表示画面7 aに向かって矢印AD1の方向(右斜め上方向)に曲線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置10 Lの表示画面に表示される複数の保留アイコン9 Aが並ぶ方向(左右方向)と、保留アイコン9 Aが第1表示位置DP1から移動し始める方向(右斜め上方向)とは異なる方向である。次に、図100(E)に示すように、保留アイコン9 Aが第1表示位置DP1から移動し始め、保留アイコン9 Aが左サブ表示装置10 Lの表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置10 Lの表示画面に保留アイコン9 Aの一部(一部が欠けた状態の保留アイコン9 A)が表示される。次に、図100(F)に示すように、保留アイコン9 Aが左サブ表示装置10 Lの表示画面からメイン表示装置7の表示画面7 aに飛び出したように、保留アイコン9 Aがメイン表示装置7の表示画面7 aに表示される。なお、保留アイコン9 Aが左サブ表示装置10 Lの表示画面からメイン表示装置7の表示画面7 aに移動する途中で、保留アイコン9 Aが左サブ表示装置10 Lの表示画面とメイン表示装置7の表示画面7 aとに跨って表示されてもよい。

【0538】

次に、図100(G)に示すように、保留アイコン9 Aが、メイン表示装置7の表示画面7 aから右サブ表示装置10 Rの第2表示位置DP2に向かって矢印AD2の方向(右斜め下方向)に曲線状に移動し始める。次に、図100(H)に示すように、保留アイコン9 Aがメイン表示装置7の表示画面7 aから移動し始め、保留アイコン9 Aが右サブ表示装置10 Rの表示画面に飛び込むように、メイン表示装置7の表示画面7 aに保留アイコン9 Aの一部(一部が欠けた状態の保留アイコン9 A)が表示される。次に、図100(I)に示すように、保留アイコン9 Aがメイン表示装置7の表示画面7 aから右サブ表示装置10 Rの表示画面に飛び込んだように、保留アイコン9 Aの全体が右サブ表示装置10 Rの表示画面の左上の位置に表示される。これとともに、左サブ表示装置10 Lの表示画面に表示されている2つの保留アイコン9 Aも右側に移動していく。なお、保留アイコン9 Aがメイン表示装置7の表示画面7 aから右サブ表示装置10 Rの表示画面に移動する途中で、保留アイコン9 Aがメイン表示装置7の表示画面7 aと右サブ表示装置10 Rの表示画面とに跨って表示されてもよい。

【0539】

次に、図100(J)に示すように、保留アイコン9 Aが右サブ表示装置10 Rの表示画面の左上から第2表示位置DP2に向かって移動し、最終的に右サブ表示装置10 Rの表示画面の第2表示位置DP2まで移動し、当該保留アイコン9 Cとして表示される。また、左サブ表示装置10 Lの表示画面に表示されている2つの保留アイコン9 Aも右側に移動し、2つの保留アイコン9 Aのうちの右側の保留アイコン9 Aが、左サブ表示装置10 Lの表示画面の第1表示位置DP1に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図1保留数が1つ減って2となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置10 Lの表示画面に表示される保留アイコン9 Aの数(2つ)と一致する。

【0540】

[保留移動演出B]

図101は、保留移動演出Bを説明するための図である。保留移動演出Bでは、まず、図101(A)に示すように、サブ表示装置10(左サブ表示装置10 Lと右サブ表示装置10 R)は、退避位置(ホームポジション)に位置している。メイン表示装置7の表示画面7 aにおいて、左装飾図柄8 Lと中装飾図柄8 Cと右装飾図柄8 Rとによって装飾図柄変動演出(変動表示)が実行される。このとき、左サブ表示装置10 Lの表示画面には

保留アイコン 9 A が表示され、右サブ表示装置 10 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。

#### 【0541】

次に、図 101 (B) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。次に、図 101 (C) に示すように、当該保留アイコン 9 C の表示が消える。次に、図 101 (D) ~ 図 101 (J) に示すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面に左右方向に並んで表示されている 3 つの保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の表示画面において最も右側の保留アイコン 9 A を表示する第 1 表示位置 DP 1 から、右サブ表示装置 10 R の表示画面において当該保留アイコン 9 C を表示する第 2 表示位置 DP 2 まで移動する。

#### 【0542】

具体的には、図 101 (D) に示すように、保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の第 1 表示位置 DP 1 からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に向かって矢印 AD 1 の方向（右斜め上方向）に直線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される複数の保留アイコン 9 A が並ぶ方向（左右方向）と、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 DP 1 から移動し始める方向（右斜め上方向）とは異なる方向である。次に、図 101 (E) に示すように、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 DP 1 から移動し始め、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面に保留アイコン 9 A の一部（一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A）が表示される。次に、図 101 (F) に示すように、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に飛び出したように、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。なお、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に移動する途中で、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面とメイン表示装置 7 の表示画面 7 a とに跨って表示されてもよい。

#### 【0543】

次に、図 101 (G) に示すように、保留アイコン 9 A が、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 10 R の第 2 表示位置 DP 2 に向かって矢印 AD 2 の方向（右斜め下方向）に直線状に移動し始める。次に、図 101 (H) に示すように、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a から移動し始め、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 10 R の表示画面に飛び込むように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に保留アイコン 9 A の一部（一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A）が表示される。次に、図 101 (I) に示すように、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 10 R の表示画面に飛び込んだように、保留アイコン 9 A の全体が右サブ表示装置 10 R の表示画面の左上の位置に表示される。これとともに、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動していく。なお、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 10 R の表示画面に移動する途中で、保留アイコン 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a と右サブ表示装置 10 R の表示画面とに跨って表示されてもよい。

#### 【0544】

次に、図 101 (J) に示すように、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 10 R の表示画面の左上から第 2 表示位置 DP 2 に向かって移動し、最終的に右サブ表示装置 10 R の表示画面の第 2 表示位置 DP 2 まで移動し、当該保留アイコン 9 C として表示される。ま

た、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動し、2 つの保留アイコン 9 A のうちの右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の表示画面の第 1 表示位置 DP 1 に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図 1 保留数が 1 つ減って 2 となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される保留アイコン 9 A の数 (2 つ) と一致する。

#### 【0545】

##### [ 保留移動演出 C ]

図 102 は、保留移動演出 C を説明するための図である。保留移動演出 C では、まず、図 102 (A) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R) は、退避位置 (ホームポジション) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 (変動表示) が実行される。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面には保留アイコン 9 A が表示され、右サブ表示装置 10 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。

10

20

#### 【0546】

次に、図 102 (B) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。次に、図 102 (C) に示すように、当該保留アイコン 9 C の表示が消える。次に、図 102 (D) ~ 図 102 (I) に示すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面に左右方向に並んで表示されている 3 つの保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の表示画面において最も右側の保留アイコン 9 A を表示する第 1 表示位置 DP 1 から、右サブ表示装置 10 R の表示画面において当該保留アイコン 9 C を表示する第 2 表示位置 DP 2 まで移動する。

30

#### 【0547】

具体的には、図 102 (D) に示すように、保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の第 1 表示位置 DP 1 からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に向かって矢印 AD 1 の方向 (右斜め上方向) に曲線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される複数の保留アイコン 9 A が並ぶ方向 (左右方向) と、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 DP 1 から移動し始める方向 (右斜め上方向) とは異なる方向である。次に、図 102 (E) に示すように、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 DP 1 から移動し始め、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面に保留アイコン 9 A の一部 (一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A) が表示される。次に、図 102 (F) に示すように、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面から外側に飛び出して消えたかのように、左サブ表示装置 10 L の表示画面から保留アイコン 9 A の表示を消す。また、左サブ表示装置 10 L の表示画面のほか、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a にも右サブ表示装置 10 R の表示画面にも保留アイコン 9 A を表示しない。

40

#### 【0548】

次に、図 102 (G) に示すように、一旦消えた保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 10 R の表示画面に上方から飛び込んできたかのように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に保留アイコン 9 A の一部 (一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A) が表示される。次に、図 102 (H) に示すように、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 10 R の表示画面に飛び込んだように、保留アイコン 9 A の全体が右サブ表示装置 10 R の表示画面の左上の

50

位置に表示される。これとともに、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動していく。

【0549】

次に、図 102 (I) に示すように、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 10 R の表示画面の左上から第 2 表示位置 DP 2 に向かって移動し、最終的に右サブ表示装置 10 R の表示画面の第 2 表示位置 DP 2 まで移動し、当該保留アイコン 9 C として表示される。また、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動し、2 つの保留アイコン 9 A のうちの右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の表示画面の第 1 表示位置 DP 1 に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図 1 保留数が 1 つ減って 2 となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される保留アイコン 9 A の数 (2 つ) と一致する。

10

【0550】

[ 保留移動演出 D ]

図 103 は、保留移動演出 D を説明するための図である。保留移動演出 D では、まず、図 103 (A) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R) は、退避位置 (ホームポジション) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 (変動表示) が実行される。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面には保留アイコン 9 A が表示され、右サブ表示装置 10 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。

20

【0551】

次に、図 103 (B) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。次に、図 103 (C) に示すように、当該保留アイコン 9 C の表示が消える。次に、図 103 (D) ~ 図 103 (H) に示すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面に左右方向に並んで表示されている 3 つの保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の表示画面において最も右側の保留アイコン 9 A を表示する第 1 表示位置 DP 1 から、右サブ表示装置 10 R の表示画面において当該保留アイコン 9 C を表示する第 2 表示位置 DP 2 まで移動する。

30

【0552】

具体的には、図 103 (D) に示すように、保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の第 1 表示位置 DP 1 から右サブ表示装置 10 R の第 1 表示位置 DP 2 に向かって矢印 AD 1 の方向 (右斜め下方向) に直線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される複数の保留アイコン 9 A が並ぶ方向 (左右方向) と、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 DP 1 から移動し始める方向 (右斜め下方向) とは異なる方向である。次に、図 103 (E) に示すように、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 DP 1 から移動し始め、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面に保留アイコン 9 A の一部 (一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A) が表示される。

40

【0553】

次に、図 103 (F) に示すように、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面から右サブ表示装置 10 R の表示画面に飛び込んできたかのように、右サブ表示装置 10 R の表示画面に保留アイコン 9 A の一部 (一部が欠けた状態の保留アイコン 9 A) が

50

表示される。次に、図 103 (G) に示すように、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 10 R の表示画面に飛び込んだように、保留アイコン 9 A の全体が右サブ表示装置 10 R の表示画面に表示される。これとともに、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動していく。なお、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面から右サブ表示装置 10 R の表示画面に移動する途中で、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面と右サブ表示装置 10 R の表示画面とに跨って表示されてもよい。

【0554】

次に、図 103 (H) に示すように、保留アイコン 9 A が右サブ表示装置 10 R の表示画面の第 2 表示位置 DP2 まで移動し、当該保留アイコン 9 C として表示される。また、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されている 2 つの保留アイコン 9 A も右側に移動し、2 つの保留アイコン 9 A のうちの右側の保留アイコン 9 A が、左サブ表示装置 10 L の表示画面の第 1 表示位置 DP1 に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図 1 保留数が 1 つ減って 2 となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される保留アイコン 9 A の数 (2 つ) と一致する。

10

【0555】

[効果例]

以下に、保留移動演出の効果例を示す。

[効果 1]

20

上記実施形態の遊技機 1 では、図 100 ~ 図 103 に示すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面における第 1 表示位置 DP1 に、保留アイコン 9 A が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、左サブ表示装置 10 L の表示画面を用いて、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 DP1 から右サブ表示装置 10 R の表示画面において当該保留アイコン 9 C を表示する第 2 表示位置 DP2 まで移動するように表示される第 2 の演出と、第 2 の演出の後、右サブ表示装置 10 R の表示画面に、当該保留アイコン 9 C が表示される第 3 の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、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 100、図 101 に示すように、第 2 の演出では、左サブ表示装置 10 L の表示画面及びメイン表示装置 7 の表示画面 7 a を用いて、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 DP1 から第 2 表示位置 DP2 まで移動するように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 100、図 101 に示すように、第 2 の演出では、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a の順に表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 4]

40

上記実施形態の遊技機 1 では、図 100、図 101 に示すように、第 2 の演出では、左サブ表示装置 10 L の表示画面、右サブ表示装置 10 R の表示画面及びメイン表示装置 7 の表示画面 7 a を用いて、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 DP1 から第 2 表示位置 DP2 まで移動するように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 100、図 101 に示すように、第 2 の演出では、保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 10 L の表示画面、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a、右サブ表示装置 10 R の表示画面の順に表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

50

## [ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 0 ~ 図 1 0 3 に示すように、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される複数の保留アイコン 9 A が並ぶ方向と、第 2 の演出において保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から移動し始める方向と、が異なる方向である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## [ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 0、図 1 0 2 に示すように、第 2 の演出では、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から第 2 表示位置 D P 2 まで曲線状に移動するように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

## 【 0 5 5 6 】

## [ 変形例 ]

以下に、保留移動演出の変形例を示す。

## [ 変形例 1 ]

図 1 0 0、図 1 0 1、図 1 0 3 の保留移動演出 A、B、D では、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から第 2 表示位置 D P 2 まで連続的に移動するように表示するものとして説明した。しかしながら、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から第 2 表示位置 D P 2 まで断続的に移動するように表示する態様としてもよい。

## [ 変形例 2 ]

20

図 1 0 0、図 1 0 1、図 1 0 3 の保留移動演出 A、B、D では、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から第 2 表示位置 D P 2 まで直線状または曲線状に移動するように表示するものとして説明した。しかしながら、保留アイコン 9 A の移動の仕方はこれらに限定されるものではない。

## [ 変形例 3 ]

図 1 0 0 ~ 図 1 0 3 の保留移動演出では、装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）をメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示し、保留アイコン 9 A を左サブ表示装置 1 0 L に表示している。例えば、装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）と保留アイコン 9 A とを同じ表示装置（表示手段）に表示する態様としてもよい。

30

## [ 変形例 4 ]

図 1 0 0 ~ 図 1 0 3 の保留移動演出では、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される複数の保留アイコン 9 A が並ぶ方向（水平方向）と、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から移動し始める方向（矢印 A D 1 の方向）とが異なる方向である。しかし、複数の保留アイコン 9 A が並ぶ方向（水平方向）と、保留アイコン 9 A が第 1 表示位置 D P 1 から移動し始める方向とが同じ方向（例えば、水平方向）であってもよい。

## 【 0 5 5 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 3 - 1 ]

40

複数種類の画像を表示可能な第 1 の表示手段と、  
当該保留を表す第 2 の表示手段と、を備える遊技機であって、  
前記第 1 の表示手段における第 1 の位置に、保留アイコンが表示される第 1 の演出と、  
前記第 1 の演出の後、前記第 1 の表示手段を用いて、前記保留アイコンが前記第 1 の位置から前記第 2 の表示手段において当該保留を表示する第 2 の位置まで移動するように表示される第 2 の演出と、  
前記第 2 の演出の後、前記第 2 の表示手段に、前記当該保留が表示される第 3 の演出と、  
を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 B 3 - 2 ]

50

態様 B 3 - 1 に記載の遊技機であって、  
複数種類の画像を表示可能な第 3 の表示手段をさらに備え、  
前記第 2 の演出では、前記第 1 の表示手段及び前記第 3 の表示手段を用いて、前記保留アイコンが前記第 1 の位置から前記第 2 の位置まで移動するように表示される、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 3 - 3]

態様 B 3 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記保留アイコンが前記第 1 の表示手段、前記第 3 の表示手段の順に表示される、  
ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 B 3 - 4]

態様 B 3 - 1 に記載の遊技機であって、  
複数種類の画像を表示可能な第 3 の表示手段をさらに備え、  
前記第 2 の演出では、前記第 1 の表示手段、前記第 2 の表示手段及び前記第 3 の表示手段を用いて、前記保留アイコンが前記第 1 の位置から前記第 2 の位置まで移動するように表示される、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 3 - 5]

態様 B 3 - 4 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記保留アイコンが前記第 1 の表示手段、前記第 3 の表示手段、  
前記第 2 の表示手段の順に表示される、  
ことを特徴とする遊技機。

20

[態様 B 3 - 6]

態様 B 3 - 1 から態様 B 3 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の表示手段に表示される複数の前記保留アイコンが並ぶ方向と、前記第 2 の演出において前記保留アイコンが前記第 1 の位置から移動し始める方向と、異なる方向である、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 3 - 7]

態様 B 3 - 1 から態様 B 3 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記保留アイコンが前記第 1 の位置から前記第 2 の位置まで曲線状に移動するように表示される、  
ことを特徴とする遊技機。

30

【0558】

以下に図 104 ~ 図 107 を用いて当該情報表示演出 A ~ D について説明する。この当該情報表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、当該情報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メイン表示装置 7 の表示画面 7a、サブ表示装置 10 の表示画面に画像を表示させる演出である。

40

【0559】

[当該情報表示演出 A]

図 104 は、当該情報表示演出 A を説明するための図である。

まず、図 104 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8L と、中演出図柄 8C と、右演出図柄 8R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10L および右サブ表示装置 10R は、退避位置 (ホームポジション) にある。左サブ表示装置 10L の表示画面には、保留画像 9A が表示されている。保留画像 9A は、第 1 特図保留記憶領域 85a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9A が表示されている。第 1 記憶領域に対応する保留画像 9A は赤色に保留変化しているものとする。一方、右サブ表示

50



装置 10 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

【0560】

次に、図 104 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「5」で停止した様子を示している。

次に、図 104 (C) に示すように、確定停止演出 (ハズレ) が実行される。この確定停止演出 (ハズレ) では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が確定停止表示される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が「5」となっており、中演出図柄 8 C が「4」となっている。

【0561】

次に、図 104 (D) に示すように、保留シフト演出が実行される。保留シフト演出は、次の変動開始演出とほぼ同時におこなわれる演出であり、保留画像 9 A をシフトさせる演出である。具体的には、図中に矢印で示すように、第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A (赤色) が当該保留画像 9 C となり、第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A が第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A となり、第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 A が第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A となる。

【0562】

次に、図 104 (E) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、第 1、第 2 記憶領域に対応する 2 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、赤色に保留変化した当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

【0563】

次に、図 104 (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で停止した様子を示している。

次に、図 104 (G) に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここで味方キャラクタ C R A が勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表示画面 7 a に表示された画像のうちサブ表示装置 10 で覆われている部分の画像は、サブ表示装置 10 の表示画面に表示される。ここでは、味方キャラクタ C R A、敵キャラクタ C R B の足部分がサブ表示装置 10 の表示画面に表示されている。また、保留画像 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

【0564】

次に、図 104 (H) に示すように、確定停止演出 (大当たり) が実行される。この確定停止演出 (大当たり) は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「7」で停止している。なお、保留画像 9 A は、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って当該保留画像 9 C の表示はなくなる。

【0565】

[ 当該情報表示演出 B ]

図 105 は、当該情報表示演出 B を説明するための図である。

まず、図 105 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R は、退避位置 (ホームポジション) にある。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 85 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A は赤色に保留変化しているものとする。一方、右サブ表示

10

20

30

40

50

装置 10 R の表示画面には、当該変動に対応する大当たりへの期待度情報が表示されている。ここでは「そこそこ」というメッセージ画像 MSG が表示されている。

【0566】

次に、図 105 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「5」で停止した様子を示している。

次に、図 105 (C) に示すように、確定停止演出 (ハズレ) が実行される。この確定停止演出 (ハズレ) では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が確定停止表示される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が「5」となっており、中演出図柄 8 C が「4」となっている。

【0567】

次に、図 105 (D) に示すように、保留シフト演出が実行される。保留シフト演出は、次の変動開始演出とほぼ同時におこなわれる演出であり、保留画像 9 A をシフトさせる演出である。具体的には、図中に矢印で示すように、第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A (赤色) が右サブ表示装置 10 R へ移動し、「激アツ」というメッセージ画像 MSG が表示される。また、第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A が第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A となり、第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 A が第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A となる。

【0568】

次に、図 105 (E) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、第 1、第 2 記憶領域に対応する 2 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、「激アツ」と表示されている。

【0569】

次に、図 105 (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で停止した様子を示している。

次に、図 105 (G) に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここで味方キャラクタ C R A が勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表示画面 7 a に表示された画像のうちサブ表示装置 10 で覆われている部分の画像は、サブ表示装置 10 の表示画面に表示される。ここでは、味方キャラクタ C R A、敵キャラクタ C R B の足部分がサブ表示装置 10 の表示画面に表示されている。また、保留画像 9 A がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

【0570】

次に、図 105 (H) に示すように、確定停止演出 (大当たり) が実行される。この確定停止演出 (大当たり) は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「7」で停止表示されている。なお、保留画像 9 A は、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って右サブ表示装置 10 R の表示画面での表示はなくなる。

【0571】

[ 当該情報表示演出 C ]

図 106 は、当該情報表示演出 C を説明するための図である。

まず、図 106 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R は、退避位置 (ホームポジション) にある。特に右サブ表示装置 10 R は、保留画像を模した円形の表示装置となっている。これにより、右サブ表示装置 10 R は、装置全体で当該保留を示すものとなっている。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 85 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは

10

20

30

40

50

第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A は赤色に保留変化しているものとする。

【 0 5 7 2 】

次に、図 1 0 6 ( B ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 5 」で停止した様子を示している。

次に、図 1 0 6 ( C ) に示すように、確定停止演出 ( ハズレ ) が実行される。この確定停止演出 ( ハズレ ) では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が確定停止表示される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が「 5 」となっており、中演出図柄 8 C が「 4 」となっている。

【 0 5 7 3 】

次に、図 1 0 6 ( D ) に示すように、保留シフト演出が実行される。保留シフト演出は、次の変動開始演出とほぼ同時におこなわれる演出であり、保留画像 9 A をシフトさせる演出である。具体的には、図中に矢印で示すように、第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A ( 赤色 ) が右サブ表示装置 1 0 R へ移動し、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面が赤色となる。このとき、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面の保留画像 9 A ( 赤色 ) が右サブ表示装置 1 0 R へ移動したかのような演出が、奥側に位置するメイン表示装置 7 の表示画面 7 a を用いて実行される。また、第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A が第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A となり、第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 A が第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A となる。

【 0 5 7 4 】

次に、図 1 0 6 ( E ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、第 1、第 2 記憶領域に対応する 2 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、当該保留を示す右サブ表示装置 1 0 R の表示画面は赤色となっている。

【 0 5 7 5 】

次に、図 1 0 6 ( F ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 7 」で停止した様子を示している。

次に、図 1 0 6 ( G ) に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここで味方キャラクタ C R A が勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表示画面 7 a に表示された画像のうち左サブ表示装置 1 0 L で覆われている部分の画像は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。ここでは、敵キャラクタ C R B の足部分が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示されている。また、このとき、保留画像 9 A は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

【 0 5 7 6 】

次に、図 1 0 6 ( H ) に示すように、確定停止演出 ( 大当たり ) が実行される。この確定停止演出 ( 大当たり ) は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「 7 」で停止表示されている。なお、保留画像 9 A は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って右サブ表示装置 1 0 R の表示画面は赤色でなくなる。

【 0 5 7 7 】

[ 当該情報表示演出 D ]

図 1 0 7 は、当該情報表示演出 D を説明するための図である。

まず、図 1 0 7 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R は、退避位置 ( ホームポジション ) にある。特に右サブ表示装置 1 0 R は、保留画像を模した円形の表示装置となっている。これにより、右サブ表示装置 1 0 R は、装置全体で当該保留を示すものとなっている。左

10

20

30

40

50

サブ表示装置 10 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 85 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A は赤色に保留変化しているものとする。

【0578】

次に、図 107 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「5」で停止した様子を示している。

次に、図 107 (C) に示すように、確定停止演出 (ハズレ) が実行される。この確定停止演出 (ハズレ) では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が確定停止表示される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が「5」となっており、中演出図柄 8 C が「4」となっている。

10

【0579】

次に、図 107 (D) に示すように、保留シフト演出が実行される。保留シフト演出は、次の変動開始演出とほぼ同時におこなわれる演出であり、保留画像 9 A をシフトさせる演出である。具体的には、図中に矢印で示すように、第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A (赤色) が右サブ表示装置 10 R へ移動し、右サブ表示装置 10 R の表示画面が赤色となる。このとき、左サブ表示装置 10 L の表示画面の保留画像 9 A (赤色) が右サブ表示装置 10 R へ移動したかのような演出が、奥側に位置するメイン表示装置 7 の表示画面 7 a を用いて実行される。また、第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A が第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A となり、第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 A が第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A となる。

20

【0580】

次に、図 107 (E) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、第 1、第 2 記憶領域に対応する 2 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、当該保留を示す右サブ表示装置 10 R の表示画面は赤色となっている。

【0581】

次に、図 107 (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で停止した様子を示している。

30

次に、図 107 (G) に示すように、バトル・情報追加演出が実行される。このバトル・情報追加演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここで味方キャラクタ C R A が勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。また、バトル・情報追加演出は、当該変動に対する情報を追加する演出である。ここでは、右サブ表示装置 10 R の表示画面に、三角形のシンボルが追加されており、赤色だけよりもさらにアツいことを示唆している。なお、表示画面 7 a に表示された画像のうち左サブ表示装置 10 L で覆われている部分の画像は、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される。ここでは、敵キャラクタ C R B の足部分が左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示されている。また、このとき、保留画像 9 A は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

【0582】

40

次に、図 107 (H) に示すように、確定停止演出 (大当たり) が実行される。この確定停止演出 (大当たり) は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「7」で停止表示されている。なお、保留画像 9 A は、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って右サブ表示装置 10 R の表示画面は赤色でなくなる。

【0583】

[効果例]

以下に、当該情報表示演出の効果例を示す。

[効果 1]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、メイン表示装置 7 とは別の右サブ表示装置 10 R を用いて当該変動に係る情報を表示する（図 104（A）（B）（D）（E）（F）、図 105（A）（B）（D）（E）（F）、図 106（A）（B）（D）（E）（F）（G）、図 107（A）（B）（D）（E）（F）（G））。この構成によれば、当該変動に係る情報が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0584】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、右サブ表示装置 10 R が保留画像を模した形状となっており、当該保留を示している（図 106、図 107）。この構成によれば、当該変動に係る情報が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【0585】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、右サブ表示装置 10 R の表示画面を用いて大当たりへの期待度を示す情報を表示する（図 104（A）（B）（D）（E）（F）、図 105（A）（B）（D）（E）（F）、図 106（A）（B）（D）（E）（F）（G）、図 107（A）（B）（D）（E）（F）（G））。この構成によれば、当該変動における大当たりへの期待度が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0586】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、左サブ表示装置 10 L の表示画面を用いて、保留画像 9 A を表示するようになっている。この構成によれば、保留情報が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【0587】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、保留シフト演出を実行し、左サブ表示装置 10 L の第 1 記憶領域に対応する保留画像が右サブ表示装置 10 R へ移動したかのような演出をおこなう（図 104（D）、図 105（D）、図 106（D）、図 107（D））。この構成によれば、右サブ表示装置 10 R の表示画面に表示される情報が当該変動に対応するものであることが分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0588】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、左サブ表示装置 10 L の第 1 記憶領域に対応する保留画像が右サブ表示装置 10 R へ移動したかのような演出をおこなうにあたり、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a を用いておこなう（図 106（D）、図 107（D））。この構成によれば、右サブ表示装置 10 R の表示画面に表示される情報が当該変動に対応するものであることが分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【0589】

[変形例]

以下に、当該情報表示演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記では、右サブ表示装置 10 R にて当該変動の情報を示唆するようになっていたが、左サブ表示装置 10 L にて当該変動の情報を示唆するようにしてもよい。

40

[変形例 2]

上記では保留画像が赤色であるものとして説明したが、保留画像の色は、青色、緑色、紫色、金色など、種々考えられる。

【0590】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 B 4 - 1]

画像を表示して演出をおこなうことが可能な第 1 表示装置と、

50

前記第 1 表示装置とは別の第 2 表示装置と、を備えた遊技機であって、  
前記第 2 表示装置を用い、現在の変動である当該変動に係る情報を表示する演出制御手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【0591】

[ 態様 B 4 - 2 ]

態様 B 4 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 表示装置は、保留画像を模した形状をしている  
ことを特徴とする遊技機。

【0592】

[ 態様 B 4 - 3 ]

態様 B 4 - 1 または態様 B 4 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記当該変動に係る情報は、大当たりへの期待度を示す情報である  
ことを特徴とする遊技機。

【0593】

[ 態様 B 4 - 4 ]

態様 B 4 - 1 から態様 B 4 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記演出制御手段は、前記第 1 表示装置において、保留記憶に対応する保留画像を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0594】

[ 態様 B 4 - 5 ]

態様 B 4 - 4 に記載の遊技機であって、  
前記演出制御手段は、前記保留記憶の消化に合わせ、前記第 1 表示装置における前記保留画像がシフトして、次変動に対応する前記保留画像が前記第 2 表示装置へ移動したかのような移動演出を実行する  
ことを特徴とする遊技機。

【0595】

[ 態様 B 4 - 6 ]

態様 B 4 - 5 に記載の遊技機であって、  
前記移動演出は、前記第 1 表示装置および前記第 2 表示装置の奥側に位置する第 3 表示装置を用いておこなわれる  
ことを特徴とする遊技機。

【0596】

[ 態様 B 4 - 7 ]

態様 B 4 - 1 から態様 B 4 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 1 表示装置において前記保留画像を表示していないときは、前記第 1 表示装置以外の表示装置の表示画面に前記保留画像を表示する  
ことを特徴とする遊技機。

【0597】

以下に図 108 ~ 図 111 を用いて保留アイコン連動演出 A ~ D について説明する。この保留アイコン連動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン連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メイン表示装置 7 の表示画面 7a の表示画面 7a や、サブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10L および右サブ表示装置 10R ) の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 107 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン連動演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置 10L や右サブ表示装置 10R ) の位置や傾きを変化させる。

【0598】

10

20

30

40

50

## 〔 保留アイコン連動演出 A 〕

図 108 は、保留アイコン連動演出 A を説明するための図である。保留アイコン連動演出 A では、まず、図 108 ( A ) に示すように、サブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示される。左サブ表示装置 10 L には、4 つの保留アイコン 9 A が横 ( 水平方向 ) に直線状に並んで表示されている。ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して表示される特定画像が、特定保留アイコンに連動して移動等をおこなう保留アイコン連動演出について説明する。この実施形態では、図 108 ( A ) の 4 つの保留アイコン 9 A のうち、右から 3 番目の第 3 保留が特定保留アイコンとして説明する。なお、ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうち、所定の保留変化をした保留アイコンを特定保留アイコンと呼んでいる。

10

## 【 0599 】

図 108 ( A ) に示すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って 4 つの保留アイコン 9 A が水平方向に並んで直線状に配置 ( 表示 ) されている。図 108 ( B ) に示すように、4 つの保留アイコン 9 A のうちの右から 3 番目の第 3 保留の保留アイコン 9 A が、先読みによって保留変化する。ここでは、丸い画像の保留アイコン 9 A に重なって特定画像 T G が表示される。特定画像 T G は、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像 T G は、「熱」を表す文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

20

## 【 0600 】

図 108 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R ) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。具体的には、左サブ表示装置 10 L に表示されていた第 1 保留 ( 一番右 ) の保留アイコン 9 A が、右方向に移動し、左サブ表示装置 10 L の表示画面からフレームアウトした後、右サブ表示装置 10 R の表示画面に表示される。右サブ表示装置 10 R の表示画面では、その保留アイコンが表示画面の左側からフレームインし、右方向に移動した後、表示画面の右側からフレームアウトする。すなわち、本実施形態では、当該保留アイコンは表示されない。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2 ~ 4 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動 ( シフト移動 ) し、第 1 ~ 3 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。特定画像 T G は、特定画像 T G が重なっている保留アイコン 9 A ( 特定保留アイコン 9 A ) のシフト移動にともなって ( 連動して ) 移動する。そのため、特定画像 T G は、同じ保留アイコン 9 A ( 特定保留アイコン 9 A ) に継続して重なって表示される。この特定保留アイコン 9 A はシフト移動によって第 2 保留の保留アイコン 9 A となる。

30

## 【 0601 】

図 108 ( D ) に示すように、特定画像 T G が下方に移動し、重なっていた保留アイコン 9 A ( 特定保留アイコン 9 A ) の下方の近接した位置に表示される。このとき、特定画像 T G は、「熱」の文字が大きくなったり、異なる形状になってもよい。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では装飾図柄が変動表示される。その後、図 108 ( E ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置 10 ( 左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R ) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置 10 L に表示されていた第 1 保留 ( 一番右 ) の保留アイコン 9 A が、右方向に移動し、左サブ表示装置 10 L の表示画面からフレームアウトした後、右サブ表示装置 10 R の表示画面に表示される。右サブ表示装置 10 R の表示画面では、その保留アイコンが表示画面の左側からフレームインし、右方向に移動した後、表示画面の右側からフレームアウトする。左サ

40

50

ブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2、3 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1、2 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。特定画像 T G は、上方の特定保留アイコン 9 A のシフト移動にともなって（連動して）移動する。そのため、特定画像 T G と、特定保留アイコン 9 A との位置関係は、シフト移動前後で変わらない。特定保留アイコン 9 A はシフト移動によって第 1 保留の保留アイコン 9 A となる。

#### 【0602】

その後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では装飾図柄が変動表示され、装飾図柄が停止表示すると、図 108（F）および図 108（G）に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R）において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置 10 L に表示されていた第 1 保留（一番右）の特定保留アイコン 9 A が、当該保留となるために、右方向に移動し、左サブ表示装置 10 L の表示画面からフレームアウトした後、右サブ表示装置 10 R の表示画面に表示される。右サブ表示装置 10 R の表示画面では、特定保留アイコン 9 A が表示画面の左側からフレームインし、右方向に移動した後、表示画面の右側からフレームアウトする。このとき、特定画像 T G は、特定保留アイコン 9 A の移動にあわせて（連動して）移動する。具体的には、特定画像 T G は、特定保留アイコン 9 A の移動にあわせて、左サブ表示装置 10 L の表示画面からフレームアウトした後（消えた後）、右サブ表示装置 10 R の表示画面に（新たに）表示される。右サブ表示装置 10 R の表示画面では、特定画像 T G が表示画面の左側からフレームインし、右方向に移動した後、表示画面の右側からフレームアウトする。これらにより、特定画像 T G と、特定保留アイコン 9 A との位置関係は、特定保留アイコンの移動中変わらない（常に、特定保留アイコン 9 A の下方に位置する）。

#### 【0603】

図 108（H）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、特定保留アイコン 9 A に対応する変動表示がなされる。左サブ表示装置 10 L では、保留消化によって保留数が 1 となり、1 つの保留アイコン 9 A が表示されている。右サブ表示装置 10 R の表示画面の右側から「熱」と表された特定画像 T G がフレームインし、左方向に移動する。すなわち、特定画像 T G は、一度、特定保留アイコン 9 A がフレームアウトした右サブ表示装置 10 R の表示画面の右側から再度フレームインする。そして、図 108（I）に示すように、特定画像 T G は、右サブ表示装置 10 R の表示画面の中央付近で停止する。その後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「3」で仮停止表示したリーチが形成される。すなわち、特定画像 T G の表示は、特定保留アイコン 9 A に対応する当該変動において、大当たりの期待度が高いことを示唆している。その後、図 108（J）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、装飾図柄が大当たりの態様で停止表示される。

#### 【0604】

##### [ 保留アイコン連動演出 B ]

図 109 は、保留アイコン連動演出 B を説明するための図である。保留アイコン連動演出 B では、まず、図 109（A）に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示される。左サブ表示装置 10 L には、4 つの保留アイコン 9 A が横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して表示される特定画像が、特定保留アイコンに連動して移動等をおこなう保留アイコン連動演出について説明する。この実施形態では、図 109（A）の 4 つの保留アイコン 9 A のうち、右から 3 番目の第 3 保留が特定保留アイコンとして説明する。なお、ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうち、所定の保留変化をした保留アイコンを特定保留アイコンと呼んでいる。

#### 【0605】



図109(A)に示すように、左サブ表示装置10Lの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って4つの保留アイコン9Aが水平方向に並んで直線状に配置(表示)されている。図109(B)に示すように、4つの保留アイコン9Aのうちの右から3番目の第3保留の保留アイコン9Aが、先読みによって保留変化する。ここでは、丸い画像の保留アイコン9Aに重なって特定画像TGが表示される。特定画像TGは、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像TGは、「熱」を表す文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

10

#### 【0606】

図109(C)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aにおいて、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置10(左サブ表示装置10)およびメイン表示装置7において、保留消化による保留アイコン9Aのシフト移動がおこなわれる。具体的には、左サブ表示装置10Lに表示されていた第1保留(一番右)の保留アイコン9Aが、右上方向に移動し、左サブ表示装置10Lの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置7の表示画面7aに表示される。メイン表示装置7の表示画面7aでは、その保留アイコン9Aが表示画面7aの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、表示画面7aの右側からフレームアウトする。すなわち、本実施形態では、当該保留アイコンは表示されない。左サブ表示装置10Lの表示画面では、第2~4保留に対応する保留アイコン9Aが一つ右側に移動(シフト移動)し、第1~3保留に対応する保留アイコン9Aとなる。特定画像TGは、特定画像TGが重なっている保留アイコン9A(特定保留アイコン9A)のシフト移動にともなって(連動して)移動する。そのため、特定画像TGは、同じ保留アイコン9A(特定保留アイコン9A)に継続して重なって表示される。この特定保留アイコン9Aはシフト移動によって第2保留の保留アイコン9Aとなる。

20

#### 【0607】

図109(D)に示すように、特定画像TGが下方に移動し、重なっていた保留アイコン9A(特定保留アイコン9A)の下方の近接した位置に表示される。このとき、特定画像TGは、「熱」の文字が大きくなったり、異なる形状になってもよい。メイン表示装置7の表示画面7aでは装飾図柄が変動表示される。その後、図109(E)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aにおいて、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置10(左サブ表示装置10)およびメイン表示装置7において、保留消化による保留アイコン9Aのシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置10Lに表示されていた第1保留(一番右)の保留アイコン9Aが、右上方向に移動し、左サブ表示装置10Lの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置7の表示画面7aに表示される。メイン表示装置7の表示画面7aでは、その保留アイコンが表示画面7aの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、表示画面7aの右側からフレームアウトする。すなわち、本実施形態では、当該保留アイコンは表示されない。左サブ表示装置10Lの表示画面では、第2、3保留に対応する保留アイコン9Aが一つ右側に移動(シフト移動)し、第1、2保留に対応する保留アイコン9Aとなる。特定画像TGは、上方の特定保留アイコン9Aのシフト移動にともなって(連動して)移動する。そのため、特定画像TGと、特定保留アイコン9Aとの位置関係は、シフト移動前後で変わらない。この特定保留アイコン9Aはシフト移動によって第1保留の保留アイコン9Aとなる。

30

40

#### 【0608】

その後、メイン表示装置7の表示画面7aでは装飾図柄が変動表示され、装飾図柄が停止表示すると、図109(F)および図109(G)に示すように、サブ表示装置10(左サブ表示装置10)およびメイン表示装置7において、保留消化による保留アイコン9Aのシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置10Lに表示されていた第1保留(一番右)の特定保留アイコン9Aが、当該保留となるために、右上方向に移動し、左サブ表示装置10Lの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置7の

50

表示画面 7 a に表示される。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、特定保留アイコン 9 A が表示画面 7 a の中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、表示画面 7 a の右側からフレームアウトする。このとき、特定画像 T G は、特定保留アイコン 9 A の移動にあわせて（連動して）移動する。具体的には、特定画像 T G は、特定保留アイコン 9 A の移動にあわせて、左サブ表示装置 10 L の表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、特定画像 T G が表示画面 7 a の中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、表示画面 7 a の右側からフレームアウトする。これらにより、特定画像 T G と、特定保留アイコン 9 A との位置関係は、特定保留アイコン 9 A の移動中変わらない（常に、特定保留アイコン 9 A の下方に位置する）。

10

#### 【0609】

図 109（H）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、特定保留アイコン 9 A に対応する変動表示がなされる。左サブ表示装置 10 L では、保留消化によって保留数が 1 となり、1 つの保留アイコン 9 A が表示されている。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a の右側から「熱」と表された特定画像 T G がフレームインし、左方向に移動する。すなわち、特定画像 T G は、一度、特定保留アイコン 9 A がフレームアウトしたメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の右側から再度フレームインする。そして、図 109（I）に示すように、特定画像 T G は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a の右端付近で停止する。その後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「3」で仮停止表示したリーチが形成される。すなわち、特定画像 T G の表示は、特定保留アイコン 9 A に対応する当該変動において、大当たりの期待度が高いことを示唆している。その後、図 109（J）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、装飾図柄が大当たりの態様で停止表示される。

20

#### 【0610】

##### 〔保留アイコン連動演出 C〕

図 110 は、保留アイコン連動演出 C を説明するための図である。保留アイコン連動演出 C では、まず、図 110（A）に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示される。左サブ表示装置 10 L には、4 つの保留アイコン 9 A が横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して表示される特定画像が、特定保留アイコンに連動して移動等をおこなう保留アイコン連動演出について説明する。この実施形態では、図 110（A）の 4 つの保留アイコン 9 A のうち、右から 3 番目の第 3 保留が特定保留アイコンとして説明する。なお、ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうち、所定の保留変化をした保留アイコンを特定保留アイコンと呼んでいる。

30

#### 【0611】

図 110（A）に示すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って 4 つの保留アイコン 9 A が水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。4 つの保留アイコン 9 A のうちの右から 3 番目の第 3 保留の保留アイコン 9 A が、先読みによって保留変化する。ここでは、丸い画像の保留アイコン 9 A に重なって特定画像 T G が表示される。特定画像 T G は、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像 T G は、「熱」を表す文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクターや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

40

#### 【0612】

図 110（B）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L）およびメイン表示装置 7 において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。具体的には、左サ

50

ブ表示装置 10 L に表示されていた第 1 保留（一番右）の保留アイコン 9 A が、右上方向に移動し、左サブ表示装置 10 L の表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、その保留アイコン 9 A が表示画面 7 a の中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて図 110（C）に示すように、右下方向に移動し、右サブ表示装置 10 R の上方において、表示画面 7 a の下側からフレームアウトする。すなわち、本実施形態では、当該保留アイコンは表示されない。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2 ～ 4 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1 ～ 3 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。特定画像 T G は、特定画像 T G が重なっている保留アイコン 9 A（特定保留アイコン 9 A）のシフト移動にともなって（連動して）移動する。そのため、特定画像 T G は、同じ保留アイコン 9 A（特定保留アイコン 9 A）に継続して重なって表示される。この特定保留アイコン 9 A はシフト移動によって第 2 保留の保留アイコン 9 A となる。

10

#### 【0613】

図 110（D）に示すように、特定画像 T G が下方に移動し、重なっていた保留アイコン 9 A（特定保留アイコン 9 A）の下方の近接した位置に表示される。このとき、特定画像 T G は、「熱」の文字が大きくなったり、異なる形状になってもよい。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では装飾図柄が変動表示される。その後、図 110（E）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10）およびメイン表示装置 7 において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置 10 L に表示されていた第 1 保留（一番右）の保留アイコン 9 A が、右上方向に移動し、左サブ表示装置 10 L の表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、その保留アイコンが表示画面 7 a の中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて右下方向に移動し、右サブ表示装置 10 R の上方において、表示画面 7 a の下側からフレームアウトする。すなわち、本実施形態では、当該保留アイコンは表示されない。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2、3 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1、2 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。特定画像 T G は、上方の特定保留アイコン 9 A のシフト移動にともなって（連動して）移動する。そのため、特定画像 T G と、特定保留アイコン 9 A との位置関係は、シフト移動前後で変わらない。この特定保留アイコン 9 A はシフト移動によって第 1 保留の保留アイコン 9 A となる。

20

30

#### 【0614】

その後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では装飾図柄が変動表示され、装飾図柄が停止表示すると、図 110（F）および図 110（G）に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10）およびメイン表示装置 7 において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置 10 L に表示されていた第 1 保留（一番右）の特定保留アイコン 9 A が、当該保留となるために、右上方向に移動し、左サブ表示装置 10 L の表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、特定保留アイコン 9 A が表示画面 7 a の中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて右下方向に移動し、右サブ表示装置 10 R の上方において、表示画面 7 a の下側からフレームアウトする。このとき、特定画像 T G は、特定保留アイコン 9 A の移動にあわせて（連動して）移動する。具体的には、特定画像 T G は、特定保留アイコン 9 A の移動にあわせて、左サブ表示装置 10 L の表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、特定画像 T G が表示画面 7 a の中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて右下方向に移動し、右サブ表示装置 10 R の上方において、表示画面 7 a の下側からフレームアウトする。これらにより、特定画像 T G と、特定保留アイコン 9 A との位置関係は、特定保留アイコン 9 A の移動中変わらない（常に、特定保留アイコン 9 A

40

50

の下方に位置する)。

【0615】

図110(H)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、特定保留アイコン9Aに対応する変動表示がなされる。左サブ表示装置10Lでは、保留消化によって保留数が1となり、1つの保留アイコン9Aが表示されている。メイン表示装置7の表示画面7aの下側から「熱」と表された特定画像TGがフレームインし、上方向に移動する。すなわち、特定画像TGは、一度、特定保留アイコン9Aがフレームアウトしたメイン表示装置7の表示画面7aの下側から再度フレームインする。そして、図110(I)に示すように、特定画像TGは、メイン表示装置7の表示画面7aの右下付近で停止する。その後、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが「3」で仮停止表示したリーチが形成される。すなわち、特定画像TGの表示は、特定保留アイコン9Aに対応する当該変動において、大当たりの期待度が高いことを示唆している。その後、図110(J)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、装飾図柄が大当たりの態様で停止表示される。

【0616】

[保留アイコン連動演出D]

図111は、保留アイコン連動演出Dを説明するための図である。保留アイコン連動演出Dでは、まず、図111(A)に示すように、サブ表示装置10(左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10R)は、退避位置(ホームポジション)に位置している。メイン表示装置7の表示画面7aには、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動表示される。左サブ表示装置10Lには、4つの保留アイコン9Aが横(水平方向)に直線状に並んで表示されている。ここでは、4つの保留アイコン9Aのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して表示される特定画像が、特定保留アイコンに連動して移動等をおこなう保留アイコン連動演出について説明する。この実施形態では、図110(A)の4つの保留アイコン9Aのうち、右から3番目の第3保留が特定保留アイコンとして説明する。なお、ここでは、4つの保留アイコン9Aのうち、所定の保留変化をした保留アイコンを特定保留アイコンと呼んでいる。右サブ表示装置10Rには、当該保留アイコン9Cが表示されている。

【0617】

図111(A)に示すように、左サブ表示装置10Lの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って4つの保留アイコン9Aが水平方向に並んで直線状に配置(表示)されている。4つの保留アイコン9Aのうちの右から3番目の第3保留の保留アイコン9Aが、先読みによって保留変化する。ここでは、丸い画像の保留アイコン9Aに重なって特定画像TGが表示される。特定画像TGは、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像TGは、「熱」を表す文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクターや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

【0618】

図111(B)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aにおいて、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置10(左サブ表示装置10L)およびメイン表示装置7において、保留消化による保留アイコン9Aのシフト移動がおこなわれる。具体的には、右サブ表示装置10Rの当該保留アイコン9Cが消える。左サブ表示装置10Lに表示されていた第1保留(一番右)の保留アイコン9Aが、右上方向に移動し、左サブ表示装置10Lの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置7の表示画面7aに表示される。メイン表示装置7の表示画面7aでは、その保留アイコン9Aが表示画面7aの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて図111(C)に示すように、右下方向に移動し、右サブ表示装置10Rの上方において、表示画面7aの下側からフレームアウトする。そして、右サブ表示装置10Rの表示画面に表示される。右サブ表示装置10Rの表示画面では、その保留アイコン9Aが表示画面の上側からフ

フレームインし、下方向に移動した後、図 1 1 1 ( D ) に示すように、所定の位置で停止し、当該保留アイコン 9 C になる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 2 ~ 4 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動 ( シフト移動 ) し、第 1 ~ 3 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。特定画像 T G は、特定画像 T G が重なっている保留アイコン 9 A ( 特定保留アイコン 9 A ) のシフト移動にともなって ( 連動して ) 移動する。そのため、特定画像 T G は、同じ保留アイコン 9 A ( 特定保留アイコン 9 A ) に継続して重なって表示される。この特定保留アイコン 9 A はシフト移動によって第 2 保留の保留アイコン 9 A となる。

【 0 6 1 9 】

図 1 1 1 ( D ) に示すように、特定画像 T G が下方に移動し、重なっていた保留アイコン 9 A ( 特定保留アイコン 9 A ) の下方の近接した位置に表示される。このとき、特定画像 T G は、「熱」の文字が大きくなったり、異なる形状になってもよい。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では装飾図柄が変動表示される。その後、図 1 1 1 ( E ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 ) およびメイン表示装置 7 において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留アイコン 9 C が消える。左サブ表示装置 1 0 L に表示されていた第 1 保留 ( 一番右 ) の保留アイコン 9 A が、右上方向に移動し、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、その保留アイコンが表示画面 7 a の中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて右下方向に移動し、右サブ表示装置 1 0 R の上方において、表示画面 7 a の下側からフレームアウトする。そして、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面に表示される。右サブ表示装置 1 0 R の表示画面では、その保留アイコン 9 A が表示画面の上側からフレームインし、下方向に移動した後、所定の位置で停止し、当該保留アイコン 9 C になる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 2、3 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動 ( シフト移動 ) し、第 1、2 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。特定画像 T G は、上方の特定保留アイコン 9 A のシフト移動にともなって ( 連動して ) 移動する。そのため、特定画像 T G と、特定保留アイコン 9 A との位置関係は、シフト移動前後で変わらない。この特定保留アイコン 9 A はシフト移動によって第 1 保留の保留アイコン 9 A となる。

【 0 6 2 0 】

その後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では装飾図柄が変動表示され、装飾図柄が停止表示すると、図 1 1 0 ( F ) および図 1 1 0 ( G ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 ) およびメイン表示装置 7 において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留アイコン 9 C が消える。左サブ表示装置 1 0 L に表示されていた第 1 保留 ( 一番右 ) の特定保留アイコン 9 A が、当該保留となるために、右上方向に移動し、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、特定保留アイコン 9 A が表示画面 7 a の中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて右下方向に移動し、右サブ表示装置 1 0 R の上方において、表示画面 7 a の下側からフレームアウトする。そして、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面に表示される。右サブ表示装置 1 0 R の表示画面では、その保留アイコン 9 A が表示画面の上側からフレームインし、下方向に移動した後、所定の位置で停止し、当該保留アイコン 9 C になる。このとき、特定画像 T G は、特定保留アイコン 9 A が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には表示されない。すなわち、特定画像 T G と、特定保留アイコン 9 A との位置関係は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では連動しない。

【 0 6 2 1 】

図 1 1 1 ( H ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、特定保留アイコン 9 A に対応する変動表示がなされる。左サブ表示装置 1 0 L では、保留消化によって保

10

20

30

40

50

留数が1となり、1つの保留アイコン9Aが表示されている。メイン表示装置7の表示画面7aの下側から「熱」と表された特定画像TGがフレームインし、上方向に移動する。すなわち、特定画像TGは、一度、特定保留アイコン9Aがフレームアウトしたメイン表示装置7の表示画面7aの下側から再度フレームインする。そして、図111(I)に示すように、特定画像TGは、メイン表示装置7の表示画面7aの右下付近で停止する。その後、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが「3」で仮停止表示したリーチが形成される。すなわち、特定画像TGの表示は、特定保留アイコン9Aに対応する当該変動において、大当たりの期待度が高いことを示唆している。その後、図111(J)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、装飾図柄が大当たりの態様で停止表示される。

10

#### 【0622】

##### [効果例]

以下に、保留アイコン連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、例えば、図108に示すように、左サブ表示装置10Lに保留アイコン9Aが表示される第1の演出と、左サブ表示装置10Lに表示されている保留アイコンのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して特定画像TGが表示される第2の演出と、特定保留アイコンが左サブ表示装置10Lから消えた後、右サブ表示装置10Rに特定画像TGが表示される第3の演出と、を実行することができる。これらの構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

また、上記実施形態の遊技機1では、例えば、図109、図110、図111に示すように、左サブ表示装置10Lに保留アイコン9Aが表示される第1の演出と、左サブ表示装置10Lに表示されている保留アイコンのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して特定画像TGが表示される第2の演出と、特定保留アイコンが左サブ表示装置10Lから消えた後、メイン表示装置7に特定画像TGが表示される第3の演出と、を実行することができる。これらの構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [効果2]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図109～図111に示すように、第2の演出では、左サブ表示装置10Lに特定画像TGが表示された後、特定保留アイコンの移動に連動して特定画像TGが移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

##### [効果3]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図109～図111に示すように、第2の演出では、特定画像TGが特定保留アイコン9Aに重なって表示された後、特定画像TGの表示位置が変化し、特定保留アイコンに近接した位置に表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図108に示すように、第3の演出では、特定保留アイコン9Aが左サブ表示装置10Lから消えた後、右サブ表示装置10Rに特定保留アイコン9Aが表示され、右サブ表示装置10Rから消えた後、右サブ表示装置10Rに特定画像TGが表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

また、上記実施形態の遊技機1では、例えば、図109、図110、図111に示すように、第3の演出では、特定保留アイコン9Aが左サブ表示装置10Lから消えた後、メイン表示装置7に特定保留アイコン9Aが表示され、メイン表示装置7から消えた後、メイン表示装置7に特定画像TGが表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [効果5]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 108 に示すように、第 3 の演出では、特定保留アイコン 9 A が当該保留になるときに、左サブ表示装置 10 L から右サブ表示装置 10 R に移動し、右サブ表示装置 10 R に移動した後、右サブ表示装置 10 R の外側に向かって移動することで右サブ表示装置 10 R から消え、右サブ表示装置 10 R のうち、特定保留アイコン 9 A が消えた位置から特定画像 T G が現れる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 109、図 110、図 111 に示すように、第 3 の演出では、特定保留アイコン 9 A が当該保留になるときに、左サブ表示装置 10 L からメイン表示装置 7 に移動し、メイン表示装置 7 に移動した後、メイン表示装置 7 の外側に向かって移動することでメイン表示装置 7 から消え、メイン表示装置 7 のうち、特定保留アイコン 9 A が消えた位置から特定画像 T G が現れる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 109 ~ 図 111 に示すように、特定画像 T G は、特定保留アイコン 9 A に対応する当たり抽選の期待度に関連する情報を示唆している。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0623 】

[ 変形例 ]

以下に、保留アイコン連動演出の変形例を示す。

20

[ 変形例 1 ]

保留アイコン連動演出 A ~ D では、特定画像 T G は「熱」を表しているものとした。しかし、特定画像 T G は、「熱」以外の文字画像であってもよい。例えば、特定画像 T G は、「まさか」や「チャンス」や「激熱」などであってもよい。そして、文字の内容によって、特定保留アイコンに対応する当たり抽選の期待度を変化させてもよい。すなわち、文字の内容によって、期待度の大きさの違いを示唆してもよい。

【 0624 】

[ 変形例 2 ]

保留アイコン連動演出 A ~ D では、特図 1 に対応する保留アイコン 9 A について例示したが、保留アイコン連動演出は、特図 2 に対応する保留アイコン 9 B であってもよい。また、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 B の両方が上記演出をおこなってもよい。

30

【 0625 】

[ 変形例 3 ]

保留アイコン連動演出 A ~ D では、保留アイコン 9 A は、移動時に向きが変化しないものとした。しかし、保留アイコン連動演出では、保留アイコン 9 A は、移動時に向きが変化してもよい。例えば、保留アイコン 9 A は、回転しながら移動してもよい。また、保留アイコン 9 A は、移動時に大きさが大小変化したり、点滅したりしてもよい。

【 0626 】

[ 変形例 4 ]

保留アイコン連動演出 A ~ D において、保留アイコン 9 A が移動するとき、表示を維持している部分では、表示を維持していなくてもよいし、表示を維持していない部分は、表示を維持してもよい。

40

【 0627 】

[ 変形例 5 ]

保留アイコン連動演出 A ~ D において、保留アイコン 9 A は、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がって表示されてもよい。また、特定画像 T G も、メイン表示装置 7 とサブ表示装置 10 に跨がって表示されてもよい。

【 0628 】

[ 変形例 6 ]

保留アイコン連動演出 A ~ D の内容は適宜組み合わせてもよい。また、保留アイコン連

50

動演出 A ～ D 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。

【 0 6 2 9 】

[ 態 様 例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態 様 B 5 - 1 ]

画像を表示可能な第 1 の表示手段と、  
画像を表示可能な第 2 の表示手段と、を備える遊技機であって、  
前記第 1 の表示手段に保留アイコンが表示される第 1 の演出と、  
前記第 1 の表示手段に表示されている保留アイコンのうちの一つの保留アイコンである  
特定保留アイコンに対して特定画像が表示される第 2 の演出と、  
前記特定保留アイコンが前記第 1 の表示手段から消えた後、前記第 2 の表示手段に前記  
特定画像が表示される第 3 の演出と、を実行可能な、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 B 5 - 2 ]

態様 B 5 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記第 1 の表示手段に前記特定画像が表示された後、前記特定保  
留アイコンの移動に連動して前記特定画像が移動する、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 B 5 - 3 ]

態様 B 5 - 1 または態様 B 5 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出では、前記特定画像が前記特定保留アイコンに重なって表示された後、  
前記特定画像の表示位置が変化し、前記特定保留アイコンに近接した位置に表示される、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 B 5 - 4 ]

態様 B 5 - 1 から態様 B 5 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記第 3 の演出では、前記特定保留アイコンが前記第 1 の表示手段から消えた後、前記  
第 2 の表示手段に前記特定保留アイコンが表示され、前記第 2 の表示手段から消えた後、  
前記第 2 の表示手段に前記特定画像が表示される、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 B 5 - 5 ]

態様 B 5 - 4 に記載の遊技機であって、  
前記第 3 の演出では、前記特定保留アイコンが当該保留になるときに、前記第 1 の表示  
手段から前記第 2 の表示手段に移動し、前記第 2 の表示手段に移動した後、前記第 2 の表  
示手段の外側に向かって移動することで前記第 2 の表示手段から消え、前記第 2 の表示手  
段のうち、前記特定保留アイコンが消えた位置から前記特定画像が現れる、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 B 5 - 6 ]

態様 B 5 - 1 から態様 B 5 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記特定画像は、前記特定保留アイコンに対応する当たり抽選の期待度に関連する情報  
を示唆している、  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 0 】

以下に図 1 1 2 ～ 図 1 1 5 を用いて保留変化示唆演出 A ～ D について説明する。この保  
留変化示唆演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、疑似連演出中）などに実行され得る。  
すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コ  
マンドを解析し、保留変化示唆画像演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1  
0 3 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の表示画面 7  
a やサブ表示装置 1 0（左サブ表示装置 1 0 L 及び右サブ表示装置 1 0 R）の表示画面に  
画像を表示させる演出である。



## 【 0 6 3 1 】

## 〔 保留変化示唆演出 A 〕

図 1 1 2 は、保留変化示唆演出 A を説明するための図である。保留変化示唆演出 A では、まず、図 1 1 2 ( A ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。このとき、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には保留アイコン 9 A が表示され、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。また、3 つの保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の色は「白色」である。

10

## 【 0 6 3 2 】

次に、図 1 1 2 ( B ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との表示が一旦消え、当該保留アイコン 9 C の保留変化の可能性を示唆する第 1 保留変化示唆画像 H G 1 が表示される。第 1 保留変化示唆画像 H G 1 には、味方キャラクタを表す画像である味方キャラクタ C R A と、敵キャラクタを表す画像である敵キャラクタ C R B とが含まれる。敵キャラクタ C R A は、当該保留アイコン 9 C の保留変化後の態様を示唆する画像が含まれる。本実施形態では、敵キャラクタ C R A の全体が保留変化後の当該保留アイコン 9 C の色を示唆するように「赤色」である。

20

## 【 0 6 3 3 】

次に、図 1 1 2 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A は、所定の演出 ( アクション ) を行う。ここでは、味方キャラクタ C R A は、敵キャラクタ C R B に対してボール B G を投げるような動作を行う。ボールを表す画像であるボール B G は、第 1 保留変化示唆画像 H G 1 に含まれる。次に、図 1 1 2 ( D ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に対して投げたボール B G が敵キャラクタ C R B に命中する。

30

## 【 0 6 3 4 】

次に、図 1 1 2 ( E ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、当該保留アイコン 9 C の保留変化の可能性を示唆する第 2 保留変化示唆画像 H G 2 が表示される。第 2 保留変化示唆画像 H G 2 は、当該保留アイコン 9 C の保留変化が実行されることを示唆する画像である。具体的には、味方キャラクタ C R A が投げたボール B G が敵キャラクタ C R B に命中し、敵キャラクタ C R A にダメージを与えることができたことを表す画像が表示される。すなわち、所定の演出が成功したことを表す画像が表示される。

## 【 0 6 3 5 】

次に、図 1 1 2 ( F ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、敵キャラクタ C R B がダメージを与えられて悔しがるような動作を行う。ここでは、敵キャラクタ C R B の「やられた！」とのセリフを表す文字画像が表示される。次に、図 1 1 2 ( G ) に示すように、敵キャラクタ C R B は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 1 0 R の表示画面の当該保留アイコン 9 C に向かって少し左回転しながら下方に移動するように表示される。

40

## 【 0 6 3 6 】

次に、図 1 1 2 ( H ) に示すように、敵キャラクタ C R B は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a から右サブ表示装置 1 0 R の表示画面に移動するように表示される。敵キャラクタ C R B は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a と右サブ表示装置 1 0 R の表示画面とに跨

50

って表示される。次に、図 1 1 2 ( I ) に示すように、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面において、敵キャラクタ C R B が当該保留アイコン 9 C に衝突し、当該保留アイコン 9 C が保留変化する。具体的には、当該保留アイコン 9 C は、「白色」から敵キャラクタ C R B の色である「赤色」に変化する。次に、図 1 1 2 ( J ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、第 2 保留変換示唆画像 H G 2 の表示が消える。

【 0 6 3 7 】

[ 保留変換示唆演出 B ]

図 1 1 3 は、保留変換示唆演出 B を説明するための図である。保留変換示唆演出 B では、まず、図 1 1 3 ( A ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。このとき、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には保留アイコン 9 A が表示され、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。また、3 つの保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の色は「白色」である。

10

20

【 0 6 3 8 】

次に、図 1 1 3 ( B ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との表示が一旦消え、当該保留アイコン 9 C の保留変換の可能性を示唆する第 1 保留変換示唆画像 H G 1 が表示される。第 1 保留変換示唆画像 H G 1 には、味方キャラクタを表す画像である味方キャラクタ C R A と、敵キャラクタを表す画像である敵キャラクタ C R B とが含まれる。敵キャラクタ C R A は、当該保留アイコン 9 C の保留変換後の態様を示唆する画像が含まれる。本実施形態では、敵キャラクタ C R A の全体が保留変換後の当該保留アイコン 9 C の色を示唆するように「赤色」である。

30

【 0 6 3 9 】

次に、図 1 1 3 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A は、所定の演出 ( アクション ) を行う。ここでは、味方キャラクタ C R A は、敵キャラクタ C R B に対してボール B G を投げるような動作を行う。ボールを表す画像であるボール B G は、第 1 保留変換示唆画像 H G 1 に含まれる。次に、図 1 1 3 ( D ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に対して投げたボール B G が敵キャラクタ C R B に命中する。

【 0 6 4 0 】

次に、図 1 1 3 ( E ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、当該保留アイコン 9 C の保留変換の可能性を示唆する第 2 保留変換示唆画像 H G 2 が表示される。第 2 保留変換示唆画像 H G 2 は、当該保留アイコン 9 C の保留変換が実行されないことを示唆する画像である。具体的には、味方キャラクタ C R A が投げたボール B G が敵キャラクタ C R B に命中するが、そのボール B G が敵キャラクタ C R A に跳ね返されたことを表す画像が表示される。すなわち、所定の演出が失敗したことを表す画像が表示される。

40

【 0 6 4 1 】

次に、図 1 1 3 ( F ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、敵キャラクタ C R B がダメージを与えられて悔しがるような動作を行う。ここでは、敵キャラクタ C R B の「きかぬわ！」とのセリフを表す文字画像が表示される。次に、図 1 1 3 ( G ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、第 2 保留変換示唆画像 H

50

G 2 の表示が消える。

【 0 6 4 2 】

〔 保留変化示唆演出 C 〕

図 1 1 4 は、保留変化示唆演出 C を説明するための図である。保留変化示唆演出 A では、まず、図 1 1 4 ( A ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。このとき、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には保留アイコン 9 A が表示され、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。また、3 つの保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の色は「白色」である。

10

【 0 6 4 3 】

次に、図 1 1 4 ( B ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との表示が一旦消え、当該保留アイコン 9 C の保留変化の可能性を示唆する第 1 保留変化示唆画像 H G 1 が表示される。第 1 保留変化示唆画像 H G 1 には、味方キャラクタを表す画像である味方キャラクタ C R A と、ボールを表す画像であるボール B G とが含まれる。ボール B G は、当該保留アイコン 9 C の保留変化後の態様を示唆する画像が含まれる。本実施形態では、ボール B G の全体が保留変化後の当該保留アイコン 9 C の色を示唆するように「赤色」である。

20

【 0 6 4 4 】

次に、図 1 1 4 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A は、所定の演出 ( アクション ) を行う。ここでは、味方キャラクタ C R A は、ボール B G を投げるような動作を行う。次に、図 1 1 4 ( D ) に示すように、味方キャラクタ C R A が投げたボール B G が左サブ表示装置 1 0 L に向かって飛んでいく。次に、図 1 1 4 ( E ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A が投げたボール B G が左サブ表示装置 1 0 L に命中する。

30

【 0 6 4 5 】

次に、図 1 1 4 ( F ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、当該保留アイコン 9 C の保留変化の可能性を示唆する第 2 保留変化示唆画像 H G 2 が表示される。第 2 保留変化示唆画像 H G 2 は、当該保留アイコン 9 C の保留変化が実行されることを示唆する画像である。具体的には、味方キャラクタ C R A が投げたボール B G が左サブ表示装置 1 0 L に飛び込み、3 つの保留アイコン 9 A のうちの右から 2 番目の保留アイコン 9 A に向かって移動するように、ボール B G がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a と左サブ表示装置 1 0 L とに跨って表示される。すなわち、所定の演出が成功したことを表す画像が表示される。

40

【 0 6 4 6 】

次に、図 1 1 4 ( G ) に示すように、味方キャラクタ C R A が投げたボール B G が左サブ表示装置 1 0 L の 3 つの保留アイコン 9 A のうちの右から 2 番目の保留アイコン 9 A に衝突し、その保留アイコン 9 A が保留変化する。具体的には、保留アイコン 9 A は、「白色」からボール B G と同じ色である「赤色」に変化する。次に、図 1 1 4 ( H ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A が喜ぶような動作を行う。ここでは、味方キャラクタ C R A の「やったー！」とのセリフを表す文字画像が表示される。次に、図 1 1 4 ( I ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、第 2 保留変化示唆画像 H G 2 の表示が消える。

50

## 【 0 6 4 7 】

## 〔 保留変化示唆演出 D 〕

図 1 1 5 は、保留変化示唆演出 D を説明するための図である。保留変化示唆演出 D では、まず、図 1 1 5 ( A ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。このとき、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には保留アイコン 9 A が表示され、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 3 である状態を例示している。また、3 つの保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の色は「白色」である。

10

## 【 0 6 4 8 】

次に、図 1 1 5 ( B ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との表示が一旦消え、当該保留アイコン 9 C の保留変化の可能性を示唆する第 1 保留変化示唆画像 H G 1 が表示される。第 1 保留変化示唆画像 H G 1 には、味方キャラクタを表す画像である味方キャラクタ C R A と、ボールを表す画像であるボール B G とが含まれる。ボール B G は、当該保留アイコン 9 C の保留変化後の態様を示唆する画像が含まれる。本実施形態では、ボール B G の全体が保留変化後の当該保留アイコン 9 C の色を示唆するように「赤色」である。

20

## 【 0 6 4 9 】

次に、図 1 1 5 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A は、所定の演出 ( アクション ) を行う。ここでは、味方キャラクタ C R A は、ボール B G を投げるような動作を行う。次に、図 1 1 5 ( D ) に示すように、味方キャラクタ C R A が投げたボール B G が左サブ表示装置 1 0 L に向かって飛んでいく。次に、図 1 1 5 ( E ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A が投げたボール B G が左サブ表示装置 1 0 L に命中する。

30

## 【 0 6 5 0 】

次に、図 1 1 5 ( F ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、当該保留アイコン 9 C の保留変化の可能性を示唆する第 2 保留変化示唆画像 H G 2 が表示される。第 2 保留変化示唆画像 H G 2 は、当該保留アイコン 9 C の保留変化が実行されないことを示唆する画像である。具体的には、味方キャラクタ C R A が投げたボール B G が左サブ表示装置 1 0 L に命中するが、そのボール B G が跳ね返ってきたことを表す画像が表示される。すなわち、所定の演出が失敗したことを表す画像が表示される。

## 【 0 6 5 1 】

次に、図 1 1 5 ( G ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A が悔しがるときのセリフを表す文字画像が表示される。次に、図 1 1 5 ( H ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、第 2 保留変化示唆画像 H G 2 の表示が消える。

40

## 【 0 6 5 2 】

## 〔 効果例 〕

以下に、保留変化示唆画像演出の効果例を示す。

## 〔 効果 1 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 2 ~ 図 1 1 5 に示すように、左サブ表示装置 1 0 L ( 右サブ表示装置 1 0 R ) に、保留アイコン 9 A ( 当該保留アイコン 9 C ) が表示され

50

る第1の演出と、第1の表示演出の後、保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）の保留変化の可能性を示唆する第1保留変化示唆画像HG1が表示される第2の演出と、を実行可能である。そして、第1保留変化示唆画像HG1は、少なくとも一部に、保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）の保留変化後の態様を示唆する画像を含む。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図112～図115に示すように、第2の演出の後、保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）の保留変化の可能性を示唆する、第1保留変化示唆画像HG1とは異なる第2保留変化示唆画像HG2が表示される第3の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図112～図115に示すように、第2保留変化示唆画像HG2は、少なくとも一部に、保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）の保留変化後の態様を示唆する画像を含む。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図112、図114に示すように、第2保留変化示唆画像HG2は、保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）の保留変化が実行されることを示唆する画像である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図112、図114に示すように、第3の演出において、第2保留変化示唆画像HG2の少なくとも一部を保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）が表示されている位置に向かって移動するように表示する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図112、図114に示すように、第3の演出の後、保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）を第1の態様から第2の態様に变化させる第4の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

〔効果7〕

上記実施形態の遊技機1では、図113、図115に示すように、第2保留変化示唆画像HG2は、保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）の保留変化が実行されないことを示唆する画像である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0653】

〔変形例〕

以下に、保留変化示唆画像演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図112～図115の保留変化示唆演出では、第1保留変化示唆画像HG1をメイン表示装置7の表示画面7aに表示するようにしたが、第1保留変化示唆画像HG1を、例えば、左サブ表示装置10L、右サブ表示装置10R、その他の表示装置等に表示するようにしてもよい。また、複数の表示装置に跨って表示するようにしてもよい。

40

〔変形例2〕

図112～図115の保留変化示唆演出では、第1保留変化示唆画像HG1の一部が保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）の保留変化後の態様を示唆する画像（敵キャラクターCRB、ボールBG）であるが、第1保留変化示唆画像HG1の全部が保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）の保留変化後の態様を示唆する画像であってもよい。

〔変形例3〕

50

図 1 1 2 ~ 図 1 1 5 の保留変化示唆演出では、第 2 保留変化示唆画像 H G 2 の一部が保留アイコン 9 A ( 当該保留アイコン 9 C ) の保留変化後の態様を示唆する画像 ( 敵キャラクター C R B 、 ボール B G ) であるが、第 2 保留変化示唆画像 H G 2 の全部が保留アイコン 9 A ( 当該保留アイコン 9 C ) の保留変化後の態様を示唆する画像であってもよい。

[ 変形例 4 ]

図 1 1 2 ~ 図 1 1 5 の保留変化示唆演出では、第 1 保留変化示唆画像 H G 1 と第 2 保留変化示唆画像 H G 2 とが連続的に表示されるようにしているが、例えば、第 1 保留変化示唆画像 H G 1 が消えた後、第 2 保留変化示唆画像 H G 2 が表示されるようにしてもよい。

[ 変形例 5 ]

図 1 1 2 ~ 図 1 1 5 の保留変化示唆演出では、第 1 保留変化示唆画像 H G 1 と第 2 保留変化示唆画像 H G 2 とが関連する画像であるが、例えば、第 1 保留変化示唆画像 H G 1 と第 2 保留変化示唆画像 H G 2 とが全く関連しない画像であってもよい。

10

【 0 6 5 4 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 B 6 - 1 ]

複数の演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記表示手段に、保留アイコンが表示される第 1 の演出と、  
前記第 1 の表示演出の後、前記保留アイコンの保留変化の可能性を示唆する第 1 の保留変化示唆画像が表示される第 2 の演出と、を実行可能であり、  
前記第 1 の保留変化示唆画像は、少なくとも一部に、前記保留アイコンの保留変化後の態様を示唆する画像を含む、  
ことを特徴とする遊技機。

20

[ 態様 B 6 - 2 ]

態様 B 6 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出の後、前記保留アイコンの保留変化の可能性を示唆する、前記第 1 の保留変化示唆画像とは異なる第 2 の保留変化示唆画像が表示される第 3 の演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 B 6 - 3 ]

30

態様 B 6 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の保留変化示唆画像は、少なくとも一部に、前記保留アイコンの保留変化後の態様を示唆する画像を含む、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 B 6 - 4 ]

態様 B 6 - 2 または態様 B 6 - 3 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の保留変化示唆画像は、前記保留アイコンの保留変化が実行されることを示唆する画像である、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 B 6 - 5 ]

40

態様 B 6 - 4 に記載の遊技機であって、  
前記第 3 の演出において、前記第 2 の保留変化示唆画像の少なくとも一部を前記保留アイコンが表示されている位置に向かって移動するように表示する、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 B 6 - 6 ]

態様 B 6 - 4 または態様 B 6 - 5 に記載の遊技機であって、  
前記第 3 の演出の後、前記保留アイコンを第 1 の態様から第 2 の態様に变化させる第 4 の演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 B 6 - 7 ]

50

態様 B 6 - 2 または態様 B 6 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の保留変化示唆画像は、前記保留アイコンの保留変化が実行されないことを示唆する画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 5 5 】

以下に図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 を用いて装飾図柄表示態様演出 A ~ D について説明する。この装飾図柄表示態様演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留変化示唆画像演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の表示画面 7 a やサブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L 及び右サブ表示装置 1 0 R ) の表示画面に画像を表示させる演出である。

【 0 6 5 6 】

[ 装飾図柄表示態様演出 A ]

図 1 1 6 は、装飾図柄表示態様演出 A を説明するための図である。装飾図柄表示態様演出 A では、まず、図 1 1 6 ( A ) に示すように、第 2 可動役物 1 5 は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。大当たり遊技中におけるメイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向の水平ライン L N 1 に沿って並んで表示されている。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数 ( 変動回数 ) は 9 9 回目である。次に、図 1 1 6 ( B ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向の水平ライン L N 1 に沿って並んで表示されている。これにより、大当たり遊技中における 9 9 回目の装飾図柄変動演出が終了する。

【 0 6 5 7 】

次に、図 1 1 6 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数 ( 変動回数 ) は 1 0 0 回目である。次に、図 1 1 6 ( D ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。これにより、大当たり遊技中における 1 0 0 回目の装飾図柄変動演出が終了する。すなわち、大当たり遊技中における変動回数が 1 0 0 回に到達する。

【 0 6 5 8 】

次に、図 1 1 6 ( E ) に示すように、大当たり遊技中における変動回数が 1 0 0 回に到達すると、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との表示が一旦消える。次に、図 1 1 6 ( F ) に示すように、第 2 可動役物 1 5 が退避位置からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近に向かって下方に移動する。次に、図 1 1 6 ( G ) に示すように、第 2 可動役物 1 5 がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近における進出位置 ( 展開ポジション ) において停止する。次に、図 1 1 6 ( H ) に示すように、第 2 可動役物 1 5 が進出位置において左回転し、水平方向から所定の角度で傾いた状態で停止する。

【 0 6 5 9 】

次に、図 1 1 6 ( I ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが再び表示され、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数 ( 変動回数 ) は 1 0 1 回目である。このとき、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、第 2 可動役物 1 5 の下側に並んで表示される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向から第 2 可動役物 1 5 と同様の角度で傾いた状態で並んで表示される。左装飾図柄 8 L

と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ライン L N 2 に沿って並んで表示される。

【 0 6 6 0 】

次に、図 1 1 6 ( J ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。これにより、大当たり遊技中における 1 0 1 回目の装飾図柄変動演出が終了する。このとき、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、第 2 可動役物 1 5 の下側に並んで表示される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向から第 2 可動役物 1 5 と同様の角度で傾いた状態で並んで表示される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ライン L N 2 に沿って並んで表示される。

10

【 0 6 6 1 】

[ 装飾図柄表示態様演出 B ]

図 1 1 7 は、装飾図柄表示態様演出 B を説明するための図である。装飾図柄表示態様演出 B では、まず、図 1 1 7 ( A ) に示すように、第 2 可動役物 1 5 は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。大当たり遊技中におけるメイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向の水平ライン L N 1 に沿って並んで表示されている。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数 ( 変動回数 ) は 9 9 回目である。次に、図 1 1 7 ( B ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向の水平ライン L N 1 に沿って並んで表示されている。これにより、大当たり遊技中における 9 9 回目の装飾図柄変動演出が終了する。

20

【 0 6 6 2 】

次に、図 1 1 7 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数 ( 変動回数 ) は 1 0 0 回目である。次に、図 1 1 7 ( D ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。これにより、大当たり遊技中における 1 0 0 回目の装飾図柄変動演出が終了する。すなわち、大当たり遊技中における変動回数が 1 0 0 回に到達する。

30

【 0 6 6 3 】

次に、図 1 1 7 ( E ) に示すように、大当たり遊技中における変動回数が 1 0 0 回に到達すると、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との表示が一旦消える。次に、図 1 1 7 ( F ) に示すように、第 2 可動役物 1 5 が退避位置からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近に向かって下方に移動する。次に、図 1 1 7 ( G ) に示すように、第 2 可動役物 1 5 がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近における進出位置 ( 展開ポジション ) において停止する。次に、図 1 1 7 ( H ) に示すように、第 2 可動役物 1 5 が進出位置において左回転し、水平方向から所定の角度で傾いた状態で停止する。

40

【 0 6 6 4 】

次に、図 1 1 7 ( I ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが再び表示され、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数 ( 変動回数 ) は 1 0 1 回目である。このとき、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、第 2 可動役物 1 5 の下側に並んで表示される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、それぞれ水平方向の状態で表示される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ライン L N 2 に沿って並んで表示される。

50



## 【 0 6 6 5 】

次に、図 1 1 7 ( J ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とがハズレの態様で確定停止する。これにより、大当たり遊技中における 1 0 1 回目の装飾図柄変動演出が終了する。このとき、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、第 2 可動役物 1 5 の下側に並んで表示される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、それぞれ水平方向の状態で表示される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ライン L N 2 に沿って並んで表示される。

## 【 0 6 6 6 】

## [ 装飾図柄表示態様演出 C ]

10

図 1 1 8 は、装飾図柄表示態様演出 C を説明するための図である。装飾図柄表示態様演出 C では、まず、図 1 1 8 ( A ) に示すように、第 2 可動役物 1 5 は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。また、図 1 1 8 ( A ) には図示されていないが、第 1 可動役物 1 4 ( 左側可動役物 1 4 L 、右側可動役物 1 4 R ) も退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向の水平ライン L N 1 に沿って並んで表示されている。

## 【 0 6 6 7 】

次に、図 1 1 8 ( B ) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字 ( ここでは「 7 」 ) で仮停止してリーチが形成される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とは、水平方向の水平ライン L N 1 に沿って並んで表示されている。次に、図 1 1 8 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、変動中の中装飾図柄 8 C が停止する直前のタイミングにおいて、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R との表示が一旦消え、ボタン画像 B T N と操作促進画像 S S G とが表示される。操作促進画像 S S G は「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作 ( 押圧操作 ) を促す。

20

## 【 0 6 6 8 】

次に、遊技者が演出ボタン 6 3 を押すと、図 1 1 8 ( D ) に示すように、左側可動役物 1 4 L が表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近に向かって右方向に移動する。また、右側可動役物 1 4 R が表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近に向かって右方向に移動する。これらとともに、第 2 可動役物 1 5 が退避位置からメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近に向かって下方に移動する。次に、図 1 1 8 ( E ) に示すように、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とが進出位置 ( 展開ポジション ) において合体して 1 つのロゴを形成し、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近を覆うように停止する。また、第 2 可動役物 1 5 がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の中央付近における進出位置 ( 展開ポジション ) において停止する。そして、第 2 可動役物 1 5 が第 1 可動役物 1 4 の上方の一部を覆った状態となる。言い換えれば、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 とが一部重なって組み合わせられた状態で静止する。次に、図 1 1 8 ( F ) に示すように、第 1 可動役物 1 4 及び第 2 可動役物 1 5 が進出位置において左回転し、水平方向から所定の角度で傾いた状態で停止する。このときの傾斜角度は、上述した図 1 1 6 ( H ) 及び図 1 1 7 ( H ) の第 2 可動役物 1 5 と同様の角度である。次に、図 1 1 8 ( G ) に示すように、第 1 可動役物 1 4 及び第 2 可動役物 1 5 が進出位置において右回転し、水平方向の位置に戻って停止する。

30

40

## 【 0 6 6 9 】

次に、図 1 1 8 ( H ) に示すように、左側可動役物 1 4 L が進出位置から退避位置に向かって左方向に移動する。また、右側可動役物 1 4 R が進出位置から退避位置に向かって右方向に移動する。これらとともに、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置に向かって上方に移動する。次に、図 1 1 8 ( I ) に示すように、左側可動役物 1 4 L が退避位置に戻って停止する。また、右側可動役物 1 4 R が退避位置に戻って停止する。また、第 2

50

可動役物 15 が退避位置に戻って停止する。次に、図 118 (J) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7a において、左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とが同じ数字 (ここでは「7」) である大当たりの態様で確定停止する。左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とは、水平方向の水平ライン LN1 に沿って並んで表示されている。

【0670】

[装飾図柄変動停止演出 D]

図 119 は、装飾図柄表示態様演出 D を説明するための図である。装飾図柄表示態様演出 D では、まず、図 119 (A) に示すように、大当たり遊技中におけるメイン表示装置 7 の表示画面 7a において、左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とによって装飾図柄変動演出 (変動表示) が実行される。このとき、図 116 (I) と同様に、第 2 可動役物 15 は、進出位置において水平方向から所定の角度で傾いた状態で停止する。左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とは、第 2 可動役物 15 の下側に並んで表示される。左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とは、水平方向から第 2 可動役物 15 と同様の角度で傾いた状態で並んで表示される。左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ライン LN2 に沿って並んで表示される。

【0671】

次に、図 119 (B) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7a において、左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とが同じ数字 (ここでは「7」) である大当たりの態様で確定停止する。このとき、図 116 (J) と同様に、左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とは、第 2 可動役物 15 の下側に並んで表示される。左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とは、水平方向から第 2 可動役物 15 と同様の角度で傾いた状態で並んで表示される。左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R とは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ライン LN2 に沿って並んで表示される。次に、図 119 (C) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7a における左装飾図柄 8L と中装飾図柄 8C と右装飾図柄 8R との表示はそのまま、第 1 可動役物 14 及び第 2 可動役物 15 が進出位置において右回転し、水平方向の位置に戻って停止する。次に、図 119 (D) に示すように、第 2 可動役物 15 が退避位置に戻って停止する。

【0672】

次に、図 119 (E) に示すように、左側可動役物 14L が表示装置 7 の表示画面 7a の中央付近に向かって右方向に移動する。また、右側可動役物 14R が表示装置 7 の表示画面 7a の中央付近に向かって右方向に移動する。これらとともに、第 2 可動役物 15 が退避位置からメイン表示装置 7 の表示画面 7a の中央付近に向かって下方に移動する。次に、図 119 (F) に示すように、左側可動役物 14L と右側可動役物 14R とが進出位置 (展開ポジション) において合体して 1 つのロゴを形成し、メイン表示装置 7 の表示画面 7a の中央付近を覆うように停止する。また、第 2 可動役物 15 がメイン表示装置 7 の表示画面 7a の中央付近における進出位置 (展開ポジション) において停止する。そして、第 2 可動役物 15 が第 1 可動役物 14 の上方の一部を覆った状態となる。言い換えれば、第 1 可動役物 14 と第 2 可動役物 15 とが一部重なって組み合わせられた状態で静止する。次に、図 119 (G) に示すように、第 1 可動役物 14 及び第 2 可動役物 15 が進出位置において左回転し、水平方向から所定の角度で傾いた状態で停止する。このときの傾斜角度は、上述した図 119 (A) 及び図 119 (B) の第 2 可動役物 15 と同様の角度である。

【0673】

次に、図 119 (H) に示すように、第 1 可動役物 14 及び第 2 可動役物 15 が進出位置において右回転し、水平方向の位置に戻って停止する。次に、図 119 (I) に示すように、左側可動役物 14L が進出位置から退避位置に向かって左方向に移動する。また、右側可動役物 14R が進出位置から退避位置に向かって右方向に移動する。これらとともに、第 2 可動役物 15 が進出位置から退避位置に向かって上方に移動する。次に、図 11

10

20

30

40

50

9 ( J ) に示すように、左側可動役物 1 4 L が退避位置に戻って停止する。また、右側可動役物 1 4 R が退避位置に戻って停止する。また、第 2 可動役物 1 5 が退避位置に戻って停止する。

#### 【 0 6 7 4 】

##### [ 効果例 ]

以下に、装飾図柄表示態様演出の効果例を示す。

##### [ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が第 1 の方向 ( 水平ライン L 1 ) に沿って並んで表示される第 1 の表示態様と、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が第 1 の方向とは異なる第 2 の方向 ( 傾斜ライン L N 2 ) に沿って並んで表示される第 2 の表示態様と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

##### [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、所定の条件が成立した場合に、第 1 の表示態様から第 2 の表示態様に变化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、所定の条件は、大当たり遊技において変動回数が所定回数 ( 例えば 1 0 0 回 ) に達することである。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

##### [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、第 2 可動役物 1 5 は、第 1 の表示態様において第 1 の方向 ( 水平ライン L N 1 ) に沿って配置され、第 2 の表示態様において第 2 の方向 ( 傾斜ライン L N 2 ) に沿って配置される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、大当たりの際に、左側可動役物 1 4 L 及び右側可動役物 1 4 R が進出位置において合体して第 1 の方向 ( 水平ライン L N 1 ) に沿って配置された後、合体した状態の左側可動役物 1 4 L 及び右側可動役物 1 4 R が回転して第 2 の方向 ( 傾斜ライン L N 2 ) に沿って配置される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

##### [ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、大当たりの際に、第 2 可動役物 1 5 は、左側可動役物 1 4 L 及び右側可動役物 1 4 R と同様の方向に沿って配置される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

#### 【 0 6 7 5 】

##### [ 変形例 ]

以下に、装飾図柄表示態様演出の変形例を示す。

40

##### [ 変形例 1 ]

図 1 1 6 ~ 図 1 1 8 の装飾図柄表示態様演出 A ~ C では、第 1 の表示態様において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が第 1 の方向 ( 水平方向、水平ライン L 1 ) に沿って並んで表示されるが、第 1 の方向は、水平方向に限定されるものではなく、任意の方向であってよい。

##### [ 変形例 2 ]

図 1 1 6、図 1 1 7、図 1 1 9 の装飾図柄表示態様演出 A、B、D では、第 2 の表示態様において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が第 1 の方向 ( 水平方向、水平ライン L N 1 ) から所定の角度で傾いた傾斜ライン L N 2 に沿って並んで表示されるが、第 2 の方向は、このような方向に限定されるものではなく、第 1 の方向とは異なる

50

る任意の方向であってよい。

[ 変形例 3 ]

図 1 1 6、図 1 1 7、図 1 1 9 の装飾図柄表示態様演出 A、B、D では、第 2 の表示態様において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が第 1 の方向（水平方向、水平ライン L N 1）から所定の角度で傾いた傾斜ライン L N 2 に沿って並んで表示されるが、傾斜ライン L N 2 の傾斜角度は自由に設定することができる。

[ 変形例 4 ]

図 1 1 6、図 1 1 7 の装飾図柄表示態様演出 A、B では、第 1 の表示態様から第 2 の表示態様に変化する所定の条件は、大当たり遊技において変動回数が所定回数（例えば 1 0 0 回）に達することであるが、所定の条件はこれに限定されるものではなく、任意に設定することができる。

10

[ 変形例 5 ]

図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 の装飾図柄表示態様演出では、第 1 の表示態様において第 1 の方向（水平ライン L N 1）に沿って配置され、第 2 の表示態様において第 2 の方向（傾斜ライン L N 2）に沿って配置される可動役物は、第 2 可動役物 1 5 であるが、第 1 可動役物 1 4（左側可動役物 1 4 L、右側可動役物 1 4 R）やそれ以外の可動役物であってもよい。

【 0 6 7 6 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 C 1 - 1 ]

20

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、

複数の前記装飾図柄が第 1 の方向に沿って並んで表示される第 1 の表示態様と、複数の前記装飾図柄が前記第 1 の方向とは異なる第 2 の方向に沿って並んで表示される第 2 の表示態様と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 1 - 2 ]

態様 C 1 - 1 に記載の遊技機であって、

所定の条件が成立した場合に、前記第 1 の表示態様から前記第 2 の表示態様に変化する

30

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 1 - 3 ]

態様 C 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の条件は、大当たり遊技において変動回数が所定回数に達することである、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 1 - 4 ]

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

移動可能に構成された第 1 の可動役物をさらに備え、

前記第 1 の可動役物は、前記第 1 の表示態様において前記第 1 の方向に沿って配置され

、前記第 2 の表示態様において前記第 2 の方向に沿って配置される、

40

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 1 - 5 ]

態様 C 1 - 4 に記載の遊技機であって、

移動可能に構成された第 2 の可動役物と、

移動可能に構成された第 3 の可動役物と、をさらに備え、

大当たりの際に、前記第 2 の可動役物及び前記第 3 の可動役物が所定の位置において合体して前記第 1 の方向に沿って配置された後、合体した状態の前記第 2 の可動役物及び前記第 3 の可動役物が回転して前記第 2 の方向に沿って配置される、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 1 - 6 ]

50

態様 C 1 - 5 に記載の遊技機であって、

前記大当たりの際に、前記第 1 の可動役物は、前記第 2 の可動役物及び前記第 3 可動役物と同様の方向に沿って配置される、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 6 7 7 】

以下に図 1 2 0 ~ 図 1 2 3 を用いて装飾図柄変動演出 A ~ D について説明する。この装飾図柄変動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクタ表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、左サブ表示装置 1 0 L、右サブ表示装置 1 0 R、イルミネーションパネル 1 8 等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル 1 8 は、透過性の表示パネルであり、表示画面 7 a およびサブ表示装置 1 0 よりも手前側（遊技者側）に配置されている。この装飾図柄変動演出は、通常の装飾図柄の変動演出とは異なる変動演出をおこなう演出である。通常の装飾図柄の変動演出では、下方向に装飾図柄が変動する。

#### 【 0 6 7 8 】

##### [ 装飾図柄変動演出 A ]

図 1 2 0 は、装飾図柄変動演出 A を説明するための図である。装飾図柄変動演出 A では、まず、図 1 2 0 ( A ) に示すように、装飾図柄変動開始前演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始前演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で停止表示されている。また、この装飾図柄変動開始前演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

#### 【 0 6 7 9 】

次に、図 1 2 0 ( B ) に示すように、左装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この左装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 L が変動開始位置から装飾図柄 8 C がある右方向に移動し装飾図柄 8 C にぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄 8 L は、装飾図柄 8 C にぶつかった後、その場所に仮停止している。なお、保留アイコン 9 A は、装飾図柄の変動開始により一つ減って表示される。

#### 【 0 6 8 0 】

次に、図 1 2 0 ( C ) に示すように、中装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この中装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 L が装飾図柄 8 C にぶつかったこと（接触したこと）に基づいて、装飾図柄 8 C が変動開始位置から装飾図柄 8 R がある右方向に移動し装飾図柄 8 R にぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 R にぶつかった後、その場所に仮停止している。

#### 【 0 6 8 1 】

次に、図 1 2 0 ( D ) に示すように、右装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この右装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 C が装飾図柄 8 R にぶつかったこと（接触したこと）に基づいて、装飾図柄 8 R が右方向に移動するように変動する演出である。この場合、装飾図柄 8 R は、右方向に所定距離移動した後、その場所に仮停止している。なお、その場所に仮停止するのではなく、所定の方向（例えば、移動してきた方向とは逆方向である左方向）に移動してもよい。

#### 【 0 6 8 2 】

次に、図 1 2 0 ( E ) に示すように、ハズレ表示演出がおこなわれる。このハズレ表示演出では、上記左装飾図柄変動開始演出、中装飾図柄変動開始演出、右装飾図柄変動開始演出において仮停止中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を瞬時に他の図柄に変換して確定停止表示をおこなう。図の例では、「 5 6 7 」の図柄であった装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 2 3 4 」に変換されている。

#### 【 0 6 8 3 】

##### [ 装飾図柄変動演出 B ]

図 1 2 1 は、装飾図柄変動演出 B を説明するための図である。装飾図柄変動演出 B では、まず、図 1 2 1 ( A ) に示すように、装飾図柄変動開始前演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始前演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で停止表示されている。また、この装飾図柄変動開始前演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【 0 6 8 4 】

次に、図 1 2 1 ( B ) に示すように、左装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この左装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 L が変動開始位置から装飾図柄 8 C がある右方向に回転しながら移動し装飾図柄 8 C にぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄 8 L は、装飾図柄 8 C にぶつかった後、その場所に仮停止している。なお、保留アイコン 9 A は、装飾図柄の変動開始により一つ減って表示される。

10

【 0 6 8 5 】

次に、図 1 2 1 ( C ) に示すように、中装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この中装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 L が装飾図柄 8 C にぶつかったこと（接触したこと）に基づいて、装飾図柄 8 C が変動開始位置から装飾図柄 8 R がある右方向に回転しながら移動し装飾図柄 8 R にぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 R にぶつかった後、その場所に仮停止している。

【 0 6 8 6 】

次に、図 1 2 1 ( D ) に示すように、右装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この右装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 C が装飾図柄 8 R にぶつかったこと（接触したこと）に基づいて、装飾図柄 8 R が右方向に回転しながら移動するように変動する演出である。この場合、装飾図柄 8 R は、右方向に所定距離移動した後、その場所に仮停止している。なお、その場所に仮停止するのではなく、所定の方向（例えば、移動してきた方向とは逆方向である左方向）に移動してもよい。

20

【 0 6 8 7 】

次に、図 1 2 1 ( E ) に示すように、ハズレ表示演出がおこなわれる。このハズレ表示演出では、上記左装飾図柄変動開始演出、中装飾図柄変動開始演出、右装飾図柄変動開始演出において仮停止中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を瞬時に他の図柄に変換して確定停止表示をおこなう。図の例では、「 5 6 7 」の図柄であった装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 2 3 4 」に変換されている。

30

【 0 6 8 8 】

[ 装飾図柄変動演出 C ]

図 1 2 2 は、装飾図柄変動演出 C を説明するための図である。装飾図柄変動演出 C では、まず、図 1 2 2 ( A ) に示すように、装飾図柄変動開始前演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始前演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で停止表示されている。また、この装飾図柄変動開始前演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【 0 6 8 9 】

40

次に、図 1 2 2 ( B ) に示すように、左装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この左装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 L が変動開始位置から装飾図柄 8 C がある右方向に回転しながら移動し装飾図柄 8 C にぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄 8 L は、装飾図柄 8 C にぶつかった後、爆発した様子を表す爆発画像 Z D 1 が表示され、爆発してその場所に仮停止している。なお、保留アイコン 9 A は、装飾図柄の変動開始により一つ減って表示される。

【 0 6 9 0 】

次に、図 1 2 2 ( C ) に示すように、中装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この中装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 L が装飾図柄 8 C にぶつかったこと（接触したこと）に基づいて、装飾図柄 8 C が変動開始位置から装飾図柄 8 R がある右方向に回転しな

50

がら移動し装飾図柄 8 R にぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 R にぶつかった後、爆発画像 Z D 1 が表示され、爆発してその場所に仮停止している。

【 0 6 9 1 】

次に、図 1 2 2 ( D ) に示すように、右装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この右装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 C が装飾図柄 8 R にぶつかったこと（接触したこと）に基づいて、装飾図柄 8 R が右方向に回転しながら移動するように変動する演出である。この場合、装飾図柄 8 R は、右方向に所定距離移動した後、爆発画像 Z D 1 が表示され、爆発してその場所に仮停止している。なお、その場所に仮停止するのではなく、所定の方向（例えば、移動してきた方向とは逆方向である左方向）に移動してもよい。

10

【 0 6 9 2 】

次に、図 1 2 2 ( E ) に示すように、ハズレ表示演出がおこなわれる。このハズレ表示演出では、上記左装飾図柄変動開始演出、中装飾図柄変動開始演出、右装飾図柄変動開始演出において仮停止中の装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を瞬時に他の図柄に変換して確定停止表示をおこなう。図の例では、「 5 6 7 」の図柄であった装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 2 3 4 」に変換されている。

【 0 6 9 3 】

[ 装飾図柄変動演出 D ]

図 1 2 3 は、装飾図柄変動演出 D を説明するための図である。装飾図柄変動演出 D では、まず、図 1 2 3 ( A ) に示すように、装飾図柄変動開始前演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始前演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で停止表示されている。また、この装飾図柄変動開始前演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

20

【 0 6 9 4 】

次に、図 1 2 3 ( B ) に示すように、左装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この左装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 L が変動開始位置で回転して、爆発画像 Z D 1 が表示され、爆発する様子を表す演出である。なお、保留アイコン 9 A は、装飾図柄の変動開始により一つ減って表示される。

【 0 6 9 5 】

30

次に、図 1 2 3 ( C ) に示すように、左装飾図柄昇華演出がおこなわれる。この左装飾図柄昇華演出では、装飾図柄 8 L が爆発した後、回転しながら上方向に飛んでいく（移動していく）演出である。

【 0 6 9 6 】

次に、図 1 2 3 ( D ) に示すように、中装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この中装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 C が変動開始位置で回転して、爆発画像 Z D 1 が表示され、爆発する様子を表す演出である。

【 0 6 9 7 】

次に、図 1 2 3 ( E ) に示すように、中装飾図柄昇華演出がおこなわれる。この中装飾図柄昇華演出では、装飾図柄 8 L が爆発した後、回転しながら上方向に飛んでいく（移動していく）演出である。

40

【 0 6 9 8 】

次に、図 1 2 3 ( F ) に示すように、右装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この右装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄 8 R が変動開始位置で回転して、爆発画像 Z D 1 が表示され、爆発する様子を表す演出である。

【 0 6 9 9 】

次に、図 1 2 3 ( G ) に示すように、右装飾図柄昇華演出がおこなわれる。この右装飾図柄昇華演出では、装飾図柄 8 L が爆発した後、回転しながら上方向に飛んでいく（移動していく）演出である。

【 0 7 0 0 】

50

次に、図 1 2 3 ( F ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 図では 7 図柄 ) で停止表示され、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。リーチ表示はいわゆるリーチ状態を表している。このリーチ演出では、キャラクタ A R A が種々の演出をする。なお、リーチ演出に限られず、擬似連演出、先読み演出などをおこなってもよい。

【 0 7 0 1 】

なお、上記装飾図柄変動演出 A ~ D では、左装飾図柄変動開始演出からリーチ演出までは、同一変動にておこなわれる。なお、これらの演出は、同一変動でなく、異なる変動でおこなうようにしてもよい。例えば、左装飾図柄変動開始演出、中装飾図柄変動開始演出、右装飾図柄変動開始演出をそれぞれ異なる変動でおこなうようにしてもよい。

10

【 0 7 0 2 】

[ 変形例 ]

上記装飾図柄変動演出 D において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がそれぞれ上方向に飛んでいくようにしているが、上方向とは異なる方向に飛んでいてもよいし、それぞれが異なる方向に飛んでいてもよい。また、装飾図柄変動演出 D において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がそれぞれ上方向に飛んでいく順序は、装飾図柄 8 L 、装飾図柄 8 C 、装飾図柄 8 R の順であったが、これに限られず、装飾図柄 8 C 、装飾図柄 8 R 、装飾図柄 8 L など種々の順番でもよい。

上記装飾図柄変動演出 A ~ C において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、3つの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がすべて仮停止してから、異なる図柄に変換されるようにしているが、これに限られず、装飾図柄 8 L が仮停止したら、装飾図柄 8 C が変動するよりも前に異なる図柄に変換されてもよく、装飾図柄 8 C が仮停止したら、装飾図柄 8 R が変動するよりも前に異なる図柄に変換されてもよい。

20

【 0 7 0 3 】

[ 効果例 ]

以下に、装飾図柄変動演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L が装飾図柄 8 C の方向に移動して装飾図柄 8 C にぶつかることによって装飾図柄 8 C の変動が開始される。この構成によれば、遊技者に新たな装飾図柄の変動パターンを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 7 0 4 】

[ 効果 2 ]

上記装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L が装飾図柄 8 C の方向に移動して装飾図柄 8 C にぶつかるときに爆発する。この構成によれば、装飾図柄 8 C の変動開始に強いインパクトを与えることができ装飾図柄の変動演出の興趣を向上させるので、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 0 5 】

[ 効果 3 ]

上記装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L が装飾図柄 8 C の方向に移動して装飾図柄 8 C にぶつかるときに爆発した後、当該爆発位置において爆発前とは異なる装飾図柄 8 L が停止される。この構成によれば、装飾図柄 8 L の変動停止に強いインパクトを与えることができ装飾図柄の変動演出の興趣を向上させるので、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 7 0 6 】

[ 効果 4 ]

上記装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 R の表示が、装飾図柄 8 L , 8 C が変動を開始する演出の前におこなわれ、装飾図柄 8 C が装飾図柄 8 R にぶつかる演出が、装飾図柄 8 C が変動を開始する演出の後におこなわれ、装飾図柄 8 R が変動を開始する演出が、装飾図柄 8 C が装飾図柄 8 R にぶつかる演出の後におこなわれ、装飾図柄 8 R が変動を開始す

50



る演出では、装飾図柄 8 C が装飾図柄 8 R にぶつかる演出において装飾図柄 8 C が装飾図柄 8 R にぶつかることによっておこなわれる。この構成によれば、装飾図柄 8 R の変動開始に強いインパクトを与えることができ装飾図柄の変動演出の興趣を向上させるので、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 0 7 】

[ 効果 5 ]

上記装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 C が装飾図柄 8 R にぶつかる演出では、装飾図柄 8 C は装飾図柄 8 R にぶつかる時に爆発する。この構成によれば、装飾図柄 8 R の変動停止に強いインパクトを与えることができ装飾図柄の変動演出の興趣を向上させるので、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 7 0 8 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 Z D - 1 ]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

、

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

、

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

20

、

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

、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 5 の表示演出をおこなう場合があり

、

前記第 1 の表示演出は、第 1 の装飾図柄を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、第 2 の装飾図柄を表示する演出であり、

前記第 3 の表示演出は、前記第 1 の装飾図柄が変動を開始する演出であり、

前記第 4 の表示演出は、前記第 1 の装飾図柄が前記第 2 の装飾図柄にぶつかる演出であり、

30

り、

前記第 5 の表示演出は、前記第 2 の装飾図柄が変動を開始する演出であり、

前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出と前記第 4 の表示演出と前記第 5 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 1 の表示演出および前記第 2 の表示演出の後に、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、前記第 3 の表示演出の後に、前記第 4 の表示演出がおこなわれ、前記第 4 の表示演出の後に、前記第 5 の表示演出がおこなわれ、前記第 5 の表示演出では、前記第 4 の表示演出において前記第 1 の装飾図柄が前記第 2 の装飾図柄にぶつかることによって前記第 2 の装飾図柄の変動が開始される、

ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 7 0 9 】

[ 態様 Z D - 2 ]

Z D - 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 4 の表示演出では、前記第 1 の装飾図柄は前記第 2 の装飾図柄にぶつかる時に爆発する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 1 0 】

[ 態様 Z D - 3 ]

Z D - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 4 の表示演出では、前記第 1 の装飾図柄が爆発後

50

、当該爆発位置において爆発前とは異なる装飾図柄が停止される、  
ことを特徴とする遊技機。

【0711】

[態様ZD - 4]

ZD - 1ないしZD - 3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第6の表示演出をおこなう場合があり

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第7の表示演出をおこなう場合があり

、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第8の表示演出をおこなう場合があり

、前記第6の表示演出は、第3の装飾図柄を表示する演出であり、

前記第7の表示演出は、前記第2の装飾図柄が前記第3の装飾図柄にぶつかる演出であり、

前記第8の表示演出は、前記第3の装飾図柄が変動を開始する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第1の表示演出と前記第2の表示演出と前記第3の表示演出と前記第4の表示演出と前記第5の表示演出と前記第6の表示演出と前記第7の表示演出と前記第8の表示演出とを含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第6の表示演出は、前記第3の表示演出と前記第5の表示演出の前におこなわれ、前記第7の表示演出は、前記第5の表示演出の後におこなわれ、前記第8の表示演出は、前記第7の表示演出の後におこなわれ、前記第8の表示演出では、前記第7の表示演出において前記第2の装飾図柄が前記第3の装飾図柄にぶつかることによって前記第3の装飾図柄の変動を開始される、

ことを特徴とする遊技機。

【0712】

[態様ZD - 5]

ZD - 4に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第7の表示演出では、前記第2の装飾図柄は前記第3の装飾図柄にぶつかるときに爆発する、

ことを特徴とする遊技機。

【0713】

なお、上記態様において以下のようにしてもよい。

第1の装飾図柄は、第2の装飾図柄に回転しつつぶつかる。

第1の装飾図柄が第2の装飾図柄にぶつかる方向を第1の方向とすると、第1の装飾図柄が爆発後、第1の方向とは異なる第2の方向に変動した場合には、所定の演出（リーチ演出）がおこなわれる。この場合、通常変動時とは異なる方向に変動する。

【0714】

以下に図124～図127を用いて擬似連演出A～Dについて説明する。擬似連演出A～Dは、擬似連における仮停止演出の構成を異にするものの例示である。この擬似連演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、擬似連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メイン表示装置7の表示画面7a、サブ表示装置10の表示画面に画像を表示させる演出である。

【0715】

[擬似連演出A]

図124は、擬似連演出Aを説明するための図である。

まず、図124(A)に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄8Lと、中演出図柄8Cと、右演出図柄8Rとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10Rは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置10Lの表示画面には、保留画像9Aが表示されている。保留画像9Aは、第1特図保留記憶領域85aの第1～第4記憶領域に対応する保留画像であり

10

20

30

40

50

、ここでは第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

【 0 7 1 6 】

次に、図 1 2 4 ( B ) に示すように、コンボ突入演出が実行される。コンボ突入演出では、表示画面にメッセージ画像「連続コンボ突入」が表示される。

次に、図 1 2 4 ( C ) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が所定の配列で停止する。ここでは、ライン L 1 で示すように、左演出図柄 8 L の下段に「 5 」が停止し、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の上段に「 5 」が停止している。

次に、図 1 2 4 ( D ) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。

【 0 7 1 7 】

次に、図 1 2 4 ( E ) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が所定の配列で停止する。ここでは、ライン L 2 で示すように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C の上段に「 8 」が停止し、右演出図柄 8 R の下段に「 8 」が停止している。

次に、図 1 2 4 ( F ) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。

そして、所定時間が経過するまで（連続コンボの期間が終了するまで）、図 1 2 4 ( F ) から図 1 2 4 ( C ) へ移行して、仮停止演出と再変動演出とが繰り返される。このとき、仮停止演出における演出図柄 8 L、8 C、8 R の配列は異なるものとなる。また、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間が短くなっていく。そして、間隔時間および変動時間が短くなればなるほど大当たりへの期待度が高くなる。

【 0 7 1 8 】

所定時間が経過すると（連続コンボの期間が終了すると）、図 1 2 4 ( G ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 7 」で停止した様子を示している。

次に、図 1 2 4 ( H ) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「 7 」で停止している。なお、保留画像 9 A は、左サブ表示装置 10 L の表示画面に表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って当該保留画像 9 C の表示はなくなる。

【 0 7 1 9 】

[ 擬似連演出 B ]

図 1 2 5 は、擬似連演出 B を説明するための図である。

まず、図 1 2 5 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R は、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置 10 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ～ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

【 0 7 2 0 】

次に、図 1 2 5 ( B ) に示すように、コンボ突入演出が実行される。コンボ突入演出で

10

20

30

40

50

は、表示画面にメッセージ画像「連続コンボ突入」が表示される。

次に、図 1 2 5 ( C ) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が所定の配列で停止する。ここでは、ライン L 1 で示すように、左演出図柄 8 L の下段に「5」が停止し、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の上段に「5」が停止している。

次に、図 1 2 5 ( D ) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。

#### 【 0 7 2 1 】

次に、図 1 2 5 ( E ) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が所定の配列で停止する。ここでは、ライン L 2 で示すように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C の上段に特殊図柄「Speed Up」が停止し、右演出図柄 8 R の下段に特殊図柄「Speed Up」が停止している。

次に、図 1 2 5 ( F ) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。

そして、所定時間が経過するまで（連続コンボの期間が終了するまで）、図 1 2 5 ( F ) から図 1 2 5 ( C ) へ移行して、仮停止演出と再変動演出とが繰り返される。このとき、仮停止演出における演出図柄 8 L、8 C、8 R の配列は異なるものとなる。また、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間は、特殊図柄「Speed Up」が所定ライン上に並ぶことで短くなっていく。そして、間隔時間および変動時間が短くなればなるほど大当たりへの期待度が高くなる。

#### 【 0 7 2 2 】

所定時間が経過すると（連続コンボの期間が終了すると）、図 1 2 5 ( G ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で停止した様子を示している。

次に、図 1 2 5 ( H ) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「7」で停止している。なお、保留画像 9 A は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って当該保留画像 9 C の表示はなくなる。

#### 【 0 7 2 3 】

##### [ 擬似連演出 C ]

図 1 2 6 は、擬似連演出 C を説明するための図である。

まず、図 1 2 6 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R は、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ～ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

#### 【 0 7 2 4 】

次に、図 1 2 6 ( B ) に示すように、コンボ突入演出が実行される。コンボ突入演出では、表示画面にメッセージ画像「連続コンボ突入」が表示される。

次に、図 1 2 6 ( C ) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が同じ色の組み合わせで停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「0」、中演出図柄 8 C が「4」、右演出図柄 8 R が「6」となっており、これらの演出図柄 8 L、8 C、8 R はすべて青色となっている。

10

20

30

40

50

次に、図 1 2 6 ( D ) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。

【 0 7 2 5 】

次に、図 1 2 6 ( E ) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が同じ色の組み合わせで停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「 7 」、中演出図柄 8 C が「 1 」、右演出図柄 8 R が「 9 」となっており、これらの演出図柄 8 L、8 C、8 R はすべて赤色となっている。

次に、図 1 2 6 ( F ) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。

そして、所定時間が経過するまで（連続コンボの期間が終了するまで）、図 1 2 6 ( F ) から図 1 2 6 ( C ) へ移行して、仮停止演出と再変動演出とが繰り返される。このとき、仮停止演出における演出図柄 8 L、8 C、8 R の配列は異なるものとなる。また、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間は短くなっていく。なお、特定の色（例えば赤色）の演出図柄 8 L、8 C、8 R が揃ったときに、間隔時間および変動時間が短くなるようにしてもよい。そして、間隔時間および変動時間が短くなればなるほど大当たりへの期待度が高くなる。

【 0 7 2 6 】

所定時間が経過すると（連続コンボの期間が終了すると）、図 1 2 6 ( G ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 7 」で停止した様子を示している。

次に、図 1 2 6 ( H ) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「 7 」で停止している。なお、保留画像 9 A は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って当該保留画像 9 C の表示はなくなる。

【 0 7 2 7 】

[ 擬似連演出 D ]

図 1 2 7 は、擬似連演出 D を説明するための図である。

まず、図 1 2 7 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R は、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ～ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

【 0 7 2 8 】

次に、図 1 2 7 ( B ) に示すように、コンボ突入演出が実行される。コンボ突入演出では、表示画面にメッセージ画像「連続コンボ突入」が表示される。

次に、図 1 2 7 ( C ) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、中演出図柄 8 C が特殊図柄「継続」で停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「 5 」、中演出図柄 8 C が「継続」、右演出図柄 8 R が「 4 」となっている。

次に、図 1 2 7 ( D ) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。

【 0 7 2 9 】

次に、図 1 2 7 ( E ) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、中演

10

20

30

40

50

出図柄 8 C が特殊図柄「継続」で停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「8」、中演出図柄 8 C が「継続」、右演出図柄 8 R が「2」となっている。

次に、図 1 2 7 ( F ) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。

そして、所定時間が経過するまで（連続コンボの期間が終了するまで）、図 1 2 7 ( F ) から図 1 2 7 ( C ) へ移行して、仮停止演出と再変動演出とが繰り返される。このとき、仮停止演出における演出図柄 8 L、8 C、8 R の配列は異なるものとなる。また、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間は短くなっていく。そして、間隔時間および変動時間が短くなればなるほど大当たりへの期待度が高くなる。

10

#### 【 0 7 3 0 】

所定時間が経過すると（連続コンボの期間が終了すると）、図 1 2 7 ( G ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で停止した様子を示している。

次に、図 1 2 7 ( H ) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「7」で停止している。なお、保留画像 9 A は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って当該保留画像 9 C の表示はなくなる。

20

#### 【 0 7 3 1 】

##### [ 効果例 ]

以下に、擬似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、連続コンボに突入すると、連続コンボの期間が終了するまで、仮停止演出と再変動演出とを繰り返す（図 1 2 4 ( B ) ~ ( F )、図 1 2 5 ( B ) ~ ( F )、図 1 2 6 ( B ) ~ ( F )、図 1 2 7 ( B ) ~ ( F )）。しかも、変動を開始してから仮停止を挟んで再び変動を開始するまでの反復時間が短くなっていく。この構成によれば、ある期間に擬似連が連続し、また、擬似連の繰り返しの間隔が短くなっていくため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

#### 【 0 7 3 2 】

##### [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間が短くなっていく。この構成によれば、擬似連の繰り返し間隔が短くなっていくため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

#### 【 0 7 3 3 】

##### [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、仮停止演出において、演出図柄 8 L、8 C、8 R が所定の配列で仮停止する構成を例示した（図 1 2 4 ( C ) ( F )、図 1 2 5 ( C ) ( F )）。この構成によれば、擬似連の繰り返しが分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

#### 【 0 7 3 4 】

##### [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、仮停止演出において、特殊図柄が仮停止する構成を例示した（図 1 2 5 ( E )、図 1 2 7 ( C ) ( E )）。この構成によれば、擬似連の繰り返しが分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

#### 【 0 7 3 5 】

##### [ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、仮停止演出において、特殊図柄が仮停止することで反復

50

時間が短くなっていく構成を例示した（図１２５（Ｅ））。この構成によれば、反復時間の変化が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０７３６】

〔効果６〕

上記実施形態の遊技機１では、反復時間が短くなるほど、大当たりへの期待度が高くなっている。この構成によれば、擬似連の繰り返しが興味深いものとなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０７３７】

〔変形例〕

以下に、擬似連演出の変形例を示す。

〔変形例１〕

上記では、所定期間において繰り返される擬似連の反復時間を短くする構成について述べたが、擬似連の反復時間を長くする構成としてもよい。あるいは、長くなったり短くなったりする構成としてもよい。

【０７３８】

〔変形例２〕

上記では、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間の両方が短くなっていく構成であったが、間隔時間および変動時間の少なくとも一方が短くなっていく構成であってもよい。

【０７３９】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様Ｃ３－１〕

変動を開始した演出図柄が仮停止し再び変動を開始する疑似連を所定期間に繰り返す反復疑似連演出を実行可能な遊技機であって、

前記反復疑似連演出は、前記演出図柄が変動を開始してから前記仮停止を経て再び変動を開始するまでの反復時間が前記所定期間内に変化する演出である

ことを特徴とする遊技機。

【０７４０】

〔態様Ｃ３－２〕

態様Ｃ３－１に記載の遊技機であって、

前記反復疑似連演出は、前記反復時間を構成する、変動を開始してから前記仮停止するまでの時間である変動時間、および、前記仮停止してから再び変動を開始するまでの時間である間隔時間のうちの少なくとも一方が変化する演出である

ことを特徴とする遊技機。

【０７４１】

〔態様Ｃ３－３〕

態様Ｃ３－１または態様Ｃ３－２に記載の遊技機であって、

前記反復疑似連演出では、前記演出図柄が所定配列で仮停止する

ことを特徴とする遊技機。

【０７４２】

〔態様Ｃ３－４〕

態様Ｃ３－１から態様Ｃ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記反復疑似連演出では、前記演出図柄のうちの特殊図柄が仮停止する場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【０７４３】

〔態様Ｃ３－５〕

態様Ｃ３－４に記載の遊技機であって、

前記反復疑似連演出では、前記特殊図柄が仮停止することにより前記反復時間が変化する

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0744】

[ 態様 C 3 - 6 ]

態様 C 3 - 1 から態様 C 3 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記反復疑似連演出では、前記反復時間の変化が大きいほど、大当たりへの期待度が大きくなる

ことを特徴とする遊技機。

【0745】

[ 態様 C 3 - 7 ]

態様 C 3 - 1 から態様 C 3 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記反復疑似連演出を第 1 表示装置の表示画面でおこなうとともに、前記第 1 表示装置とは別の第 2 表示装置の表示画面に保留記憶に対応する保留画像を表示可能である  
ことを特徴とする遊技機。

【0746】

以下に図 1 2 8 ~ 図 1 3 1 を用いて装飾図柄対向演出 A ~ D について説明する。この装飾図柄対向演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクタ表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、左サブ表示装置 1 0 L、右サブ表示装置 1 0 R、イルミネーションパネル 1 8 等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル 1 8 は、透過性の表示パネルであり、表示画面 7 a およびサブ表示装置 1 0 よりも手前側（遊技者側）に配置されている。

【0747】

[ 装飾図柄対向演出 A ]

図 1 2 8 は、装飾図柄対向演出 A を説明するための図である。装飾図柄対向演出 A では、まず、図 1 2 8 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【0748】

次に、図 1 2 8 ( B ) に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、装飾図柄 8 L が下方向に低速変動（低速移動）し、装飾図柄 8 C , 8 R が上方向に低速変動（低速移動）する演出である。この場合、装飾図柄 8 C , 8 R は、並んだ状態で同じ速度で上方向に低速変動する。

【0749】

次に、図 1 2 8 ( C ) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、低速変動していた装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がリーチライン L N 上で停止表示する演出である。図では、装飾図柄 8 L が「7 図柄」で停止表示し、装飾図柄 8 C が「8 図柄」で停止表示し、装飾図柄 8 R が「8 図柄」で停止表示している。この場合、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、「7 8 8」の停止表示であり、大当たり期待度がアップするチャンス目（チャンスアップ表示）を示している。

【0750】

次に、図 1 2 8 ( D ) に示すように、装飾図柄再変動演出がおこなわれる。この装飾図柄再変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が再び表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。

【0751】

次に、図 1 2 8 ( E ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄（7 図柄）で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタ C R Z



Eによって表示画面7aで所定のアクションがおこなわれる。

【0752】

次に、図128(F)に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄8L, 8C, 8RがリーチラインLN上において大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「7 7 7」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、キャラクタCRZEによる種々の演出がおこなわれる。

【0753】

[装飾図柄対向演出B]

図129は、装飾図柄対向演出Bを説明するための図である。装飾図柄対向演出Bでは、まず、図129(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10Rの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0754】

次に、図129(B)に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、装飾図柄8Lが下方向に低速変動(低速移動)し、装飾図柄8C, 8Rが上方向に低速変動(低速移動)する演出である。この場合、装飾図柄8Cは、装飾図柄8Rよりも速い速度で上方向に低速変動する。なお、これに限られず、装飾図柄8Rが装飾図柄8Cよりも速い速度で上方向に低速変動するようにしてもよい。

【0755】

次に、図129(C)に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、低速変動していた装飾図柄8L, 8C, 8RがリーチラインLN上で停止表示する演出である。図では、装飾図柄8Lが「7図柄」で停止表示し、装飾図柄8Cが「8図柄」で停止表示し、装飾図柄8Rが「8図柄」で停止表示している。この場合、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、「7 8 8」の停止表示であり、大当たり期待度がアップするチャンス目(チャンスアップ表示)を示している。

【0756】

次に、図129(D)に示すように、装飾図柄再変動演出がおこなわれる。この装飾図柄再変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが再び表示画面7aの中央付近で変動表示される。

【0757】

次に、図129(E)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄8L, 8Rが同じ図柄(7図柄)で仮停止表示され、装飾図柄8Cが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタCRZEによって表示画面7aで所定のアクションがおこなわれる。

【0758】

次に、図129(F)に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄8L, 8C, 8RがリーチラインLN上において大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「7 7 7」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、キャラクタCRZEによる種々の演出がおこなわれる。

【0759】

[装飾図柄対向演出C]

図130は、装飾図柄対向演出Cを説明するための図である。装飾図柄対向演出Cでは、まず、図130(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10Rの下方に表示される。これら保留アイコン9A,

9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【0760】

次に、図130(B)に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、装飾図柄8 L が下方向に低速変動（低速移動）し、装飾図柄8 C , 8 R が上方向に低速変動（低速移動）する演出である。この場合、装飾図柄8 C は、装飾図柄8 R よりも速い速度で上方向に低速変動する。なお、これに限られず、装飾図柄8 R が装飾図柄8 C よりも速い速度で上方向に低速変動するようにしてもよい。

【0761】

次に、図130(C)に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、低速変動していた装飾図柄8 C , 8 R がリーチライン L N とはことなる位置で停止表示する演出である。この場合、装飾図柄8 L は、リーチライン L N 上に停止表示し、装飾図柄8 C , 8 R は、リーチライン L N よりも少し上に並んで停止表示する。図では、装飾図柄8 L が「7 図柄」で停止表示し、装飾図柄8 C が「8 図柄」で停止表示し、装飾図柄8 R が「8 図柄」で停止表示している。この場合、装飾図柄8 L , 8 C , 8 R は、「7 8 8」の停止表示であり、大当たり期待度がアップするチャンス目（チャンスアップ表示）を示している。

【0762】

次に、図130(D)に示すように、装飾図柄再変動演出がおこなわれる。この装飾図柄再変動演出では、装飾図柄8 L , 8 C , 8 R が再び表示画面7 a の中央付近で変動表示される。

【0763】

次に、図130(E)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄8 L , 8 R が同じ図柄（7 図柄）で仮停止表示され、装飾図柄8 C が変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタ C R Z E によって表示画面7 a で所定のアクションがおこなわれる。

【0764】

次に、図130(F)に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄8 L , 8 C , 8 R がリーチライン L N 上において大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「7 7 7」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、キャラクタ C R Z E による種々の演出がおこなわれる。

【0765】

[装飾図柄対向演出 D]

図131は、装飾図柄対向演出 D を説明するための図である。装飾図柄対向演出 D では、まず、図131(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8 L , 8 C , 8 R が表示画面7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9 A と保留アイコン9 C とが左サブ表示装置10 L および右サブ表示装置10 R の下方に表示される。これら保留アイコン9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【0766】

次に、図131(B)に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、装飾図柄8 L が下方向に低速変動（低速移動）し、装飾図柄8 C , 8 R が上方向に低速変動（低速移動）する演出である。この場合、装飾図柄8 C は、装飾図柄8 R よりも速い速度で上方向に低速変動する。なお、これに限られず、装飾図柄8 R が装飾図柄8 C よりも速い速度で上方向に低速変動するようにしてもよい。

【0767】

次に、図131(C)に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、低速変動していた装飾図柄8 C , 8 R がリーチライン L N とは異なる位置で停止表示する演出である。この場合、装飾図柄8 L は、リーチライン L N 上に停止表示し、装飾図柄8 C , 8 R は、リーチライン L N よりも少し上に並列に停止表示する。

また、この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が所定のチャンスアップ図柄で停止表示する。このチャンスアップ図柄は、上記装飾図柄変動演出時において装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動しているとき、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R に含まれていなかった図柄であり、この装飾図柄仮停止演出時において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R に含まれる図柄である。このチャンスアップ図柄が停止表示した場合には、いわゆるチャンス目（チャンスアップ表示）となり、大当たり期待度がアップしたことを示している。図では、装飾図柄 8 L が「7 図柄」で停止表示し、装飾図柄 8 C が「8 図柄」で停止表示し、装飾図柄 8 R が「8 図柄」で停止表示している。

【0768】

次に、図 131 (D) に示すように、装飾図柄再変動演出がおこなわれる。この装飾図柄再変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が再び表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。

【0769】

次に、図 131 (E) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄（7 図柄）で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタ C R Z E によって表示画面 7 a で所定のアクションがおこなわれる。

【0770】

次に、図 131 (F) に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がリーチライン L N 上において大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「7 7 7」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、キャラクタ C R Z E による種々の演出がおこなわれる。

【0771】

[変形例]

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄 8 L が下方向に変動表示され、そのときに、装飾図柄 8 C , 8 R が上方向に変動表示され、その後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が停止表示される一連の演出を複数回繰り返し、繰り返す回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように構成してもよい。

【0772】

[効果例]

以下に、装飾図柄対向演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄 8 L が下方向に変動表示され、そのときに、装飾図柄 8 C が上方向に変動表示され、その後、装飾図柄 8 L , 8 C が停止表示される。この構成によれば、装飾図柄が互いに逆方向（反対方向）に移動する変動演出がおこなわれるので、変動演出において装飾図柄が離れたり、近づいたりするなど変動演出をダイナミックにおこなうことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0773】

[効果 2]

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の停止態様によってチャンスアップ表示がおこなわれる。この構成によれば、ダイナミックな変動演出の後に、遊技者にとって有利なチャンスアップ表示がおこなわれるので、装飾図柄が変動演出から停止するまで継続して遊技者に興趣を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0774】

[効果 3]

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄 8 L が下方向に変動表示され、そのときに、装飾図柄 8 C , 8 R が上方向に変動表示され、その後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が停止表示される。この構成によれば、装飾図柄が互いに逆方向（反対方向）に移動する変動演出が

10

20

30

40

50

おこなわれるので、変動演出において装飾図柄が離れたり、近づいたりするなど変動演出をダイナミックにおこなうことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 7 7 5 】

##### [ 効果 4 ]

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄 8 L が下方向に変動表示され、そのときに、装飾図柄 8 C , 8 R が上方向に変動表示されるが、装飾図柄 8 C と装飾図柄 8 R の移動速度が異なる。この構成によれば、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 C とによってダイナミックな変動演出をおこなうことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【 0 7 7 6 】

##### [ 効果 5 ]

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄 8 L が下方向に変動表示され、そのときに、装飾図柄 8 C , 8 R が上方向に変動表示され、その後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が停止表示される一連の演出を複数回繰り返し、繰り返す回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように構成される。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動すればするほど遊技者にとって嬉しいので、装飾図柄を用いた変動演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 7 7 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。

20

##### [ 態様 Z E - 1 ]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

、

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

、

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

、

前記第 1 の表示演出は、第 1 の装飾図柄を第 1 の方向に変動表示する演出であり、

30

前記第 2 の表示演出は、第 2 の装飾図柄を前記第 1 の方向とは逆方向の第 2 の方向に変動表示する演出であり、

前記第 3 の表示演出は、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄を停止表示する演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 7 7 8 】

##### [ 態様 Z E - 2 ]

態様 Z E - 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 3 の表示演出では、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄とを含む停止表示態様によってチャンスアップ表示がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

40

#### 【 0 7 7 9 】

##### [ 態様 Z E - 3 ]

態様 Z E - 1 または態様 Z E - 2 に記載の遊技機であって、

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

、

50

前記第 4 の表示演出は、第 3 の装飾図柄を前記第 2 の方向に変動表示する演出であり、前記組み合わせ演出は、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出と前記第 4 の表示演出とを含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出および前記第 2 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 4 の表示演出がおこなわれる、  
ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 7 8 0 】

[ 態様 Z E - 4 ]

態様 Z E - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示演出における前記第 2 の装飾図柄と前記第 4 の表示演出における前記第 3 の装飾図柄とは、前記第 2 の方向に移動する速度が異なる、  
ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 7 8 1 】

[ 態様 Z E - 5 ]

態様 Z E - 1 ないし態様 Z E - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに前記第 2 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 3 の表示演出がおこなわれる一連の演出を複数回繰り返し、繰り返した数が多いほど大当たり期待度が高くなる、  
ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 7 8 2 】

なお、上記態様において以下のようにしてもよい。

大当たりの場合に、所定のライン上に第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄とを含む大当たり図柄配列を形成する場合があり、第 3 の表示演出で、第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄の少なくとも一方は、所定のライン上には停止表示しない。

第 3 の表示演出において、停止表示する第 1 の装飾図柄は、第 1 の表示演出のときに変動表示した装飾図柄には含まれない装飾図柄である。

#### 【 0 7 8 3 】

以下に図 1 3 2 ~ 図 1 3 5 を用いて装飾図柄先読み表示演出 A ~ D について説明する。この装飾図柄先読み表示演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、疑似連演出中）、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留変化示唆画像演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の表示画面 7 a やサブ表示装置 1 0（左サブ表示装置 1 0 L 及び右サブ表示装置 1 0 R）の表示画面に画像を表示させる演出である。

#### 【 0 7 8 4 】

[ 装飾図柄先読み表示演出 A ]

図 1 3 2 は、装飾図柄先読み表示演出 A を説明するための図である。装飾図柄先読み表示演出 A では、まず、図 1 3 2（A）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な 3 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

#### 【 0 7 8 5 】

このとき、図 1 3 2（A）に示すように、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、4 つの保留アイコン 9 A が横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン 9 A Z に対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み表示演出が実行される装飾図柄先読み表示演出について説明する。この実施形態では、図 1 3 2（A）に示す 4 つの保留アイコン 9 A のうち、一番左側の第 4 保留を特定保留アイコン 9 A Z として説明する。なお、ここでは、保留ア

10

20

30

40

50

アイコン 9 A のうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン 9 A Z と呼んでいる。また、右サブ表示装置 10 R の表示画面には、当該保留アイコン 9 C が表示されている。

#### 【0786】

次に、図 132 (B) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とがハズレの態様「472」で停止表示される。左装飾図柄 8 L の数字「4」を表す画像は「青色」、中装飾図柄 8 C の数字「7」を表す画像は「赤色」、右装飾図柄 8 R の数字「2」を表す画像は「青色」である。なお、この実施形態では、数字「1」～「9」を表す画像のうち、数字「1」、「3」、「5」、「7」、「9」を表す画像は「赤色」であり、数字「2」、「4」、「6」、「8」を表す画像は「青色」である。

10

#### 【0787】

次に、図 132 (C) に示すように、左サブ表示装置 10 L 及び右サブ表示装置 10 R において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が行われる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2 ～ 4 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1 ～ 3 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 10 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 3 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A Z となる。そして、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

20

#### 【0788】

次に、図 132 (D) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とが変動表示後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順に仮停止表示される。このとき、第 3 保留の特定保留アイコン 9 A Z の先読みによって、左装飾図柄 8 L として特定左装飾図柄 8 L Z が仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 3 回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L Z が仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像であり、全体が「赤色」で表されている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定左装飾図柄 8 L Z の仮停止表示後、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R として、通常どおり、数字「3」及び「5」を表す「赤色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 3 回前の変動中には、先読み演出として、3 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの 1 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L）が特定装飾図柄で停止表示される。

30

#### 【0789】

次に、図 132 (E) に示すように、左サブ表示装置 10 L 及び右サブ表示装置 10 R において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が行われる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2、3 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1、2 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 10 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 2 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A Z となる。そして、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

40

#### 【0790】

次に、図 132 (F) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a では、左装飾図

50

柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが変動表示後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順に仮停止表示される。このとき、第 2 保留の特定保留アイコン 9 A Z の先読みによって、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C に同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 2 回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L Z と特定中装飾図柄 8 C Z が仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄 8 L Z に表されていたものと同じである。特定左装飾図柄 8 L Z と特定中装飾図柄 8 C Z の仮停止表示後、右装飾図柄 8 R には、通常どおり、数字「1」を表す「赤色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 2 回前の変動中には、先読み演出として、3 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C）が特定装飾図柄で停止表示される。

10

#### 【0791】

次に、図 132 (G) に示すように、左サブ表示装置 10 L 及び右サブ表示装置 10 R において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が行われる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 10 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 1 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A Z となる。そして、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

20

#### 【0792】

次に、図 132 (H) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とが変動表示後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順に仮停止表示される。このとき、第 1 保留の特定保留アイコン 9 A Z の先読みによって、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R に同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 1 回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L Z と特定中装飾図柄 8 C Z と特定右装飾図柄 8 R Z が仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄 8 L Z 及び特定中装飾図柄 8 C Z に表されていたものと同じである。このように、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 1 回前の変動中には、先読み演出として、3 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、特定装飾図柄で停止表示される。

30

#### 【0793】

次に、図 132 (I) に示すように、左サブ表示装置 10 L 及び右サブ表示装置 10 R において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が行われる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 1 保留に対応する特定保留アイコン 9 A Z は、シフト移動によって、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に特定当該保留アイコン 9 C Z が表示される。そして、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって、先読みの対象となった特定当該保留アイコン 9 C Z に対応する装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

40

#### 【0794】

その後、図 132 (J) に示すように、3 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図 132 (J) では、大当たりの態様「777」で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン 9 A T に対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

#### 【0795】

[装飾図柄先読み表示演出 B]

50

図 1 3 3 は、装飾図柄先読み表示演出 B を説明するための図である。装飾図柄先読み表示演出 B では、まず、図 1 3 3 ( A ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な 3 つの装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。

【 0 7 9 6 】

このとき、図 1 3 3 ( A ) に示すように、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、4 つの保留アイコン 9 A が横 ( 水平方向 ) に直線状に並んで表示されている。ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン 9 A Z に対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み表示演出が実行される装飾図柄先読み表示演出について説明する。この実施形態では、図 1 3 3 ( A ) に示す 4 つの保留アイコン 9 A のうち、一番左側の第 4 保留を特定保留アイコン 9 A Z として説明する。なお、ここでは、保留アイコン 9 A のうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン 9 A Z と呼んでいる。また、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留アイコン 9 C が表示されている。

10

【 0 7 9 7 】

次に、図 1 3 3 ( B ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とがハズレの態様「 4 7 2 」で停止表示される。左装飾図柄 8 L の数字「 4 」を表す画像は「青色」、中装飾図柄 8 C の数字「 7 」を表す画像は「赤色」、右装飾図柄 8 R の数字「 2 」を表す画像は「青色」である。なお、この実施形態では、数字「 1 」～「 9 」を表す画像のうち、数字「 1 」、「 3 」、「 5 」、「 7 」、「 9 」を表す画像は「赤色」であり、数字「 2 」、「 4 」、「 6 」、「 8 」を表す画像は「青色」である。

20

【 0 7 9 8 】

次に、図 1 3 3 ( C ) に示すように、左サブ表示装置 1 0 L 及び右サブ表示装置 1 0 R において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が行われる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 2 ～ 4 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動 ( シフト移動 ) し、第 1 ～ 3 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 1 0 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 3 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A Z となる。そして、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。

30

【 0 7 9 9 】

次に、図 1 3 3 ( D ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とが変動表示後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順に仮停止表示される。このとき、第 3 保留の特定保留アイコン 9 A Z の先読みによって、左装飾図柄 8 L として特定左装飾図柄 8 L Z が仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 3 回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L Z が仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像と笑顔の顔画像の下に「チャンス」の文字が入った四角形の画像とを組み合わせた画像であり、全体が「赤色」で表されている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定左装飾図柄 8 L Z の仮停止表示後、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R として、通常どおり、数字「 3 」及び「 5 」を表す「赤色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 3 回前の変動中には、

40

50



先読み演出として、3つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの1つの装飾図柄（左装飾図柄8L）が特定装飾図柄で停止表示される。

【0800】

次に、図133（E）に示すように、左サブ表示装置10L及び右サブ表示装置10Rにおいて、保留消化による保留アイコン9Aのシフト移動が行われる。左サブ表示装置10Lの表示画面では、第2、3保留に対応する保留アイコン9Aが一つ右側に移動（シフト移動）し、第1、2保留に対応する保留アイコン9Aとなる。左サブ表示装置10Lの第1保留に対応する保留アイコン9Aは、シフト移動によって、右サブ表示装置10Rの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第2保留の保留アイコン9Aが特定保留アイコン9AZとなる。そして、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

10

【0801】

次に、図133（F）に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとが変動表示後、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの順に仮停止表示される。このとき、第2保留の特定保留アイコン9AZの先読みによって、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cに同じ特定画像が表示された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン9AZに対応する変動の2回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表示された特定左装飾図柄8LZと特定中装飾図柄8CZが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄8LZに表されていたものと同じである。特定左装飾図柄8LZと特定中装飾図柄8CZの仮停止表示後、右装飾図柄8Rには、通常どおり、数字「1」を表す「赤色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン9AZに対応する変動の2回前の変動中には、先読み演出として、3つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの2つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C）が特定装飾図柄で停止表示される。

20

【0802】

次に、図133（G）に示すように、左サブ表示装置10L及び右サブ表示装置10Rにおいて、保留消化による保留アイコン9Aのシフト移動が行われる。左サブ表示装置10Lの表示画面では、第2保留に対応する保留アイコン9Aが一つ右側に移動（シフト移動）し、第1保留に対応する保留アイコン9Aとなる。左サブ表示装置10Lの第1保留に対応する保留アイコン9Aは、シフト移動によって、右サブ表示装置10Rの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第1保留の保留アイコン9Aが特定保留アイコン9AZとなる。そして、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

30

【0803】

次に、図133（H）に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとが変動表示後、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの順に仮停止表示される。このとき、第1保留の特定保留アイコン9AZの先読みによって、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rに同じ特定画像が表示された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン9AZに対応する変動の1回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表示された特定左装飾図柄8LZと特定中装飾図柄8CZと特定右装飾図柄8RZが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄8LZ及び特定中装飾図柄8CZに表されていたものと同じである。このように、特定保留アイコン9AZに対応する変動の1回前の変動中には、先読み演出として、3つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、特定装飾図柄で停止表示される。

40

【0804】

50

次に、図 1 3 3 ( I ) に示すように、左サブ表示装置 1 0 L 及び右サブ表示装置 1 0 R において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が行われる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 1 保留に対応する特定保留アイコン 9 A Z は、シフト移動によって、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留位置に特定当該保留アイコン 9 C Z が表示される。そして、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって、先読みの対象となった特定当該保留アイコン 9 C Z に対応する装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される

#### 【 0 8 0 5 】

その後、図 1 3 3 ( J ) に示すように、3 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図 1 3 3 ( J ) では、大当たりの態様「7 7 7」で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン 9 A T に対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。なお、

#### 【 0 8 0 6 】

##### 〔装飾図柄先読み表示演出 C〕

図 1 3 4 は、装飾図柄先読み表示演出 C を説明するための図である。装飾図柄先読み表示演出 C では、まず、図 1 3 4 ( A ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な 3 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

#### 【 0 8 0 7 】

このとき、図 1 3 4 ( A ) に示すように、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、4 つの保留アイコン 9 A が横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン 9 A Z に対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み表示演出が実行される装飾図柄先読み表示演出について説明する。この実施形態では、図 1 3 4 ( A ) に示す 4 つの保留アイコン 9 A のうち、一番左側の第 4 保留を特定保留アイコン 9 A Z として説明する。なお、ここでは、保留アイコン 9 A のうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン 9 A Z と呼んでいる。また、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留アイコン 9 C が表示されている。

#### 【 0 8 0 8 】

次に、図 1 3 4 ( B ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とがハズレの態様「4 7 2」で停止表示される。左装飾図柄 8 L の数字「4」を表す画像は「青色」、中装飾図柄 8 C の数字「7」を表す画像は「赤色」、右装飾図柄 8 R の数字「2」を表す画像は「青色」である。なお、この実施形態では、数字「1」～「9」を表す画像のうち、数字「1」、「3」、「5」、「7」、「9」を表す画像は「赤色」であり、数字「2」、「4」、「6」、「8」を表す画像は「青色」である。

#### 【 0 8 0 9 】

次に、図 1 3 4 ( C ) に示すように、左サブ表示装置 1 0 L 及び右サブ表示装置 1 0 R において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が行われる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 2 ～ 4 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1 ～ 3 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 1 0 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 3 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A Z となる。そして、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

10

20

30

40

50

## 【0810】

次に、図134(D)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとが変動表示後、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの順に仮停止表示される。このとき、第3保留の特定保留アイコン9AZの先読みによって、左装飾図柄8Lとして特定左装飾図柄8LZが仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン9AZに対応する変動の3回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄8LZが仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像であり、全体が「青色」で表されている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定左装飾図柄8LZの仮停止表示後、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rとして、通常どおり、数字「8」及び「6」を表す「青色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン9AZに対応する変動の3回前の変動中には、先読み演出として、3つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）のすべてが「青色」の画像であり、かつ、そのうちの1つの装飾図柄（左装飾図柄8L）が特定装飾図柄で停止表示される。

10

## 【0811】

次に、図134(E)に示すように、左サブ表示装置10L及び右サブ表示装置10Rにおいて、保留消化による保留アイコン9Aのシフト移動が行われる。左サブ表示装置10Lの表示画面では、第2、3保留に対応する保留アイコン9Aが一つ右側に移動（シフト移動）し、第1、2保留に対応する保留アイコン9Aとなる。左サブ表示装置10Lの第1保留に対応する保留アイコン9Aは、シフト移動によって、右サブ表示装置10Rの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第2保留の保留アイコン9Aが特定保留アイコン9AZとなる。そして、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

20

## 【0812】

次に、図134(F)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとが変動表示後、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの順に仮停止表示される。このとき、第2保留の特定保留アイコン9AZの先読みによって、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cに同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン9AZに対応する変動の2回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄8LZと特定中装飾図柄8CZが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄8LZに表されていたものと同じである。特定左装飾図柄8LZと特定中装飾図柄8CZの仮停止表示後、右装飾図柄8Rには、通常どおり、数字「2」を表す「青色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン9AZに対応する変動の2回前の変動中には、先読み演出として、3つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）のすべてが「青色」の画像であり、かつ、そのうちの2つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C）が特定装飾図柄で停止表示される。

30

40

## 【0813】

次に、図134(G)に示すように、左サブ表示装置10L及び右サブ表示装置10Rにおいて、保留消化による保留アイコン9Aのシフト移動が行われる。左サブ表示装置10Lの表示画面では、第2保留に対応する保留アイコン9Aが一つ右側に移動（シフト移動）し、第1保留に対応する保留アイコン9Aとなる。左サブ表示装置10Lの第1保留に対応する保留アイコン9Aは、シフト移動によって、右サブ表示装置10Rの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第1保留の保留アイコン9Aが特定保留アイコン9AZとなる。そして、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

50

## 【 0 8 1 4 】

次に、図 1 3 4 ( H ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とが変動表示後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順に仮停止表示される。このとき、第 1 保留の特定保留アイコン 9 A Z の先読みによって、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R に同じ特定画像が表示された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 1 回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表示された特定左装飾図柄 8 L Z と特定中装飾図柄 8 C Z と特定右装飾図柄 8 R Z が仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄 8 L Z 及び特定中装飾図柄 8 C Z に表されていたものと同じである。このように、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 1 回前の変動中には、先読み演出として、3 つの装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) のすべてが「青色」の画像であり、かつ、特定装飾図柄で停止表示される。

10

## 【 0 8 1 5 】

次に、図 1 3 4 ( I ) に示すように、左サブ表示装置 1 0 L 及び右サブ表示装置 1 0 R において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が行われる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 1 保留に対応する特定保留アイコン 9 A Z は、シフト移動によって、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留位置に特定当該保留アイコン 9 C Z が表示される。そして、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって、先読みの対象となった特定当該保留アイコン 9 C Z に対応する装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される

20

## 【 0 8 1 6 】

その後、図 1 3 4 ( J ) に示すように、3 つの装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図 1 3 4 ( J ) では、大当たりの態様「777」で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン 9 A T に対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

## 【 0 8 1 7 】

## [ 装飾図柄先読み表示演出 D ]

図 1 3 5 は、装飾図柄先読み表示演出 D を説明するための図である。装飾図柄先読み表示演出 D では、まず、図 1 3 5 ( A ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な 3 つの装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって装飾図柄変動演出 ( 変動表示 ) が実行される。

30

## 【 0 8 1 8 】

このとき、図 1 3 5 ( A ) に示すように、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、4 つの保留アイコン 9 A が横 ( 水平方向 ) に直線状に並んで表示されている。ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン 9 A Z に対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み表示演出が実行される装飾図柄先読み表示演出について説明する。この実施形態では、図 1 3 5 ( A ) に示す 4 つの保留アイコン 9 A のうち、一番左側の第 4 保留を特定保留アイコン 9 A Z として説明する。なお、ここでは、保留アイコン 9 A のうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン 9 A Z と呼んでいる。また、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留アイコン 9 C が表示されている。

40

## 【 0 8 1 9 】

次に、図 1 3 5 ( B ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とがハズレの態様「472」で停止表示される。左装飾図柄 8 L の数字「4」を表す画像は「青色」、中装飾図柄 8 C の数字「7」を表

50

す画像は「赤色」、右装飾図柄 8 R の数字「2」を表す画像は「青色」である。なお、この実施形態では、数字「1」～「9」を表す画像のうち、数字「1」、「3」、「5」、「7」、「9」を表す画像は「赤色」であり、数字「2」、「4」、「6」、「8」を表す画像は「青色」である。

#### 【0820】

次に、図 135 (C) に示すように、左サブ表示装置 10 L 及び右サブ表示装置 10 R において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が行われる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2 ～ 4 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1 ～ 3 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 10 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 3 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A Z となる。そして、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

#### 【0821】

次に、図 135 (D) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とが変動表示後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順に仮停止表示される。このとき、第 3 保留の特定保留アイコン 9 A Z の先読みによって、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R に特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 2 回前の変動中の先読み演出として、第 1 の特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L Z、第 2 の特定画像が表された特定中装飾図柄 8 C Z と特定右装飾図柄 8 R Z が仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像である。第 1 の特定画像は、笑顔の顔画像と笑顔の顔画像の下に「チャンス」の文字が入った四角形の画像とを組み合わせた画像であり、全体が「赤色」で表されている。第 2 の特定画像は、笑顔の顔画像であり、全体が「赤色」で表されている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。このように、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 3 回前の変動中には、先読み演出として、3 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの 1 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L）が第 1 の特定画像が表された特定装飾図柄で停止表示され、残りの 2 つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）が第 2 の特定画像が表された特定装飾図柄で停止表示される。

#### 【0822】

次に、図 135 (E) に示すように、左サブ表示装置 10 L 及び右サブ表示装置 10 R において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動が行われる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2、3 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1、2 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 10 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 2 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A Z となる。そして、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

#### 【0823】

次に、図 135 (F) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a 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 とが変動表示後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順に仮停止表示される。このとき、第 2 保留の特定保留アイコン 9 A Z の先読みによって、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R に特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A Z に

対応する変動の2回前の変動中の先読み演出として、第1の特定画像が表示された特定左装飾図柄8LZと特定中装飾図柄8CZ、第2の特定画像が表示された特定右装飾図柄8RZが仮停止表示される。このように、特定保留アイコン9AZに対応する変動の2回前の変動中には、先読み演出として、3つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの2つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C）が第1の特定画像が表示された特定装飾図柄で停止表示され、残りの1つの装飾図柄（右装飾図柄8R）が第2の特定画像が表示された特定装飾図柄で停止表示される。

#### 【0824】

次に、図135（G）に示すように、左サブ表示装置10L及び右サブ表示装置10Rにおいて、保留消化による保留アイコン9Aのシフト移動が行われる。左サブ表示装置10Lの表示画面では、第2保留に対応する保留アイコン9Aが一つ右側に移動（シフト移動）し、第1保留に対応する保留アイコン9Aとなる。左サブ表示装置10Lの第1保留に対応する保留アイコン9Aは、シフト移動によって、右サブ表示装置10Rの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第1保留の保留アイコン9Aが特定保留アイコン9AZとなる。そして、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

#### 【0825】

次に、図135（H）に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとが変動表示後、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの順に仮停止表示される。このとき、第1保留の特定保留アイコン9AZの先読みによって、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rに特定画像が表示された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン9AZに対応する変動の1回前の変動中の先読み演出として、第1の特定画像が表示された特定左装飾図柄8LZと特定中装飾図柄8CZと特定右装飾図柄8RZが仮停止表示される。このように、特定保留アイコン9AZに対応する変動の1回前の変動中には、先読み演出として、3つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、第1の特定画像が表示された特定装飾図柄で停止表示される。

#### 【0826】

次に、図135（I）に示すように、左サブ表示装置10L及び右サブ表示装置10Rにおいて、保留消化による保留アイコン9Aのシフト移動が行われる。左サブ表示装置10Lの表示画面では、第1保留に対応する特定保留アイコン9AZは、シフト移動によって、右サブ表示装置10Rの当該保留位置に特定当該保留アイコン9CZが表示される。そして、メイン表示装置7の表示画面7aでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとによって、先読みの対象となった特定当該保留アイコン9CZに対応する装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される

#### 【0827】

その後、図135（J）に示すように、3つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図135（J）では、大当たりの態様「777」で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン9ATに対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

#### 【0828】

##### 〔効果例〕

以下に、装飾図柄先読み表示演出の効果例を示す。

##### 〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図132～図135に示すように、変動中に先読みによって、同じ種類の装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）が仮停止表示される第1の演出を実行可能であり、第1の演出において仮停止表示される一組の装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾

10

20

30

40

50

図柄 8 R) を構成する装飾図柄の種類によって当たりの期待度が異なる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 2 ~ 図 1 3 5 に示すように、第 1 の演出が実行される変動の次の変動中に、第 1 の演出において仮停止表示される一組の装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) と同じ種類の装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) が仮停止表示される第 2 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、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 1 3 2 ~ 図 1 3 5 に示すように、第 1 の演出が実行される変動の一つ前の変動中に、第 1 の演出において仮停止表示される一組の装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) と同じ種類の装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) が仮停止表示される第 3 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、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 1 3 2 ~ 図 1 3 5 に示すように、第 1 の演出の後、一組の装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) によって、当たり、または、はずれを報知する確定停止表示がなされる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 2 ~ 図 1 3 5 に示すように、第 1 の演出において仮停止表示される一組の装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) は、同じ色 ( 青色、赤色 ) の装飾図柄の組み合わせである。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 2 ~ 図 1 3 5 に示すように、第 1 の演出において仮停止表示される一組の装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) は、第 1 の色 ( 青色 ) の装飾図柄の組み合わせである場合と、第 1 の色 ( 青色 ) とは異なる第 2 の色 ( 赤色 ) の装飾図柄の組み合わせである場合と、があり、一組の装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) が、第 2 の色 ( 赤色 ) の装飾図柄の組み合わせである場合は、第 1 の色 ( 青色 ) の装飾図柄の組み合わせである場合に比べて当たり期待度が高い。

【 0 8 2 9 】

[ 変形例 ]

以下に、装飾図柄先読み表示演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

図 1 3 2 ~ 図 1 3 5 の装飾図柄先読み表示演出では、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 3 回前、2 回前、1 回前の変動中の先読み演出が行われるが、例えば、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 2 回前、1 回前の変動中の先読み演出が行われてもよいし、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動の 1 回前の変動中の先読み演出が行われてもよい。

[ 変形例 2 ]

図 1 3 2 ~ 図 1 3 5 の装飾図柄先読み表示演出では、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動中の先読み演出として、同じ色の装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) が仮停止表示されるが、この一組の装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) は、同じ図形、模様、柄、文字等の装飾図柄の組み合わせであってもよい。

[ 変形例 3 ]

図 1 3 2 ~ 図 1 3 5 の装飾図柄先読み表示演出では、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動中の先読み演出として、同じ青色または赤色の装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）が仮停止表示されるが、装飾図柄の色は、青色、赤色以外の色であってもよい。

[ 変形例 4 ]

図 1 3 5 の装飾図柄先読み表示演出 D では、特定保留アイコン 9 A Z に対応する変動中の先読み演出として、同じ赤色であって画像の種類が異なる装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）が仮停止表示されるが、複数の種類のうち、少なくとも 1 つの種類が同じ装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）であればよい。

10

【 0 8 3 0 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 C 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、

前記複数の種類の画像のうちの一つは、当たりか否かを報知可能な一組の装飾図柄であり、

変動中に先読みによって、同じ種類の装飾図柄の組み合わせである前記一組の装飾図柄が仮停止表示される第 1 の演出を実行可能であり、

前記第 1 の演出において仮停止表示される前記一組の装飾図柄を構成する装飾図柄の種類によって当たりの期待度が異なる、

20

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 5 - 2 ]

態様 C 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出が実行される変動の次の変動中に、前記第 1 の演出において仮停止表示される前記一組の装飾図柄と同じ種類の装飾図柄の組み合わせである前記一組の装飾図柄が仮停止表示される第 2 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 5 - 3 ]

態様 C 5 - 1 または態様 C 5 - 2 に記載の遊技機であって、

30

前記第 1 の演出が実行される変動の一つ前の変動中に、前記第 1 の演出において仮停止表示される前記一組の装飾図柄と同じ種類の装飾図柄の組み合わせである前記一組の装飾図柄が仮停止表示される第 3 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 5 - 4 ]

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

前記第 1 の演出の後、前記一組の装飾図柄によって、当たり、または、はずれを報知する確定停止表示がなされる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 5 - 5 ]

40

態様 C 5 - 1 から態様 C 5 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出において仮停止表示される前記一組の装飾図柄は、同じ色の装飾図柄の組み合わせである、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 C 5 - 6 ]

態様 C 5 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出において仮停止表示される前記一組の装飾図柄は、第 1 の色の装飾図柄の組み合わせである場合と、前記第 1 の色とは異なる第 2 の色の装飾図柄の組み合わせである場合と、があり、

前記一組の装飾図柄が、前記第 2 の色の装飾図柄の組み合わせである場合は、前記第 1

50



の色の装飾図柄の組み合わせである場合に比べて当たり期待度が高い、  
ことを特徴とする遊技機。

#### 【0831】

以下に図136～図139を用いて装飾図柄先読み演出A～Dについて説明する。この装飾図柄先読み演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄先読み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メイン表示装置7の表示画面7aの表示画面7aや、サブ表示装置10（左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10R）の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄先読み演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置10Lや右サブ表示装置10R）の位置や傾きを変化させる。

10

#### 【0832】

##### [装飾図柄先読み演出A]

図136は、装飾図柄先読み演出Aを説明するための図である。装飾図柄先読み演出Aでは、まず、図136(A)に示すように、サブ表示装置10（左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10R）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置7の表示画面7aには、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な3つの装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。左サブ表示装置10Lには、4つの保留アイコン9Aが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、4つの保留アイコン9Aのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン9ATに対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み演出が実行される装飾図柄先読み演出について説明する。この実施形態では、図136(A)の4つの保留アイコン9Aのうち、一番左側の第4保留が特定保留アイコン9ATとして説明する。なお、ここでは、保留アイコン9Aのうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン9ATと呼んでいる。

20

#### 【0833】

図136(A)に示すように、左サブ表示装置10Lの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って4つの保留アイコン9Aが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。右サブ表示装置10Rの表示画面では、当該保留アイコン9Cが表示される。図136(A)では、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが「789」で停止表示した後、当該保留アイコン9Cが消えた（保留消化した）状態が示されている。図136(B)に示すように、サブ表示装置10（左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10R）において、保留消化による保留アイコン9Aのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置10Lの表示画面では、第2～4保留に対応する保留アイコン9Aが一つ右側に移動（シフト移動）し、第1～3保留に対応する保留アイコン9Aとなる。左サブ表示装置10Lの第1保留に対応する保留アイコン9Aは、シフト移動によって、右サブ表示装置10Rの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第3保留の保留アイコン9Aが特定保留アイコン9ATとなる。そして、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動表示を開始する。

30

40

#### 【0834】

図136(C)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aにおいて、装飾図柄（左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R）は変動表示後、左装飾図柄8L、右装飾図柄8R、中装飾図柄8Cの順に仮停止表示される。このとき、第3保留の特定保留アイコン9ATの先読みによって、左装飾図柄8Lとして特定左装飾図柄8LTが仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン9ATに対応する変動の3回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表示された特定左装飾図柄8LTが仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形

50

、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定左装飾図柄 8 L T の仮停止表示後、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R には、通常どおり、数字（ここでは「2」「6」）が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 10 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 3 回前の変動中には、先読み演出として、1 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L）が特定装飾図柄で停止表示される。

#### 【0835】

次に、図 136 (D) に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R）において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がこなわれる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2、3 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1、2 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 10 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 2 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A T となる。そして、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示を開始する。

#### 【0836】

次に、図 136 (E) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）は変動表示後、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に仮停止表示される。このとき、第 2 保留の特定保留アイコン 9 A T の先読みによって、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R に同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 2 回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L T と特定右装飾図柄 8 R T が仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄 8 L T に表されていたものと同じである。特定左装飾図柄 8 L T と特定右装飾図柄 8 R T の仮停止表示後、中装飾図柄 8 C には、通常どおり、数字（ここでは「6」）が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 10 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 2 回前の変動中には、先読み演出として、2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R）が特定装飾図柄で停止表示される。

#### 【0837】

次に、図 136 (F) に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R）において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がこなわれる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2 保留に対応する特定保留アイコン 9 A T が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 10 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に表示される。そして、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示を開始する。

#### 【0838】

次に、図 136 (G) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）は変動表示後、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に仮停止表示される。このとき、第 1 保留の特定保留アイコン 9 A T の先読みによって、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C に同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 1 回前の変動中の先読み演出として、それぞれに特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L T と特定右装飾図柄 8 R T と特定中装飾図柄 8 C T が仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄 8 L T および特定右装飾図柄 8 R T に表されていたものと同じである。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 10 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留

アイコン 9 A T に対応する変動の 1 回前の変動中には、先読み演出として、すべて (3 つ) の装飾図柄が特定装飾図柄で停止表示される。

【0839】

次に、図 136 (H) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 1 保留に対応する特定保留アイコン 9 A T が一つ右側に移動 (シフト移動) し、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に特定当該保留アイコン 9 C T が表示される。そして、先読みの対象となった特定当該保留アイコン 9 C T に対応する変動表示が開始される。

【0840】

特定当該保留アイコン 9 C T に対応する当該変動では、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に、3 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) が表示されず、対応画像 C R G が表示される。この対応画像 C R G は、先読み演出として特定装飾図柄に表示されていた特定画像に対応する画像である。ここでは、特定画像は、笑顔の顔画像であり、この対応画像 C R G も笑顔の顔画像となっている。なお、対応画像 C R G は、特定画像に対応する画像であればよく、特定画像と同じでなくてもよい。例えば、対応画像 C R G は、特定画像の内容を文字で表したものであってもよいし、特定画像の形状を変形させたものであってもよい。対応画像 C R G は、移動してもよい。その後、図 136 (J) に示すように、3 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図 136 (J) では、大当たりの態様で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン 9 A T に対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

【0841】

[装飾図柄先読み演出 B]

図 137 は、装飾図柄先読み演出 B を説明するための図である。装飾図柄先読み演出 B では、まず、図 137 (A) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R) は、退避位置 (ホームポジション) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な 3 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。左サブ表示装置 10 L には、4 つの保留アイコン 9 A が横 (水平方向) に直線状に並んで表示されている。ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン 9 A T に対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み演出が実行される装飾図柄先読み演出について説明する。この実施形態では、図 137 (A) の 4 つの保留アイコン 9 A のうち、一番左側の第 4 保留が特定保留アイコン 9 A T として説明する。なお、ここでは、保留アイコン 9 A のうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン 9 A T と呼んでいる。

【0842】

図 137 (A) に示すように、左サブ表示装置 10 L の表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って 4 つの保留アイコン 9 A が水平方向に並んで直線状に配置 (表示) されている。右サブ表示装置 10 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が表示される。図 137 (A) では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が「789」で停止表示した後、当該保留アイコン 9 C が消えた (保留消化した) 状態が示されている。図 137 (B) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2 ~ 4 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動 (シフト移動) し、第 1 ~ 3 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 10 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 3 保留の保留ア

アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A T となる。そして、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示を開始する。

【0843】

図 137 (C) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) は変動表示後、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に仮停止表示される。このとき、第 3 保留の特定保留アイコン 9 A T の先読みによって、左装飾図柄 8 L として特定左装飾図柄 8 L T が仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 3 回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L T が仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像の左側の一部を表している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特定左装飾図柄 8 L T に表示された特定画像を「第 1 の特定画像」とも呼ぶ。特定左装飾図柄 8 L T の仮停止表示後、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R には、通常どおり、数字 (ここでは「2」「6」) が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 10 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 3 回前の変動中には、先読み演出として、1 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L) に特定装飾図柄が停止表示される。

【0844】

次に、図 137 (D) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2、3 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動 (シフト移動) し、第 1、2 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 10 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 2 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A T となる。そして、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示を開始する。

【0845】

次に、図 137 (E) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) は変動表示後、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に仮停止表示される。このとき、第 2 保留の特定保留アイコン 9 A T の先読みによって、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R に互いに対応する特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 2 回前の変動中の先読み演出として、第 1 の特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L T と、第 2 の特定画像が表された特定右装飾図柄 8 R T が仮停止表示される。第 1 の特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄 8 L T に表されていたものと同じである。第 2 の特定画像は、笑顔の顔画像の右側の一部を表している。特定左装飾図柄 8 L T と特定右装飾図柄 8 R T の仮停止表示後、中装飾図柄 8 C には、通常どおり、数字 (ここでは「6」) が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 10 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 2 回前の変動中には、先読み演出として、2 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が特定装飾図柄で停止表示される。

【0846】

次に、図 137 (F) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2 保留に対応する特定保留アイコン 9 A T が一つ右側に移動 (シフト移動) し、第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 10 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって

、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に表示される。そして、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示を開始する。

【0847】

次に、図 137 (G) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) は変動表示後、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に仮停止表示される。このとき、第 1 保留の特定保留アイコン 9 A T の先読みによって、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C に互に対応する特定画像が表示された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 1 回前の変動中の先読み演出として、第 1 の特定画像が表示された特定左装飾図柄 8 L T と、第 2 の特定画像が表示された特定右装飾図柄 8 R T と、第 3 の特定画像が表示された特定中装飾図柄 8 C T が仮停止表示される。第 1 の特定画像と第 2 の特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄 8 L T および特定右装飾図柄 8 R T に表されていたものと同じである。第 3 の特定画像は、笑顔の顔画像の中央の一部を表している。第 1 の特定画像、第 2 の特定画像、第 3 の特定画像が並ぶことによって、一つの笑顔の顔画像になる。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 10 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 1 回前の変動中には、先読み演出として、すべて (3 つ) の装飾図柄が特定装飾図柄で停止表示される。

【0848】

次に、図 137 (H) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 1 保留に対応する特定保留アイコン 9 A T が一つ右側に移動 (シフト移動) し、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に特定当該保留アイコン 9 C T が表示される。そして、先読みの対象となった特定当該保留アイコン 9 C T に対応する変動表示が開始される。

【0849】

特定当該保留アイコン 9 C T に対応する当該変動では、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に、3 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) が表示されず、対応画像 C R G が表示される。この対応画像 C R G は、先読み演出として特定装飾図柄に表示されていた特定画像に対応する画像である。ここでは、特定画像は、笑顔の顔画像であり、この対応画像 C R G は「スマイル!!!」と表された文字画像となっている。このように、対応画像 C R G は、特定画像に対応する画像であればよく、特定画像と同じでなくてもよい。その後、図 137 (J) に示すように、3 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図 137 (J) では、大当たりの態様で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン 9 A T に対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

【0850】

[装飾図柄先読み演出 C]

図 138 は、装飾図柄先読み演出 C を説明するための図である。装飾図柄先読み演出 C では、まず、図 138 (A) に示すように、サブ表示装置 10 (左サブ表示装置 10 L と右サブ表示装置 10 R) は、退避位置 (ホームポジション) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な 3 つの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。左サブ表示装置 10 L には、4 つの保留アイコン 9 A が横 (水平方向) に直線状に並んで表示されている。ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン 9 A T に対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み演出が実行される装飾図柄先読み演出について説明する。この実施形態では、図 138 (A) の 4 つの保留アイコン 9 A のうち、一番左側の第 4 保留が特定保留アイコン 9 A T として説明する。なお、ここでは、保留

アイコン 9 A のうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン 9 A T と呼んでいる。

【 0 8 5 1 】

図 1 3 8 ( A ) に示すように、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って 4 つの保留アイコン 9 A が水平方向に並んで直線状に配置 ( 表示 ) されている。右サブ表示装置 1 0 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が表示される。図 1 3 8 ( A ) では、左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R が「 7 8 9 」で停止表示した後、当該保留アイコン 9 C が消えた ( 保留消化した ) 状態が示されている。図 1 3 8 ( B ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R ) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 2 ~ 4 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動 ( シフト移動 ) し、第 1 ~ 3 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 1 0 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 3 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A T となる。そして、左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R が変動表示を開始する。

【 0 8 5 2 】

図 1 3 8 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R ) は変動表示後、左装飾図柄 8 L 、右装飾図柄 8 R 、中装飾図柄 8 C の順に仮停止表示される。このとき、第 3 保留の特定保留アイコン 9 A T の先読みによって、左装飾図柄 8 L として特定左装飾図柄 8 L T が仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 3 回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L T が仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、ひらがなの「ま」を表した文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特定左装飾図柄 8 L T に表示された特定画像を「第 1 の特定画像」とも呼ぶ。特定左装飾図柄 8 L T の仮停止表示後、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R には、通常どおり、数字 ( ここでは「 2 」 「 6 」 ) が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 3 回前の変動中には、先読み演出として、1 つの装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L ) に特定装飾図柄が停止表示される。

【 0 8 5 3 】

次に、図 1 3 8 ( D ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R ) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 2 、 3 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動 ( シフト移動 ) し、第 1 、 2 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 1 0 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 2 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A T となる。そして、左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R が変動表示を開始する。

【 0 8 5 4 】

次に、図 1 3 8 ( E ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R ) は変動表示後、左装飾図柄 8 L 、右装飾図柄 8 R 、中装飾図柄 8 C の順に仮停止表示される。このとき、第 2 保留の特定保留アイコン 9 A T の先読みによって、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R に互いに対応する特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 2 回前の変動中の先読み演出として、第 1 の特定画像が表さ

れた特定左装飾図柄 8 L T と、第 2 の特定画像が表された特定右装飾図柄 8 R T が仮停止表示される。第 1 の特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄 8 L T に表されていたものと同じである。第 2 の特定画像は、ひらがなの「か」を表した文字画像となっている。特定左装飾図柄 8 L T と特定右装飾図柄 8 R T の仮停止表示後、中装飾図柄 8 C には、通常どおり、数字（ここでは「6」）が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 10 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 2 回前の変動中には、先読み演出として、2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R）が特定装飾図柄で停止表示される。

#### 【0855】

次に、図 138（F）に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R）において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 2 保留に対応する特定保留アイコン 9 A T が一つ右側に移動（シフト移動）し、第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 10 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に表示される。そして、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示を開始する。

#### 【0856】

次に、図 138（G）に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）は変動表示後、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に仮停止表示される。このとき、第 1 保留の特定保留アイコン 9 A T の先読みによって、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C に互いに対応する特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 1 回前の変動中の先読み演出として、第 1 の特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L T と、第 2 の特定画像が表された特定右装飾図柄 8 R T と、第 3 の特定画像が表された特定中装飾図柄 8 C T が仮停止表示される。第 1 の特定画像と第 2 の特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄 8 L T および特定右装飾図柄 8 R T に表されていたものと同じである。第 3 の特定画像は、ひらがなの「さ」を表した文字画像となっている。第 1 の特定画像、第 2 の特定画像、第 3 の特定画像が並ぶことによって、「まさか」の一つの意味を持った言葉になる。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 10 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 1 回前の変動中には、先読み演出として、すべて（3 つ）の装飾図柄が特定装飾図柄で停止表示される。

#### 【0857】

次に、図 138（H）に示すように、サブ表示装置 10（左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R）において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 10 L の表示画面では、第 1 保留に対応する特定保留アイコン 9 A T が一つ右側に移動（シフト移動）し、右サブ表示装置 10 R の当該保留位置に特定当該保留アイコン 9 C T が表示される。そして、先読みの対象となった特定当該保留アイコン 9 C T に対応する変動表示が開始される。

#### 【0858】

特定当該保留アイコン 9 C T に対応する当該変動では、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に、3 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）が表示されず、対応画像 C R G が表示される。この対応画像 C R G は、先読み演出として特定装飾図柄に表示されていた特定画像に対応する画像である。ここでは、特定画像は、「まさか」の文字画像であり、この対応画像 C R G は「まさか!!!」と表された文字画像となっている。なお、対応画像 C R G は、特定画像に対応する画像であればよく、特定画像と同じでなくてもよい。例えば、対応画像 C R G は、特定画像の内容と同じ意味を持つ文字であってもよいし、フォントを変化させたり、ローマ字やカタカナに変換したものであってもよい。その後、図 138（J）に示すように、3 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾

10

20

30

40

50

図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図 1 3 8 ( J ) では、大当たりの態様で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン 9 A T に対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

#### 【 0 8 5 9 】

##### [ 装飾図柄先読み演出 D ]

図 1 3 9 は、装飾図柄先読み演出 D を説明するための図である。装飾図柄先読み演出 D では、まず、図 1 3 9 ( A ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な 3 つの装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。左サブ表示装置 1 0 L には、4 つの保留アイコン 9 A が横 ( 水平方向 ) に直線状に並んで表示されている。ここでは、4 つの保留アイコン 9 A のうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン 9 A T に対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み演出が実行される装飾図柄先読み演出について説明する。この実施形態では、図 1 3 9 ( A ) の 4 つの保留アイコン 9 A のうち、一番左側の第 4 保留が特定保留アイコン 9 A T として説明する。なお、ここでは、保留アイコン 9 A のうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン 9 A T と呼んでいる。

#### 【 0 8 6 0 】

図 1 3 9 ( A ) に示すように、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って 4 つの保留アイコン 9 A が水平方向に並んで直線状に配置 ( 表示 ) されている。右サブ表示装置 1 0 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が表示される。図 1 3 9 ( A ) では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が「 7 8 9 」で停止表示した後、当該保留アイコン 9 C が消えた ( 保留消化した ) 状態が示されている。図 1 3 9 ( B ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R ) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 2 ~ 4 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動 ( シフト移動 ) し、第 1 ~ 3 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 1 0 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 3 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A T となる。そして、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示を開始する。

#### 【 0 8 6 1 】

図 1 3 9 ( C ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) は変動表示後、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に仮停止表示される。このとき、第 3 保留の特定保留アイコン 9 A T の先読みによって、左装飾図柄 8 L として特定左装飾図柄 8 L T が仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 3 回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表示された特定左装飾図柄 8 L T が仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、「まさか!!!」を表した文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定左装飾図柄 8 L T の仮停止表示後、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R には、通常どおり、数字 ( ここでは「 2 」 「 6 」 ) が表示された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 3 回前の変動中には、先読み演出として、1 つの装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L ) に特定画像が表示される。



## 【 0 8 6 2 】

次に、図 1 3 9 ( D ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R ) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 2、3 保留に対応する保留アイコン 9 A が一つ右側に移動 ( シフト移動 ) し、第 1、2 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 1 0 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第 2 保留の保留アイコン 9 A が特定保留アイコン 9 A T となる。そして、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示を開始する。

## 【 0 8 6 3 】

次に、図 1 3 9 ( E ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) は変動表示後、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に仮停止表示される。このとき、第 2 保留の特定保留アイコン 9 A T の先読みによって、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R に同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 2 回前の変動中の先読み演出として、それぞれ特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L T と特定右装飾図柄 8 R T が仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄 8 L T に表されたものと同じである。特定左装飾図柄 8 L T と特定右装飾図柄 8 R T の仮停止表示後、中装飾図柄 8 C には、通常どおり、数字 ( ここでは「 6 」 ) が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 2 回前の変動中には、先読み演出として、2 つの装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R ) が特定装飾図柄で停止表示される。

## 【 0 8 6 4 】

次に、図 1 3 9 ( F ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R ) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 2 保留に対応する特定保留アイコン 9 A T が一つ右側に移動 ( シフト移動 ) し、第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A となる。左サブ表示装置 1 0 L の第 1 保留に対応する保留アイコン 9 A は、シフト移動によって、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留位置に表示される。そして、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示を開始する。

## 【 0 8 6 5 】

次に、図 1 3 9 ( G ) に示すように、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R ) は変動表示後、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に仮停止表示される。このとき、第 1 保留の特定保留アイコン 9 A T の先読みによって、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C に同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 1 回前の変動中の先読み演出として、それぞれ特定画像が表された特定左装飾図柄 8 L T と特定右装飾図柄 8 R T と特定中装飾図柄 8 C T が仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄 8 L T および特定右装飾図柄 8 R T に仮停止表示されたものと同じである。その後、保留消化によって、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面では、当該保留アイコン 9 C が消える。このように、特定保留アイコン 9 A T に対応する変動の 1 回前の変動中には、先読み演出として、すべて ( 3 つ ) の装飾図柄が特定装飾図柄で停止表示される。

## 【 0 8 6 6 】

次に、図 1 3 9 ( H ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R ) において、保留消化による保留アイコン 9 A のシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、第 1 保留に対応する特定保留アイコン 9 A T が一つ右側に移動 ( シフト移動 ) し、右サブ表示装置 1 0 R の当該保留位置に特定当該保留アイコン 9 C T が表示される。そして、先読みの対象となった特定当該保留アイ

コン９ＣＴに対応する変動表示が開始される。

【０８６７】

特定当該保留アイコン９ＣＴに対応する当該変動では、メイン表示装置７の表示画面７aに、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が表示されず、対応画像ＣＲＧが表示される。この対応画像ＣＲＧは、先読み演出として特定装飾図柄に表示されていた特定画像に対応する画像である。ここでは、特定画像は、「まさか！！」を表した文字画像であり、この対応画像ＣＲＧも「まさか！！」を表した文字画像となっている。なお、対応画像ＣＲＧは、特定画像に対応する画像であればよく、特定画像と同じでなくてもよい。例えば、対応画像ＣＲＧは、特定画像の内容と同じ意味を持つ文字であってもよいし、フォントを変化させたり、ローマ字やカタカナに変換したものであってもよい。その後、図１３９（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図１３９（Ｊ）では、大当たりの態様で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン９ＡＴに対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

10

【０８６８】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄先読み演出の効果例を示す。

〔効果１〕

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３６～図１３９示すように、変動中に先読みによって、一組の装飾図柄のうちの少なくとも１つの装飾図柄として特定装飾図柄が仮停止表示される第１の演出と、第１の演出の後、先読みに対応する変動中に、特定装飾図柄に表された特定画像に対応する対応画像ＣＲＧが表示される第２の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

〔効果２〕

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３６～図１３９に示すように、第１の演出が実行される変動の次の変動中に、第１の演出において仮停止表示される特定装飾図柄の数よりも多い数の特定装飾図柄が仮停止表示される第３の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

〔効果３〕

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３６～図１３９に示すように、第１の演出が実行される変動の一つ前の変動中に、第１の演出において仮停止表示される特定装飾図柄の数よりも少ない数の特定装飾図柄が仮停止表示される第４の演出を実行することができる。この構成によれば、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、例えば、図１３６～図１３９に示すように、第２の演出の後、一組の装飾図柄によって、当たり、または、はずれを報知する確定停止表示がなされる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

〔効果５〕

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３８～図１３９に示すように、特定装飾図柄は、所定の文字を表す画像を含んでおり、第２の演出では、所定の文字と同じ内容の画像が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果６〕

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３６～図１３９に示すように、第３の演出では、一組の装飾図柄のすべてが特定装飾図柄となって仮停止表示する。この構成によれ

50

ば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 8 6 9 】

[ 変形例 ]

以下に、装飾図柄先読み演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

装飾図柄先読み演出 A ~ D では、変動演出ごとに特定装飾図柄の数が「 0 」 「 1 」 「 2 」 「 3 」 と一つずつ増えるものとした。しかし、特定装飾図柄の数は、任意の増え方をしてもよい。例えば、図 1 3 8 ( B ) の後、図 1 3 8 ( C ) ( D ) を実行せずに、図 1 3 8 ( E ) が実行されてもよい。この場合、特定装飾図柄の数が「 0 」 「 2 」 「 3 」 と増える。また、図 1 3 8 ( B ) の後、図 1 3 8 ( C ) ~ ( F ) を実行せずに、図 1 3 8 ( G ) が実行されてもよい。この場合、特定装飾図柄の数が「 0 」 「 3 」 と増える。図 1 3 6、図 1 3 7、図 1 3 9 についても同様である。

10

【 0 8 7 0 】

[ 変形例 2 ]

装飾図柄先読み演出 A ~ D では、特図 1 に対応する保留アイコン 9 A の先読み演出として説明したが、装飾図柄先読み演出は、特図 2 に対応する保留アイコン 9 B の先読み演出として実行されてもよい。

【 0 8 7 1 】

[ 変形例 3 ]

装飾図柄先読み演出 A ~ D は、大当たりの期待度の違いによって特定画像の内容を変えてもよい。例えば、図 1 3 6 の先読み演出よりも、図 1 3 7 の先読み演出の法が大当たりの期待度が高いものとしてもよい。

20

【 0 8 7 2 】

[ 変形例 4 ]

装飾図柄先読み演出 A ~ D において、特定装飾図柄は、左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄の順に表示されなくてもよい。例えば、特定装飾図柄は、中装飾図柄に最初に表示され、次の変動で、中装飾図柄と右装飾図柄が特定装飾図柄になり、最後に、3 つとも特定装飾図柄になる演出であってもよい。

【 0 8 7 3 】

[ 変形例 5 ]

装飾図柄先読み演出 A ~ D において、演出が途中で終了してもよい。例えば、図 1 3 8 ( A ) ~ ( F ) の後、図 1 3 8 ( G ) の代わりに再度、図 1 3 8 ( A ) が実行されてもよい。

30

【 0 8 7 4 】

[ 変形例 6 ]

装飾図柄先読み演出 A ~ D の内容は適宜組み合わせてもよい。また、装飾図柄先読み演出 A ~ D 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。

【 0 8 7 5 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 C 6 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、当たりか否かを報知可能な一組の装飾図柄であり、

40

変動中に先読みによって、前記一組の装飾図柄のうちの少なくとも 1 つの装飾図柄として特定装飾図柄が仮停止表示される第 1 の演出と、

前記第 1 の演出の後、前記先読みに対応する変動中に、前記特定装飾図柄に表された画像に対応する画像が表示される第 2 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

50

## [ 態様 C 6 - 2 ]

態様 C 6 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出が実行される変動の次の変動中に、前記第 1 の演出において仮停止表示される前記特定装飾図柄の数よりも多い数の前記特定装飾図柄が仮停止表示される第 3 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 C 6 - 3 ]

態様 C 6 - 1 または態様 C 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出が実行される変動の一つ前の変動中に、前記第 1 の演出において仮停止表示される前記特定装飾図柄の数よりも少ない数の前記特定装飾図柄が仮停止表示される第 4 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 C 6 - 4 ]

態様 C 6 - 1 から態様 C 6 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、前記一組の装飾図柄によって、当たり、または、はずれを報知する確定停止表示がなされる、

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 C 6 - 5 ]

態様 C 6 - 1 から態様 C 6 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定装飾図柄は、所定の文字を表す画像を含んでおり、

前記第 2 の演出では、前記所定の文字と同じ内容の画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 C 6 - 6 ]

態様 C 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出では、前記一組の装飾図柄のすべてが前記特定装飾図柄となって仮停止表示する、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 8 7 6 】

以下に図 1 4 0 ~ 図 1 4 3 を用いて操作画像傾斜表示演出 A ~ D について説明する。この操作画像傾斜表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作画像傾斜表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の表示画面 7 a や、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R ) の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 1 0 7 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作画像傾斜表示演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置 1 0 L や右サブ表示装置 1 0 R ) の位置や傾きを変化させる。

## 【 0 8 7 7 】

[ 操作画像傾斜表示演出 A ]

図 1 4 0 は、操作画像傾斜表示演出 A を説明するための図である。操作画像傾斜表示演出 A では、まず、図 1 4 0 ( A ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。変動表示中に、装飾図柄の変動表示が消え、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、「スマイルを消せ!!!」と表されたオープニング画像 O P G が表示される。このオープニング画像 O P G は、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作して、制限時間内にボタン画像を全部消すことができるか否かのゲーム演出の開始時に表示される。なお、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、装飾図柄の変動表示が表示されていてもよいし、サブ表示装置 1 0 には、保留アイコン 9 A が表示されていてもよい。

## 【 0 8 7 8 】

図 1 4 0 ( B ) に示すように、ゲーム演出が開始されると、メイン表示装置 7 の表示画

面 7 a に第 1 特定画像 T G 1 と第 2 特定画像 T G 2 が表示される。特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、第 1 特定画像 T G 1 と第 2 特定画像 T G 2 は、同じ画像であるが、互いに異なる画像（例えば、笑顔と泣き顔）であってもよい。第 1 特定画像 T G 1 と第 2 特定画像 T G 2 は、表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態に表示される。その後、第 1 特定画像 T G 1 と第 2 特定画像 T G 2 は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、画像の傾きが変化するように、左右に回転した状態に表示される。その後、図 1 4 0 ( C ) に示すように、第 1 特定画像 T G 1 と第 2 特定画像 T G 2 は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示位置が変化するように移動する。

10

#### 【 0 8 7 9 】

次に、図 1 4 0 ( D ) に示すように、切り替え演出が実行される。切り替え演出は、複数の特定画像 T G が一斉にボタン画像 B T N に切り替わる演出である。具体的には、第 1 特定画像 T G 1 と第 2 特定画像 T G 2 が同時にそれぞれ発光し、第 1 エフェクト画像 E F 1 と、第 2 エフェクト画像 E F 2 が表示される。その後、図 1 4 0 ( E ) に示すように、第 1 エフェクト画像 E F 1 と第 2 エフェクト画像 E F 2 が消えると、その位置に、それぞれ、第 1 ボタン画像 B T N 1 と第 2 ボタン画像 B T N 2 が同時に表示される。すなわち、第 1 特定画像 T G 1 と第 2 特定画像 T G 2 が、同時に発光して第 1 ボタン画像 B T N 1 と第 2 ボタン画像 B T N 2 に一斉（同時）に切り替わる。第 1 ボタン画像 B T N 1 と第 2 ボタン画像 B T N 2 は、それぞれ、演出ボタン 6 3 の外観を表した画像であり、ここでは、同じ画像となっている。第 1 ボタン画像 B T N 1 と第 2 ボタン画像 B T N 2 は、同時に表示されたとき、画像の傾きが、第 1 特定画像 T G 1 と第 2 特定画像 T G 2 と同じ傾きになっている。そのため、第 1 ボタン画像 B T N 1 と第 2 ボタン画像 B T N 2 は、同時に表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態に表示される。なお、第 1 ボタン画像 B T N 1 と第 2 ボタン画像 B T N 2 は、画像の大きさが互いに異なってもよいし、画像の形状が異なってもよい。メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に第 1 ボタン画像 B T N 1 と第 2 ボタン画像 B T N 2 が表示されると、第 1 ボタン画像 B T N 1 と第 2 ボタン画像 B T N 2 は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、画像の傾きが変化するように、左右に回転した状態に表示される。その後、図 1 4 0 ( F ) に示すように、第 1 ボタン画像 B T N 1 と第 2 ボタン画像 B T N 2 は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示位置が変化するように移動する。

20

30

#### 【 0 8 8 0 】

次に、図 1 4 0 ( G ) に示すように、第 1 ボタン画像 B T N 1 と第 2 ボタン画像 B T N 2 がメイン表示装置 7 の表示画面 7 a の所定位置で停止した後、表示画面 7 a の中央に「打て！！」と表された操作促進画像 S P G が表示される。操作促進画像 S P G は、現在が演出ボタン 6 3 の操作有効期間であり、遊技者に対して、演出ボタン 6 3 の操作を勧める画像である。遊技者によって、演出ボタン 6 3 が操作されると、図 1 4 0 ( H ) および図 1 4 0 ( I ) に示すように、ボタン画像の消滅演出が実行される。ボタン画像の消滅演出とは、メイン表示装置 7 において、複数のボタン画像が順番に消える演出である。ここでは、演出ボタン 6 3 の操作（押圧）の回数に応じて、ボタン画像 B T N が 1 つずつ順番に爆発して、爆発画像 E X に切り替わる。ここでは、最初に、第 2 ボタン画像 B T N 2 が第 2 爆発画像 E X 2 に切り替わり、次に、第 1 ボタン画像 B T N 1 が第 1 爆発画像 E X 1 に切り替わる。爆発画像 E X が表示された後、爆発後の煙を表す煙画像 K M が表示され、その後、メイン表示装置 7 から表示が消える。図 1 4 0 ( I ) には、第 2 爆発画像 E X 2 の後に第 2 煙画像 K M 2 が表示されている。このように、演出ボタン 6 3 の操作（押圧）の回数に応じて、ボタン画像 B T N が 1 つずつ順に爆発し、全部が爆発すると、図 1 4 0 (

40

50

J) に示すように、3つの装飾図柄が表示され、その後停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示されている。なお、装飾図柄はハズレの態様で停止表示されてもよい。

#### 【0881】

##### [ 操作画像傾斜表示演出 B ]

図141は、操作画像傾斜表示演出Bを説明するための図である。操作画像傾斜表示演出Bでは、まず、図141(A)に示すように、サブ表示装置10(左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10R)は、退避位置(ホームポジション)に位置している。変動表示中に、装飾図柄の変動表示が消え、メイン表示装置7の表示画面7aには、「スマイルを消せ!!!」と表されたオープニング画像OPGが表示される。このオープニング画像OPGは、遊技者が演出ボタン63を操作して、制限時間内にボタン画像を全部消すことができるか否かのゲーム演出の開始時に表示される。なお、メイン表示装置7の表示画面7aには、装飾図柄の変動表示が表示されていてもよいし、サブ表示装置10には、保留アイコン9Aが表示されていてもよい。

10

#### 【0882】

図141(B)に示すように、ゲーム演出が開始されると、メイン表示装置7の表示画面7aに第1特定画像TG1と、第2特定画像TG2と、第3特定画像TG3と、第4特定画像TG4と、が表示される。特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、第1~4特定画像TG1~TG4は、すべて同じ画像であるが、互いに異なる画像(例えば、笑顔と泣き顔)であってもよい。第1~4特定画像TG1~TG4は、表示されたとき、画像の傾きがランダムに異なった状態で表示される。その後、第1~4特定画像TG1~TG4は、画像の傾きがランダムに変化するように、左右に回転した状態で表示される。

20

#### 【0883】

次に、図141(C)~図141(E)に示すように、切り替え演出が実行される。切り替え演出は、複数の特定画像TGがランダムにボタン画像BTNまたはセレクトボタン画像SKBに切り替わる演出である。ここでは、まず、図141(C)に示すように、第2特定画像TG2と第3特定画像TG3が、一斉(同時)に、第2セレクトボタン画像SKB2と第3ボタン画像BTN3に切り替わる。第2セレクトボタン画像SKB2は、セレクトボタン68の外観を表した画像である。また、第3ボタン画像BTN3は、演出ボタン63の外観を表した画像である。第2セレクトボタン画像SKB2と第3ボタン画像BTN3は、同時に表示されたとき、画像の傾きが、互いに異なった状態で表示される。

30

#### 【0884】

次に、図141(D)に示すように、第1特定画像TG1が、第1ボタン画像BTN1に切り替わる。第1ボタン画像BTN1は、演出ボタン63の外観を表した画像であり、第3ボタン画像BTN3と同じ画像である。第1ボタン画像BTN1は、表示されたとき、画像の傾きが、第3ボタン画像BTN3と異なった状態で表示される。次に、図141(E)に示すように、第4特定画像TG4が、第4セレクトボタン画像SKB4に切り替わる。第4セレクトボタン画像SKB4は、セレクトボタン68の外観を表した画像であり、第2セレクトボタン画像SKB2と同じ画像である。第4セレクトボタン画像SKB4は、表示されたとき、画像の傾きが、第2セレクトボタン画像SKB2と異なった状態で表示される。第1ボタン画像BTN1、第2セレクトボタン画像SKB2、第3ボタン画像BTN3、および、第4セレクトボタン画像SKB4は、画像の傾きが、互いに異なる状態で停止表示される。なお、これらは、停止表示されずに、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、画像の傾きが変化するように、左右に回転した状態で表示されてもよい。

40

#### 【0885】

50

次に、図 1 4 1 ( F ) に示すように、表示画面 7 a の上方に「打て！！」と表された操作促進画像 S P G が表示される。操作促進画像 S P G は、現在が演出ボタン 6 3 およびセレクトボタン 6 8 の操作有効期間であり、遊技者に対して、演出ボタン 6 3 およびセレクトボタン 6 8 の操作を勧める画像である。遊技者によって、演出ボタン 6 3 およびセレクトボタン 6 8 が操作されると、図 1 4 1 ( G ) ~ 図 1 4 1 ( I ) に示すように、ボタン画像の消滅演出が実行される。ボタン画像の消滅演出とは、メイン表示装置 7 において、複数のボタン画像 ( ボタン画像 B T N およびセレクトボタン画像 S K B ) がランダムに消える演出である。ここでは、セレクトボタン 6 8 の操作 ( 押圧 ) に応じて、図 1 4 1 ( G ) に示すように、セレクトボタン画像 S K B が一斉に爆発して、爆発画像 E X 2、E X 4 に切り替わる。爆発画像 E X 2、E X 4 が表示された後、図 1 4 1 ( H ) に示すように、爆発後の煙を表す煙画像 K M 2、K M 4 が表示され、その後、メイン表示装置 7 から表示が消える。また、演出ボタン 6 3 の操作 ( 押圧 ) の回数に応じて、ボタン画像 B T N が 1 つずつ順番に爆発して、爆発画像 E X に切り替わる。ここでは、図 1 4 1 ( H ) に示すように、最初に、第 3 ボタン画像 B T N 3 が第 3 爆発画像 E X 3 に切り替わり、次に、図 1 4 1 ( I ) に示すように、第 1 ボタン画像 B T N 1 が第 1 爆発画像 E X 1 に切り替わる。爆発画像 E X が表示された後、爆発後の煙を表す煙画像 K M が表示され、その後、メイン表示装置 7 から表示が消える。図 1 4 1 ( I ) には、第 3 爆発画像 E X 3 の後に第 3 煙画像 K M 3 が表示されている。このように、演出ボタン 6 3 およびセレクトボタン 6 8 の操作 ( 押圧 ) に応じて、ボタン画像 B T N およびセレクトボタン画像 S K B が爆発し、全部が爆発すると、図 1 4 1 ( J ) に示すように、3 つの装飾図柄が表示され、その後停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示されている。なお、装飾図柄はハズレの態様で停止表示されてもよい。

10

20

#### 【 0 8 8 6 】

##### [ 操作画像傾斜表示演出 C ]

図 1 4 2 は、操作画像傾斜表示演出 C を説明するための図である。操作画像傾斜表示演出 C では、まず、図 1 4 2 ( A ) に示すように、サブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R ) は、退避位置 ( ホームポジション ) に位置している。変動表示中に、装飾図柄の変動表示が消え、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、「スマイルを消せ！！！」と表されたオープニング画像 O P G が表示される。このオープニング画像 O P G は、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作して、制限時間内にボタン画像を全部消すことができるか否かのゲーム演出の開始時に表示される。なお、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a には、装飾図柄の変動表示が表示されていてもよいし、サブ表示装置 1 0 には、保留アイコン 9 A が表示されていてもよい。

30

#### 【 0 8 8 7 】

図 1 4 2 ( B ) に示すように、ゲーム演出が開始されると、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a およびサブ表示装置 1 0 ( 左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R ) の表示画面に、第 1 特定画像 T G 1 と、第 2 特定画像 T G 2 と、第 3 特定画像 T G 3 と、第 4 特定画像 T G 4 と、第 5 特定画像 T G 5 と、第 6 特定画像 T G 6 と、第 7 特定画像 T G 7 と、第 8 特定画像 T G 8 と、が表示される。特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、第 1 ~ 8 特定画像 T G 1 ~ T G 8 は、すべて同じ画像であるが、互いに異なる画像 ( 例えば、笑顔と泣き顔 ) であってもよい。第 1 ~ 8 特定画像 T G 1 ~ T G 8 は、メイン表示装置 7 およびサブ表示装置 1 0 に跨がって、環状に並んで表示される。第 1 ~ 8 特定画像 T G 1 ~ T G 8 は、表示されたとき、顔画像の下側が、並んだ環の中心位置を向くように、それぞれ傾いて表示される。言い換えれば、第 1 ~ 8 特定画像 T G 1 ~ T G 8 は、表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態で表示される。その後、図 1 4 2 ( C ) に示すように、第 1 ~ 8 特定画像 T G 1 ~ T G 8 は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したま

40

50

ま、ランダムに画像の色が変化する。

【0888】

次に、図142(D)に示すように、切り替え演出が実行される。切り替え演出は、複数の特定画像TGが一斉にボタン画像BTNに切り替わる演出である。具体的には、第1～8特定画像TG1～TG8が同時にそれぞれ発光し、第1エフェクト画像EF1と、第2エフェクト画像EF2と、第3エフェクト画像EF3と、第4エフェクト画像EF4と、第5エフェクト画像EF5と、第6エフェクト画像EF6と、第7エフェクト画像EF7と、第8エフェクト画像EF8と、が表示される。その後、図142(E)に示すように、第1～8エフェクト画像EF1～EF8が消えると、その位置に、それぞれ、第1ボタン画像BTN1と、第2ボタン画像BTN2と、第3ボタン画像BTN3と、第4ボタン画像BTN4と、第5ボタン画像BTN5と、第6ボタン画像BTN6と、第7ボタン画像BTN7と、第8ボタン画像BTN8と、が同時に表示される。すなわち、第1～8特定画像TG1～TG8が、同時に発光して第1～8ボタン画像BTN1～BTN8に一斉(同時)に切り替わる。第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、それぞれ、演出ボタン63の外観を表した画像であり、ここでは、同じ画像となっている。第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、メイン表示装置7およびサブ表示装置10に跨がって、環状に並んで表示される。第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、同時に表示されたとき、画像の傾きが、対応する第1～8特定画像TG1～TG8と同じ傾きになっている。そのため、第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、同時に表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態が表示される。なお、第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、画像の大きさが互いに異なってもよいし、画像の形状が異なってもよい。メイン表示装置7の表示画面7aに第1～8ボタン画像BTN1～BTN8が表示されると、図142(F)に示すように、第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、ランダムに画像の色が変化する。

10

20

【0889】

次に、図142(G)に示すように、第1～8ボタン画像BTN1～BTN8がイン表示装置7およびサブ表示装置10に跨がって、環状に並んで表示された後、その環の中央に「打て!!」と表された操作促進画像SPGが表示される。操作促進画像SPGは、現在が演出ボタン63の操作有効期間であり、遊技者に対して、演出ボタン63の操作を勧める画像である。遊技者によって、演出ボタン63が操作されると、図142(H)および図142(I)に示すように、ボタン画像の消滅演出が実行される。ボタン画像の消滅演出とは、メイン表示装置7において、複数のボタン画像が順番に消える演出である。ここでは、演出ボタン63の操作(押圧)の回数に応じて、環状に並んだボタン画像BTNが1つずつ順番に爆発して、爆発画像EXに切り替わる。ここでは、第1ボタン画像BTN1、第2ボタン画像BTN2、第3ボタン画像BTN3、第4ボタン画像BTN4、第5ボタン画像BTN5、第6ボタン画像BTN6、第7ボタン画像BTN7、第8ボタン画像BTN8が、順番に、第1爆発画像EX1、第2爆発画像EX2、第3爆発画像EX3、第4爆発画像EX4、第5爆発画像EX5、第6爆発画像EX6、第7爆発画像EX7、第8爆発画像EX8に切り替わり、順番に、メイン表示装置7から表示が消える。このように、演出ボタン63の操作(押圧)の回数に応じて、ボタン画像BTNが1つずつ順に爆発し、全部が爆発すると、図142(J)に示すように、3つの装飾図柄が表示され、その後停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示されている。なお、装飾図柄はハズレの態様で停止表示されてもよい。

30

40

【0890】

[操作画像傾斜表示演出D]

図143は、操作画像傾斜表示演出Dを説明するための図である。操作画像傾斜表示演出Dでは、まず、図143(A)に示すように、サブ表示装置10(左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10R)は、退避位置(ホームポジション)に位置している。変動表示中に、装飾図柄の変動表示が消え、メイン表示装置7の表示画面7aには、「スマイルを消せ!!!」と表されたオープニング画像OPGが表示される。このオープニング画像

50



OPGは、遊技者が演出ボタン63を操作して、制限時間内にボタン画像を全部消すことができるか否かのゲーム演出の開始時に表示される。なお、メイン表示装置7の表示画面7aには、装飾図柄の変動表示が表示されていてもよいし、サブ表示装置10には、保留アイコン9Aが表示されていてもよい。

#### 【0891】

図143(B)に示すように、ゲーム演出が開始されると、メイン表示装置7の表示画面7aの表示画面7aに、第1特定画像TG1と、第2特定画像TG2と、第3特定画像TG3と、第4特定画像TG4と、第5特定画像TG5と、第6特定画像TG6と、第7特定画像TG7と、第8特定画像TG8と、が表示される。特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、第1～8特定画像TG1～TG8は、すべて同じ画像であるが、互いに異なる画像(例えば、笑顔と泣き顔)であってもよい。第1～8特定画像TG1～TG8は、メイン表示装置7の表示画面7aに、環状に並んで表示される。第1～8特定画像TG1～TG8は、表示されたとき、顔画像の下側が、並んだ環の中心位置を向くように、それぞれ傾いて表示される。言い換えれば、第1～8特定画像TG1～TG8は、表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態で表示される。その後、図143(C)に示すように、第1～8特定画像TG1～TG8は、環を拡張しつつ拡大表示され、メイン表示装置7およびサブ表示装置10に跨がって、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、画像の傾きが変化するように、左右に回転した状態で表示される。

10

20

#### 【0892】

次に、図143(D)に示すように、切り替え演出が実行される。切り替え演出は、複数の特定画像TGが一斉にボタン画像BTNに切り替わる演出である。具体的には、第1～8特定画像TG1～TG8が同時にそれぞれ発光し、第1エフェクト画像EF1と、第2エフェクト画像EF2と、第3エフェクト画像EF3と、第4エフェクト画像EF4と、第5エフェクト画像EF5と、第6エフェクト画像EF6と、第7エフェクト画像EF7と、第8エフェクト画像EF8と、が表示される。その後、図143(E)に示すように、第1～8エフェクト画像EF1～EF8が消えると、その位置に、それぞれ、第1ボタン画像BTN1と、第2ボタン画像BTN2と、第3ボタン画像BTN3と、第4ボタン画像BTN4と、第5ボタン画像BTN5と、第6ボタン画像BTN6と、第7ボタン画像BTN7と、第8ボタン画像BTN8と、が同時に表示される。すなわち、第1～8特定画像TG1～TG8が、同時に発光して第1～8ボタン画像BTN1～BTN8に一斉(同時)に切り替わる。第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、それぞれ、演出ボタン63の外観を表した画像であり、ここでは、同じ画像となっている。第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、メイン表示装置7およびサブ表示装置10に跨がって、環状に並んで表示される。第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、同時に表示されたとき、画像の傾きが、対応する第1～8特定画像TG1～TG8と同じ傾きになっている。そのため、第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、同時に表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態で表示される。なお、第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、画像の大きさが互いに異なってもよいし、画像の形状が異なってもよい。メイン表示装置7の表示画面7aに第1～8ボタン画像BTN1～BTN8が表示されると、図143(F)に示すように、第1～8ボタン画像BTN1～BTN8は、それぞれ、画像の傾きがランダムに異なった状態を維持したまま、ランダムに左右に回転しつつ、移動し、ランダムに画像の色が変化する。

30

40

#### 【0893】

次に、図143(G)に示すように、第1～8ボタン画像BTN1～BTN8がイン表示装置7およびサブ表示装置10に跨がって、再度、環状に並んで表示された後、その環の中央に「打て!!」と表された操作促進画像SPGが表示される。操作促進画像SPG

50

は、現在が演出ボタン63の操作有効期間であり、遊技者に対して、演出ボタン63の操作を勧める画像である。遊技者によって、演出ボタン63が操作されると、図143(H)および図143(I)に示すように、ボタン画像の消滅演出が実行される。ボタン画像の消滅演出とは、メイン表示装置7において、複数のボタン画像が順番に消える演出である。ここでは、演出ボタン63の操作(押圧)の回数に応じて、環状に並んだボタン画像BTNが1つずつ順番に爆発して、爆発画像EXに切り替わる。ここでは、第1ボタン画像BTN1、第2ボタン画像BTN2、第3ボタン画像BTN3、第4ボタン画像BTN4、第5ボタン画像BTN5、第6ボタン画像BTN6、第7ボタン画像BTN7、第8ボタン画像BTN8が、順番に、第1爆発画像EX1、第2爆発画像EX2、第3爆発画像EX3、第4爆発画像EX4、第5爆発画像EX5、第6爆発画像EX6、第7爆発画像EX7、第8爆発画像EX8に切り替わり、順番に、メイン表示装置7から表示が消える。このように、演出ボタン63の操作(押圧)の回数に応じて、ボタン画像BTNが1つずつ順に爆発し、全部が爆発すると、図143(J)に示すように、3つの装飾図柄が表示され、その後停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示されている。なお、装飾図柄はハズレの態様で停止表示されてもよい。

10

#### 【0894】

##### [効果例]

以下に、操作画像傾斜表示演出の効果例を示す。

##### [効果1]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図140(E)、図142(E)、図143(E)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aに複数のボタン画像BTNが表示される表示演出を実行可能であり、この表示演出では、複数のボタン画像BTNのそれぞれ傾きが互いに異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

また、上記実施形態の遊技機1では、例えば、図141(C)に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aに複数のボタン画像(ボタン画像BTNおよびセレクトボタン画像SKB)が表示される表示演出を実行可能であり、この表示演出では、複数のボタン画像(ボタン画像BTNおよびセレクトボタン画像SKB)のそれぞれ傾きが互いに異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

##### [効果2]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図140(E)、図142(E)、図143(E)に示すように、表示演出では、メイン表示装置7の表示画面7aに複数のボタン画像BTNが表示されていない状態から、すべての前記複数の操作手段画像が表示された状態に一斉に切り替わる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [効果3]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図140(C)~(E)、図142(C)~(E)、図143(C)~(E)に示すように、表示演出では、メイン表示装置7の表示画面7aに複数の特定画像TGが表示されている状態から、すべての複数の特定画像TGがそれぞれボタン画像BTNに一斉に切り替わる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

##### [効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図142、図143に示すように、表示演出では、複数の特定画像TGは、環状に並んで表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

##### [効果5]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図140~図143に示すように、表示演出の後、複数のボタン画像BTNが順番に消える消滅演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

50

## [ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 1 4 0 ~ 図 1 4 3 に示すように、消滅演出は、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作にともなって実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 8 9 5 】

## [ 変形例 ]

以下に、操作画像傾斜表示演出の変形例を示す。

## [ 変形例 1 ]

図 1 4 2、図 1 4 3 の操作画像傾斜表示演出 C ~ D では、環状に並んだ第 1 ~ 8 特定画像 T G 1 ~ T G 8 の内側に画像が表示されていないものとして説明した。しかし、環状に並んだ第 1 ~ 8 特定画像 T G 1 ~ T G 8 の内側に画像が表示されてもよい。そして、例えば、このゲームが成功したときに、その画像が変化してもよい。

10

## 【 0 8 9 6 】

## [ 変形例 2 ]

操作画像傾斜表示演出 A ~ D では、ゲームが成功したときのゲーム演出を説明した。そのため、ゲームが失敗したときには、異なる演出が実行されてもよい。例えば、図 1 4 2 において、所定の期間内に第 1 ~ 8 ボタン画像 B T N 1 ~ B T N 8 がすべて消えなかった場合には、ハズレ目の装飾図柄が停止表示されてもよい。

## 【 0 8 9 7 】

## [ 変形例 3 ]

20

操作画像傾斜表示演出 A ~ D で示した特定画像やボタン画像の数は例示であり、上記とは異なる数の特定画像やボタン画像が表示されてもよい。

## 【 0 8 9 8 】

## [ 変形例 4 ]

操作画像傾斜表示演出 A ~ D において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作しなくてもボタン画像の消滅演出が実行されてもよい。すなわち、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作しなくてもボタン画像が順番に爆発画像 E X に切り替わっていてもよい。

## 【 0 8 9 9 】

## [ 変形例 5 ]

操作画像傾斜表示演出 A ~ D において、操作促進画像 S P G は「打て！！」以外の文字であってもよい。例えば、操作促進画像 S P G は「連打！！」であってもよい。また、オープニング画像 O P G は「スマイルを消せ！！！」以外の文字であってもよい。例えば、オープニング画像 O P G は「ミッションを成功させろ！！！」であってもよい。

30

## 【 0 9 0 0 】

## [ 変形例 6 ]

操作画像傾斜表示演出 A ~ D の内容は適宜組み合わせてもよい。また、操作画像傾斜表示演出 A ~ D 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。

## 【 0 9 0 1 】

## [ 態様例 ]

40

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

## [ 態様 D 1 - 1 ]

遊技者が操作可能な操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段を表す操作手段画像であり、

前記表示手段に、複数の前記操作手段画像が表示される表示演出を実行可能であり、

前記表示演出では、前記複数の操作手段画像のそれぞれ傾きが互いに異なっている、

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 D 1 - 2 ]

態様 D 1 - 1 に記載の遊技機であって、

50

前記表示演出では、前記表示手段に前記複数の操作手段画像が表示されていない状態から、すべての前記複数の操作手段画像が表示された状態に一斉に切り替わる、ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 D 1 - 3 ]

態様 D 1 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、  
前記表示演出では、前記表示手段に複数の前記特定画像が表示されている状態から、すべての前記複数の特定画像がそれぞれ前記操作手段画像に一斉に切り替わる、ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 D 1 - 4 ]

態様 D 1 - 1 から態様 D 1 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記表示演出では、前記複数の操作手段画像は、環状に並んで表示される、ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 D 1 - 5 ]

態様 D 1 - 1 から態様 D 1 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記表示演出の後、前記複数の操作手段画像が順番に消える消滅演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 D 1 - 6 ]

態様 D 1 - 5 に記載の遊技機であって、  
前記消滅演出は、遊技者による前記操作手段の操作にともなって実行される、ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 0 2 】

以下に図 1 4 4 ~ 図 1 4 7 を用いて装飾図柄ボタン停止演出 A ~ D について説明する。  
この装飾図柄ボタン停止演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクタ表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、左サブ表示装置 1 0 L、右サブ表示装置 1 0 R、イルミネーションパネル 1 8 等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル 1 8 は、透過性の表示パネルであり、表示画面 7 a およびサブ表示装置 1 0 よりも手前側（遊技者側）に配置されている。

【 0 9 0 3 】

[ 装飾図柄ボタン停止演出 A ]

図 1 4 4 は、装飾図柄ボタン停止演出 A を説明するための図である。装飾図柄ボタン停止演出 A では、まず、図 1 4 4 ( A ) に示すように、リーチライン L N 上で装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【 0 9 0 4 】

次に、図 1 4 4 ( B ) に示すように、ボタン表示演出 1 がおこなわれる。ボタン表示演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動中に、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 Z F 1 が表示される。このボタン画像 Z F 1 は、装飾図柄 8 L に対応付けるように装飾図柄 8 L の変動領域の上の位置に表示される。これにより、遊技者は、ボタン画像 Z F 1 と装飾図柄 8 L とが対応付けられていることが分かる。

【 0 9 0 5 】

次に、図 1 4 4 ( C ) に示すように、ボタン押下演出 1 がおこなわれる。このボタン押下演出 1 では、ボタン画像 Z F 1 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて装飾図柄 8 L がリーチライン L N 上に停止表示される。この図では、装飾図柄 8 L は、「 6 図柄 」が停止表示されている。

【 0 9 0 6 】

次に、図 1 4 4 ( D ) に示すように、ボタン表示演出 2 がおこなわれる。このボタン表示演出 2 では、装飾図柄 8 C , 8 R が変動中に、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 Z F 1 が再度表示される。このボタン画像 Z F 1 は、装飾図柄 8 C に対応付けるように装飾図柄 8 C の変動領域上の位置に表示される。これにより、遊技者は、ボタン画像 Z F 1 と装飾図柄 8 C とが対応付けられていることが分かる。

【 0 9 0 7 】

次に、図 1 4 4 ( E ) に示すように、ボタン押下演出 2 がおこなわれる。このボタン押下演出 2 では、ボタン画像 Z F 1 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて装飾図柄 8 C が停止表示される。この場合、装飾図柄 8 C は、リーチライン L N よりも少し上の位置に停止表示される。この図では、装飾図柄 8 C は、「 7 図柄 」が停止表示されている。

10

【 0 9 0 8 】

次に、図 1 4 4 ( F ) に示すように、ボタン表示演出 3 がおこなわれる。このボタン表示演出 3 では、装飾図柄 8 R が変動中に、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 Z F 1 が再度表示される。このボタン画像 Z F 1 は、装飾図柄 8 R に対応付けるように装飾図柄 8 C の上の変動領域の位置に表示される。これにより、遊技者は、ボタン画像 Z F 1 と装飾図柄 8 R とが対応付けられていることが分かる。

【 0 9 0 9 】

次に、図 1 4 4 ( G ) に示すように、ボタン押下演出 3 がおこなわれる。このボタン押下演出 3 では、ボタン画像 Z F 1 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて装飾図柄 8 R が停止表示される。この場合、装飾図柄 8 R は、リーチライン L N よりも少し上の位置において、装飾図柄 8 C と並ぶように停止表示される。この図では、装飾図柄 8 R は、「 7 図柄 」が停止表示されている。

20

【 0 9 1 0 】

次に、図 1 4 4 ( H ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチライン L N 上において、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 図では 7 図柄 ) で表示されると共に、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタ C R Z E が種々の演出をする。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【 0 9 1 1 】

30

[ 装飾図柄ボタン停止演出 B ]

図 1 4 5 は、装飾図柄ボタン停止演出 B を説明するための図である。装飾図柄ボタン停止演出 B では、まず、図 1 4 5 ( A ) に示すように、リーチライン L N 上で装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【 0 9 1 2 】

次に、図 1 4 5 ( B ) に示すように、ボタン表示演出 1 がおこなわれる。このボタン表示演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動中に、演出ボタン 6 3 を表す 3 つのボタン画像 Z F 1 , Z F 2 , Z F 3 が表示される。ボタン画像 Z F 1 は、装飾図柄 8 L に対応付けるように装飾図柄 8 L の変動領域の上の位置に表示される。ボタン画像 Z F 2 は、装飾図柄 8 C に対応付けるように装飾図柄 8 C の変動領域の上の位置に表示される。ボタン画像 Z F 3 は、装飾図柄 8 R に対応付けるように装飾図柄 8 R の変動領域の上の位置に表示される。これらにより、遊技者は、ボタン画像 Z F 1 と装飾図柄 8 L とが対応付けられ、ボタン画像 Z F 2 と装飾図柄 8 C とが対応付けられ、ボタン画像 Z F 3 と装飾図柄 8 R とが対応付けられていることが分かる。

40

【 0 9 1 3 】

次に、図 1 4 5 ( C ) に示すように、ボタン押下演出 1 がおこなわれる。このボタン押下演出 1 では、ボタン画像 Z F 1 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づい

50

て装飾図柄 8 L がリーチライン L N 上に停止表示される。この図では、装飾図柄 8 L は、「6 図柄」が停止表示されている。

【0914】

次に、図 1 4 5 ( D ) に示すように、ボタン表示演出 2 がおこなわれる。このボタン表示演出 2 では、装飾図柄 8 C , 8 R の変動中に、ボタン画像 Z F 2、ボタン画像 Z F 3 が装飾図柄 8 C , 8 R の変動領域の上に継続して表示される。

【0915】

次に、図 1 4 5 ( E ) に示すように、ボタン押下演出 2 がおこなわれる。このボタン押下演出 2 では、ボタン画像 Z F 2 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて装飾図柄 8 C が停止表示される。この場合、装飾図柄 8 C は、リーチライン L N よりも少し上の位置に停止表示される。この図では、装飾図柄 8 C は、「7 図柄」が停止表示されている。

【0916】

次に、図 1 4 5 ( F ) に示すように、ボタン表示演出 3 がおこなわれる。このボタン表示演出 3 では、装飾図柄 8 R が変動中に、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 Z F 3 が装飾図柄 8 R の変動領域の上に継続して表示される。

【0917】

次に、図 1 4 5 ( G ) に示すように、ボタン押下演出 3 がおこなわれる。このボタン押下演出 3 では、ボタン画像 Z F 3 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて装飾図柄 8 R が停止表示される。この場合、装飾図柄 8 R は、リーチライン L N よりも少し上の位置において、装飾図柄 8 C と並ぶように停止表示される。この図では、装飾図柄 8 R は、「7 図柄」が停止表示されている。

【0918】

次に、図 1 4 5 ( H ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチライン L N 上において、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 図では 7 図柄 ) で表示されると共に、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタ C R Z E が種々の演出をする。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【0919】

[ 装飾図柄ボタン停止演出 C ]

図 1 4 6 は、装飾図柄ボタン停止演出 C を説明するための図である。装飾図柄ボタン停止演出 C では、まず、図 1 4 6 ( A ) に示すように、リーチライン L N 上で装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【0920】

次に、図 1 4 6 ( B ) に示すように、ボタン表示演出 1 がおこなわれる。このボタン表示演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動中に、演出ボタン 6 3 を表す 3 つのボタン画像 Z F 1、Z F 2、Z F 3 が表示される。ボタン画像 Z F 1 は、装飾図柄 8 L に対応付けるように装飾図柄 8 L の変動領域上に表示される。ボタン画像 Z F 2 は、装飾図柄 8 C に対応付けるように装飾図柄 8 C の変動領域上に表示される。ボタン画像 Z F 3 は、装飾図柄 8 R に対応付けるように装飾図柄 8 R の変動領域上に表示される。これらにより、遊技者は、ボタン画像 Z F 1 と装飾図柄 8 L とが対応付けられ、ボタン画像 Z F 2 と装飾図柄 8 C とが対応付けられ、ボタン画像 Z F 3 と装飾図柄 8 R とが対応付けられていることが分かる。

【0921】

次に、図 1 4 6 ( C ) に示すように、ボタン押下演出 1 がおこなわれる。このボタン押下演出 1 では、ボタン画像 Z F 1 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて装飾図柄 8 L がリーチライン L N 上に停止表示される。この図では、装飾図柄 8 L は、

「 6 図柄 」 が停止表示されている。

【 0 9 2 2 】

次に、図 1 4 6 ( D ) に示すように、ボタン表示演出 2 がおこなわれる。このボタン表示演出 2 では、装飾図柄 8 C , 8 R の変動中に、ボタン画像 Z F 2、ボタン画像 Z F 3 が継続して装飾図柄 8 C , 8 R の変動領域上に表示される。

【 0 9 2 3 】

次に、図 1 4 6 ( E ) に示すように、ボタン押下演出 2 がおこなわれる。このボタン押下演出 2 では、ボタン画像 Z F 2 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて装飾図柄 8 C が停止表示される。この場合、装飾図柄 8 C は、リーチライン L N よりも少し上の位置に停止表示される。この図では、装飾図柄 8 C は、「 7 図柄 」 が停止表示されている。

10

【 0 9 2 4 】

次に、図 1 4 6 ( F ) に示すように、ボタン表示演出 3 がおこなわれる。このボタン表示演出 3 では、装飾図柄 8 R が変動中に、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 Z F 3 が装飾図柄 8 R の変動領域上に継続して表示される。

【 0 9 2 5 】

次に、図 1 4 6 ( G ) に示すように、ボタン押下演出 3 がおこなわれる。このボタン押下演出 3 では、ボタン画像 Z F 3 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて装飾図柄 8 R が停止表示される。この場合、装飾図柄 8 R は、リーチライン L N よりも少し上の位置において、装飾図柄 8 C と並ぶように停止表示される。この図では、装飾図柄 8 R は、「 7 図柄 」 が停止表示されている。

20

【 0 9 2 6 】

次に、図 1 4 6 ( H ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチライン L N 上において、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 図では 7 図柄 ) で表示されると共に、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタ C R Z E が種々の演出をする。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【 0 9 2 7 】

[ 装飾図柄ボタン停止演出 D ]

図 1 4 7 は、装飾図柄ボタン停止演出 D を説明するための図である。装飾図柄ボタン停止演出 D では、まず、図 1 4 7 ( A ) に示すように、リーチライン L N 上で装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

30

【 0 9 2 8 】

次に、図 1 4 7 ( B ) に示すように、ボタン表示演出 1 がおこなわれる。このボタン表示演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動中に、演出ボタン 6 3 を表す 3 つのボタン画像 Z F 4、Z F 5、Z F 6 が表示される。ボタン画像 Z F 4 は、停止順示唆表示を含み、装飾図柄 8 L に対応付けるように装飾図柄 8 L の変動領域上に表示される。ボタン画像 Z F 5 は、停止順示唆表示を含み、装飾図柄 8 C に対応付けるように装飾図柄 8 C の変動領域上に表示される。ボタン画像 Z F 6 は、停止順示唆表示を含み、装飾図柄 8 R に対応付けるように装飾図柄 8 R の変動領域上に表示される。これらにより、遊技者は、ボタン画像 Z F 1 と装飾図柄 8 L とが対応付けられ、ボタン画像 Z F 2 と装飾図柄 8 C とが対応付けられ、ボタン画像 Z F 3 と装飾図柄 8 R とが対応付けられていることが分かる。また、ボタン画像 Z F 4 の停止順示唆表示は、「 壺 」 と表示され、ボタン画像 Z F 5 の停止順示唆表示は、「 式 」 と表示され、ボタン画像 Z F 6 の停止順示唆表示は、「 参 」 と表示される。ボタン画像 Z F 4 の停止順示唆表示「 壺 」 は、演出ボタン 6 3 が押下されたとき、変動する装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R のうち、対応する装飾図柄 8 L が停止表示されることを示しており、ボタン画像 Z F 5 の停止順示唆表示「 式 」 は、演出ボタン 6 3 が押下さ

40

50

れたとき、変動する装飾図柄 8 C , 8 R のうち、対応する装飾図柄 8 C が停止表示されることを示しており、ボタン画像 Z F 5 の停止順示唆表示「参」は、演出ボタン 6 3 が押下されたとき、対応する装飾図柄 8 R が停止表示されることを示している。すなわち、ボタン画像 Z F 4 , Z F 5 , Z F 6 の停止順示唆表示は、演出ボタン 6 3 が押下された場合に装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の停止順を表している。

【 0 9 2 9 】

次に、図 1 4 7 ( C ) に示すように、ボタン押下演出 1 がおこなわれる。このボタン押下演出 1 では、ボタン画像 Z F 4 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて装飾図柄 8 L がリーチライン L N 上に停止表示される。この図では、装飾図柄 8 L は、「 6 図柄 」が停止表示されている。

10

【 0 9 3 0 】

次に、図 1 4 7 ( D ) に示すように、ボタン表示演出 2 がおこなわれる。このボタン表示演出 2 では、装飾図柄 8 C , 8 R の変動中に、ボタン画像 Z F 5 、ボタン画像 Z F 6 が継続して装飾図柄 8 C , 8 R の変動領域上に表示される。

【 0 9 3 1 】

次に、図 1 4 7 ( E ) に示すように、ボタン押下演出 2 がおこなわれる。このボタン押下演出 2 では、ボタン画像 Z F 5 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて装飾図柄 8 C が停止表示される。この場合、装飾図柄 8 C は、リーチライン L N よりも少し上の位置に停止表示される。この図では、装飾図柄 8 C は、「 7 図柄 」が停止表示されている。

20

【 0 9 3 2 】

次に、図 1 4 7 ( F ) に示すように、ボタン表示演出 3 がおこなわれる。このボタン表示演出 3 では、装飾図柄 8 R が変動中に、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 Z F 6 が装飾図柄 8 R の変動領域上に継続して表示される。

【 0 9 3 3 】

次に、図 1 4 7 ( G ) に示すように、ボタン押下演出 3 がおこなわれる。このボタン押下演出 3 では、ボタン画像 Z F 6 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて装飾図柄 8 R が停止表示される。この場合、装飾図柄 8 R は、リーチライン L N よりも少し上の位置において、装飾図柄 8 C と並ぶように停止表示される。この図では、装飾図柄 8 R は、「 7 図柄 」が停止表示されている。

30

【 0 9 3 4 】

次に、図 1 4 7 ( H ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチライン L N 上において、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 図では 7 図柄 ) で表示されると共に、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタ C R Z E が種々の演出をする。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【 0 9 3 5 】

上記装飾図柄ボタン停止演出は、同一の変動においておこなわれる。なお、上記装飾図柄ボタン停止演出は、同一の変動ではなく、複数の変動に分けておこなわれてもよい。例えば、上記装飾図柄ボタン停止演出 D において、ボタン表示演出 1、ボタン押下演出 1 を第 1 の変動、ボタン表示演出 2、ボタン押下演出 2 を第 2 の変動、ボタン表示演出 3、ボタン押下演出 3 を第 3 の変動でおこなうようにしてもよい。また、装飾図柄ボタン停止演出は、所定の演出、例えば、擬似連演出、先読み演出におこなうようにしてもよい。さらに、装飾図柄ボタン停止演出において、ボタン押下演出 3 で停止した装飾図柄の停止態様は、大当たり期待度が向上するチャンス目 ( チャンスアップ表示 ) であってもよい。

40

【 0 9 3 6 】

[ 変形例 ]

上記装飾図柄ボタン停止演出では、1 回の演出ボタン 6 3 の押下で、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が同時に停止されてもよい。

上記装飾図柄ボタン停止演出を連続して複数の変動でおこなうようにしてもよい。例え

50



ば、装飾図柄ボタン停止演出Dを第1の変動、次の第2の変動、次の第3の変動・・・でおこなうようにしてもよい。この場合、装飾図柄に対応付けるボタン画像の停止順示唆表示を入れ替えて、演出ボタン63が押下された場合に、装飾図柄8L, 8C, 8Rのうち、停止する装飾図柄の順番を入れ替えるようにしてもよい。例えば、第1の変動において、装飾図柄8Lにボタン画像ZF4に対応付け、装飾図柄8Cにボタン画像ZF5に対応付け、装飾図柄8Rにボタン画像ZF6に対応付けて、装飾図柄8L, 8C, 8Rの停止順を装飾図柄8L 装飾図柄8C 装飾図柄8Rの順にし、第2の変動において、装飾図柄8Cにボタン画像ZF4に対応付け、装飾図柄8Rにボタン画像ZF5に対応付け、装飾図柄8Lにボタン画像ZF6に対応付けて、装飾図柄8L, 8C, 8Rの停止順を装飾図柄8C 装飾図柄8R 装飾図柄8Lの順にするようにしてもよい。

10

#### 【0937】

##### [効果例]

以下に、装飾図柄ボタン停止演出の効果例を示す。

##### [効果1]

上記装飾図柄ボタン停止演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rを変動表示する演出がおこなわれているときに、ボタン画像を表示する演出がおこなわれ、その後、演出ボタン63が操作されることにより、変動中の装飾図柄8L, 8C, 8Rのうちの少なくとも一つの装飾図柄を停止表示する。この構成によれば、遊技者によって装飾図柄が変動停止することができるので、遊技者は、変動演出を楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0938】

##### [効果2]

上記装飾図柄ボタン停止演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ多数の装飾図柄から成る装飾図柄群であり、演出ボタン63が操作されることにより、変動中の装飾図柄8L, 8C, 8Rのうちの少なくとも一つの装飾図柄を停止表示する。この構成によれば、遊技者によって装飾図柄が変動停止することができるので、遊技者は、変動演出を楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0939】

##### [効果3]

上記装飾図柄ボタン停止演出B～Dでは、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動表示しているときに、ボタン画像ZF1、ボタン画像ZF2、ボタン画像ZF3が表示され、その後、演出ボタン63が操作されることにより、装飾図柄8Lおよび/または装飾図柄8Cのうちの一つの装飾図柄が停止表示される。この構成によれば、遊技者によって装飾図柄を変動停止することができるので、遊技者は、変動演出を楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【0940】

##### [効果4]

上記装飾図柄ボタン停止演出B～Dでは、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動表示しているときに、ボタン画像ZF1、ボタン画像ZF2、ボタン画像ZF3が表示され、その後、演出ボタン63が操作されることにより、装飾図柄8Lのうちの一つの装飾図柄が停止表示され、その後、さらに、演出ボタン63が操作されることにより、装飾図柄8Cのうちの一つの装飾図柄が停止表示される。この構成によれば、装飾図柄を一つずつ遊技者によって装飾図柄が変動停止することができるので、遊技者は、変動演出を楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【0941】

##### [効果5]

上記装飾図柄ボタン停止演出Dでは、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動表示しているときに、ボタン画像ZF4、ボタン画像ZF5、ボタン画像ZF6が表示され、これらのボタン画像には、停止順示唆画像が含まれており、演出ボタン63が操作される度に、停止順示唆画像に基づく順番で、当該停止順示唆画像を含むボタン画像に対応付けられた装飾

50

図柄の変動が停止する。この構成によれば、装飾図柄の停止順が分かった状態で、装飾図柄を一つずつ遊技者によって装飾図柄が変動停止することができるので、遊技者は、変動演出を楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 4 2 】

[ 態 様 例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態 様 Z F - 1 ]

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

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

10

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

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

、  
前記第 1 の表示演出は、複数の装飾図柄を変動表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記操作手段を表す第 1 の操作手段画像を表示する演出であり

、  
前記第 3 の表示演出は、前記第 1 の表示演出で変動表示中の前記複数の装飾図柄のうちの少なくとも一つの装飾図柄を停止表示する演出であり、

20

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに前記第 2 の表示演出がおこなわれ、その後、前記操作手段が操作されることにより前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 4 3 】

[ 態 様 Z F - 2 ]

態様 Z F - 1 に記載の遊技機であって、

前記複数の装飾図柄は、第 1 の装飾図柄群と第 2 の装飾図柄群とを含み、

30

前記組み合わせ演出において、前記第 3 の表示演出では、前記操作手段が操作されることにより前記第 1 の装飾図柄群のうちの一つの装飾図柄が停止表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 4 4 】

[ 態 様 Z F - 3 ]

態様 Z F - 2 に記載の遊技機であって、

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

、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 5 の表示演出をおこなう場合があり

40

、  
前記第 4 の表示演出は、前記操作手段を表す第 2 の操作手段画像を表示する演出であり

、  
前記第 5 の表示演出は、前記第 1 の表示演出で変動表示中の前記第 2 の装飾図柄群のうちの少なくとも一つの装飾図柄を停止表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出と前記第 4 の表示演出と前記第 5 の表示演出とを含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに前記第 4 の表示演出がおこなわれ、その後、前記操作手段が操作されることにより前記第 5 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【 0 9 4 5 】

## [ 態 様 Z F - 4 ]

態 様 Z F - 3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに前記第 4 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出および前記第 4 の表示演出の後、前記操作手段が操作されることにより前記第 3 の表示演出がおこなわれ、前記第 3 の表示演出の後、再び前記操作手段が操作されることにより前記第 5 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 9 4 6 】

## [ 態 様 Z F - 5 ]

態 様 Z F - 4 に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 6 の表示演出をおこなう場合があり、

前記第 6 の表示演出は、第 1 の停止順示唆画像と第 2 の停止順示唆画像とを表示する演出であり、

前記第 1 の停止順示唆画像は、前記第 2 の表示演出における前記第 1 の操作手段画像に対応付けられ、前記操作手段が操作された場合に、前記複数の装飾図柄のうち前記第 1 の装飾図柄群の装飾図柄が前記第 2 の装飾図柄群よりも先に停止表示することを示唆する画像であり、

前記第 2 の停止順示唆画像は、前記第 4 の表示演出における前記第 2 の操作手段画像に対応付けられ、前記操作手段が操作された場合に、前記複数の装飾図柄のうち前記第 2 の装飾図柄群の装飾図柄が前記第 1 の装飾図柄群の装飾図柄よりも後に停止表示することを示唆する画像であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出と前記第 4 の表示演出と前記第 5 の表示演出と前記第 6 の表示演出とを含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出と前記第 4 の表示演出がおこなわれているときに前記第 6 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 9 4 7 】

なお、上記態様において以下のようにしてもよい。

第 1 の操作手段画像は、第 1 の装飾図柄群の変動ライン上にある。第 2 の操作手段画像は、第 2 の装飾図柄群の変動ライン上にある。

第 1 の装飾図柄群と第 2 の装飾図柄群の停止順は、変動が変わると変わる。

第 1 の装飾図柄群の装飾図柄と第 2 の装飾図柄群の装飾図柄の停止位置は、リーチラインからずれている。第 1 の装飾図柄群の装飾図柄と第 2 の装飾図柄群の装飾図柄は、同じ図柄である。

組み合わせ演出は、擬似連演出中におこなわれる。

第 1 の装飾図柄群の装飾図柄と第 2 の装飾図柄群の装飾図柄の停止表示態様は、チャンスアップ態様である。

同一変動でおこなわれる。

## 【 0 9 4 8 】

以下に図 1 4 8 ~ 図 1 5 1 を用いてアイコン表示演出 A ~ D について説明する。このアイコン表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクタ表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、左サブ表示装置 1 0 L、右サブ表示装置 1 0 R、イルミネーションパネル 1 8 等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル 1 8 は、透過性の表示パネルであり、表示画面 7 a およびサブ表示装置 1 0 よりも手前側（遊

10

20

30

40

50

技者側)に配置されている。

【0949】

[アイコン表示演出A]

図148は、アイコン表示演出Aを説明するための図である。アイコン演出Aでは、まず、図148(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10Rの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0950】

次に、図148(B)に示すように、アイコン出現演出がおこなわれる。このアイコン出現演出では、4つのアイコンZG1と、2つのアイコンZG2と、1つのアイコンZG3が表示される。アイコンZG1は、擬似連演出を示唆する「擬」という文字と、第1のキャラクタとを含む。アイコンZG2は、スーパーリーチ演出を示唆する「SP」という文字と、第1のキャラクタとは異なる第2のキャラクタとを含む。アイコンZG3は、大当たりを示唆する「当」という文字と、第1のキャラクタおよび第2のキャラクタとは異なる第3のキャラクタとを含む。

【0951】

次に、図148(C)に示すように、アイコンフォーメーション演出1がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出1では、複数のアイコンZG1, ZG2, ZG3が、第1のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコンZG1, ZG2, ZG3は、円形状に配置される。このとき、複数のアイコンZG1, ZG2, ZG3は、仮停止している。

【0952】

次に、図148(D)に示すように、アイコンフォーメーション演出2がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出2では、複数のアイコンZG1, ZG2, ZG3が、第1のフォーメーションから第2のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコンZG1, ZG2, ZG3は、「H」形状にアイコンの間を開けて配置される。このとき、複数のアイコンZG1, ZG2, ZG3は、仮停止している。

【0953】

次に、図148(E)に示すように、アイコン選択演出がおこなわれる。このアイコン選択演出では、第2のフォーメーションに配置された複数のアイコンZG1, ZG2, ZG3のうちの一つのアイコンを選択する演出である。図では、アイコンZG2が選択された様子が示されている。

【0954】

次に、図148(F)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチラインLN上において、装飾図柄8L, 8Rが同じ図柄(図では7図柄)で表示されると共に、装飾図柄8Cが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタCRZGが種々の演出をする。このキャラクタCRZGは、アイコンZG2に含まれる第2のキャラクタに該当する。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【0955】

[アイコン表示演出B]

図149は、アイコン表示演出Bを説明するための図である。アイコン演出Bでは、まず、図149(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10Rの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0956】

10

20

30

40

50

次に、図 1 4 9 ( B ) に示すように、アイコン出現演出がおこなわれる。このアイコン出現演出では、複数のアイコン ( 4 つのアイコン Z G 1 と、2 つのアイコン Z G 2 と、1 つのアイコン Z G 3 ) が一つずつ表示装置 ( メイン表示装置 7 ( 表示画面 7 a ) またはサブ表示装置 1 0 ) に出現 ( 表示 ) される。アイコン Z G 1 は、擬似連演出を示唆する「擬」という文字と、第 1 のキャラクタとを含む。アイコン Z G 2 は、スーパーリーチ演出を示唆する「S P」という文字と、第 1 のキャラクタとは異なる第 2 のキャラクタとを含む。アイコン Z G 3 は、大当たりを示唆する「当」という文字と、第 1 のキャラクタおよび第 2 のキャラクタとは異なる第 3 のキャラクタとを含む。複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、表示画面 7 a の右上辺りから表示画面 7 a に出現する。

【 0 9 5 7 】

10

次に、図 1 4 9 ( C ) に示すように、アイコンフォーメーション演出 1 がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出 1 では、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、第 1 のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、円形状にアイコンの間を開けて配置される。このとき、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、仮停止している。

【 0 9 5 8 】

次に、図 1 4 9 ( D ) に示すように、アイコンフォーメーション演出 2 がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出 2 では、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、第 1 のフォーメーションから第 2 のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、「H」形状にアイコンの間を開けてアイコンの間を開けて配置される。このとき、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、仮停止している。

20

【 0 9 5 9 】

次に、図 1 4 9 ( E ) に示すように、アイコン退出演出がおこなわれる。このアイコン退出演出では、第 2 のフォーメーションの状態の複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、表示装置 ( メイン表示装置 7 ( 表示画面 7 a ) またはサブ表示装置 1 0 ) から表示装置の外に一つずつ退出し、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 のすべてが退出する演出である。図では、3 つのアイコン Z G 1 が退出し、これからアイコン Z G 1 が退出しようとしている様子をあらわしている。複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、表示画面 7 a の右上辺りから退出する。

30

【 0 9 6 0 】

次に、図 1 4 9 ( F ) に示すように、アイコン再出現演出がおこなわれる。このアイコン再出現演出では、表示装置の外に退出した複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、再び表示装置に出現する演出である。この場合、アイコン再出現演出では、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が表示画面 7 a の右側から拡大して一つずつ表示画面 7 a にあらわれて、低速で表示画面 7 a の左側に移動する。また、アイコン再出現演出では、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 Z G 4 が表示画面 7 a の略中央付近に表示される。複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、ボタン画像 Z G 4 の後ろ側 ( 奥側 ) を移動する。

【 0 9 6 1 】

次に、図 1 4 9 ( G ) に示すように、アイコン選択演出がおこなわれる。このアイコン選択演出では、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 であって、表示画面 7 a を低速で移動する一つのアイコンを選択する演出である。具体的には、アイコン再出現演出においてボタン画像 Z G 4 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することにより、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 のうちの一つのアイコンを選択する。この場合、演出ボタン 6 3 が押されたときにボタン画像 Z G 4 の奥側にある ( ボタン画像 Z G 4 と重畳する ) アイコンが選択される。しかしながら、これに限られず、演出ボタン 6 3 が押下されたときにランダムにアイコンが選択されてもよい。図では、アイコン Z G 2 が選択された様子が示されている。

40

【 0 9 6 2 】

次に、図 1 4 9 ( H ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では

50

、リーチライン L N 上において、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 図では 7 図柄 ) で表示されると共に、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタ C R Z G が種々の演出をする。このキャラクタ C R Z G は、アイコン Z G 2 に含まれる第 2 のキャラクタに該当する。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

#### 【 0 9 6 3 】

##### [ アイコン表示演出 C ]

図 1 5 0 は、アイコン表示演出 C を説明するための図である。アイコン演出 C では、まず、図 1 5 0 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

10

#### 【 0 9 6 4 】

次に、図 1 5 0 ( B ) に示すように、アイコン出現演出がおこなわれる。このアイコン出現演出では、複数のアイコン ( 4 つのアイコン Z G 1 と、2 つのアイコン Z G 2 と、1 つのアイコン Z G 3 ) が一つずつ表示装置 ( メイン表示装置 7 ( 表示画面 7 a ) またはサブ表示装置 1 0 ) に出現 ( 表示 ) される。アイコン Z G 1 は、擬似連演出を示唆する「擬」という文字と、第 1 のキャラクタとを含む。アイコン Z G 2 は、スーパーリーチ演出を示唆する「S P」という文字と、第 1 のキャラクタとは異なる第 2 のキャラクタとを含む。アイコン Z G 3 は、大当たりを示唆する「当」という文字と、第 1 のキャラクタおよび第 2 のキャラクタとは異なる第 3 のキャラクタとを含む。複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、表示画面 7 a の右上辺りから表示画面 7 a に出現する。

20

#### 【 0 9 6 5 】

次に、図 1 5 0 ( C ) に示すように、アイコンフォーメーション演出 1 がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出 1 では、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、第 1 のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、円形状に隣のアイコンと重なるように ( 隣のアイコンと接するように ) 配置される。このとき、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、仮停止している。

#### 【 0 9 6 6 】

次に、図 1 5 0 ( D ) に示すように、アイコンフォーメーション演出 2 がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出 2 では、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、第 1 のフォーメーションから第 2 のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、「H」形状に隣のアイコンと重なるように ( 隣のアイコンと接するように ) 配置される。このとき、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、仮停止している。

30

#### 【 0 9 6 7 】

次に、図 1 5 0 ( E ) に示すように、アイコン退出演出がおこなわれる。このアイコン退出演出では、第 2 のフォーメーションの状態の複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、表示装置 ( メイン表示装置 7 ( 表示画面 7 a ) またはサブ表示装置 1 0 ) から表示装置の外に一つずつ退出し、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 のすべてが退出する演出である。図では、3 つのアイコン Z G 1 が退出し、これからアイコン Z G 1 が退出しようとしている様子をあらわしている。複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、表示画面 7 a の右上辺りから退出する。

40

#### 【 0 9 6 8 】

次に、図 1 5 0 ( F ) に示すように、アイコン再出現演出がおこなわれる。このアイコン再出現演出では、表示装置の外に退出した複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、再び表示装置に出現する演出である。この場合、アイコン再出現演出では、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が表示画面 7 a の右側から拡大して一つずつ表示画面 7 a にあらわれて、低速で表示画面 7 a の左側に移動する。また、アイコン再出現演出では、演出

50

ボタン 6 3 を表すボタン画像 Z G 4 が表示画面 7 a の略中央付近に表示される。複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、ボタン画像 Z G 4 の後ろ側（奥側）を移動する。

【 0 9 6 9 】

次に、図 1 5 0 ( G ) に示すように、アイコン選択演出がおこなわれる。このアイコン選択演出では、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 であって、表示画面 7 a を低速で移動する一つのアイコンを選択する演出である。具体的には、アイコン再出現演出においてボタン画像 Z G 4 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することにより、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 のうちの一つのアイコンを選択する。この場合、演出ボタン 6 3 が押されたときにボタン画像 Z G 4 の奥側にある（ボタン画像 Z G 4 と重畳する）アイコンが選択される。しかしながら、これに限られず、演出ボタン 6 3 が押下されたときにランダムにアイコンが選択されてもよい。図では、アイコン Z G 2 が選択された様子が示されている。

10

【 0 9 7 0 】

次に、図 1 5 0 ( H ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチライン L N 上において、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄（図では 7 図柄）で表示されると共に、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタ C R Z G が種々の演出をする。このキャラクタ C R Z G は、アイコン Z G 2 に含まれる第 2 のキャラクタに該当する。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【 0 9 7 1 】

20

[ アイコン表示演出 D ]

図 1 5 1 は、アイコン表示演出 D を説明するための図である。アイコン演出 D では、まず、図 1 5 1 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【 0 9 7 2 】

次に、図 1 5 1 ( B ) に示すように、アイコン出現演出がおこなわれる。このアイコン出現演出では、複数のアイコン（ 4 つのアイコン Z G 1 と、 2 つのアイコン Z G 2 と、 1 つのアイコン Z G 3 ）が一つずつ表示装置（メイン表示装置 7（表示画面 7 a）またはサブ表示装置 1 0）に出現（表示）される。アイコン Z G 1 は、擬似連演出を示唆する「擬」という文字と、第 1 のキャラクタとを含む。アイコン Z G 2 は、スーパーリーチ演出を示唆する「 S P」という文字と、第 1 のキャラクタとは異なる第 2 のキャラクタとを含む。アイコン Z G 3 は、大当たりを示唆する「当」という文字と、第 1 のキャラクタおよび第 2 のキャラクタとは異なる第 3 のキャラクタとを含む。複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、表示画面 7 a の右上辺りから表示画面 7 a に出現する。

30

【 0 9 7 3 】

次に、図 1 5 1 ( C ) に示すように、アイコンフォーメーション演出 1 がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出 1 では、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、第 1 のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、円形状に隣のアイコンと重なるように（隣のアイコンと接するように）配置される。このとき、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、反時計回りに移動（回転）している。なお、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、時計回りに移動してもいいし、円形状を保ちながらフォーメーションの大きさが（円の径）が大きくなるように移動してもよい。

40

【 0 9 7 4 】

次に、図 1 5 1 ( D ) に示すように、アイコンフォーメーション演出 2 がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出 2 では、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、第 1 のフォーメーションから第 2 のフォーメーションを形成する演出である。具体的に

50

は、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、「H」形状に隣のアイコンと重なるように（隣のアイコンと接するように）配置される。このとき、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、反時計回りに移動（回転）していいし、H 形状を保ちながらフォーメーションの大きさが大きくなるように移動してもよい。

【 0 9 7 5 】

次に、図 1 5 1 ( E ) に示すように、アイコン退出演出がおこなわれる。このアイコン退出演出では、第 2 のフォーメーションの状態の複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、表示装置（メイン表示装置 7（表示画面 7 a）またはサブ表示装置 1 0）から表示装置の外に一つずつ退出し、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 のすべてが退出する演出である。図では、3 つのアイコン Z G 1 が退出し、これからアイコン Z G 1 が退出しようとしている様子をあらわしている。複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、表示画面 7 a の右上辺りから退出する。

10

【 0 9 7 6 】

次に、図 1 5 1 ( F ) に示すように、アイコン再出現演出がおこなわれる。このアイコン再出現演出では、表示装置の外に退出した複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が、再び表示装置に出現する演出である。この場合、アイコン再出現演出では、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 が表示画面 7 a の右側から拡大して一つずつ表示画面 7 a にあらわれて、低速で表示画面 7 a の左側に移動する。また、アイコン再出現演出では、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 Z G 4 が表示画面 7 a の略中央付近に表示される。複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、ボタン画像 Z G 4 の後ろ側（奥側）を移動する。

20

【 0 9 7 7 】

次に、図 1 5 1 ( G ) に示すように、アイコン選択演出がおこなわれる。このアイコン選択演出では、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 であって、表示画面 7 a を低速で移動する一つのアイコンを選択する演出である。具体的には、アイコン再出現演出においてボタン画像 Z G 4 を見た遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することにより、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 のうちの一つのアイコンを選択する。この場合、演出ボタン 6 3 が押されたときにボタン画像 Z G 4 の奥側にある（ボタン画像 Z G 4 と重畳する）アイコンが選択される。しかしながら、これに限られず、演出ボタン 6 3 が押下されたときにランダムにアイコンが選択されてもよい。図では、アイコン Z G 2 が選択された様子が示されている。

30

【 0 9 7 8 】

次に、図 1 5 1 ( H ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチライン L N 上において、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄（図では 7 図柄）で表示されると共に、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタ C R Z G が種々の演出をする。このキャラクタ C R Z G は、アイコン Z G 2 に含まれる第 2 のキャラクタに該当する。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【 0 9 7 9 】

〔 変形例 〕

上記アイコン表示演出では、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、それぞれ、キャラクタとその後の展開を示唆する文字とを含んでいるが、これらに加えて、大当たり期待度などを加えてもよい。

40

上記アイコン表示演出 B ~ D では、複数のアイコン Z G 1 , Z G 2 , Z G 3 は、アイコン出現演出時に表示装置に入ってくる位置とアイコン退出演出時に入ってくる位置とがほぼ同じであるが、異なってもよい。

【 0 9 8 0 】

〔 効果例 〕

以下に、アイコン表示演出の効果例を示す。

〔 効果 1 〕

上記アイコン表示演出では、アイコン出現演出で、複数のアイコン Z G , Z G 2 , Z G

50



3を表示する演出がおこなわれた後、複数のアイコンZ G, Z G 2, Z G 3が第1のフォーメーションを形成する演出がおこなわれ、その後、複数のアイコンZ G, Z G 2, Z G 3が第2のフォーメーションを形成する演出がおこなわれる。この構成によれば、複数のアイコンが2つのフォーメーションを順に形成するので、アイコン演出に飽きることなく、アイコン演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0981】

[効果2]

上記アイコン表示演出B～Dでは、アイコン出現演出において、複数のアイコンZ G 1, Z G 2, Z G 3が一つずつ現れて、複数のアイコンZ G 1, Z G 2, Z G 3が表示される。この構成によれば、複数のアイコンZ G 1, Z G 2, Z G 3の一つずつ認識することができるので、アイコン演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0982】

[効果3]

上記アイコン表示演出Dでは、アイコンフォーメーション演出において、複数のアイコンZ G 1, Z G 2, Z G 3が、互いに重なり合うようにフォーメーションが形成される。この構成によれば、複数のアイコンZ G 1, Z G 2, Z G 3間の隙間が抑制されるので、形成されるフォーメーションの外形を認識し易くすることができ、アイコン演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0983】

[効果4]

上記アイコン表示演出Dでは、アイコンフォーメーション演出において、複数のアイコンZ G 1, Z G 2, Z G 3が、フォーメーションを形成しつつ、フォーメーション内で移動する。この構成によれば、複数のアイコンZ G 1, Z G 2, Z G 3によって形成されるフォーメーションに動きができるので、フォーメーション演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0984】

[効果5]

上記アイコン表示演出B～Dでは、アイコン退出演出で、表示装置(メイン表示装置7、サブ表示装置10)において、複数のアイコンZ G 1, Z G 2, Z G 3がフォーメーションを形成後、これらの複数のアイコンZ G 1, Z G 2, Z G 3が表示装置から表示装置の外に一つずつ退出する。この構成によれば、複数のアイコンZ G 1, Z G 2, Z G 3の退出を一つずつ認識することができるので、アイコン演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0985】

[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Z G - 1]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第1の表示演出をおこなう場合があり、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第2の表示演出をおこなう場合があり、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第3の表示演出をおこなう場合があり、  
前記第1の表示演出は、複数のアイコンを表示する演出であり、  
前記第2の表示演出は、前記複数のアイコンが第1のフォーメーションを形成する演出であり、  
前記第3の表示演出は、前記複数のアイコンが第2のフォーメーションを形成する演出

40

50

であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0986】

[態様 Z G - 2]

態様 Z G - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示演出は、前記複数のアイコンが前記表示手段の外から前記表示手段に一つずつ現れて、前記複数のアイコンを表示する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【0987】

[態様 Z G - 3]

態様 Z G - 1 または態様 Z G - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示演出、または、前記第 3 の表示演出において、前記複数のアイコンは、互いに重なり合うように前記フォーメーションを形成する、

ことを特徴とする遊技機。

【0988】

[態様 Z G - 4]

態様 Z G - 1 ないし態様 Z G - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示演出、または、前記第 3 の表示演出において、前記複数のアイコンは、前記フォーメーションを形成しつつ、前記フォーメーション内で移動する、

ことを特徴とする遊技機。

【0989】

[態様 Z G - 5]

態様 Z G - 1 ないし態様 Z G - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

、  
前記第 4 の表示演出は、前記複数のアイコンが前記表示手段から前記表示手段の外に一つずつ退出する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出と前記第 4 の表示演出とを含む場合があり、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0990】

なお、上記態様において以下のようにしてもよい。

第 4 の表示演出の後、表示手段外に退出した複数のアイコンが再び一つずつ表示手段に現れる。

第 4 の表示演出で表示手段外に退出したアイコンは、退出方向とは逆方向から再び表示手段内に戻る。退出位置と同じ位置から戻るでもよい。この場合、表示手段内に戻ってくるアイコンは、拡大表示されていてもよい。また、表示手段内に戻ってきたアイコン、または、装飾図柄の変動ライン上に操作手段を表す操作手段画像が表示されてもよい。また、操作手段の操作で操作手段画像に対応するアイコンが選択され、そのアイコンに対応する演出（アイコンのキャラクタを用いたリーチ演出など）がおこなわれてもよい。

【0991】

以下に図 152 ~ 図 155 を用いて演出実行確定演出 A ~ D について説明する。演出実行確定演出 A ~ D は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用

10

20

30

40

50

マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、演出実行確定演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7a、サブ表示装置 10 の表示画面に画像を表示させる演出である。

#### 【0992】

##### [演出実行確定演出 A]

図 152 は、演出実行確定演出 A を説明するための図である。

まず、図 152 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8L と、中演出図柄 8C と、右演出図柄 8R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10L および右サブ表示装置 10R は、退避位置 (ホームポジション) 10  
にある。左サブ表示装置 10L の表示画面には、保留画像 9A が表示されている。保留画像 9A は、第 1 特図保留記憶領域 85a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9A が表示されている。一方、右サブ表示装置 10R の表示画面には、当該保留画像 9C が表示されている。当該保留画像 9C は、現在の変動に対応するものである。

#### 【0993】

次に、図 152 (B) に示すように、予告画像出現演出が実行される。この予告画像出現演出では、六角形状で内側に「継続」と書かれた演出予告画像 PNG が表示画面 7a に表示される。この演出予告画像 PNG が示唆するのは、擬似連演出である。「継続」に代  
20 えて「NEXT」としてもよい。

#### 【0994】

次に、図 152 (C) に示すように、予告画像移動演出が実行される。この予告画像移動演出では、演出予告画像 PNG が矢印 YG1 で示すように表示画面 7a の端のエリアを  
転がるようにして移動する。

次に、図 152 (D) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8L、右演出図柄 8R がともに「2」で停止した様子を示している。また、演出予告画像 PNG が矢印 YG2 で示すように表示画面 7a の端のエリアを転がるようにして移動する。

#### 【0995】

次に、図 152 (E) に示すように、実行確定演出が実行される。実行確定演出では、演出予告画像 PNG が矢印 YG3 で示すように、表示画面 7a の端のエリアを転がるように移動し、表示画面 7a から左サブ表示装置 10L の表示画面へ移動する。このとき、左サブ表示装置 10L の表示画面では、演出予告画像 PNG の背景が赤色になる。なお、このときは、保留画像 9A が表示画面 7a に表示される。

次に、図 152 (F) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、中演出図柄 8C が特殊図柄「継続」で停止する。ここでは、左演出図柄 8L が「2」、中演出図柄 8C が「継続」、右演出図柄 8R が「2」となっている。

#### 【0996】

次に、図 152 (G) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄 8L、8C、8R が再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄 8L と、中演出図柄 8C と、右演出図柄 8R とが変動表示されている様子を示した。

次に、図 152 (H) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8L、右演出図柄 8R がともに「7」で停止した様子を示している。

#### 【0997】

##### [演出実行確定演出 B]

図 153 は、演出実行確定演出 B を説明するための図である。

まず、図 153 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8L と、中演出図柄 8C と、右演出図柄 8R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 10L および右サブ表示装置 10R は、退避位置 (ホームポジション) 10  
にある。左サブ表示装置 10L の表示画面には、保留画像 9A が表示されている。保留画

10

20

30

40

50

像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

【 0 9 9 8 】

次に、図 1 5 3 ( B ) に示すように、予告画像出現演出が実行される。この予告画像出現演出では、六角形状で内側に「継続」と書かれた演出予告画像 P N G が表示画面 7 a に表示される。この演出予告画像 P N G が示唆するのは、擬似連演出である。「継続」に代えて「N E X T」としてもよい。

【 0 9 9 9 】

次に、図 1 5 3 ( C ) に示すように、予告画像移動演出が実行される。この予告画像移動演出では、演出予告画像 P N G が矢印 Y G 1 で示すように表示画面 7 a の端のエリアを転がるようにして移動する。

次に、図 1 5 3 ( D ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「2」で停止した様子を示している。また、演出予告画像 P N G が矢印 Y G 2 で示すように表示画面 7 a の端のエリアを転がるようにして移動する。

【 1 0 0 0 】

次に、図 1 5 3 ( E ) に示すように、予告画像消滅演出が実行される。予告画像消滅演出は、演出予告画像 P N G が矢印 Y G 3 で示すように、表示画面 7 a の画面外へ消える演出である。

次に、図 1 5 3 ( F ) に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。この確定停止演出（ハズレ）は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を確定停止させる演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「2」で停止し、中演出図柄 8 C が「1」で停止している。なお、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って当該保留画像 9 C の表示はなくなる。

【 1 0 0 1 】

[ 演出実行確定演出 C ]

図 1 5 4 は、演出実行確定演出 C を説明するための図である。

まず、図 1 5 4 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R は、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

【 1 0 0 2 】

次に、図 1 5 4 ( B ) に示すように、予告画像出現演出が実行される。この予告画像出現演出では、六角形状で内側に「継続」と書かれた演出予告画像 P N G が表示画面 7 a に表示される。この演出予告画像 P N G が示唆するのは、擬似連演出である。「継続」に代えて「N E X T」としてもよい。

【 1 0 0 3 】

次に、図 1 5 4 ( C ) に示すように、予告画像移動演出が実行される。この予告画像移動演出では、演出予告画像 P N G が矢印 Y G 1 で示すように表示画面 7 a の端のエリアを転がるようにして移動する。

次に、図 1 5 4 ( D ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「2」で停止した様子を示している。また、演出予告画像 P N G が矢印 Y G 2 で示すように表示画面 7 a の端のエリアを転がるようにして移動する。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 0 4 】

次に、図 1 5 4 ( E ) に示すように、予告画像消滅演出が実行される。予告画像消滅演出は、演出予告画像 P N G が矢印 Y G 3 で示すように、表示画面 7 a の画面外へ消える演出である。

次に、図 1 5 4 ( F ) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、中演出図柄 8 C が特殊図柄「継続」で停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「2」、中演出図柄 8 C が「継続」、右演出図柄 8 R が「2」となっている。

## 【 1 0 0 5 】

次に、図 1 5 4 ( G ) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。

次に、図 1 5 4 ( H ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で停止した様子を示している。

## 【 1 0 0 6 】

## 〔 演出実行確定演出 D 〕

図 1 5 5 は、演出実行確定演出 D を説明するための図である。

まず、図 1 5 5 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R は、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置 1 0 L の表示画面には、保留画像 9 A が表示されている。保留画像 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ～ 第 4 記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第 1 ～ 第 3 記憶領域に対応する 3 つの保留画像 9 A が表示されている。一方、右サブ表示装置 1 0 R の表示画面には、当該保留画像 9 C が表示されている。当該保留画像 9 C は、現在の変動に対応するものである。

## 【 1 0 0 7 】

次に、図 1 5 5 ( B ) に示すように、予告画像出現演出が実行される。この予告画像出現演出では、六角形状で内側に「S P」と書かれた演出予告画像 P N G が表示画面 7 a に表示される。この演出予告画像 P N G が示唆するのは、S P リーチ演出である。

## 【 1 0 0 8 】

次に、図 1 5 5 ( C ) に示すように、予告画像移動演出が実行される。この予告画像移動演出では、演出予告画像 P N G が矢印 Y G 1 で示すように表示画面 7 a の端のエリアを転がるようにして移動する。

次に、図 1 5 5 ( D ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「2」で停止した様子を示している。また、演出予告画像 P N G が矢印 Y G 2 で示すように表示画面 7 a の端のエリアを転がるようにして移動する。

## 【 1 0 0 9 】

次に、図 1 5 5 ( E ) に示すように、実行確定演出が実行される。実行確定演出では、演出予告画像 P N G が矢印 Y G 3 で示すように、表示画面 7 a の端のエリアを転がるように移動し、表示画面 7 a から左サブ表示装置 1 0 L の表示画面へ移動する。このとき、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、演出予告画像 P N G の背景が赤色になる。なお、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示されていた保留画像 9 A は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

次に、図 1 5 5 ( F ) に示すように、リーチ発展演出が実行される。このリーチ発展演出では、メッセージ画像 M S G が表示画面 7 a の中央に表示される。ここでメッセージ画像 M S G は「発展」となっている。

## 【 1 0 1 0 】

次に、図 1 5 5 ( G ) に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここで味方キャラクタ C R A が勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表

10

20

30

40

50

示画面 7 a に表示された画像のうちサブ表示装置 1 0 で覆われている部分の画像は、サブ表示装置 1 0 の表示画面に表示される。ここでは、味方キャラクタ C R A、敵キャラクタ C R B の足部分がサブ表示装置 1 0 の表示画面に表示されている。そのため、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示されていた保留画像 9 A は、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される。

【 1 0 1 1 】

次に、図 1 5 5 ( H ) に示すように、確定停止演出 ( 大当たり ) が実行される。この確定停止演出 ( 大当たり ) は、表示装置 7 a にて演出図柄 8 L、8 C、8 R を大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「 2 」で停止している。なお、保留画像 9 A は、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面に表示される。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って当該保留画像 9 C の表示はなくなる。

10

【 1 0 1 2 】

[ 効果例 ]

以下に、演出実行確定演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出予告画像 P N G を表示画面 7 a に表示した後、演出予告画像 P N G が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面へ移動することで演出予告画像 P N G が示唆する演出の実行が決定する ( 図 1 5 2 ( B ) ~ ( E )、図 1 5 5 ( B ) ~ ( E ) )。この構成によれば、演出予告画像 P N G の行方にドキドキするため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【 1 0 1 3 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出予告画像 P N G を表示画面 7 a に表示した後、表示画面 7 a の端のエリアを移動させる ( 図 1 5 2 ( C ) ( D )、図 1 5 3 ( C ) ( D )、図 1 5 4 ( C ) ( D )、図 1 5 5 ( C ) ( D ) )。この構成によれば、演出予告画像 P N G の行方にドキドキするため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 1 0 1 4 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出予告画像 P N G は、表示画面 7 a の予め定められたルートを移動する ( 図 1 5 2 ( C ) ( D )、図 1 5 3 ( C ) ( D )、図 1 5 4 ( C ) ( D )、図 1 5 5 ( C ) ( D ) )。この構成によれば、演出予告画像 P N G の挙動が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【 1 0 1 5 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、後に実行される演出を予告する演出予告画像 P N G を用いて演出をおこなう ( 図 1 5 2 ( B )、図 1 5 3 ( B )、図 1 5 4 ( B )、図 1 5 5 ( B ) )。この構成によれば、後に実行される演出が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 1 0 1 6 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出予告画像 P N G が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面へ移動することなく、表示画面 7 a の画面外へ消える予告画像消滅演出が実行されると ( 図 1 5 3 ( E ) )、原則として、演出予告画像 P N G が示唆する演出の不実行が決定される。この構成によれば、演出予告画像 P N G の行方にドキドキするため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【 1 0 1 7 】

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出予告画像 P N G が左サブ表示装置 1 0 L の表示画面へ移動すると、左サブ表示装置 1 0 L の表示画面では、演出予告画像 P N G の背景が赤色

50

になる（図１５２（Ｅ）、図１５５（Ｅ））。この構成によれば、演出予告画像PNGが示唆する演出の実行の確定が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１０１８】

〔変形例〕

以下に、演出実行確定演出の変形例を示す。

〔変形例１〕

上記では、後に実行される演出を示唆する演出予告画像PNGを用いていたが、後の演出とは直接的に関係のない画像（例えば「激アツ」などのメッセージ画像）を用いてもよい。

【１０１９】

〔変形例２〕

上記では、演出予告画像PNGは表示画面７aの予め定められたルートを移動するようになっているが、これに限定されるものではない。例えば演出予告画像が風船のような画像であれば、表示画面７aをフワフワと漂うようにしてもよい。

【１０２０】

〔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Ｅ２－１〕

画像を表示して演出をおこなうことが可能な第１表示装置と、  
前記第１表示装置とは別の第２表示装置と、を備えた遊技機であって、  
前記第１表示装置の表示画面に所定画像を表示した後、前記第１表示装置の表示画面から前記第２表示装置の表示画面へ前記所定画像が移動することで特定演出の実行が決定する

ことを特徴とする遊技機。

【１０２１】

〔態様Ｅ２－２〕

態様Ｅ２－１に記載の遊技機であって、

前記第１表示装置の表示画面に所定画像を表示した後、前記第１表示装置の表示画面で前記所定画像を移動させる

ことを特徴とする遊技機。

【１０２２】

〔態様Ｅ２－３〕

態様Ｅ２－２に記載の遊技機であって、

前記所定画像は、前記第１表示装置の表示画面の予め定められたルートを移動する

ことを特徴とする遊技機。

【１０２３】

〔態様Ｅ２－４〕

態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定画像は、前記特定演出の実行を予告する予告画像である

ことを特徴とする遊技機。

【１０２４】

〔態様Ｅ２－５〕

態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定画像が前記第１表示装置から前記第２表示装置へ移動しない場合、原則として、前記特定演出の不実行が決定する

ことを特徴とする遊技機。

【１０２５】

〔態様Ｅ２－６〕

態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定画像が前記第１表示装置の表示画面から前記第２表示装置の表示画面へ移動し

10

20

30

40

50

た場合、前記第 2 表示装置の表示画面において実行確定演出がおこなわれることを特徴とする遊技機。

【 1 0 2 6 】

[ 態様 E 2 - 7 ]

態様 E 2 - 6 に記載の遊技機であって、

前記第 2 表示装置の表示画面を用いて保留記憶に対応する保留画像を表示可能となっており、

前記実行確定演出の実行中は、前記第 2 表示装置以外の表示装置で前記保留画像を表示する

ことを特徴とする遊技機。

10

【 1 0 2 7 】

[ 態様 E 2 - 8 ]

態様 E 2 - 1 から態様 E 2 - 7 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定画像が前記第 1 表示装置から前記第 2 表示装置へ移動しない場合であっても、前記特定演出の実行が決定される場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 2 8 】

以下に図 1 5 6 ~ 図 1 5 9 を用いてリーチ発展選択演出 A ~ D について説明する。このリーチ発展選択演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクタ表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、左サブ表示装置 1 0 L、右サブ表示装置 1 0 R、イルミネーションパネル 1 8 等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル 1 8 は、透過性の表示パネルであり、表示画面 7 a およびサブ表示装置 1 0 よりも手前側（遊技者側）に配置されている。

20

【 1 0 2 9 】

[ リーチ発展選択演出 A ]

図 1 5 6 は、リーチ発展選択演出 A を説明するための図である。リーチ発展選択演出 A では、まず、図 1 5 6 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A、9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

30

【 1 0 3 0 】

次に、図 1 5 6 ( B ) に示すように、リーチ選択演出 1 がおこなわれる。このリーチ選択演出 1 では、3 つのリーチ演出選択領域（リーチ演出選択領域 Z H 1 とリーチ演出選択領域 Z H 2 とリーチ演出選択領域 Z H 3）から形成される第 1 の領域が表示される。リーチ演出選択領域 Z H 1、Z H 2、Z H 3 は、円形状であり、隣接して配置される。リーチ演出選択領域 Z H 1 は、「A リーチ」という文字を含む。この「A リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 1 が選択された場合には、リーチ演出において A リーチがおこなわれることを示唆している。リーチ演出選択領域 Z H 2 は、「B リーチ」という文字を含む。この「B リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 2 が選択された場合には、リーチ演出において B リーチがおこなわれることを示唆している。リーチ演出選択領域 Z H 3 は、「C リーチ」という文字を含む。この「C リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 3 が選択された場合には、リーチ演出において C リーチがおこなわれることを示唆している。

40

【 1 0 3 1 】

次に、図 1 5 6 ( C ) に示すように、リーチ選択演出 2 がおこなわれる。このリーチ選択演出 2 では、3 つのリーチ演出選択領域（リーチ演出選択領域 Z H 1 A とリーチ演出選択領域 Z H 2 A とリーチ演出選択領域 Z H 3 A）から形成される第 2 の領域が表示される

50



。リーチ演出選択領域 Z H 1 A , Z H 2 A , Z H 3 A は、四角形状であり、隣接して配置される。このリーチ演出選択領域 Z H 1 A , Z H 2 A , Z H 3 A は、それぞれ第 1 の領域のリーチ演出選択領域 Z H 1 , Z H 2 , Z H 3 に対応し、対応するリーチ演出選択領域 Z H 1 , Z H 2 , Z H 3 よりも大きい。従って、第 2 の領域は、第 1 の領域よりも大きい。リーチ演出選択領域 Z H 1 A は、第 1 の領域のリーチ演出選択領域 Z H 1 に対応する領域であり、「A リーチ」という文字を含む。この「A リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 1 A が選択された場合には、リーチ演出において A リーチがおこなわれることを示唆している。リーチ演出選択領域 Z H 2 A は、第 1 の領域のリーチ演出選択領域 Z H 2 に対応する領域であり、「B リーチ」という文字を含む。この「B リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 2 A が選択された場合には、リーチ演出において B リーチがおこなわれることを示唆している。リーチ演出選択領域 Z H 3 A は、第 1 の領域のリーチ演出選択領域 Z H 3 に対応する領域であり、「C リーチ」という文字を含む。この「C リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 3 A が選択された場合には、リーチ演出において C リーチがおこなわれることを示唆している。

10

#### 【 1 0 3 2 】

次に、図 1 5 6 ( D ) に示すように、リーチ決定演出がおこなわれる。このリーチ決定演出では、第 2 の領域のうちから 1 つの領域を決定 ( 選択 ) する演出である。図では、リーチ演出選択領域 Z H 2 A がハッチングで示され、リーチ演出選択領域 Z H 2 A が選択された様子が示されている。

20

#### 【 1 0 3 3 】

次に、図 1 5 6 ( E ) に示すように、このリーチ演出では、リーチライン L N 上において、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 図では 7 図柄 ) で表示されると共に、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタ C R Z H が種々の演出をする。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

#### 【 1 0 3 4 】

##### [ リーチ発展選択演出 B ]

図 1 5 7 は、リーチ発展選択演出 B を説明するための図である。リーチ発展選択演出 B では、まず、図 1 5 7 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

30

#### 【 1 0 3 5 】

次に、図 1 5 7 ( B ) に示すように、リーチ選択演出 1 がおこなわれる。このリーチ選択演出 1 では、3 つのリーチ演出選択領域 ( リーチ演出選択領域 Z H 4 とリーチ演出選択領域 Z H 5 とリーチ演出選択領域 Z H 6 ) から形成される第 1 の領域が表示される。リーチ演出選択領域 Z H 4 , Z H 5 , Z H 6 は、円形状であり、隣接して配置される。リーチ演出選択領域 Z H 4 は、「A リーチ」という文字と、第 1 のキャラクタと、1 つの星マークとを含む。この「A リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 4 が選択された場合には、リーチ演出において A リーチがおこなわれることを示唆している。1 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域 Z H 5 は、「B リーチ」という文字と、第 2 のキャラクタと、2 つの星マークとを含む。この「B リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 5 が選択された場合には、リーチ演出において B リーチがおこなわれることを示唆している。2 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選択領域 Z H 6 は、「C リーチ」という文字と、第 3 のキャラクタと、3 つの星マークとを含む。この「C リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 6 が選択された場合には、リーチ演出において C リーチがおこなわれることを示唆している。3 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。

40

50

## 【 1 0 3 6 】

次に、図 1 5 7 ( C ) に示すように、リーチ選択演出 2 がおこなわれる。このリーチ選択演出 2 では、4 つのリーチ演出選択領域 ( リーチ演出選択領域 Z H 4 A とリーチ演出選択領域 Z H 5 A とリーチ演出選択領域 Z H 6 A とリーチ演出選択領域 Z H 7 A ) から形成される第 2 の領域が表示される。リーチ演出選択領域 Z H 4 A , Z H 5 A , Z H 6 A は、四角形状であり、隣接して配置される。このリーチ演出選択領域 Z H 4 A , Z H 5 A , Z H 6 A は、それぞれ第 1 の領域のリーチ演出選択領域 Z H 4 , Z H 5 , Z H 6 に対応し、対応するリーチ演出選択領域 Z H 4 , Z H 5 , Z H 6 よりも大きい。従って、第 2 の領域は、第 1 の領域よりも大きい。リーチ演出選択領域 Z H 4 A は、第 1 の領域のリーチ演出選択領域 Z H 4 に対応する領域であり、「 A リーチ」という文字と、第 1 のキャラクタと、1 つの星マークとを含む。この「 A リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 4 A が選択された場合には、リーチ演出において A リーチがおこなわれることを示唆している。1 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域 Z H 5 A は、第 1 の領域のリーチ演出選択領域 Z H 5 に対応する領域であり、「 B リーチ」という文字と、第 2 のキャラクタと、2 つの星マークとを含む。この「 B リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 5 A が選択された場合には、リーチ演出において B リーチがおこなわれることを示唆している。2 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選択領域 Z H 6 A は、「 C リーチ」という文字と、第 3 のキャラクタと、3 つの星マークとを含む。この「 C リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 6 A が選択された場合には、リーチ演出において C リーチがおこなわれることを示唆している。3 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域 Z H 7 A は、「 D リーチ」という文字と、第 4 のキャラクタと、5 つの星マークとを含む。この「 D リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 7 A が選択された場合には、リーチ演出において D リーチがおこなわれることを示唆している。5 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、大当たり期待度が極めて高いことを表す。

## 【 1 0 3 7 】

次に、図 1 5 7 ( D ) に示すように、リーチ決定演出がおこなわれる。このリーチ決定演出では、第 2 の領域のうちから 1 つの領域を決定 ( 選択 ) する演出である。図では、リーチ演出選択領域 Z H 2 A がハッチングで示され、リーチ演出選択領域 Z H 2 A が選択された様子が示されている。

## 【 1 0 3 8 】

次に、図 1 5 7 ( E ) に示すように、このリーチ演出では、リーチライン L N 上において、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 図では 7 図柄 ) で表示されると共に、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチ決定演出で決定されたリーチ演出選択領域 Z H 5 A に含まれる第 2 のキャラクタであるキャラクタ C R Z H が種々の演出をする。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

## 【 1 0 3 9 】

## [ リーチ発展選択演出 C ]

図 1 5 8 は、リーチ発展選択演出 C を説明するための図である。リーチ発展選択演出 C では、まず、図 1 5 8 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

## 【 1 0 4 0 】

次に、図 1 5 8 ( B ) に示すように、リーチ選択演出 1 がおこなわれる。このリーチ選択演出 1 では、4 つのリーチ演出選択領域 ( リーチ演出選択領域 Z H 8 とリーチ演出選択領域 Z H 9 とリーチ演出選択領域 Z H 1 0 とリーチ演出選択領域 Z H 1 1 ) から形成され

る第1の領域が表示される。リーチ演出選択領域ZH8, ZH9, ZH10, ZH11は、三角形状であり、隣接して配置される。リーチ演出選択領域ZH8は、「Aリーチ」という文字と、第1のキャラクタと、1つの星マークとを含む。この「Aリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH8が選択された場合には、リーチ演出においてAリーチがおこなわれることを示唆している。1つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域ZH9は、「Bリーチ」という文字と、第2のキャラクタと、2つの星マークとを含む。この「Bリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH9が選択された場合には、リーチ演出においてBリーチがおこなわれることを示唆している。2つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選択領域ZH10は、「Cリーチ」という文字と、第3のキャラクタと、3つの星マークとを含む。この「Cリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH10が選択された場合には、リーチ演出においてCリーチがおこなわれることを示唆している。3つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域ZH11は、「Eリーチ」という文字と、第5のキャラクタと、4つの星マークとを含む。この「Eリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH11が選択された場合には、リーチ演出においてEリーチがおこなわれることを示唆している。4つの星マークは、大当たり期待度を表しており、星マーク3つの場合より比較的大当たり期待度が高いことを表す。

10

#### 【1041】

次に、図158(C)に示すように、リーチ選択演出2がおこなわれる。このリーチ選択演出2では、5つのリーチ演出選択領域(リーチ演出選択領域ZH8Aとリーチ演出選択領域ZH9Aとリーチ演出選択領域ZH10Aとリーチ演出選択領域ZH11Aとリーチ演出選択領域ZH12A)から形成される第2の領域が表示される。リーチ演出選択領域ZH8A, ZH9A, ZH10A, ZH11Aは、台形状であり、隣接して配置される。また、リーチ演出選択領域ZH12Aは、菱形状であり、リーチ演出選択領域ZH8A, ZH9A, ZH10A, ZH11Aの略中心に配置される。このリーチ演出選択領域ZH8A, ZH9A, ZH10A, ZH11Aは、それぞれ第1の領域のリーチ演出選択領域ZH8, ZH9, ZH10, ZH11に対応する。第1の領域と第2の領域は、それぞれ表示画面7aと左サブ表示装置10Lと右サブ表示装置10Rの全領域に対応するので、同じ大きさである。リーチ演出選択領域ZH8Aは、第1の領域のリーチ演出選択領域ZH8に対応する領域であり、「Aリーチ」という文字と、第1のキャラクタと、1つの星マークとを含む。この「Aリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH8Aが選択された場合には、リーチ演出においてAリーチがおこなわれることを示唆している。1つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域ZH9Aは、第1の領域のリーチ演出選択領域ZH9に対応する領域であり、「Bリーチ」という文字と、第2のキャラクタと、2つの星マークとを含む。この「Bリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH9Aが選択された場合には、リーチ演出においてBリーチがおこなわれることを示唆している。2つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選択領域ZH10Aは、「Cリーチ」という文字と、第3のキャラクタと、3つの星マークとを含む。この「Cリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH10Aが選択された場合には、リーチ演出においてCリーチがおこなわれることを示唆している。3つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域ZH11Aは、「Eリーチ」という文字と、第5のキャラクタと、4つの星マークとを含む。この「Eリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH11Aが選択された場合には、リーチ演出においてEリーチがおこなわれることを示唆している。4つの星マークは、大当たり期待度を表しており、星マーク3つより大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域ZH12Aは、「Dリーチ」という文字と、第4のキャラクタと、5つの星マークとを含む。この「Dリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH12Aが選択された場合には、リーチ演出においてDリーチがおこなわれることを示

20

30

40

50

唆している。5つの星マークは、大当たり期待度を表しており、大当たり期待度が極めて高いことを表す。

#### 【1042】

次に、図158(D)に示すように、リーチ決定演出がおこなわれる。このリーチ決定演出では、第2の領域のうちから1つの領域を決定(選択)する演出である。図では、リーチ演出選択領域ZH12Aがハッチングで示され、リーチ演出選択領域ZH12Aが選択された様子が示されている。

#### 【1043】

次に、図158(E)に示すように、このリーチ演出では、リーチラインLN上において、装飾図柄8L, 8Rが同じ図柄(図では7図柄)で表示されると共に、装飾図柄8Cが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチ決定演出で決定されたリーチ演出選択領域ZH12Aに含まれる第4のキャラクタであるキャラクタCRZH1が種々の演出をする。このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

#### 【1044】

##### [リーチ発展選択演出D]

図159は、リーチ発展選択演出Dを説明するための図である。リーチ発展選択演出Dでは、まず、図159(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10Rの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

#### 【1045】

次に、図159(B)に示すように、リーチ選択演出1がおこなわれる。このリーチ選択演出1では、4つのリーチ演出選択領域(リーチ演出選択領域ZH8とリーチ演出選択領域ZH9とリーチ演出選択領域ZH10とリーチ演出選択領域ZH11)から形成される第1の領域が表示される。リーチ演出選択領域ZH8, ZH9, ZH10, ZH11は、三角形状であり、隣接して配置される。リーチ演出選択領域ZH8は、「Aリーチ」という文字と、第1のキャラクタと、1つの星マークとを含む。この「Aリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH8が選択された場合には、リーチ演出においてAリーチがおこなわれることを示唆している。1つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域ZH9は、「Bリーチ」という文字と、第2のキャラクタと、2つの星マークとを含む。この「Bリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH9が選択された場合には、リーチ演出においてBリーチがおこなわれることを示唆している。2つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選択領域ZH10は、「Cリーチ」という文字と、第3のキャラクタと、3つの星マークとを含む。この「Cリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH10が選択された場合には、リーチ演出においてCリーチがおこなわれることを示唆している。3つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域ZH11は、「Eリーチ」という文字と、第5のキャラクタと、4つの星マークとを含む。この「Eリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ZH11が選択された場合には、リーチ演出においてEリーチがおこなわれることを示唆している。4つの星マークは、大当たり期待度を表しており、星マーク3つの場合より比較的大当たり期待度が高いことを表す。

#### 【1046】

次に、図159(C)に示すように、リーチ選択演出2がおこなわれる。このリーチ選択演出2では、5つのリーチ演出選択領域(リーチ演出選択領域ZH8Aとリーチ演出選択領域ZH9Aとリーチ演出選択領域ZH10Aとリーチ演出選択領域ZH11Aとリーチ演出選択領域ZH12A)から形成される第2の領域が表示される。リーチ演出選択領域ZH8A, ZH9A, ZH10A, ZH11Aは、台形状であり、隣接して配置される

。また、リーチ演出選択領域 Z H 1 2 A は、菱形状であり、リーチ演出選択領域 Z H 8 A , Z H 9 A , Z H 1 0 A , Z H 1 1 A の略中心に配置される。このリーチ演出選択領域 Z H 8 A , Z H 9 A , Z H 1 0 A , Z H 1 1 A は、それぞれ第 1 の領域のリーチ演出選択領域 Z H 8 , Z H 9 , Z H 1 0 , Z H 1 1 に対応する。第 1 の領域と第 2 の領域は、それぞれ表示画面 7 a と左サブ表示装置 1 0 L と右サブ表示装置 1 0 R の全領域に対応するので、同じ大きさである。リーチ演出選択領域 Z H 8 A は、第 1 の領域のリーチ演出選択領域 Z H 8 に対応する領域であり、「A リーチ」という文字と、第 1 のキャラクタと、1 つの星マークとを含む。この「A リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 8 A が選択された場合には、リーチ演出において A リーチがおこなわれることを示唆している。1 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域 Z H 9 A は、第 1 の領域のリーチ演出選択領域 Z H 9 に対応する領域であり、「B リーチ」という文字と、第 2 のキャラクタと、2 つの星マークとを含む。この「B リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 9 A が選択された場合には、リーチ演出において B リーチがおこなわれることを示唆している。2 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選択領域 Z H 1 0 A は、「C リーチ」という文字と、第 3 のキャラクタと、3 つの星マークとを含む。この「C リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 1 0 A が選択された場合には、リーチ演出において C リーチがおこなわれることを示唆している。3 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域 Z H 1 1 A は、「E リーチ」という文字と、第 5 のキャラクタと、4 つの星マークとを含む。この「E リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 1 1 A が選択された場合には、リーチ演出において E リーチがおこなわれることを示唆している。4 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、星マーク 3 つより大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域 Z H 1 2 A は、「D リーチ」という文字と、第 4 のキャラクタと、5 つの星マークとを含む。この「D リーチ」という文字は、リーチ演出選択領域 Z H 1 2 A が選択された場合には、リーチ演出において D リーチがおこなわれることを示唆している。5 つの星マークは、大当たり期待度を表しており、大当たり期待度が極めて高いことを表す。また、リーチ演出選択領域 Z H 1 2 A に含まれる第 4 のキャラクタは、リーチ演出選択領域 Z H 1 2 A に隣接するリーチ演出選択領域 Z H 8 A とリーチ演出選択領域 Z H 9 A とに進出している。

#### 【 1 0 4 7 】

次に、図 1 5 9 ( D ) に示すように、リーチ決定演出がおこなわれる。このリーチ決定演出では、第 2 の領域のうちから 1 つの領域を決定 ( 選択 ) する演出である。図では、リーチ演出選択領域 Z H 1 2 A がハッチングで示され、リーチ演出選択領域 Z H 1 2 A が選択された様子が示されている。

#### 【 1 0 4 8 】

次に、図 1 5 9 ( E ) に示すように、このリーチ演出では、リーチライン L N 上において、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 図では 7 図柄 ) で表示されると共に、装飾図柄 8 C が高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチ決定演出で決定されたリーチ演出選択領域 Z H 1 2 A に含まれる第 4 のキャラクタであるキャラクタ C R Z H 1 が種々の演出をする。このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

なお、上記リーチ発展選択演出 A ~ D は、同一変動においておこなわれる。

#### 【 1 0 4 9 】

##### [ 効果例 ]

以下に、リーチ発展選択演出の効果例を示す。

##### [ 効果 1 ]

上記リーチ発展選択演出では、複数のリーチ演出選択領域 Z H 1 , Z H 2 , Z H 3 から形成される第 1 の領域が表示され、その後、複数のリーチ演出選択領域 Z H 1 A , Z H 2 A , Z H 3 A から構成される第 2 の領域が表示される。この構成によれば、異なるリーチ

演出選択領域を含む２つの領域が順に表示されるので、遊技者にリーチ選択時のわくわく感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０５０】

[効果２]

上記リーチ発展選択演出では、複数のリーチ演出選択領域ＺＨ１，ＺＨ２，ＺＨ３から形成される第１の領域が表示され、その後、複数のリーチ演出選択領域ＺＨ１Ａ，ＺＨ２Ａ，ＺＨ３Ａから構成される第２の領域が表示され、第１の領域と第２の領域とが同じ大きさである。この構成によれば、異なる複数のリーチ選択領域を含む領域であって、大きさが同じである２つの領域が順に表示されるので、第１の領域と第２の領域とで複数のリーチ選択領域の差異を認識し易くすることができ、遊技者にリーチ選択時のわくわく感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【１０５１】

[効果３]

上記リーチ発展選択演出では、複数のリーチ演出選択領域は、それぞれ大当たり期待度を示唆する大当たり期待度示唆画像を含む領域である。この構成によれば、遊技者により大きなわくわく感をリーチ選択時に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０５２】

[効果４]

上記リーチ発展選択演出では、複数のリーチ演出選択領域は、それぞれキャラクタ画像を含む領域である。この構成によれば、遊技者により大きなわくわく感をリーチ選択時に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【１０５３】

[効果５]

上記リーチ発展選択演出Ｄでは、所定のリーチ演出選択領域に含まれるキャラクタ画像は、当該所定のリーチ演出選択領域に隣接する他のリーチ選択領域に進出している。この構成によれば、所定のリーチ選択領域に含まれるキャラクタを目立たせることができ、当該所定のリーチ選択領域が選択された場合には、遊技者により大きなわくわく感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０５４】

30

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様ＺＨ－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

、

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

、

前記第１の表示演出は、複数のリーチ演出選択領域を含む第１の領域を表示する演出であり、

40

前記第２の表示演出は、複数のリーチ演出選択領域を含む第２の領域を表示する演出であり、

前記リーチ演出選択領域は、所定のリーチ演出への発展を示唆するリーチ演出示唆画像を含む領域であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【１０５５】

50

## [ 態様 Z H - 2 ]

態様 Z H - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 1 の領域と前記第 2 の領域は、同じ大きさである、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 5 6 】

## [ 態様 Z H - 3 ]

態様 Z H - 1 または態様 Z H - 2 に記載の遊技機であって、  
前記リーチ演出選択領域は、大当たり期待度を示唆する大当たり期待度示唆画像を含む  
領域である、  
ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 1 0 5 7 】

## [ 態様 Z H - 4 ]

態様 Z H - 1 ないし態様 Z H - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記リーチ演出選択領域は、キャラクタ画像を含む領域である、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 5 8 】

## [ 態様 Z H - 5 ]

態様 Z H - 4 に記載の遊技機であって、  
所定のリーチ選択領域に含まれる前記キャラクタ画像は、前記所定のリーチ選択領域に  
隣接する他のリーチ選択領域に進出している、  
ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 1 0 5 9 】

なお、上記態様において以下のようにしてもよい。

第 2 の領域は、第 1 の領域よりも、リーチ選択領域の数が多い。

第 2 の領域の各リーチ選択領域と、第 1 の域において対応する各リーチ選択領域（第 1  
の領域のリーチ選択領域と同じリーチ演出示唆画像を含むリーチ選択領域）とは、大きさ  
、または、形状が異なる。

第 2 の領域の特定のリーチ選択領域と、第 1 の領域において対応するリーチ選択領域（  
第 1 の領域のリーチ選択領域と同じリーチ演出示唆画像を含むリーチ選択領域）とは、大  
当たり期待度、キャラクタ画像は変化しない。

30

リーチ演出では、選択されたリーチ選択領域のキャラクタ画像が出現する。

## 【 1 0 6 0 】

以下に図 1 6 0 ~ 図 1 6 3 を用いて二方向群演出 A ~ D について説明する。この二方向  
群演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1  
0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクタ表示演  
出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出  
して表示画面 7 a、左サブ表示装置 1 0 L、右サブ表示装置 1 0 R、イルミネーションパ  
ネル 1 8 等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル 1 8 は、透過  
性の表示パネルであり、表示画面 7 a およびサブ表示装置 1 0 よりも手前側（遊技者側）  
に配置されている。

40

## 【 1 0 6 1 】

## [ 二方向群演出 A ]

図 1 6 0 は、二方向群演出 A を説明するための図である。二方向群演出 A では、まず、  
図 1 6 0 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出  
では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、こ  
の装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0  
L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、  
柄のない白色の保留アイコンである。

## 【 1 0 6 2 】

次に、図 1 6 0 ( B ) に示すように、アイコン群表示演出がおこなわれる。このアイコ

50

ン群表示演出では、アイコン画像である複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画像が表示画面７ａの左側領域に表示され、そのフォーメーションまま表示画面７ａの右側領域に移動し、表示画面７ａの外に消えていく。ハート画像ＺＩ１は、ハート形状のアイコン画像である。なお、アイコン群表示演出では、第１の群画像が表示画面７ａの左側領域に表示され、そのフォーメーションのままでなくそれぞれのハート画像ＺＩ１が相対的に異なる速度で移動しつつ、表示画面７ａの右側領域に移動し、表示画面７ａの外に消えていくようにしてもよい。また、アイコン画像としてハート画像ＺＩ１ではなく、円形のアイコン画像を用いてもよい。

#### 【１０６３】

次に、図１６０（Ｃ）に示すように、キャラクタ群表示演出がおこなわれる。このキャラクタ群表示演出では、キャラクタ画像である複数のニコニコ画像ＺＩ２を含む第２の群画像が表示画面７ａの右側領域に表示され、そのフォーメーションまま表示画面７ａの左側領域に移動し、表示画面７ａの外に消えていく。ニコニコ画像ＺＩ２は、ニコニコした顔を模したキャラクタ画像である。なお、キャラクタ群表示演出では、第２の群画像が表示画面７ａの右側領域に表示され、そのフォーメーションのままでなくそれぞれのニコニコ画像ＺＩ２が相対的に異なる速度で移動しつつ、表示画面７ａの右側領域に移動し、表示画面７ａの外に消えていくようにしてもよい。また、キャラクタ画像としてニコニコ画像ＺＩ２ではなく、戦闘服を着た全身を模したキャラクタ画像を用いてもよい。

#### 【１０６４】

次に、図１６０（Ｄ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、ニコニコ画像ＺＩ２を拡大したキャラクタ画像ＣＲＺＩが表示され、このキャラクタ画像ＣＲＺＩによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。なお、このリーチ演出では、ハート画像ＺＩ１を用いて所定のアクションをおこなうようにしてもよい。

#### 【１０６５】

##### 〔二方向群演出Ｂ〕

図１６１は、二方向群演出Ｂを説明するための図である。二方向群演出Ｂでは、まず、図１６１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

#### 【１０６６】

次に、図１６１（Ｂ）に示すように、群表示演出１がおこなわれる。この群表示演出１では、アイコン画像である複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画像が表示画面７ａの左側領域に表示され、キャラクタ画像である複数のニコニコ画像ＺＩ２が表示画面７ａの右側領域に表示され、その後、第１の群画像が第１の方向（表示画面７ａの右側領域に向かう方向、すなわち右方向）に移動すると共に、第２の群画像が第１の方向とは逆方向である第２の方向（表示画面７ａの左側領域に向かう方向、すなわち左方向）に移動する。ハート画像ＺＩ１は、ハート形状のアイコン画像である。ハート画像ＺＩ１は、透過性が低い。ニコニコ画像ＺＩ２は、ニコニコした顔を模したキャラクタ画像である。ニコニコ画像ＺＩ２は、透過性が低い。この場合、群表示演出１において、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）は、移動するときに、一定のフォーメーションのまま移動する。これに限られず、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのハート画像ＺＩ１が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。また、第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのニコニコ画像ＺＩ２が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。アイコン画像としてハート画像ＺＩ１ではなく、円形のアイコン画像を用いてもよい。また、キャラクタ画

10

20

30

40

50



像としてニコニコ画像ＺＩ２ではなく、戦闘服を着た全身を模したキャラクタ画像を用いてもよい。

【１０６７】

次に、図１６１（Ｃ）に示すように、群表示演出２がおこなわれる。この群表示演出２では、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）とが移動することによって、表示画面７ａの中央付近で重なりあった後、第１の群画像は、そのまま第１の方向に移動し、表示画面７ａの右縁から表示画面７ａの外に消えていき、第２の群画像は、そのまま第２の方向に移動し、表示画面７ａの左縁から表示画面７ａの外に消えていく。ハート画像ＺＩ１とニコニコ画像ＺＩ２とが重なる場合、ハート画像ＺＩ１の方がニコニコ画像ＺＩ２よりも手前に表示される。従って、ハート画像ＺＩ１の透過性は低いので、ニコニコ画像ＺＩ２の前にハート画像ＺＩ１がある場合には、ニコニコ画像ＺＩ２がハート画像ＺＩ１に隠れる。なお、ハート画像ＺＩ１とニコニコ画像ＺＩ２とが重なる場合、ニコニコ画像ＺＩ２の方がハート画像ＺＩ１よりも手前に表示されてもよい。この場合、ハート画像ＺＩ１の前にニコニコ画像ＺＩ２がある場合には、ハート画像ＺＩ１がニコニコ画像ＺＩ２に隠れる。また、この群表示演出２では、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）とが、表示画面７ａの中央付近で重なり合わずに、すれ違うようにしてもよい。

【１０６８】

次に、図１６１（Ｄ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、ニコニコ画像ＺＩ２を拡大したキャラクタ画像ＣＲＺＩが表示され、このキャラクタ画像ＣＲＺＩによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。なお、このリーチ演出では、ハート画像ＺＩ１を用いて所定のアクションをおこなうようにしてもよい。

【１０６９】

〔二方向群演出Ｃ〕

図１６２は、二方向群演出Ｃを説明するための図である。二方向群演出Ｃでは、まず、図１６２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【１０７０】

次に、図１６２（Ｂ）に示すように、群表示演出１がおこなわれる。この群表示演出１では、アイコン画像である複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画像が表示画面７ａの左側領域に表示され、キャラクタ画像である複数のニコニコ画像ＺＩ２が表示画面７ａの右側領域に表示され、その後、第１の群画像が第１の方向（表示画面７ａの右側領域に向かう方向、すなわち右方向）に移動すると共に、第２の群画像が第１の方向とは逆方向である第２の方向（表示画面７ａの左側領域に向かう方向、すなわち左方向）に移動する。ハート画像ＺＩ１は、ハート形状のアイコン画像である。ハート画像ＺＩ１は、透過性が高い。ニコニコ画像ＺＩ２は、ニコニコした顔を模したキャラクタ画像である。ニコニコ画像ＺＩ２は、透過性が低い。この場合、群表示演出１において、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）は、移動するときに、一定のフォーメーションのまま移動する。これに限られず、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのハート画像ＺＩ１が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。また、第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのニコニコ画像ＺＩ２が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。アイコン画像としてハート画像ＺＩ１ではなく、円形のアイコン画像を用いてもよい。また、キャラクタ画像としてニコニコ画像ＺＩ２ではなく、戦闘服を着た全身を模したキャラクタ画像を用い

10

20

30

40

50

てもよい。

#### 【 1 0 7 1 】

次に、図 1 6 2 ( C ) に示すように、群表示演出 2 がおこなわれる。この群表示演出 2 では、第 1 の群画像 ( 複数のハート画像 Z I 1 ) と第 2 の群画像 ( 複数のニコニコ画像 Z I 2 ) とが移動することによって、表示画面 7 a の中央付近で重なりあった後、第 1 の群画像は、そのまま第 1 の方向に移動し、表示画面 7 a の右縁から表示画面 7 a の外に消えていき、第 2 の群画像は、そのまま第 2 の方向に移動し、表示画面 7 a の左縁から表示画面 7 a の外に消えていく。ハート画像 Z I 1 とニコニコ画像 Z I 2 とが重なる場合、ハート画像 Z I 1 の方がニコニコ画像 Z I 2 よりも手前に表示される。しかしながら、ハート画像 Z I 1 の透過性は高いので、ニコニコ画像 Z I 2 の前にハート画像 Z I 1 があっても、ニコニコ画像 Z I 2 がハート画像 Z I 1 越しに視認可能となっている。なお、ハート画像 Z I 1 とニコニコ画像 Z I 2 とが重なる場合、ニコニコ画像 Z I 2 の方がハート画像 Z I 1 よりも手前に表示されてもよい。そして、ハート画像 Z I 1 の透過性が低く、ニコニコ画像 Z I 2 の透過性が高くてもよい。この場合、ハート画像 Z I 1 の前にニコニコ画像 Z I 2 がある場合には、ハート画像 Z I 1 がニコニコ画像 Z I 2 越しに視認可能となる。また、この群表示演出 2 では、第 1 の群画像 ( 複数のハート画像 Z I 1 ) と第 2 の群画像 ( 複数のニコニコ画像 Z I 2 ) とが、表示画面 7 a の中央付近で重なり合わずに、すれ違うようにしてもよい。

#### 【 1 0 7 2 】

次に、図 1 6 2 ( D ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R が同じ図柄 ( 7 図柄 ) で仮停止表示され、装飾図柄 8 C が変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、ニコニコ画像 Z I 2 を拡大したキャラクタ画像 C R Z I が表示され、このキャラクタ画像 C R Z I によって表示画面 7 a で所定のアクションがおこなわれる。なお、このリーチ演出では、ハート画像 Z I 1 を用いて所定のアクションをおこなうようにしてもよい。

#### 【 1 0 7 3 】

##### [ 二方向群演出 D ]

図 1 6 3 は、二方向群演出 D を説明するための図である。二方向群演出 D では、まず、図 1 6 3 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

#### 【 1 0 7 4 】

次に、図 1 6 3 ( B ) に示すように、群表示演出 1 がおこなわれる。この群表示演出 1 では、アイコン画像である複数のハート画像 Z I 1 を含む第 1 の群画像が表示画面 7 a の左側領域および左サブ表示装置 1 0 L に表示され、キャラクタ画像である複数のニコニコ画像 Z I 2 が表示画面 7 a の右側領域に表示され、その後、第 1 の群画像が第 1 の方向 ( 表示画面 7 a の右側領域に向かう方向、すなわち右方向 ) に移動すると共に、第 2 の群画像が第 1 の方向とは逆方向である第 2 の方向 ( 表示画面 7 a の左側領域に向かう方向、すなわち左方向 ) に移動する。ハート画像 Z I 1 は、ハート形状のアイコン画像である。ハート画像 Z I 1 は、透過性が高い。ニコニコ画像 Z I 2 は、ニコニコした顔を模したキャラクタ画像である。ニコニコ画像 Z I 2 は、透過性が低い。この場合、群表示演出 1 において、第 1 の群画像 ( 複数のハート画像 Z I 1 ) と第 2 の群画像 ( 複数のニコニコ画像 Z I 2 ) は、移動するときに、一定のフォーメーションのまま移動する。これに限られず、第 1 の群画像 ( 複数のハート画像 Z I 1 ) が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのハート画像 Z I 1 が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。また、第 2 の群画像 ( 複数のニコニコ画像 Z I 2 ) が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのニコニコ画像 Z I 2 が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。アイコン画像としてハート画像 Z I 1 ではなく、円形のアイコン画像を用いて

もよい。また、キャラクタ画像としてニコニコ画像ＺＩ２ではなく、戦闘服を着た全身を模したキャラクタ画像を用いてもよい。

【１０７５】

次に、図１６３（Ｃ）に示すように、群表示演出２がおこなわれる。この群表示演出２では、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）とが移動することによって、表示画面７ａの中央付近、左サブ表示装置１０Ｌ、および、右サブ表示装置１０Ｒで重なりあった後、第１の群画像は、そのまま第１の方向に移動し、表示画面７ａの右縁から表示画面７ａの外に消えていき、第２の群画像は、そのまま第２の方向に移動し、表示画面７ａの左縁から表示画面７ａの外に消えていく。ハート画像ＺＩ１とニコニコ画像ＺＩ２とが重なる場合、ハート画像ＺＩ１の方がニコニコ画像ＺＩ２よりも手前に表示される。しかしながら、ハート画像ＺＩ１の透過性は高いので、ニコニコ画像ＺＩ２の前にハート画像ＺＩ１があっても、ニコニコ画像ＺＩ２がハート画像ＺＩ１越しに視認可能となっている。なお、ハート画像ＺＩ１とニコニコ画像ＺＩ２とが重なる場合、ニコニコ画像ＺＩ２の方がハート画像ＺＩ１よりも手前に表示されてもよい。そして、ハート画像ＺＩ１の透過性が低く、ニコニコ画像ＺＩ２の透過性が高くてもよい。この場合、ハート画像ＺＩ１の前にニコニコ画像ＺＩ２がある場合には、ハート画像ＺＩ１がニコニコ画像ＺＩ２越しに視認可能となる。また、この群表示演出２では、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）とが重なり合わずに、すれ違うようにしてもよい。

【１０７６】

次に、図１６３（Ｄ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、ニコニコ画像ＺＩ２を拡大したキャラクタ画像ＣＲＺＩが表示され、このキャラクタ画像ＣＲＺＩによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。なお、このリーチ演出では、ハート画像ＺＩ１を用いて所定のアクションをおこなうようにしてもよい。

上記二方向群演出Ａ～Ｄは、同一変動においておこなわれる。

【１０７７】

〔変形例〕

上記二方向群演出では、第１の群画像は、第１の方向（右方向）に移動し、第２の群画像は、第１の方向とは反対方向の第２の方向（左方向）に移動するが、これに限られず、第１の群画像と第２の群画像は、移動方向が反対方向とは異なる方向に異なるようにしてもよい。例えば、第１の群画像が上方向に移動し、第２の群画像が左方向に移動するようにしてもよい。

上記二方向群演出では、第１の群画像は、アイコン画像で形成され、第２の群画像は、キャラクタ画像で形成されていたが、これに限られず、第１の群画像、および、第２の群画像が、アイコン画像で形成されてもよいし、第１の群画像、および、第２の群画像が、キャラクタ画像で形成されてもよいし、第１の群画像、および、第２の群画像が、アイコン画像またはキャラクタ画像以外の画像で形成されてもよい。

上記二方向群演出において、キャラクタ群表示演出、または、群表示演出１、または、群表示演出２がおこなわれているときに、イルミネーションパネル１８に所定の画像を表示するようにしてもよい。この場合、イルミネーションパネル１８における所定画像は、第１の群画像および／または第２の群画像を視認可能に表示する。例えば、イルミネーションパネル１８において、表示画面７ａにおいて第１の群画像と第２の群画像とが重なり合う領域に対応する領域を避けて、所定画像を表示するようにしてもよい。

【１０７８】

〔効果例〕

以下に、二方向群演出の効果例を示す。

〔効果１〕

上記二方向群演出では、同一変動において、複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画

像が表示され、複数のニコニコ画像 Z I 2 を含む第 2 の群画像が表示される。この構成によれば、同一変動において、2 つの群画像が表示されるので、群演出の盛り上げることができ、群演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 7 9 】

[ 効果 2 ]

上記二方向群演出では、同一変動において、複数のハート画像 Z I 1 を含む第 1 の群画像が表示されているときに、複数のニコニコ画像 Z I 2 を含む第 2 の群画像が表示される。この構成によれば、同一変動において、2 つの群演出が同時におこなわれるので、群演出の盛り上げることができ、群演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 0 8 0 】

[ 効果 3 ]

上記二方向群演出では、同一変動において、複数のハート画像 Z I 1 を含む第 1 の群画像が第 1 の方向に移動し、複数のニコニコ画像 Z I 2 を含む第 2 の群画像が第 1 の方向とは異なる第 2 の方向に移動する。この構成によれば、同一変動において、2 つの群画像が異なる方向に移動するので、群演出をダイナミックに華やかにおこなうことができ、群演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 8 1 】

[ 効果 4 ]

上記二方向群演出では、同一変動において、複数のハート画像 Z I 1 を含む第 1 の群画像が第 1 の方向に移動し、複数のニコニコ画像 Z I 2 を含む第 2 の群画像が第 1 の方向とは反対方向の第 2 の方向に移動する。この構成によれば、同一変動において、2 つの群画像が相対的に近づいたり、遠ざかったりする方向に移動するので、群演出をダイナミックに華やかにおこなうことができ、群演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 0 8 2 】

[ 効果 5 ]

上記二方向群演出では、第 1 の群画像のハート画像 Z I 1 は、アイコン画像であり、第 2 の群画像のニコニコ画像 Z I 2 は、キャラクタ画像である。この構成によれば、同一変動において、異なるカテゴリーの群画像による群演出がおこなわれるので、群演出を華やかにおこなうことができ、群演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 0 8 3 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 Z I - 1 ]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

40

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

、  
前記第 1 の表示演出は、複数の画像を含む第 1 の群画像が移動する表示をおこなう演出であり、

前記第 2 の表示演出は、複数の画像を含む第 2 の群画像が移動する表示をおこなう演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、同一変動において、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出とがおこなわれる、

50

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 8 4 】

[ 態 様 Z I - 2 ]

態 様 Z I - 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、同一変動において、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 8 5 】

[ 態 様 Z I - 3 ]

態 様 Z I - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 1 の表示演出では、前記第 1 の群画像は、第 1 の方向に移動し、前記第 2 の表示演出では、前記第 2 の群画像は、前記第 1 の方向とは異なる第 2 の方向に移動する、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 8 6 】

[ 態 様 Z I - 4 ]

態 様 Z I - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の方向は、前記第 2 の方向の反対方向である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 8 7 】

[ 態 様 Z I - 5 ]

態 様 Z I - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の群画像の前記複数の画像は、アイコン画像であり、

前記第 2 の群画像の前記複数の画像は、キャラクタ画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 8 8 】

なお、上記態様において以下のようにしてもよい。

第 1 の群画像と第 2 の群画像は、重なる。1 の群画像の複数の画像は、少なくとも一部が透過する透過部を備える。第 2 の群画像の複数の画像も透過部を備えてもいい。

第 1 の群画像または第 2 の群画像を構成する画像（例えば、アイコン画像、キャラクタ画像）を用いてリーチ演出をおこなう。

第 1 の群画像と第 2 の群画像は、メイン表示装置とサブ表示装置とを通る。第 1 の群画像は、メイン表示装置から発生し、第 2 の群画像は、サブ表示装置から発生する。

手前に第 3 の表示装置を備え、表示画像の隙間から第 1 の群画像および第 2 の群画像が見える。

【 1 0 8 9 】

以下に図 1 6 4 ~ 図 1 6 7 を用いて獲得出玉表示演出 A ~ D について説明する。この獲得出玉表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクタ表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a、左サブ表示装置 1 0 L、右サブ表示装置 1 0 R、イルミネーションパネル 1 8 等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル 1 8 は、透過性の表示パネルであり、表示画面 7 a およびサブ表示装置 1 0 よりも手前側（遊技者側）に配置されている。

【 1 0 9 0 】

[ 獲 得 出 玉 表 示 演 出 A ]

図 1 6 4 は、獲得出玉表示演出 A を説明するための図である。獲得出玉表示演出 A では、まず、図 1 6 4 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。

また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示

10

20

30

40

50

装置 10 L および右サブ表示装置 10 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

#### 【1091】

次に、図 164 ( B ) に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「 7 7 7 」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、所定のキャラクタによる種々の演出がおこなわれる。

#### 【1092】

次に、図 164 ( C ) に示すように、獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数表示演出では、獲得予定玉数表示 Z J 1 と、獲得予定玉数表示 Z J 2 と、獲得予定玉数表示 Z J 3 と、獲得予定玉数表示 Z J 4 とが表示される。獲得予定玉数表示 Z J 1 は、「 + 1 5 」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「 1 5 玉 」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示 Z J 2 は、「 + 1 0 5 」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「 1 0 5 玉 」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示 Z J 3 は、「 + 1 5 0 」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「 1 5 0 玉 」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示 Z J 4 は、「 + 3 0 0 」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「 3 0 0 玉 」増えたことを示唆している。これら獲得予定玉数表示 Z J 1 , Z J 2 , Z J 3 , Z J 4 は、同じ獲得玉数を表す場合には、同じ態様で表示され、異なる獲得玉数を表す場合には、互いに異なる態様で表示される。この場合、「同じ態様」とは、例えば、色、および / または、柄、および / または、大きさ、および / または、形、および / または、フォントが同じことである。また、「異なる態様」とは、例えば、色、および / または、柄、および / または、大きさ、および / または、形、および / または、フォントが異なることである。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置 10 R において、大当たり図柄が表示されている。なお、この獲得予定玉数表示演出において、獲得予定玉数表示 Z J 1 , Z J 2 , Z J 3 , Z J 4 の大きさは、大きな獲得玉数を表す表示ほど大きくするようにしてもよい。例えば、獲得予定玉数表示 Z J 4 が最も大きく、次に、獲得予定玉数表示 Z J 3 が大きく、次に、獲得予定玉数表示 Z J 2 が大きく、獲得予定玉数表示 Z J 1 が最も小さくなるように表示してもよい。図では、獲得予定玉数表示 Z J 1 , Z J 2 , Z J 3 , Z J 4 の色と柄が異なる様子を、種々のハッチングを用いて表している。

#### 【1093】

次に、図 164 ( D ) に示すように、最大獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この最大獲得予定玉数表示演出では、最大獲得予定玉数表示 Z J 5 が表示される。最大獲得予定玉数表示 Z J 5 は、大当たり遊技における最大の獲得予定玉数を表す。この最大獲得予定玉数表示 Z J 5 が表す最大獲得予定玉数は、上記獲得予定玉数表示演出において表示された獲得予定玉数表示 Z J 1 , Z J 2 , Z J 3 , Z J 4 の合計値と同じか、または、獲得予定玉数表示 Z J 1 , Z J 2 , Z J 3 , Z J 4 の合計値よりも大きい。図では、最大獲得予定玉数表示 Z J 5 は、「 M A X 2 0 0 0 」と示され、大当たり遊技における最大獲得予定玉数が 2 0 0 0 玉であることが示唆される。また、最大獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置 10 R において、大当たり図柄が表示されている。

上記装飾図柄変動演出から最大獲得予定玉数表示演出までは、同一の変動でおこなわれる。

#### 【1094】

次に、図 164 ( E ) に示すように、大当たり遊技表示演出がおこなわれる。この大当たり遊技表示演出は、大当たり遊技中におこなわれ、大当たり出玉獲得表示 Z J 6 と、ラウンド表示 Z J 7 と、キャラクタ画像 C R Z J とが表示される。この出玉獲得表示 Z J 6 は、大当たり遊技によって獲得した玉数 ( 払い出された玉数 ) ( 図では 1 5 0 ) と最大獲得予定玉数 ( 図では 2 0 0 0 ) を表している。ラウンド表示 Z J 7 は、ラウンド遊技のラウンド数を表している。図では、1 ラウンドであることを表している。キャラクタ画像 C R Z J は、大当たり遊技中に種々の演出をおこなう。また、大当たり遊技表示演出では、

右サブ表示装置 10 R において、大当たり図柄が表示されている。

【1095】

〔獲得出玉表示演出 B〕

図 165 は、獲得出玉表示演出 B を説明するための図である。獲得出玉表示演出 B では、まず、図 165 (A) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 10 L および右サブ表示装置 10 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A, 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【1096】

次に、図 165 (B) に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「7 7 7」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、所定のキャラクタによる種々の演出がおこなわれる。

【1097】

次に、図 165 (C) に示すように、獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数表示演出では、獲得予定玉数表示 Z J 1 と、獲得予定玉数表示 Z J 2 と、獲得予定玉数表示 Z J 3 と、獲得予定玉数表示 Z J 4 とが表示される。獲得予定玉数表示 Z J 1 は、「+ 15」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「15 玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示 Z J 2 は、「+ 105」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「105 玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示 Z J 3 は、「+ 150」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「150 玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示 Z J 4 は、「+ 300」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「300 玉」増えたことを示唆している。これら獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 は、同じ獲得玉数を表す場合には、同じ態様で表示され、異なる獲得玉数を表す場合には、互いに異なる態様で表示される。この場合、「同じ態様」とは、例えば、色、および / または、柄、および / または、大きさ、および / または、形、および / または、フォントが同じことである。また、「異なる態様」とは、例えば、色、および / または、柄、および / または、大きさ、および / または、形、および / または、フォントが異なることである。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置 10 R において、大当たり図柄が表示されている。なお、この獲得予定玉数表示演出において、獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 の大きさは、大きな獲得玉数を表す表示ほど大きくするようにしてもよい。例えば、獲得予定玉数表示 Z J 4 が最も大きく、次に、獲得予定玉数表示 Z J 3 が大きく、次に、獲得予定玉数表示 Z J 2 が大きく、獲得予定玉数表示 Z J 1 が最も小さくなるように表示してもよい。図では、獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 の色と柄が異なる様子を、種々のハッチングを用いて表している。

【1098】

次に、図 165 (D) に示すように、獲得予定玉数拡大表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数拡大表示演出では、獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 が移動しつつ（動きつつ）、拡大する演出である。また、獲得予定玉数拡大表示演出では、右サブ表示装置 10 R において、大当たり図柄が表示されている。

【1099】

次に、図 165 (E) に示すように、最大獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この最大獲得予定玉数表示演出では、最大獲得予定玉数表示 Z J 5 が表示される。最大獲得予定玉数表示 Z J 5 は、大当たり遊技における最大の獲得予定玉数を表す。この最大獲得予定玉数表示 Z J 5 が表す最大獲得予定玉数は、上記獲得予定玉数表示演出において表示された獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 の合計値と同じか、または、獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 の合計値よりも大きい。図では、最大獲得予定玉数表示 Z J 5 は、「MAX 2000」と示され、大当たり遊技における最大獲得

10

20

30

40

50

予定玉数が2000玉であることが示唆される。また、最大獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置10Rにおいて、大当たり図柄が表示されている。

上記装飾図柄変動演出から最大獲得予定玉数表示演出までは、同一の変動でおこなわれる。

#### 【1100】

次に、図165(F)に示すように、大当たり遊技表示演出がおこなわれる。この大当たり遊技表示演出は、大当たり遊技中におこなわれ、大当たり出玉獲得表示ZJ6と、ラウンド表示ZJ7と、キャラクタ画像CRZJとが表示される。この出玉獲得表示ZJ6は、大当たり遊技によって獲得した玉数(払い出された玉数)(図では150)と最大獲得予定玉数(図では2000)を表している。ラウンド表示ZJ7は、ラウンド遊技のラウンド数(図では1)を表している。図では、1ラウンドであることを表している。キャラクタ画像CRZJは、大当たり遊技中に種々の演出をおこなう。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置10Rにおいて、大当たり図柄が表示されている。

#### 【1101】

##### [獲得出玉表示演出C]

図166は、獲得出玉表示演出Cを説明するための図である。獲得出玉表示演出Cでは、まず、図166(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが左サブ表示装置10Lおよび右サブ表示装置10Rの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

#### 【1102】

次に、図166(B)に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「7 7 7」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、所定のキャラクタによる種々の演出がおこなわれる。

#### 【1103】

次に、図166(C)に示すように、獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数表示演出では、獲得予定玉数表示ZJ1と、獲得予定玉数表示ZJ2と、獲得予定玉数表示ZJ3と、獲得予定玉数表示ZJ4とが表示される。獲得予定玉数表示ZJ1は、「+15」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「15玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ZJ2は、「+105」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「105玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ZJ3は、「+150」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「150玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ZJ4は、「+300」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「300玉」増えたことを示唆している。これら獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4は、同じ獲得玉数を表す場合には、同じ態様で表示され、異なる獲得玉数を表す場合には、互いに異なる態様で表示される。この場合、「同じ態様」とは、例えば、色、および/または、柄、および/または、大きさ、および/または、形、および/または、フォントが同じことである。また、「異なる態様」とは、例えば、色、および/または、柄、および/または、大きさ、および/または、形、および/または、フォントが異なることである。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置10Rにおいて、大当たり図柄が表示されている。なお、この獲得予定玉数表示演出において、獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4の大きさは、大きな獲得玉数を表す表示ほど大きくするようにしてもよい。例えば、獲得予定玉数表示ZJ4が最も大きく、次に、獲得予定玉数表示ZJ3が大きく、次に、獲得予定玉数表示ZJ2が大きく、獲得予定玉数表示ZJ1が最も小さくなるように表示してもよい。図では、獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4の色と柄が異なる様子を、種々のハッチングを用いて表している。

#### 【1104】



次に、図 1 6 6 ( D ) に示すように、獲得予定玉数拡大表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数拡大表示演出では、獲得予定玉数表示 Z J 1 , Z J 2 , Z J 3 , Z J 4 が移動しつつ ( 動きつつ ) 、拡大する演出である。また、獲得予定玉数拡大表示演出では、右サブ表示装置 1 0 R において、大当たり図柄が表示されている。

#### 【 1 1 0 5 】

次に、図 1 6 6 ( E ) に示すように、獲得予定玉数縮小表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数縮小表示演出では、獲得予定玉数表示 Z J 1 , Z J 2 , Z J 3 , Z J 4 が所定の位置 ( 表示画面 7 a の中央付近 ) に向かって移動しつつ ( 動きつつ ) 、縮小する演出である。また、獲得予定玉数拡大表示演出では、右サブ表示装置 1 0 R において、大当たり図柄が表示されている。なお、図 1 6 6 ( D ) の獲得予定玉数拡大表示演出の後に、図 1 6 6 ( E ) の獲得予定玉数縮小表示演出がおこなわれるが、これに限られず、図 1 6 6 ( E ) の獲得予定玉数縮小表示演出の後に図 1 6 6 ( D ) の獲得予定玉数拡大表示演出がおこなわれてもよい。

#### 【 1 1 0 6 】

次に、図 1 6 6 ( F ) に示すように、最大獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この最大獲得予定玉数表示演出では、最大獲得予定玉数表示 Z J 5 が表示される。最大獲得予定玉数表示 Z J 5 は、大当たり遊技における最大の獲得予定玉数を表す。この最大獲得予定玉数表示 Z J 5 が表す最大獲得予定玉数は、上記獲得予定玉数表示演出において表示された獲得予定玉数表示 Z J 1 , Z J 2 , Z J 3 , Z J 4 の合計値と同じか、または、獲得予定玉数表示 Z J 1 , Z J 2 , Z J 3 , Z J 4 の合計値よりも大きい。図では、最大獲得予定玉数表示 Z J 5 は、「 M A X 2 0 0 0 」と示され、大当たり遊技における最大獲得予定玉数が 2 0 0 0 玉であることが示唆される。また、最大獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置 1 0 R において、大当たり図柄が表示されている。

上記装飾図柄変動演出から最大獲得予定玉数表示演出までは、同一の変動でおこなわれる。

#### 【 1 1 0 7 】

次に、図 1 6 6 ( G ) に示すように、大当たり遊技表示演出がおこなわれる。この大当たり遊技表示演出は、大当たり遊技中におこなわれ、大当たり出玉獲得表示 Z J 6 と、ラウンド表示 Z J 7 と、キャラクタ画像 C R Z J とが表示される。この出玉獲得表示 Z J 6 は、大当たり遊技によって獲得した玉数 ( 払い出された玉数 ) ( 図では 1 5 0 ) と最大獲得予定玉数 ( 図では 2 0 0 0 ) を表している。ラウンド表示 Z J 7 は、ラウンド遊技のラウンド数を表している。図では、1 ラウンドであることを表している。キャラクタ画像 C R Z J は、大当たり遊技中に種々の演出をおこなう。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置 1 0 R において、大当たり図柄が表示されている。

#### 【 1 1 0 8 】

##### [ 獲得出玉表示演出 D ]

図 1 6 7 は、獲得出玉表示演出 D を説明するための図である。獲得出玉表示演出 D では、まず、図 1 6 7 ( A ) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが左サブ表示装置 1 0 L および右サブ表示装置 1 0 R の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

#### 【 1 1 0 9 】

次に、図 1 6 7 ( B ) に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「 7 7 7 」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、所定のキャラクタによる種々の演出がおこなわれる。

#### 【 1 1 1 0 】

次に、図 1 6 7 ( C ) に示すように、獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数表示演出では、獲得予定玉数表示 Z J 1 と、獲得予定玉数表示 Z J 2 と、獲得予

定玉数表示 Z J 3 と、獲得予定玉数表示 Z J 4 とが移動しつつ、互いに重なりながら表示される。獲得予定玉数表示 Z J 1 は、「+ 1 5」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「1 5 玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示 Z J 2 は、「+ 1 0 5」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「1 0 5 玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示 Z J 3 は、「+ 1 5 0」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「1 5 0 玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示 Z J 4 は、「+ 3 0 0」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「3 0 0 玉」増えたことを示唆している。これら獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 は、同じ獲得玉数を表す場合には、同じ態様で表示され、異なる獲得玉数を表す場合には、互いに異なる態様で表示される。この場合、「同じ態様」とは、例えば、色、および/または、柄、および/または、大きさ、および/または、形、および/または、フォントが同じことである。また、「異なる態様」とは、例えば、色、および/または、柄、および/または、大きさ、および/または、形、および/または、フォントが異なることである。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置 1 0 R において、大当たり図柄が表示されている。なお、この獲得予定玉数表示演出において、獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 の大きさは、大きな獲得玉数を表す表示ほど大きくするようにしてもよい。例えば、獲得予定玉数表示 Z J 4 が最も大きく、次に、獲得予定玉数表示 Z J 3 が大きく、次に、獲得予定玉数表示 Z J 2 が大きく、獲得予定玉数表示 Z J 1 が最も小さくなるように表示してもよい。図では、獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 の色と柄が異なる様子を、種々のハッチングを用いて表している。

#### 【 1 1 1 1 】

次に、図 1 6 7 ( D ) に示すように、獲得予定玉数拡大表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数拡大表示演出では、獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 が移動および拡大しつつ、互いに重なる演出である。また、獲得予定玉数拡大表示演出では、右サブ表示装置 1 0 R において、大当たり図柄が表示されている。

#### 【 1 1 1 2 】

次に、図 1 6 7 ( E ) に示すように、獲得予定玉数縮小表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数縮小表示演出では、獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 が所定の位置（表示画面 7 a の中央付近）に向かって移動および縮小しつつ、互いに重なる演出である。また、獲得予定玉数拡大表示演出では、右サブ表示装置 1 0 R において、大当たり図柄が表示されている。なお、図 1 6 7 ( D ) の獲得予定玉数拡大表示演出の後に、図 1 6 7 ( E ) の獲得予定玉数縮小表示演出がおこなわれるが、これに限られず、図 1 6 7 ( E ) の獲得予定玉数縮小表示演出の後に図 1 6 7 ( D ) の獲得予定玉数拡大表示演出がおこなわれてもよい。

#### 【 1 1 1 3 】

次に、図 1 6 7 ( F ) に示すように、最大獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この最大獲得予定玉数表示演出では、最大獲得予定玉数表示 Z J 5 が表示される。最大獲得予定玉数表示 Z J 5 は、大当たり遊技における最大の獲得予定玉数を表す。この最大獲得予定玉数表示 Z J 5 が表す最大獲得予定玉数は、上記獲得予定玉数表示演出において表示された獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 の合計値と同じか、または、獲得予定玉数表示 Z J 1, Z J 2, Z J 3, Z J 4 の合計値よりも大きい。図では、最大獲得予定玉数表示 Z J 5 は、「MAX 2 0 0 0」と示され、大当たり遊技における最大獲得予定玉数が 2 0 0 0 玉であることが示唆される。また、最大獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置 1 0 R において、大当たり図柄が表示されている。

上記装飾図柄変動演出から最大獲得予定玉数表示演出までは、同一の変動でおこなわれる。

#### 【 1 1 1 4 】

次に、図 1 6 7 ( G ) に示すように、大当たり遊技表示演出がおこなわれる。この大当たり遊技表示演出は、大当たり遊技中におこなわれ、大当たり出玉獲得表示 Z J 6 と、ラウンド表示 Z J 7 と、キャラクタ画像 C R Z J とが表示される。この出玉獲得表示 Z J 6

は、大当たり遊技によって獲得した玉数（払い出された玉数）（図では150）と最大獲得予定玉数（図では2000）を表している。ラウンド表示ZJ7は、ラウンド遊技のラウンド数を表している。図では、1ラウンドであることを表している。キャラクタ画像CRZJは、大当たり遊技中に種々の演出をおこなう。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置10Rにおいて、大当たり図柄が表示されている。

#### 【1115】

##### 〔変形例〕

上記獲得出玉表示演出では、装飾図柄変動演出～最大獲得予定玉数表示演出までが同一変動でおこなわれ、大当たり遊技表示演出が大当たり遊技中におこなわれるが、これに限られず、獲得予定玉数表示演出、獲得予定玉数拡大表示演出、獲得予定玉数縮表示演出、最大獲得予定玉数表示演出を大当たり遊技中におこなうようにしてもよい。

10

#### 【1116】

##### 〔効果例〕

以下に、獲得出玉表示演出の効果例を示す。

##### 〔効果1〕

上記獲得出玉表示演出では、大当たり図柄を表示して大当たりを報知する演出がおこなわれた後、複数の獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4をおこなう演出がおこなわれ、その後、最大獲得予定玉数表示ZJ5をおこなう演出がおこなわれ、その後、大当たり遊技演出がおこなわれる。この構成によれば、獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4により細切れに大当たり遊技での獲得予定玉数を認識可能とした後、最大獲得予定玉数表示ZJ5により大当たり遊技での最大の獲得予定玉数を認識することができるので小さな喜びの後に大きな喜びを享受することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【1117】

##### 〔効果2〕

上記獲得出玉表示演出において、複数の獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4をおこなう演出がおこなわれる場合、複数の獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4のうち同じ玉数を表す獲得予定玉数表示は、同じ態様（例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが同じ）で表示される。この構成によれば、獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4において、獲得予定玉数が同じ獲得予定玉数表示同士を認識し易くなり、言い換えれば、獲得予定玉数が異なる獲得予定玉数表示を見つけやすくなり、獲得予定玉数に係る表示演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【1118】

##### 〔効果3〕

上記獲得出玉表示演出において、複数の獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4をおこなう演出がおこなわれる場合、複数の獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4のうち異なる玉数を表す獲得予定玉数表示は、異なる態様（例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが異なる）で表示される。この構成によれば、獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4において、獲得予定玉数が同じ獲得予定玉数表示同士を認識し易くなり、言い換えれば、獲得予定玉数が異なる獲得予定玉数表示を見つけやすくなり、獲得予定玉数に係る表示演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【1119】

##### 〔効果4〕

上記獲得出玉表示演出では、大当たり遊技演出の前に、複数の獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4を拡大する演出がおこなわれる。この構成によれば、獲得予定玉数表示ZJ1, ZJ2, ZJ3, ZJ4が強調されるので、どんどん表示される獲得予

50

定玉数表示を認識し易くなり、獲得玉数に係る表示演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 1 1 2 0 】

##### [ 効果 5 ]

上記獲得出玉表示演出では、大当たり遊技演出の前に、複数の獲得予定玉数表示 Z J 1 , Z J 2 , Z J 3 , Z J 4 を所定位置に動かしつつ縮小する演出がおこなわれた後、最大獲得予定玉数表示 Z J 5 がおこなわれる。この構成によれば、獲得予定玉数表示 Z J 1 , Z J 2 , Z J 3 , Z J 4 が認識し難くなり遊技者の不安を駆りたてた後、最大獲得予定玉数表示を認識することとなり、遊技者に多くのドキドキ感を抱かせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【 1 1 2 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 Z J - 1 ]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

、

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

、

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

、

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

、

前記第 1 の表示演出は、大当たり図柄を表示して大当たりを報知する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、大当たり遊技において獲得可能な遊技媒体数を表す複数の獲得予定媒体数表示をおこなう演出であり、

前記第 3 の表示演出は、大当たり遊技において獲得可能な最大媒体数を表す最大獲得予定媒体数表示をおこなう演出であり、

前記第 4 の表示演出は、大当たり遊技中に大当たり遊技演出をおこなう演出であり、

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

30

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

ことを特徴とする遊技機。

#### 【 1 1 2 2 】

##### [ 態様 Z J - 2 ]

態様 Z J - 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 2 の表示演出では、前記複数の獲得予定媒体数表示のうち、同じ媒体数を表す獲得予定媒体数表示は、同じ態様で表示される、

40

ことを特徴とする遊技機。

#### 【 1 1 2 3 】

##### [ 態様 Z J - 3 ]

態様 Z J - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 2 の表示演出では、前記複数の獲得予定媒体数表示のうち、異なる媒体数を表す獲得予定媒体数表示は、異なる態様で表示される、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【 1 1 2 4 】

##### [ 態様 Z J - 4 ]

態様 Z J - 3 に記載の遊技機であって、

50

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第５の表示演出をおこなう場合があり

、  
前記第５の表示演出は、前記複数の獲得予定媒体数表示を拡大する演出であり、  
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合があり、  
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後、前記第５の表示演出がおこなわれ  
、前記第５の表示演出の後、前記第４の表示演出がおこなわれる、  
ことを特徴とする遊技機。

【１１２５】

[ 態様ＺＪ - ５ ]

態様ＺＪ - ３または態様ＺＪ - ４に記載の遊技機であって、  
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第６の表示演出をおこなう場合があり

10

、  
前記第６の表示演出は、前記複数の獲得予定媒体数表示を所定位置に動かしつつ、縮小  
する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第６の表示演出を含む場合があり、  
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後、前記第６の表示演出がおこなわれ  
、前記第６の表示演出の後、前記第３の表示演出がおこなわれる、  
ことを特徴とする遊技機。

【１１２６】

なお、上記態様において以下のようにしてもよい。

20

複数の獲得予定媒体数表示は、動きつつ、互いに重なり合うように表示する。

複数の獲得予定媒体数表示は、立体表示されている。

【１１２７】

[ 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。

【１１２８】

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  
。

30

【１１２９】

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６３を備え  
ているが、これに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなど  
を用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機１における表示演出において、演出ボタン  
６３を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えてセレクト  
ボタン６８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。

【１１３０】

40

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。

【１１３１】

上記実施形態の遊技機１は、図６０～図１６７に示すように、表示装置（メイン表示装  
置７、サブ表示装置１０など）を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施  
形態の遊技機１では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。  
つまり、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、２つ以上の演出例および/ま  
たは変形例を組み合わせてもよい。

さらに、遊技機１は、メイン表示装置７（表示画面７ａ）の他にサブ表示装置１０を備

50

えているが、メイン表示装置 7 の表示画面 7 a でおこなう表示演出をサブ表示装置 10 の表示画面でおこなってもよいし、サブ表示装置 10 の表示画面でおこなう表示演出をメイン表示装置 7 の表示画面 7 a でおこなうようにしてもよい。

【 1 1 3 2 】

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

【符号の説明】

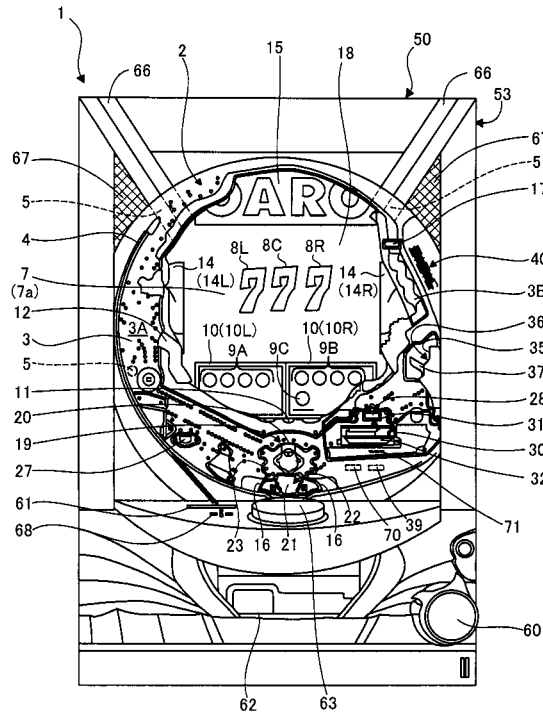
【 1 1 3 3 】

- 1 ... 遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 5 ... 盤ランプ
- 7 ... メイン表示装置
- 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）
- 10 ... サブ表示装置
- 14 ... 第 1 可動役物
- 15 ... 第 2 可動役物
- 17 ... 大入賞口開放始動口
- 18 ... イルミネーションパネル
- 20 ... 第 1 始動口（第 1 入球口）
- 21 ... 第 2 始動口（第 2 入球口）
- 66 ... 枠ランプ
- 81 ... 遊技制御用マイコン
- 91 ... 演出制御用マイコン
- 101 ... 画像制御用マイコン

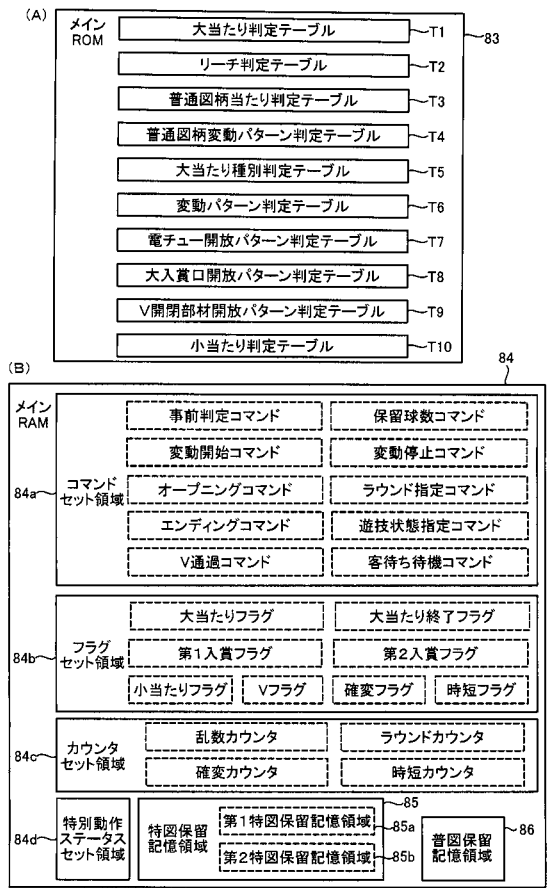
10

20

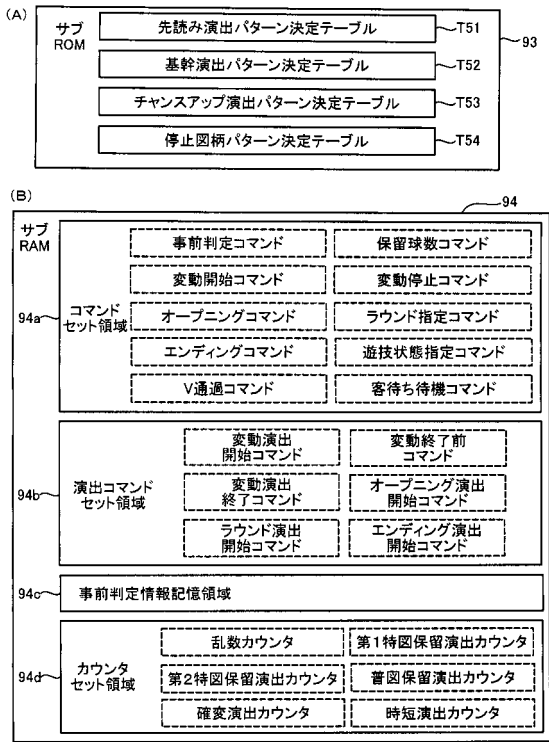
【図 1】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

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

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

【図 8】

(A) 大当たり判定テーブル T1

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

(B) リーチ判定テーブル T2

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

(C) 普通図柄当たり判定テーブル T3

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

(D) 普通図柄変動パターン判定テーブル T4

状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

(E) 小当たり判定テーブル T10

状態	小当たり乱数値	判定結果
全状態	0~63	小当たり
	0~127のうち上記以外の数値	ハズレ



【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	特別図柄の 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	
特図 1	0~24	16R V通過予定大当たり	特図1大当たり図柄1	11H	19.5	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)	
	25~49	V通過予定大当たり	特図1大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)	
	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*3(H)	D303(H)	
	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*4(H)	D304(H)	
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*5(H)	D305(H)	
	0~40	16R V通過予定大当たり	特図2大当たり図柄1	20H	32.0	D107(H)	D2*7(H)	D307(H)	
	41~82	V通過予定大当たり	特図2大当たり図柄2	21H	32.8	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)	
	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	D109(H)	D2*9(H)	D309(H)	

備考:ラウンド指定コマンドの「\*」にはラウンド数を表す値が入る

【図 10】

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	40000	SP1
			—	11~63	P2	45000	SP2
			—	64~127	P3	50000	SP3
			—	0~10	P4	40000	SP1
			—	11~63	P5	45000	SP2
		ハズレ	—	64~127	P6	50000	SP3
			1~2	0~60	P7	15000	ノーマルリーチ
			—	61~80	P8	40000	SP1
			—	81~92	P9	45000	SP2
			—	93~127	P10	50000	SP3
第2始動口	非時短状態	大当たり	3~4	0~85	P11	12000	ノーマルリーチ
			—	86~100	P12	40000	SP1
			—	101~109	P13	45000	SP2
			—	110~127	P14	50000	SP3
			1~2	0~127	P15	10000	リーチ無しハズレ
		ハズレ	3~4	0~127	P16	5000	リーチ無しハズレ
			—	0~127	P17	40000	SP1
			—	0~127	P18	45000	SP2
			—	0~127	P19	50000	SP3
			—	0~127	P20	40000	SP1

【図 11】

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	40000	SP1
			—	11~63	P42	45000	SP2
			—	64~127	P43	50000	SP3
			—	0~10	P44	40000	SP1
			—	11~63	P45	45000	SP2
		ハズレ	—	64~127	P46	50000	SP3
			1~2	0~60	P47	15000	ノーマルリーチ
			—	61~80	P48	40000	SP1
			—	81~92	P49	45000	SP2
			—	93~127	P50	50000	SP3
第2始動口	時短状態	大当たり	3~4	0~85	P51	12000	ノーマルリーチ
			—	86~100	P52	40000	SP1
			—	101~109	P53	45000	SP2
			—	110~127	P54	50000	SP3
			1~2	0~127	P55	10000	リーチ無しハズレ
		ハズレ	3~4	0~127	P56	5000	リーチ無しハズレ
			—	0~127	P57	45000	SP1
			—	0~127	P58	50000	SP2
			—	0~127	P59	40000	SP3
			—	0~127	P60	45000	SP1

【図 12】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7		
状態	普通図柄の種類	電チュー開放パターン
非時短状態	普通当たり図柄	開放パターン11
時短状態		開放パターン12

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

【 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	大当たり遊技の 大入賞口開放パターン	特図停止 図柄データ	小当たり遊技の 大入賞口開放パターン
11H,12H,20H,21H	開放パターン21	20H	開放パターン25
14H,15H, 22H	開放パターン22	21H	開放パターン26
13H	開放パターン23		

(B)大入賞口開放パターン(大当たり遊技)

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

(C)大入賞口開放パターン(小当たり遊技)

大入賞口 開放パターン	開放する 大入賞口	開放回数 (回)	開放時間 (秒/回)	※備考
開放パターン25	第2大入賞口	1	1.0	特図1のV通過予定(確率)大当たり 特図2の大当たり図柄1 による16RV通過予定 大当たり (疑似大当たり承認演出を 経由しない大当たり)
開放パターン26	第2大入賞口	5	0.3	特図2の大当たり図柄2 による16RV通過予定 大当たり (疑似大当たり承認演出を 経由する大当たり)

【 図 1 4 】

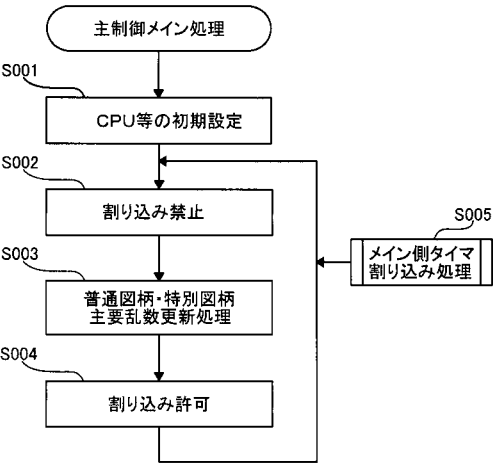
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,20H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

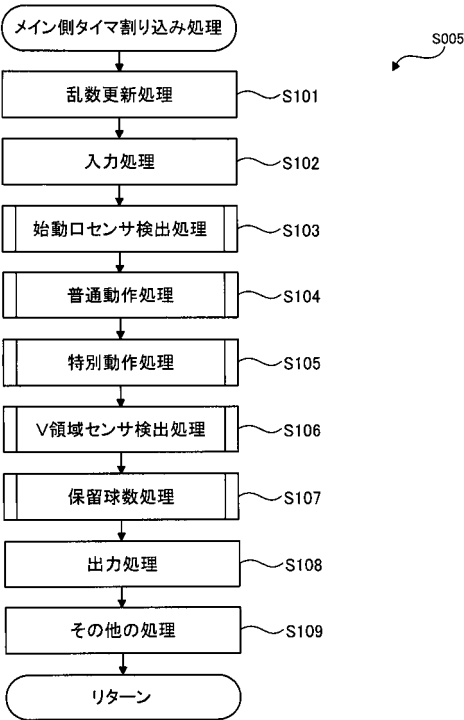
(B)V開閉部材開放パターン

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

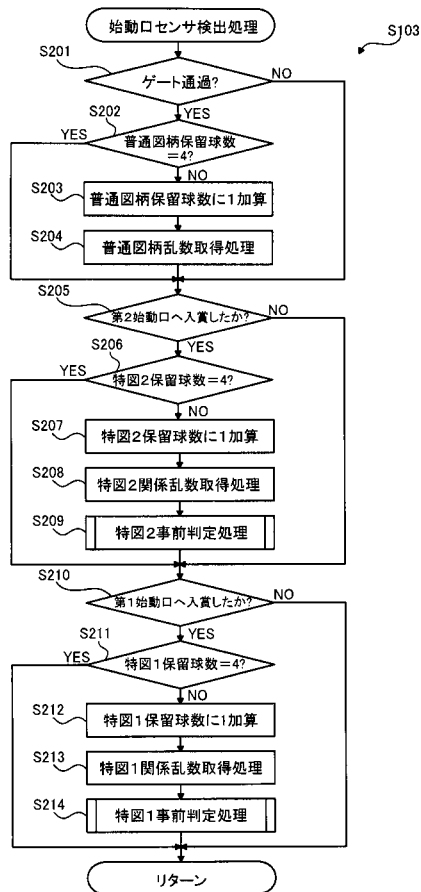
【 図 1 5 】



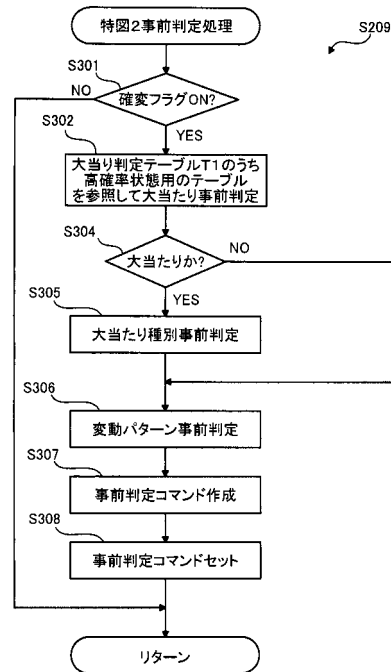
【 図 1 6 】



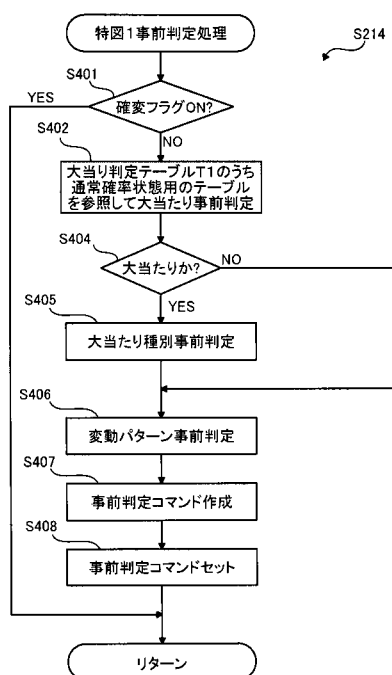
【図 17】



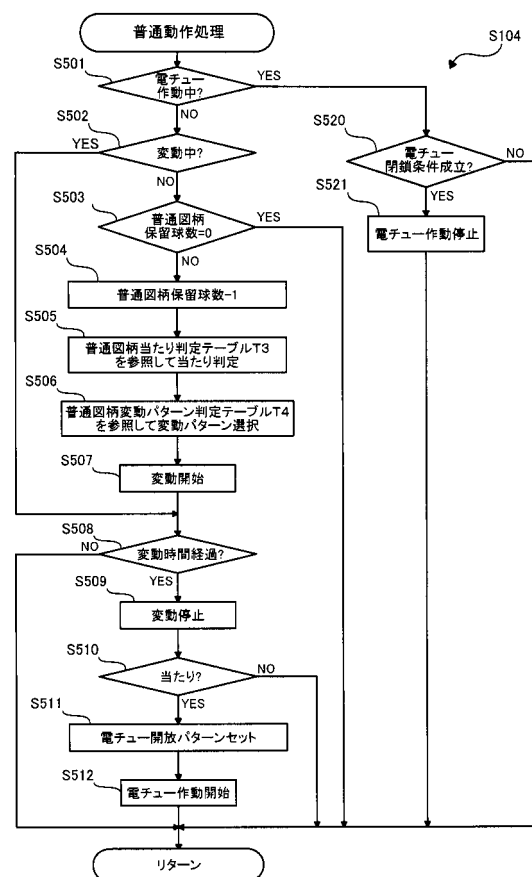
【図 18】



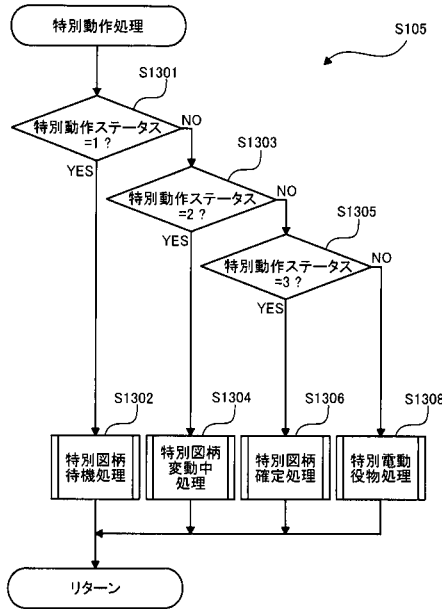
【図 19】



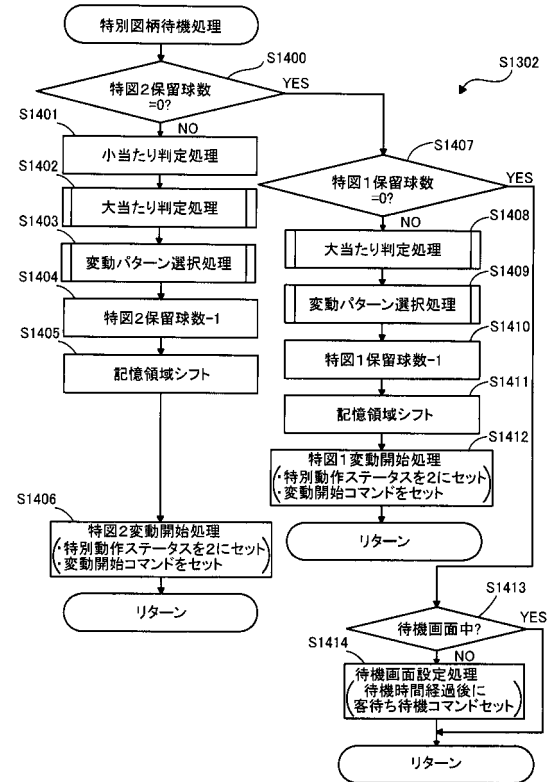
【図 20】



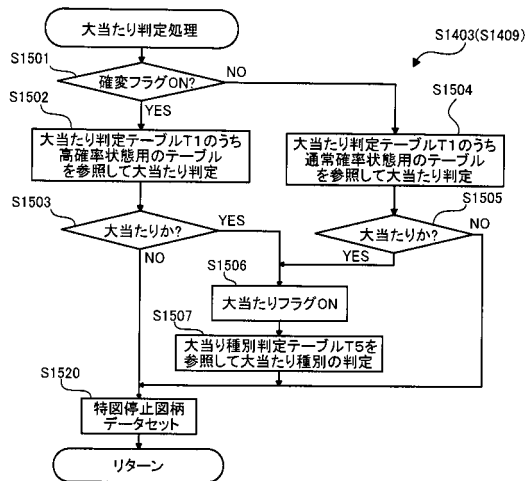
【図 2 1】



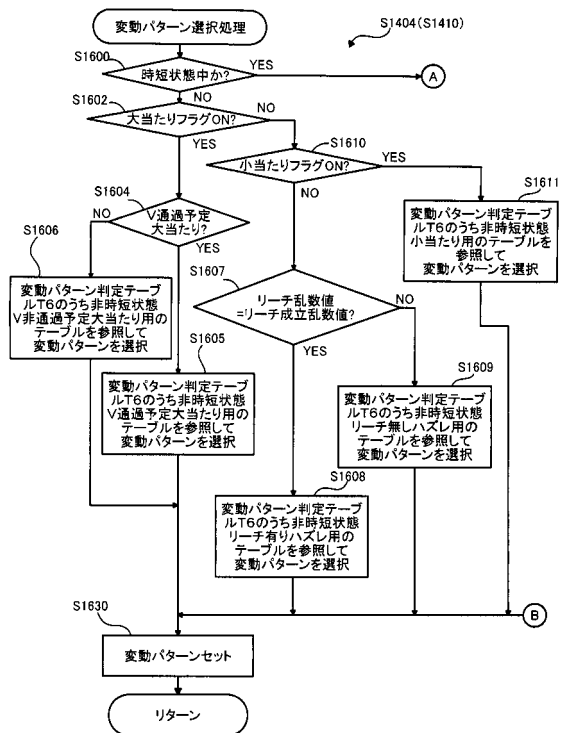
【図 2 2】



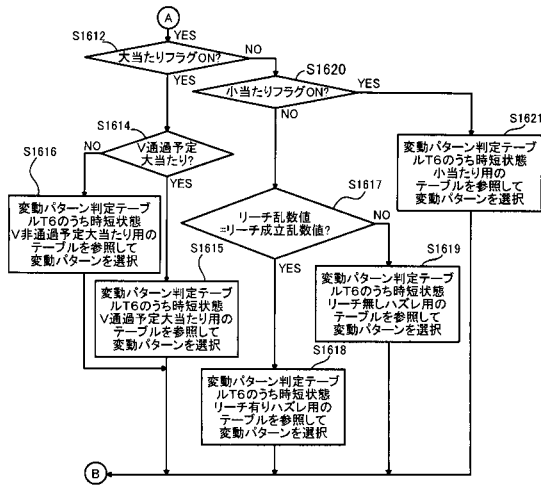
【図 2 3】



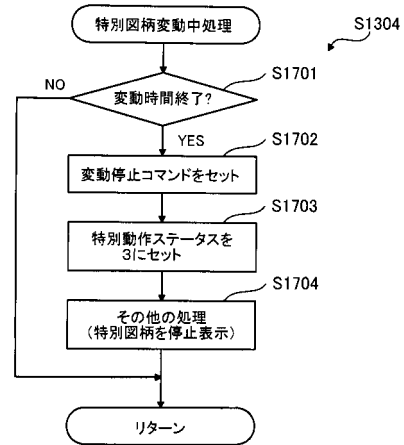
【図 2 4】



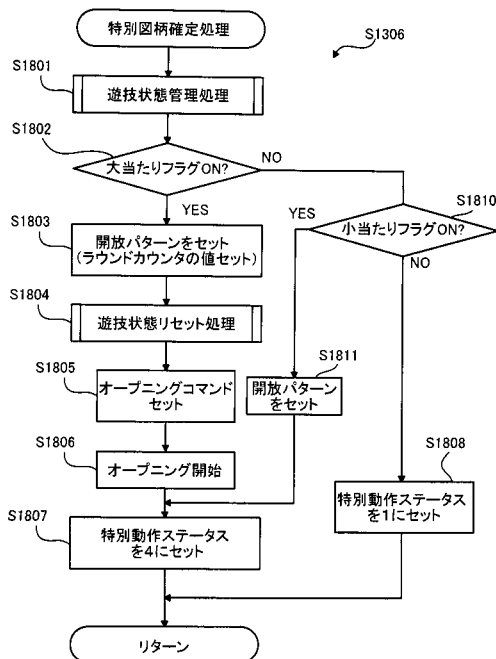
【図 25】



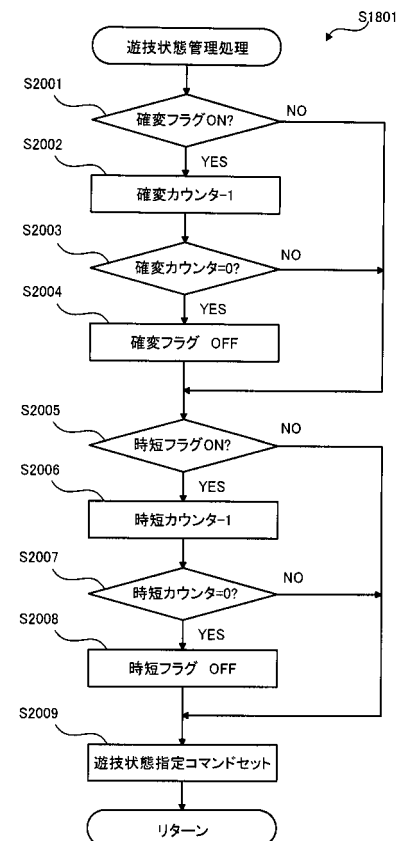
【図 26】



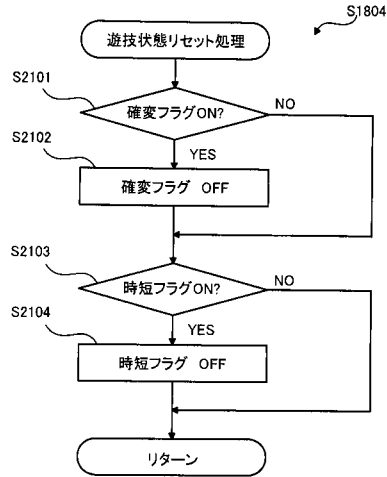
【図 27】



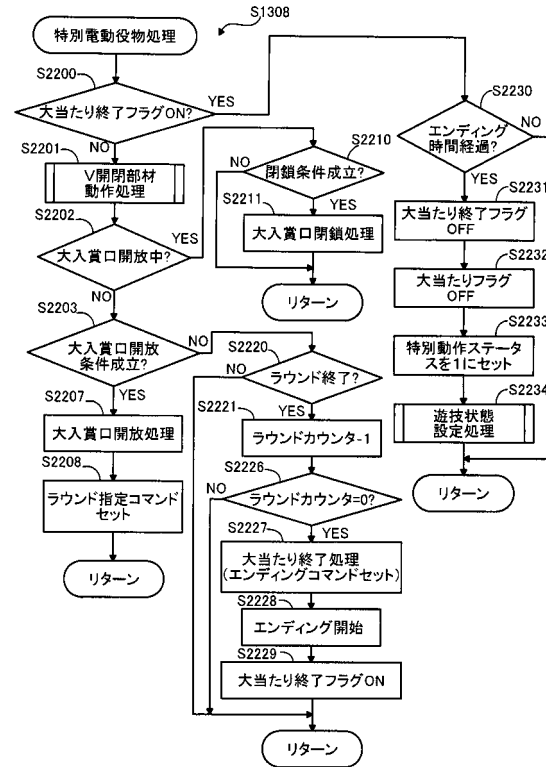
【図 28】



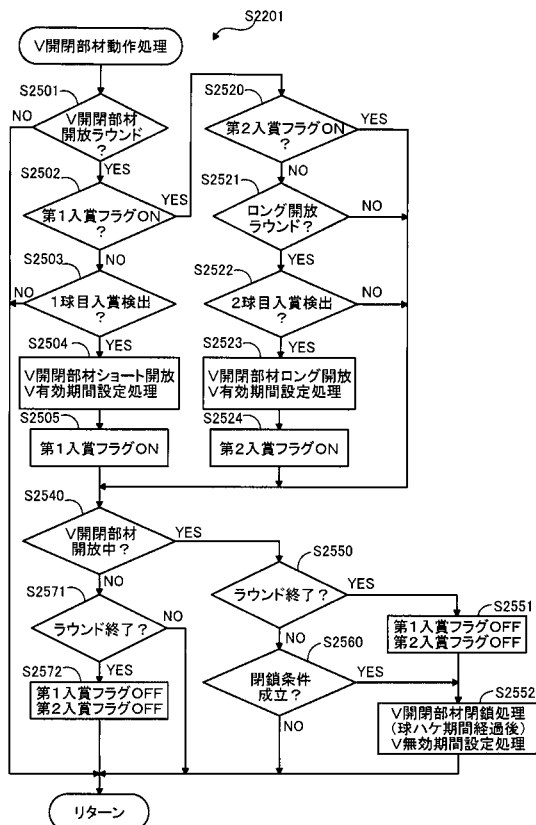
【図 29】



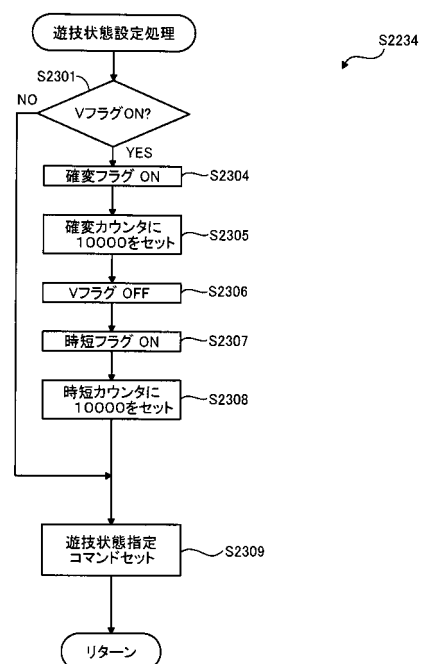
【図 30】



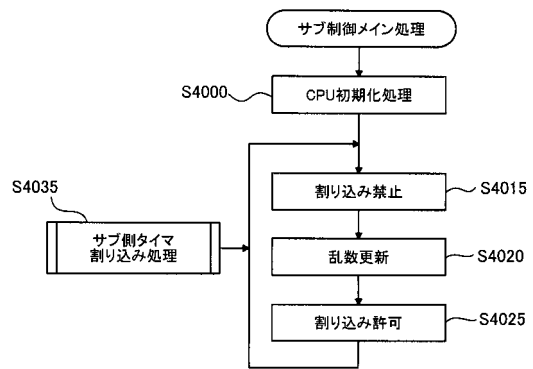
【図 31】



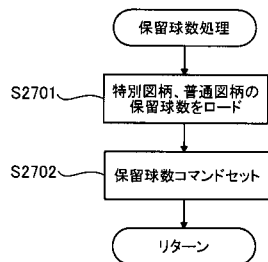
【図 32】



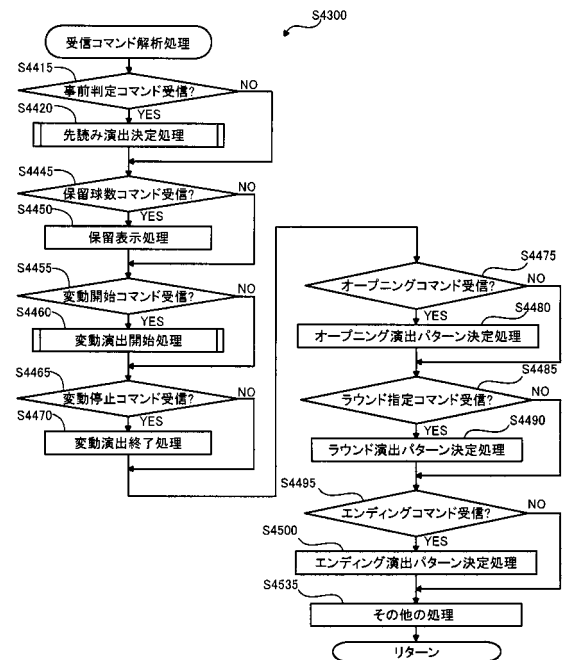
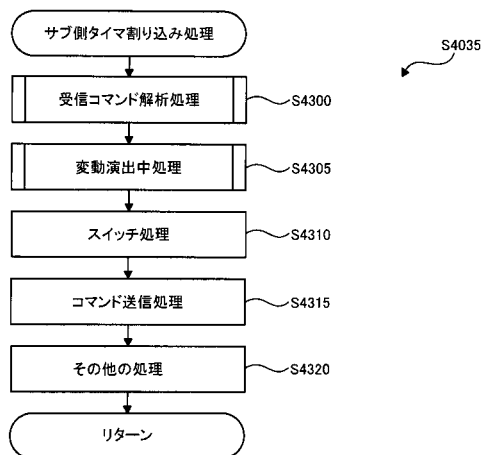
【 ㄨ 3 5 】



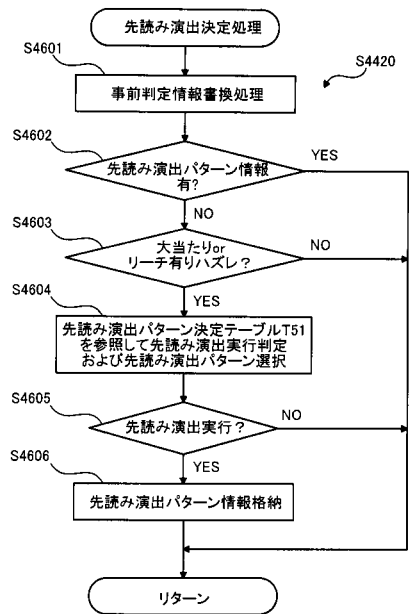
S107



【 図 3 7 】



【図 3 8】



【図 3 9】

(A)

事前判定情報記憶領域 94c									
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 94c									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	21H
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	P61
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	パターンA

(C)

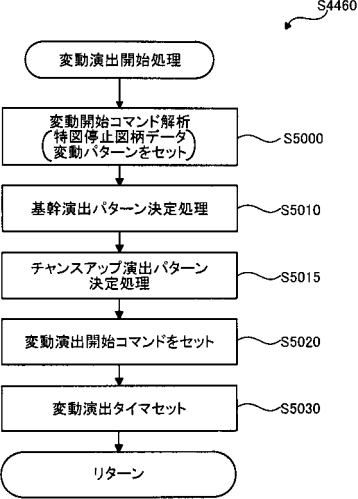
事前判定情報記憶領域 94c									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	大当たり	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	21H	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P61	—
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	—

【図 4 0】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0～55	先読み演出なし
	56～67	先読み演出パターンA
	68～127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	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

【図 4 1】



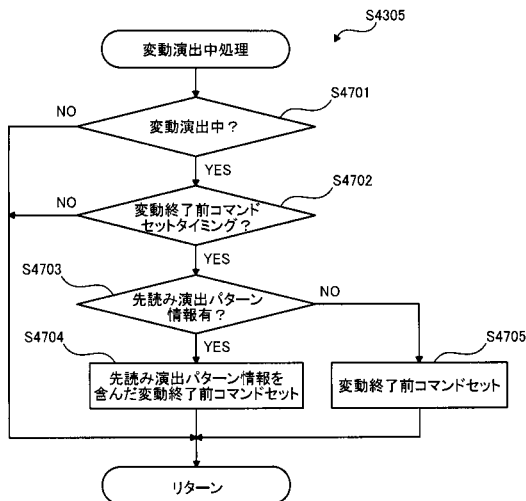


【図 4 2】

基幹演出パターン決定テーブルT52

変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考
P1	40000	SP1	特図1 大当たり
P2	45000	SP2	
P3	50000	SP3	
P4	40000	SP1	
P5	45000	SP2	
P6	50000	SP3	
P7	15000	ノーマルリーチ	
P8	40000	SP1	
P9	45000	SP2	
P10	50000	SP3	
P11	12000	ノーマルリーチ	特図1 リーチ有り ハズレ
P12	40000	SP1	
P13	45000	SP2	
P14	50000	SP3	
P15	10000	リーチ無しハズレ	
P16	5000	リーチ無しハズレ	
P17	40000	SP1	
P18	80000	SP5	
P19	45000	SP2	
P20	12000	ノーマルリーチ	特図2 リーチ有り ハズレ
P21	40000	SP1	
P22	45000	SP2	
P23	50000	SP3	
P24	12000	ノーマルリーチ	
P25	40000	SP1(疑似無し)	
P26	45000	SP2(疑似有り)	
P27	50000	SP3	
P28	9000	ノーマルリーチ	
P29	40000	SP1	
P30	45000	SP2	特図1 リーチ有り ハズレ
P31	50000	SP3	
P32	8000	リーチ無しハズレ	
P33	4000	リーチ無しハズレ	
P34	15000	小当たり	
P41	40000	SP1	
P42	45000	SP2	
P43	50000	SP3	
P44	40000	SP1	
P45	45000	SP2	
P46	50000	SP3	
P47	15000	ノーマルリーチ	特図1 リーチ有り ハズレ
P48	40000	SP1	
P49	45000	SP2	
P50	50000	SP3	
P51	12000	ノーマルリーチ	
P52	40000	SP1	
P53	45000	SP2	
P54	50000	SP3	
P55	10000	リーチ無しハズレ	
P56	5000	リーチ無しハズレ	特図2 リーチ有り ハズレ
P61	45000	SP4	
P62	80000	SP5	
P63	45000	SP4	
P64	10000	ノーマルリーチ	
P65	40000	SP4(疑似無し)	
P66	45000	SP4(疑似有り)	
P67	50000	SP5	
P68	5000	ノーマルリーチ	
P69	40000	SP4	
P70	45000	SP4	特図1 リーチ有り ハズレ
P71	50000	SP4	
P72	4000	リーチ無しハズレ	
P73	3000	リーチ無しハズレ	
P74	3000	小当たり	

【図 4 4】

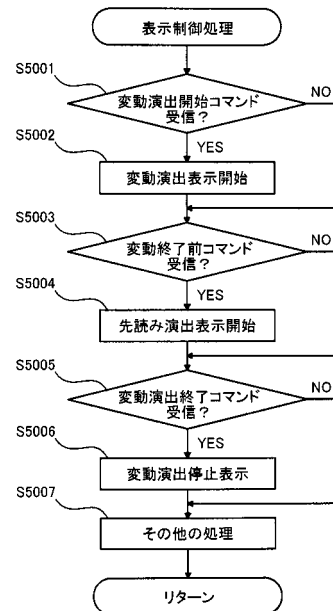


【図 4 3】

チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

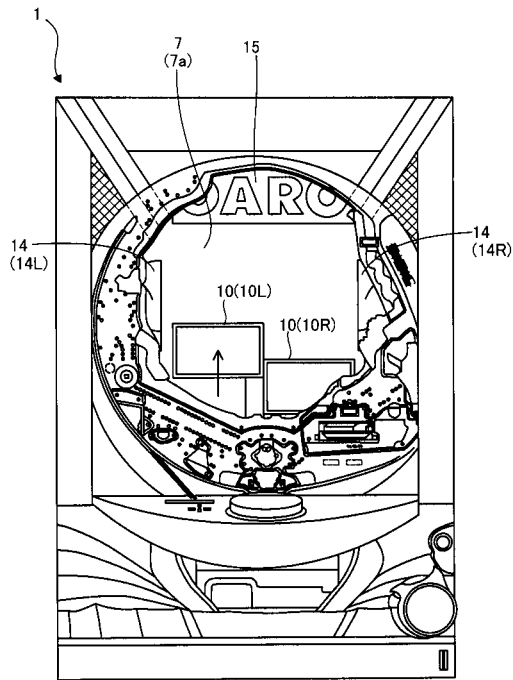
判定結果	チャンスアップ 乱数値	保留 球数	リーチ演出種別	チャンスアップ 演出パターン
大当たり	0~24	0~1	—	無し
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	25~67	—	—	ANO
	68~127	—	—	無し
リーチ有り ハズレ	0~10	0~1	—	無し
		2	ノーマルリーチ	2-NO
			SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
		3	SP3	2-SP3
			ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
		4	SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
			ノーマルリーチ	4-NO
		4	SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	11~24	—	—	ANO
	25~127	—	—	無し
リーチ無し ハズレ	0~10	—	—	ANO
	11~127	—	—	無し

【図 4 5】



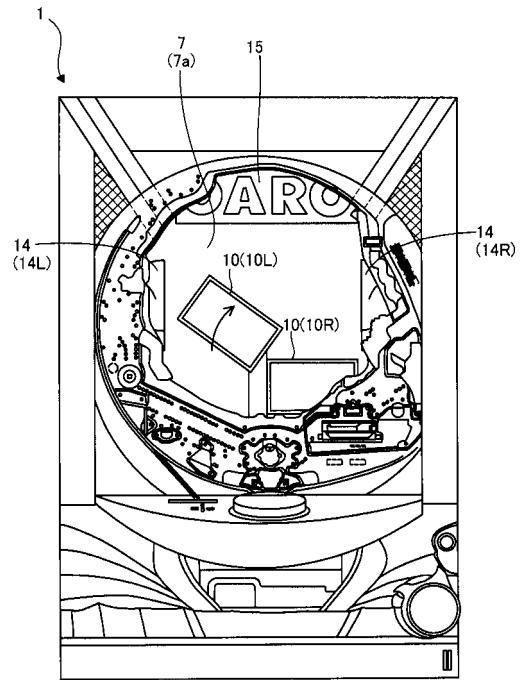
【図 4 6】

左サブ表示装置10L(上方移動)



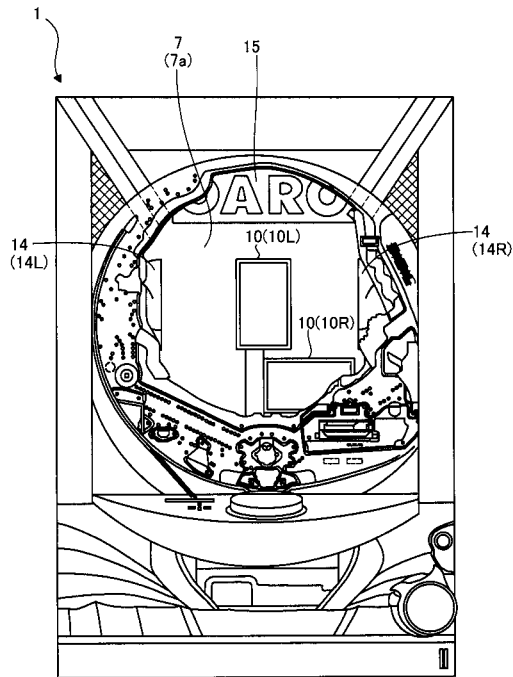
【図 4 7】

左サブ表示装置10L(右回転)



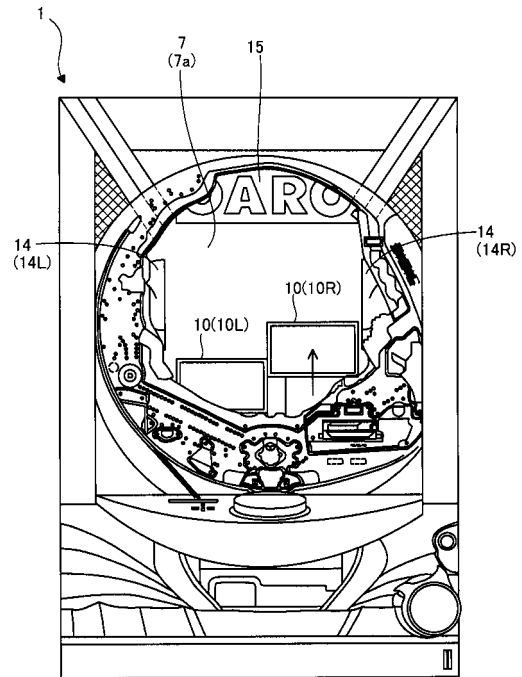
【図 4 8】

左サブ表示装置10L(第2態様)



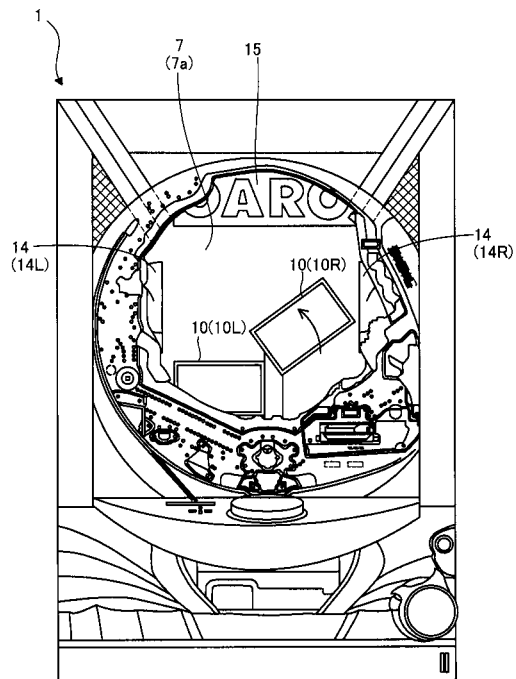
【図 4 9】

右サブ表示装置10R(上方移動)



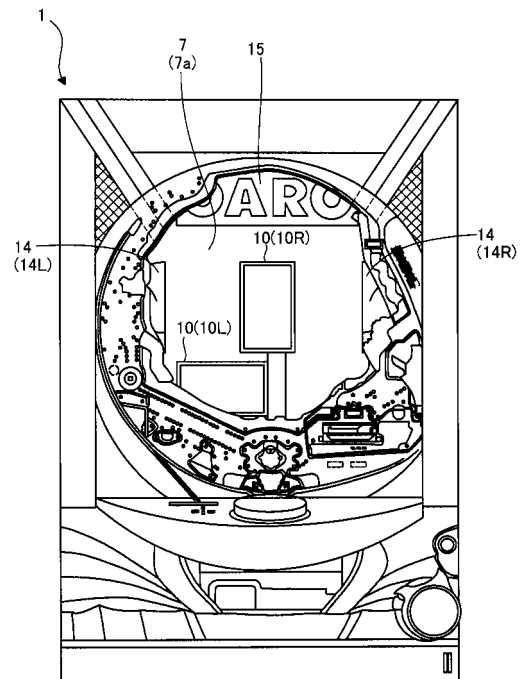
【図50】

右サブ表示装置10R(左回転)



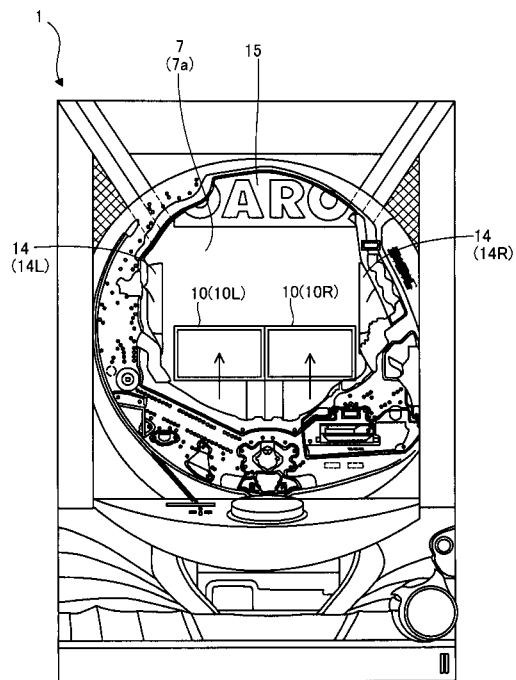
【図51】

右サブ表示装置10R(第2態様)



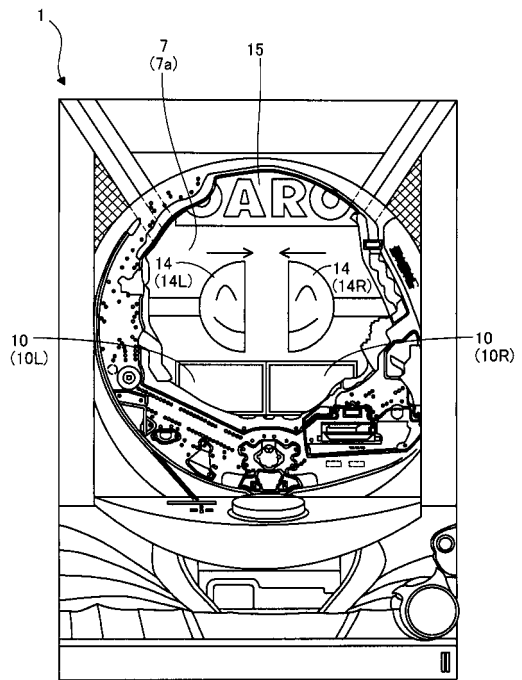
【図52】

左右サブ表示装置10L,10R(上方移動)



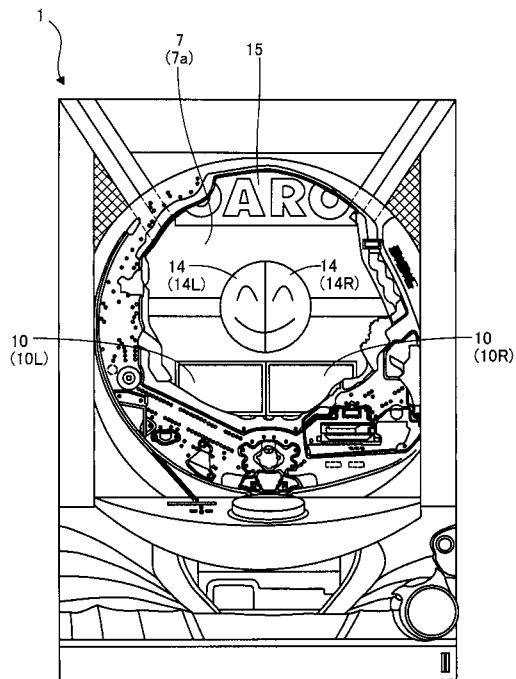
【図53】

第1可動役物14(近接方向移動)



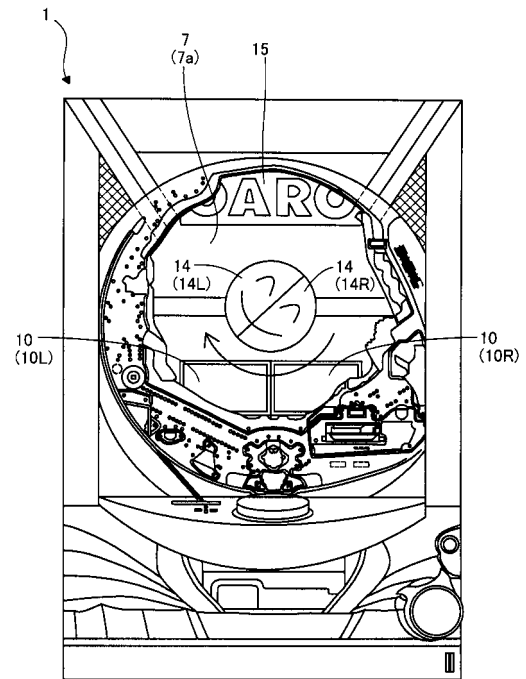
【図54】

第1可動役物14(第2態様)



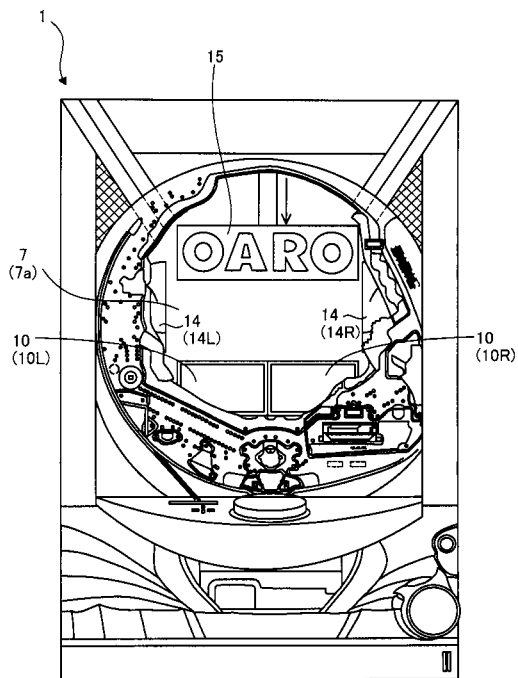
【図55】

第1可動役物14(右回転)



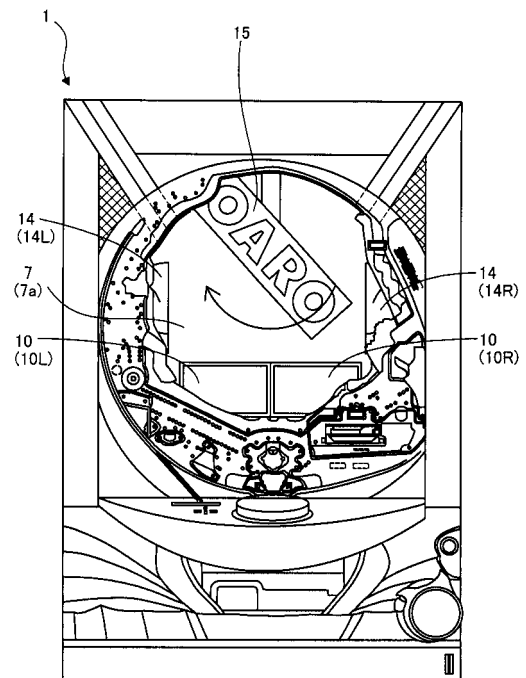
【図56】

第2可動役物15(第2態様)



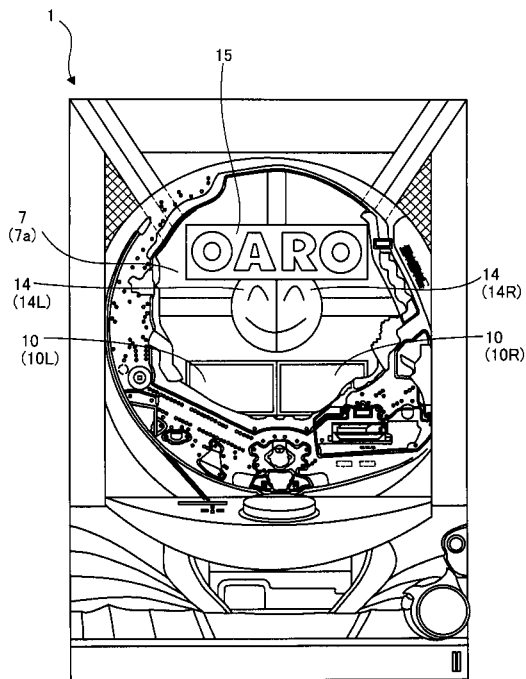
【図57】

第2可動役物15(右回転)



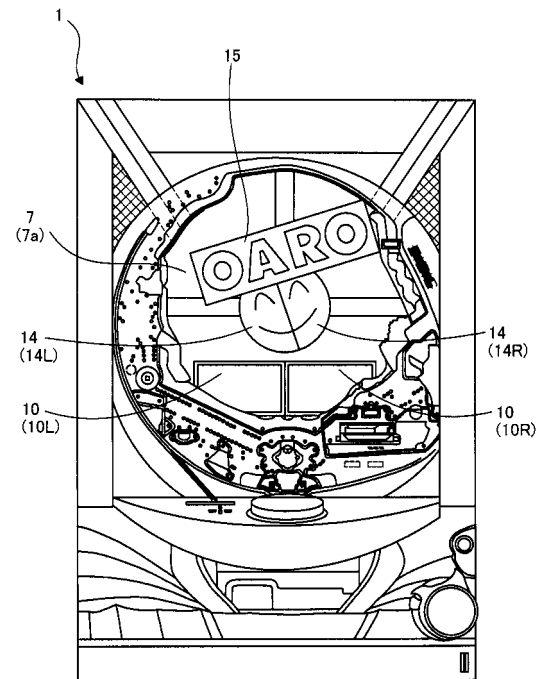
【図58】

第1第2可動役物14,15(第2態様)



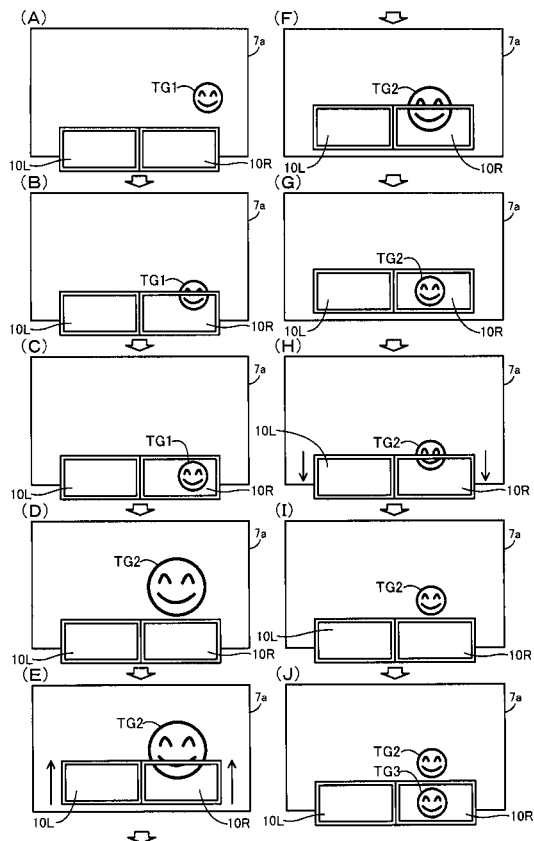
【図59】

第1第2可動役物14,15(左回転)



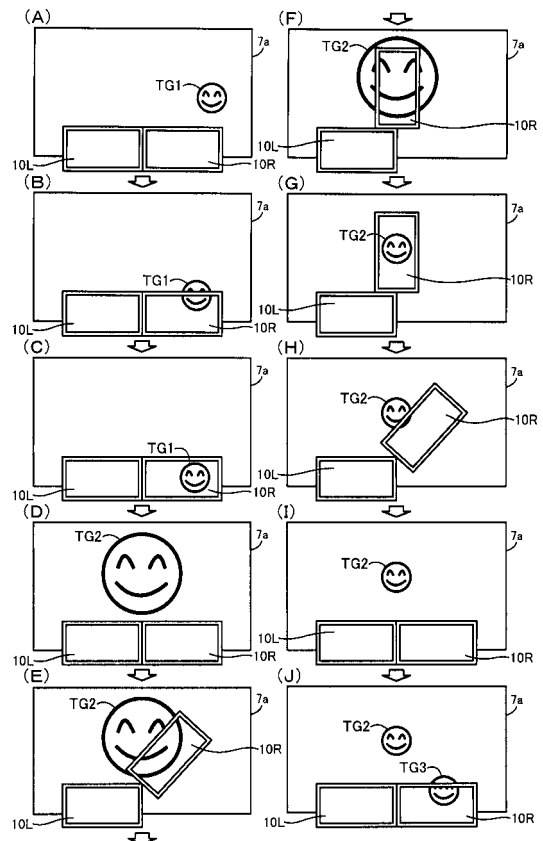
【図60】

サブ表示装置連動演出A



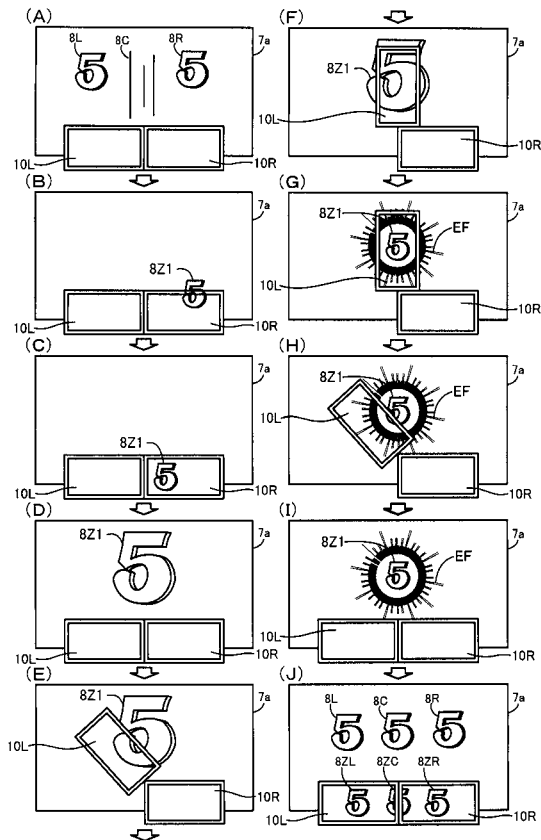
【図61】

サブ表示装置連動演出B



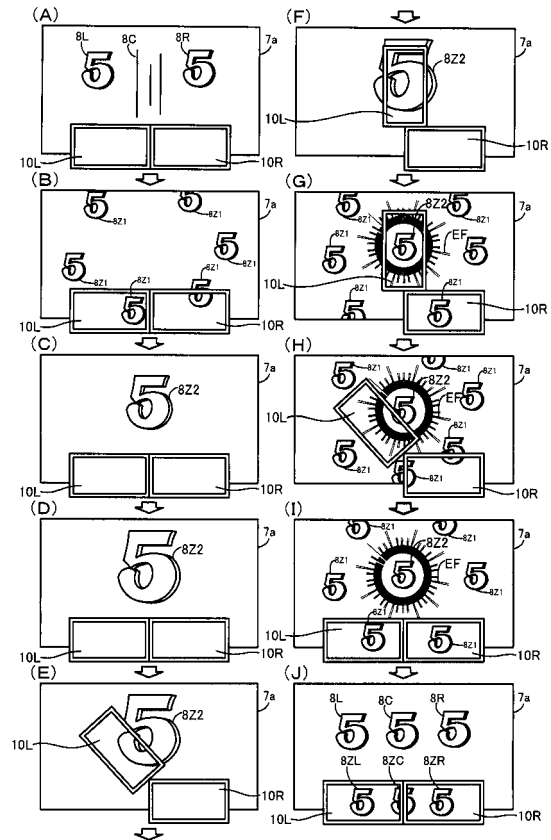
【図 6 2】

サブ表示装置連動演出C



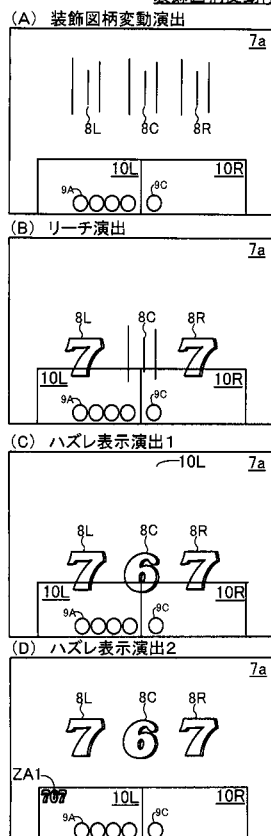
【図 6 3】

サブ表示装置連動演出D



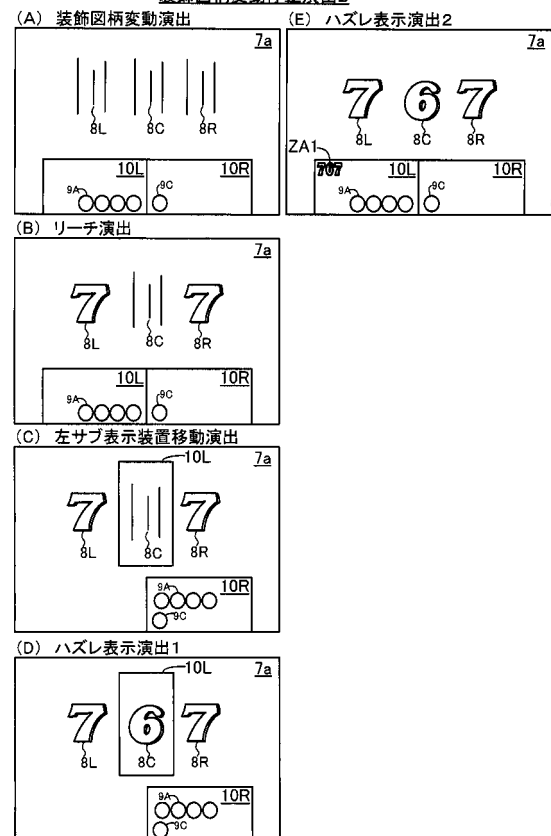
【図 6 4】

装飾図柄変動停止演出A

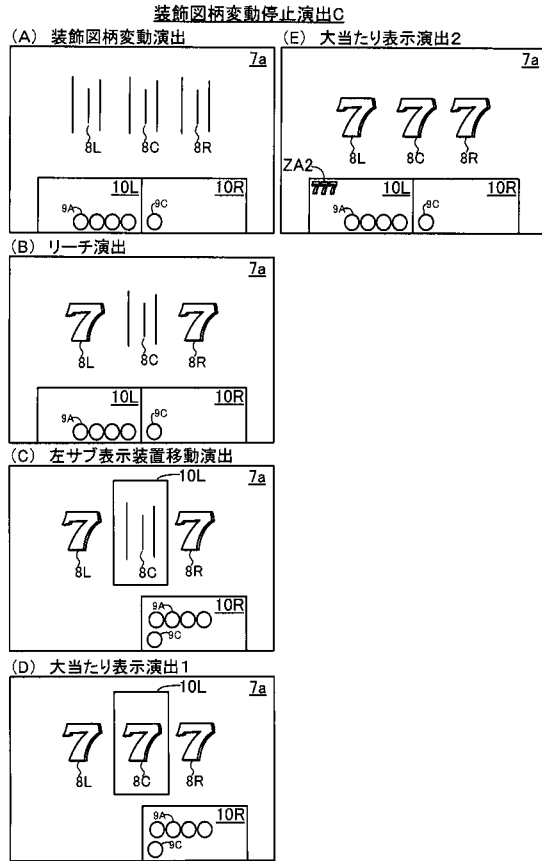


【図 6 5】

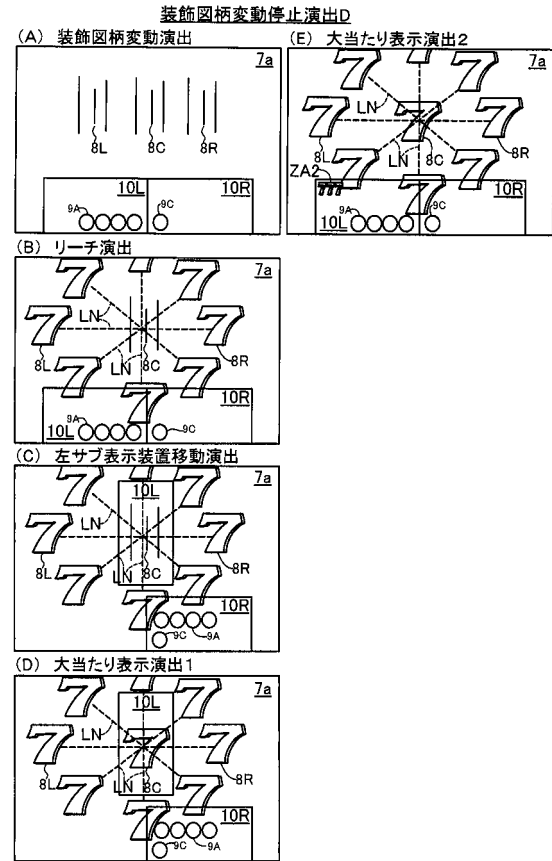
装飾図柄変動停止演出B



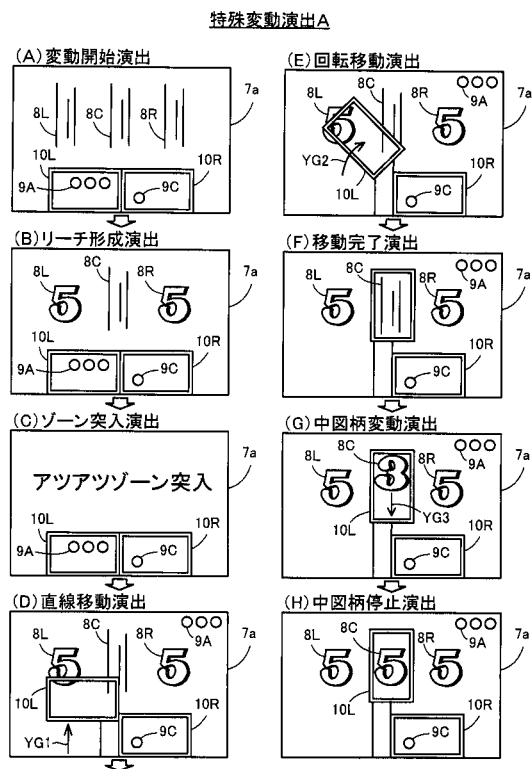
【図 6 6】



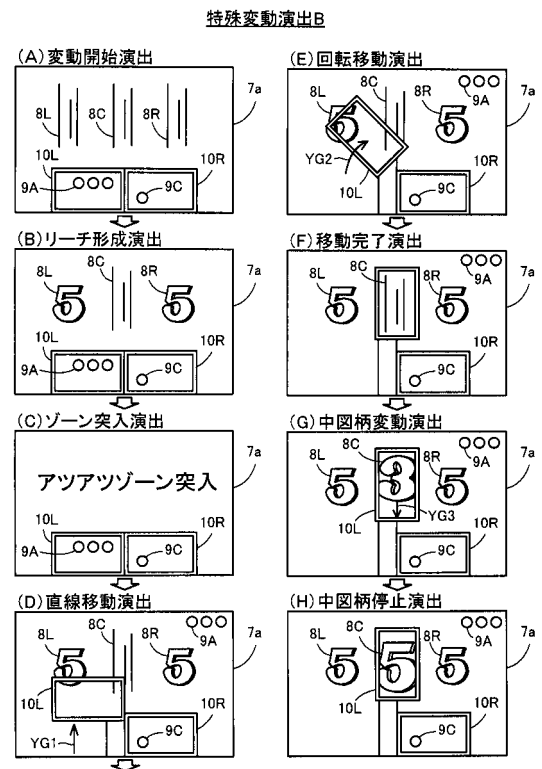
【図 6 7】



【図 6 8】

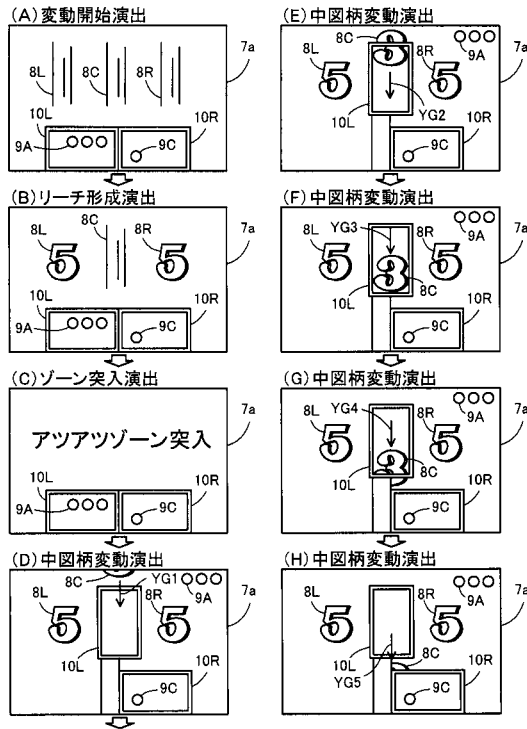


【図 6 9】



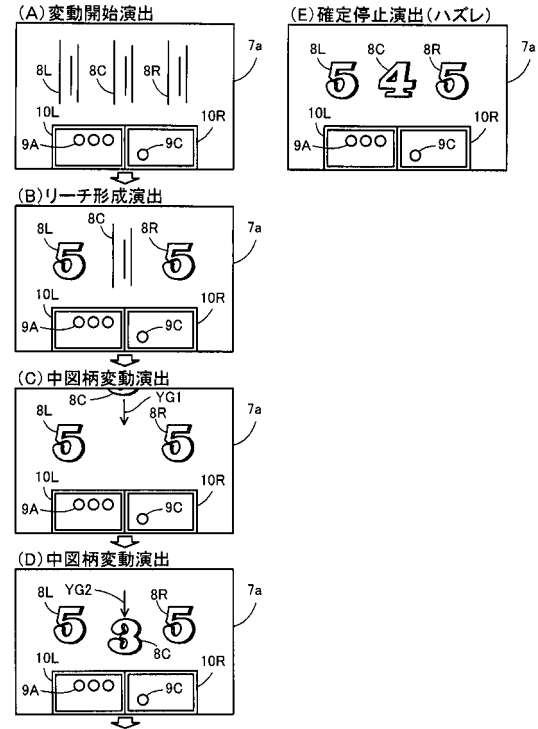
【図 70】

特殊変動演出C



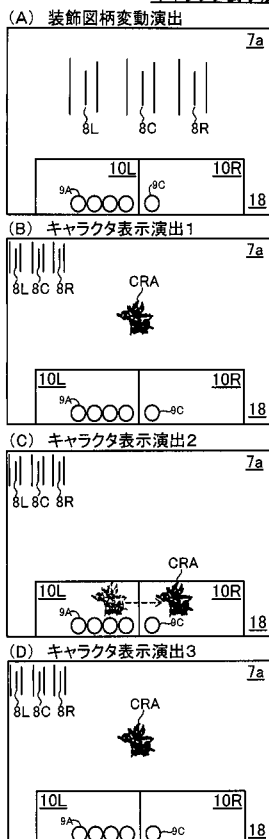
【図 71】

特殊変動演出D



【図 72】

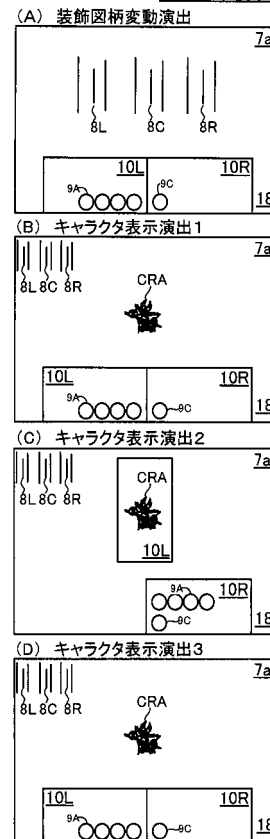
キャラクタ表示演出A



⇒ リーチ演出

【図 73】

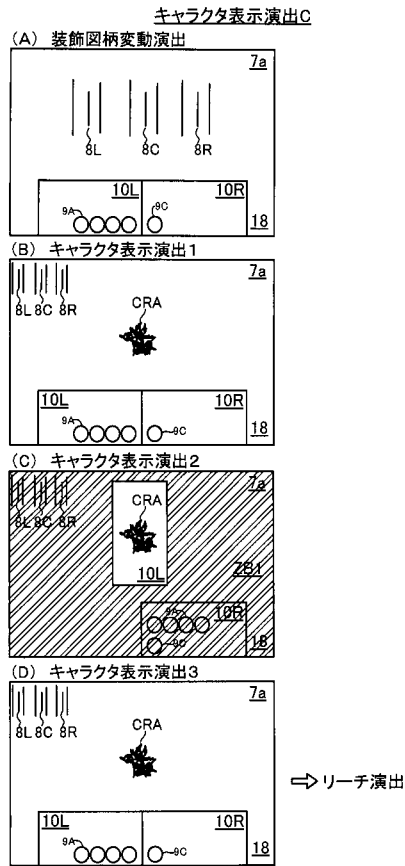
キャラクタ表示演出B



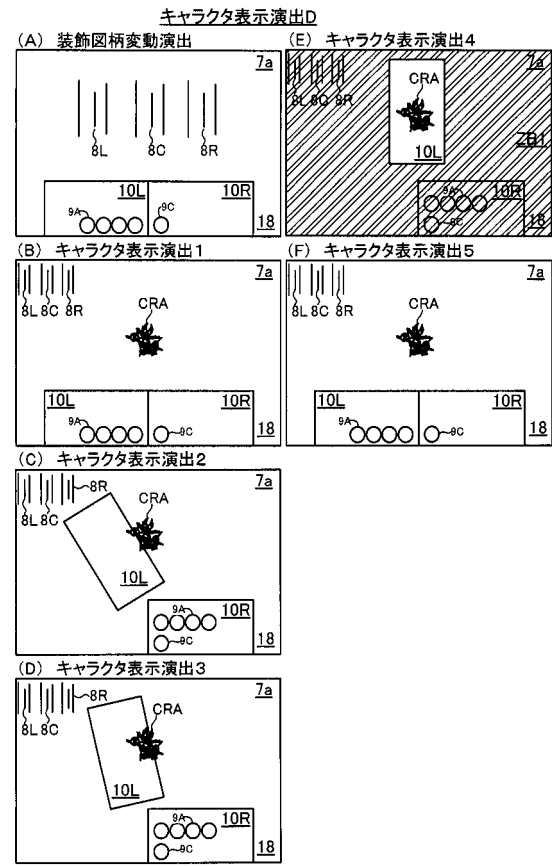
⇒ リーチ演出



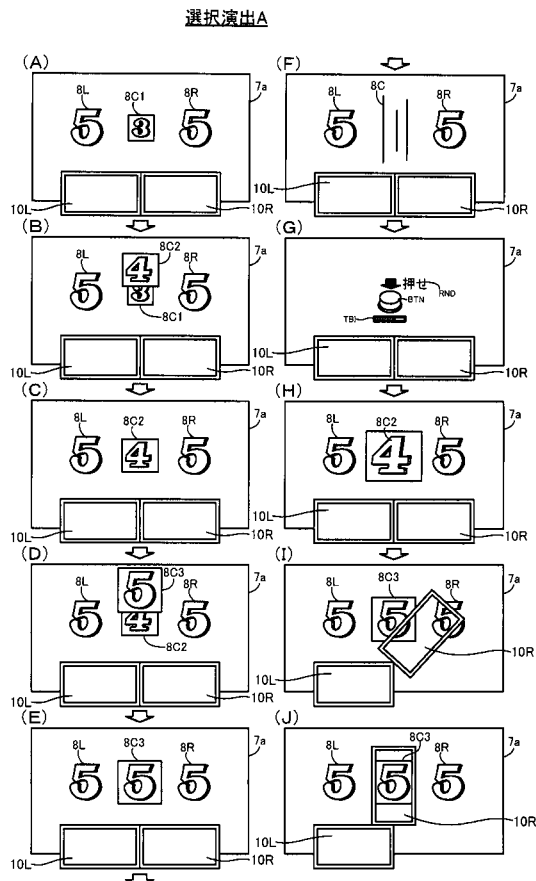
【図 7 4】



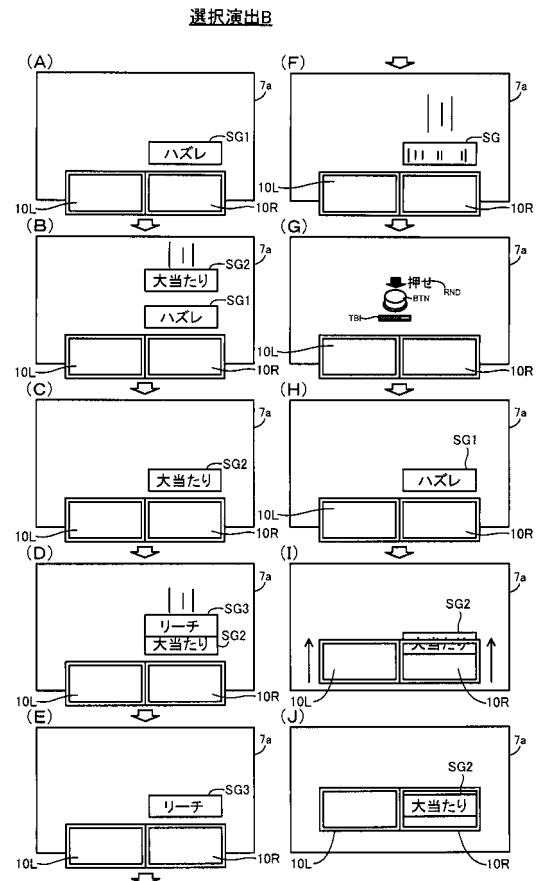
【図 7 5】



【図 7 6】

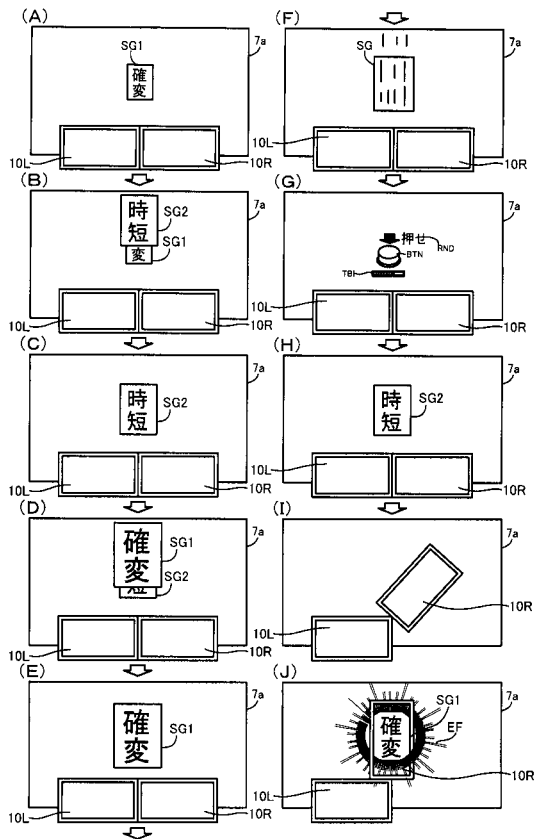


【図 7 7】



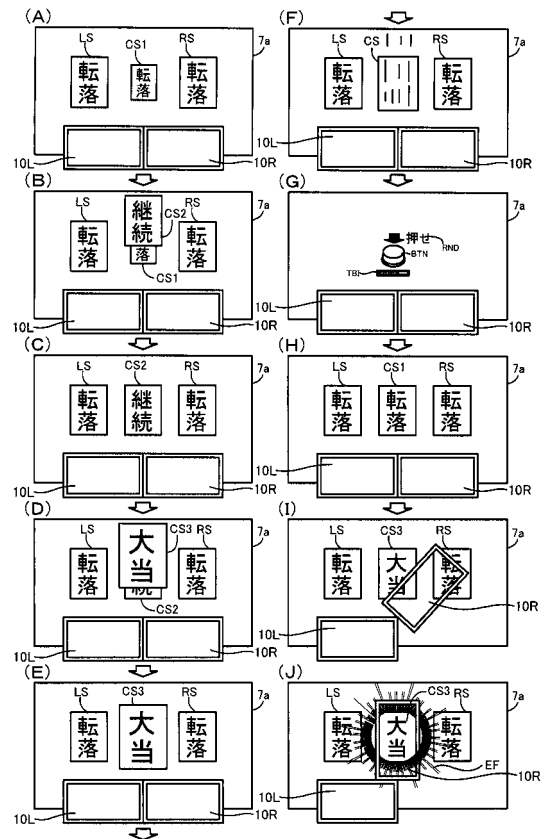
【図 78】

選択演出C



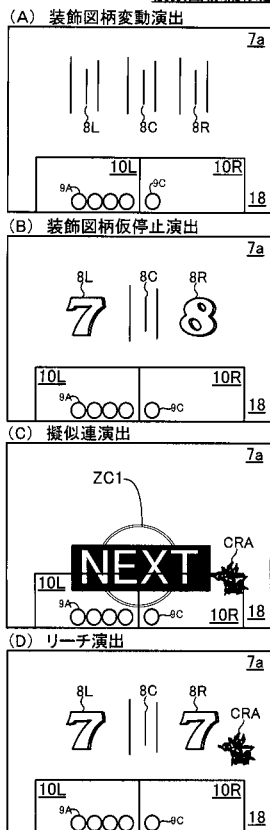
【図 79】

選択演出D



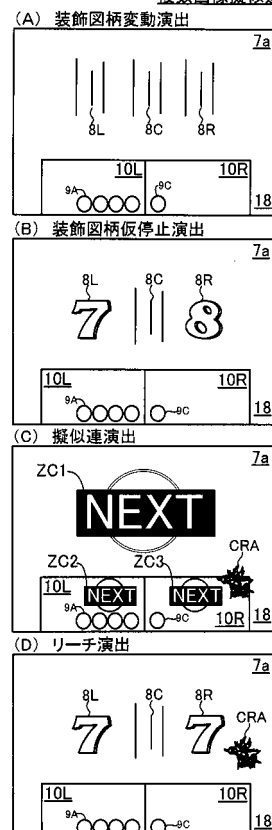
【図 80】

複数画像擬似連演出A

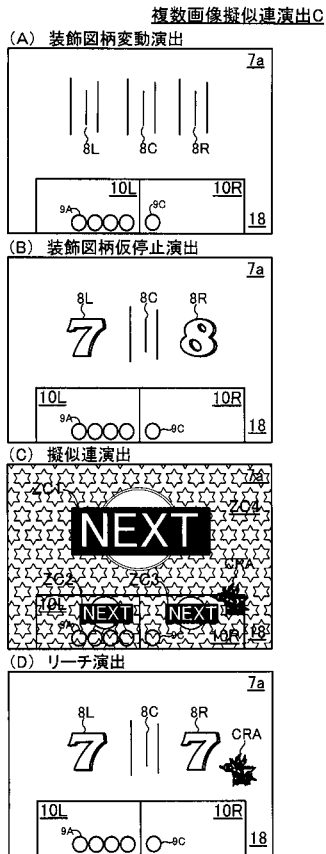


【図 81】

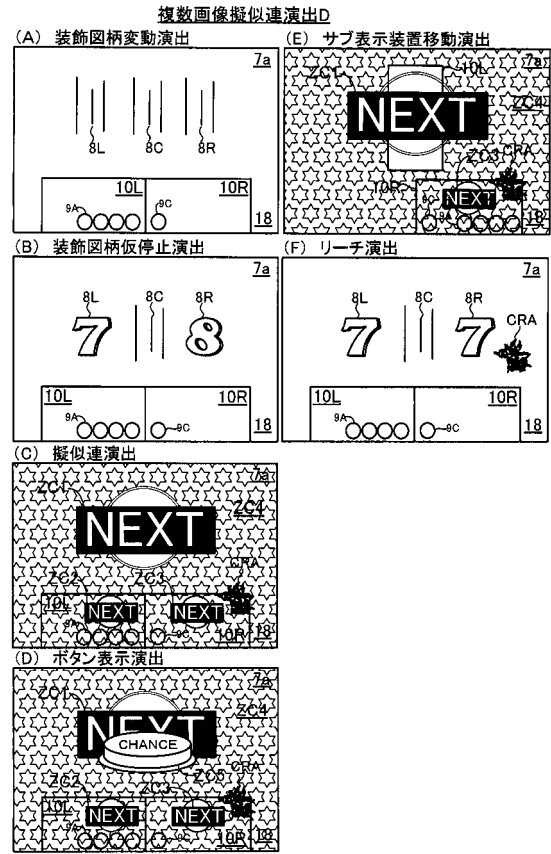
複数画像擬似連演出B



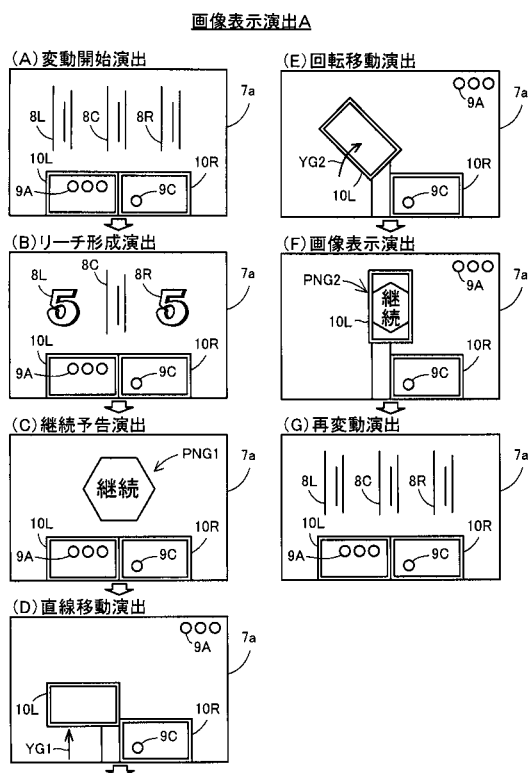
【図 8 2】



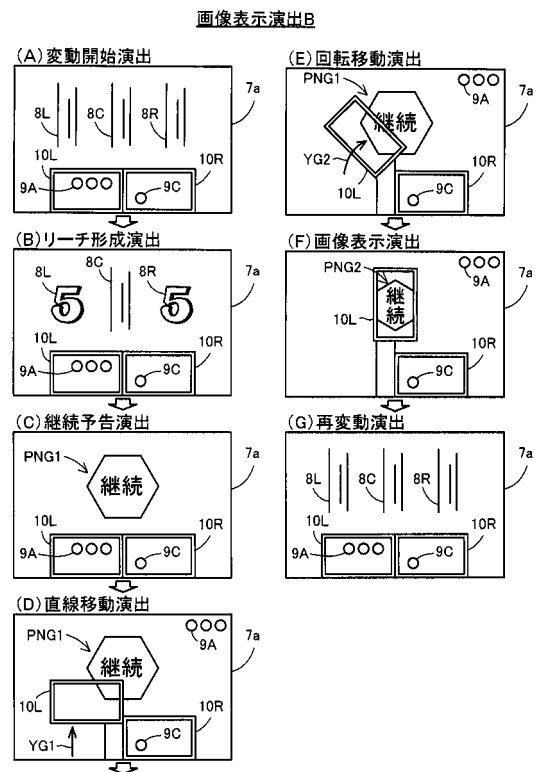
【図 8 3】



【図 8 4】

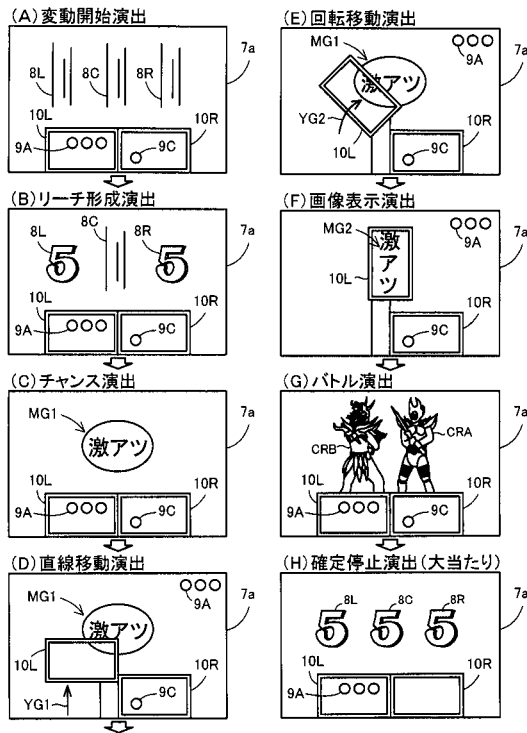


【図 8 5】



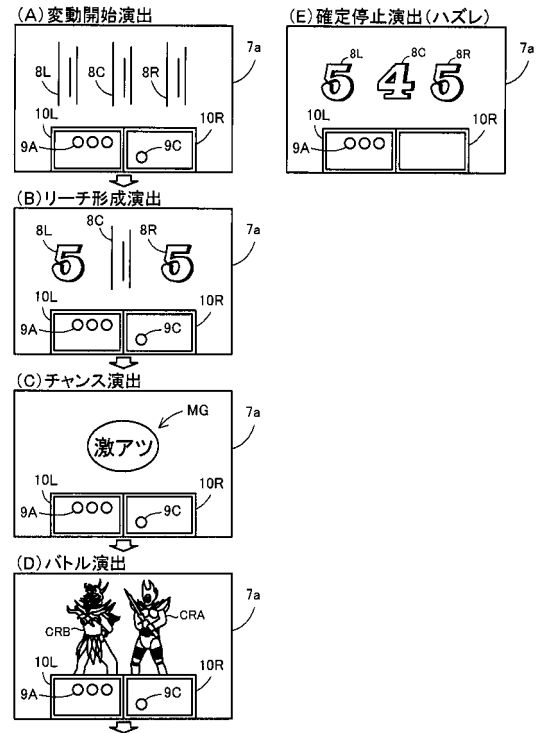
【図 86】

画像表示演出C



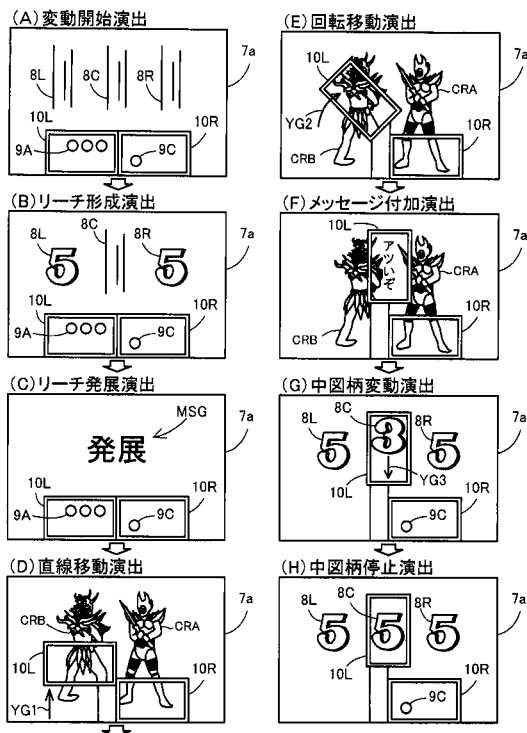
【図 87】

画像表示演出D



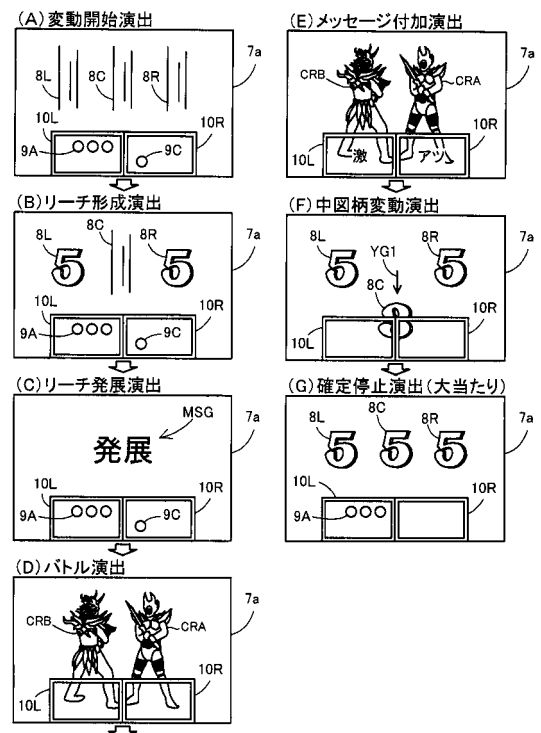
【図 88】

サブ表示演出A



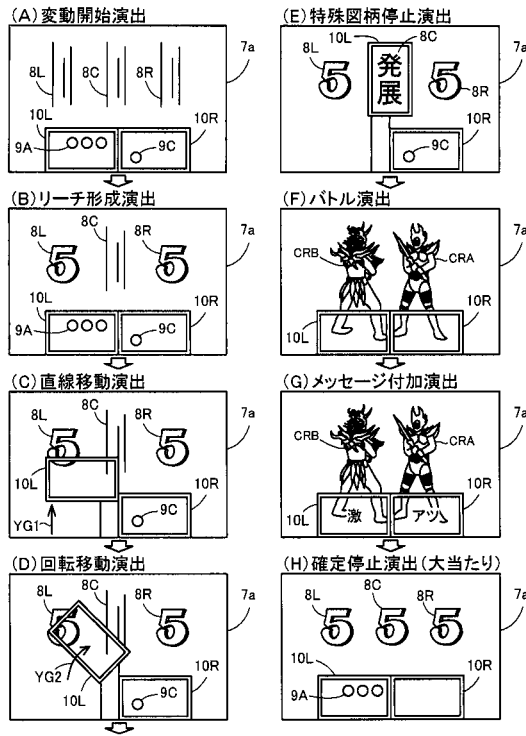
【図 89】

サブ表示演出B



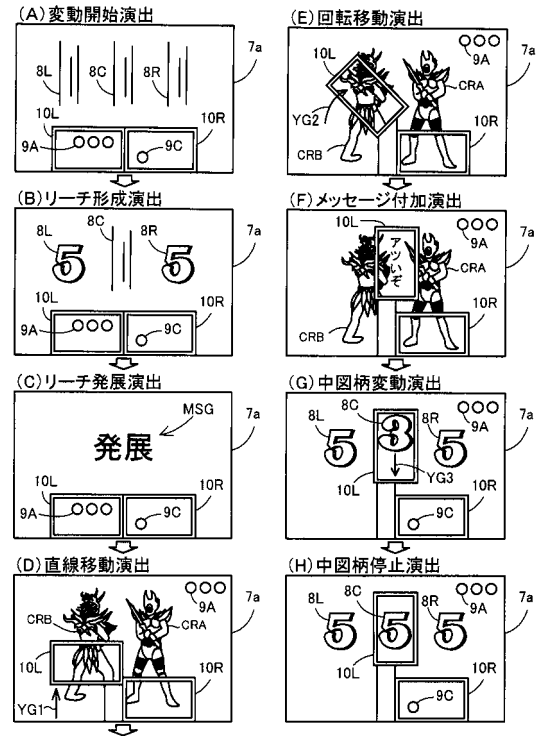
【図 90】

サブ表示演出C



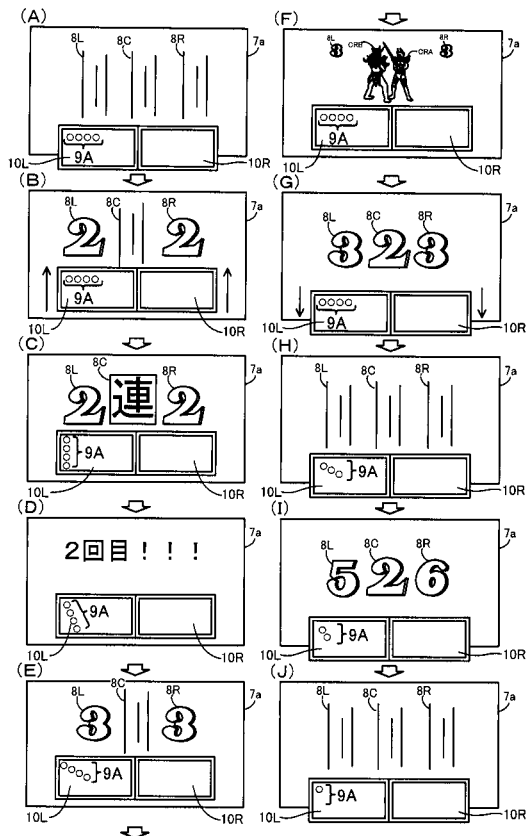
【図 91】

サブ表示演出D



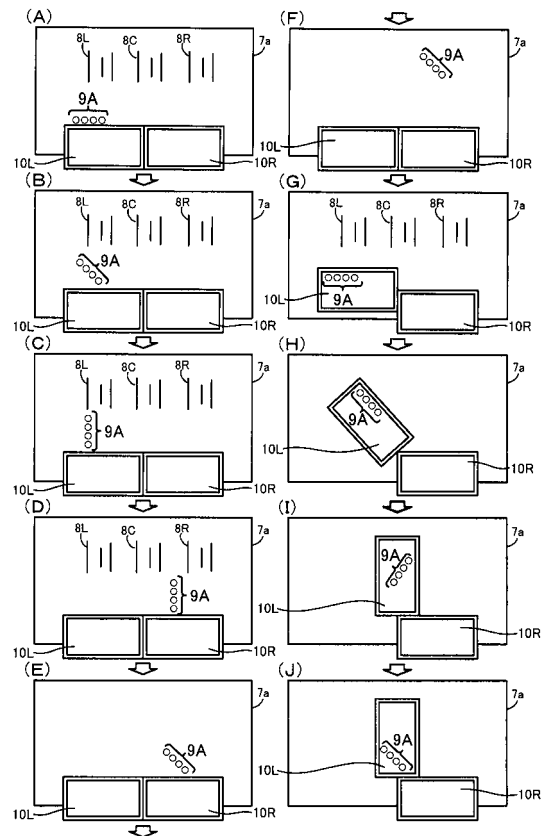
【図 92】

保留配列方向変化演出A



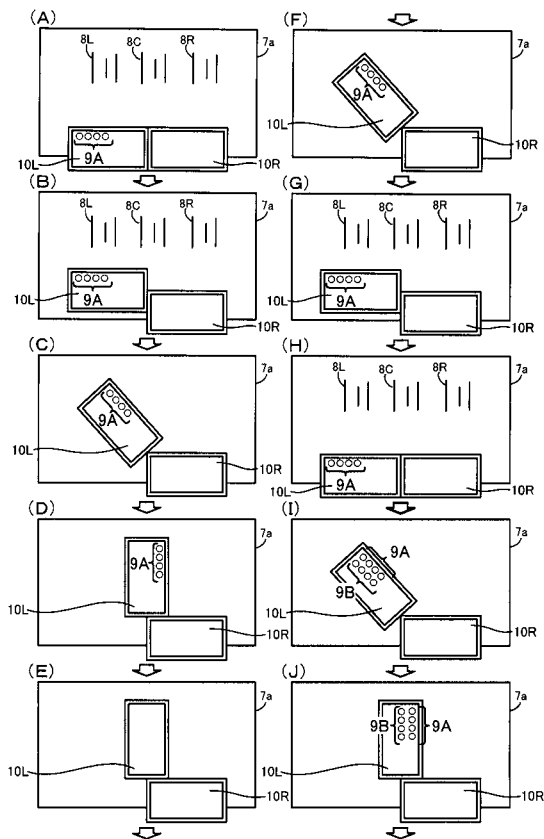
【図 93】

保留配列方向変化演出B



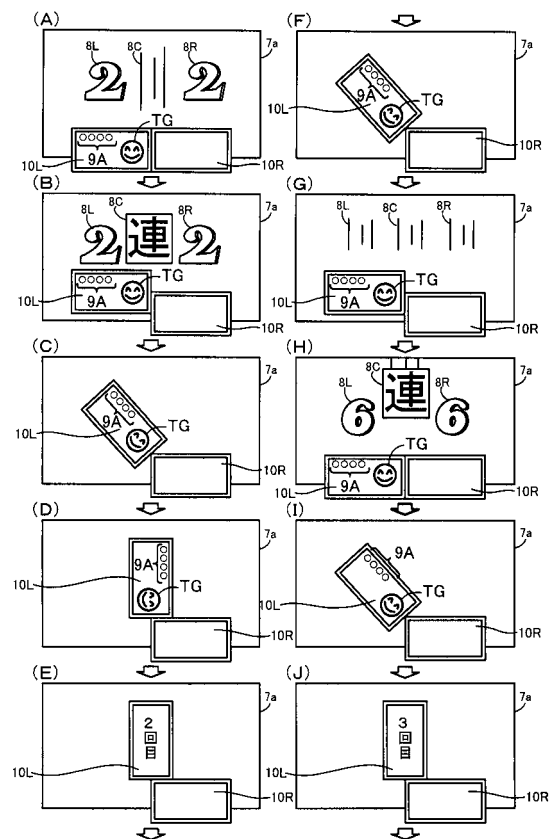
【図 9 4】

保留配列方向変化演出C



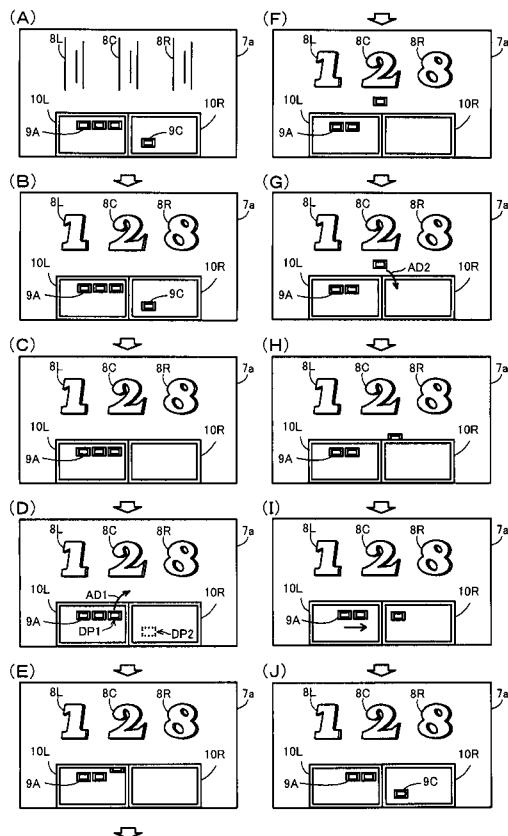
【図 9 5】

保留配列方向変化演出D



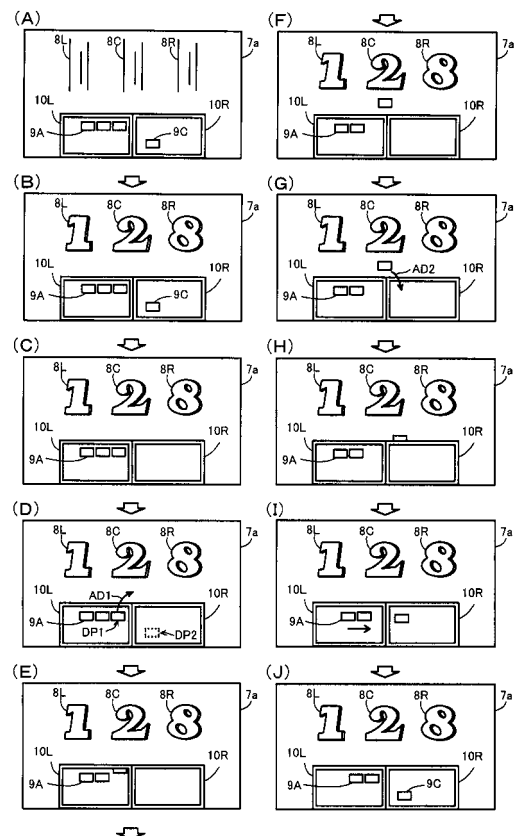
【図 9 6】

保留表示演出A



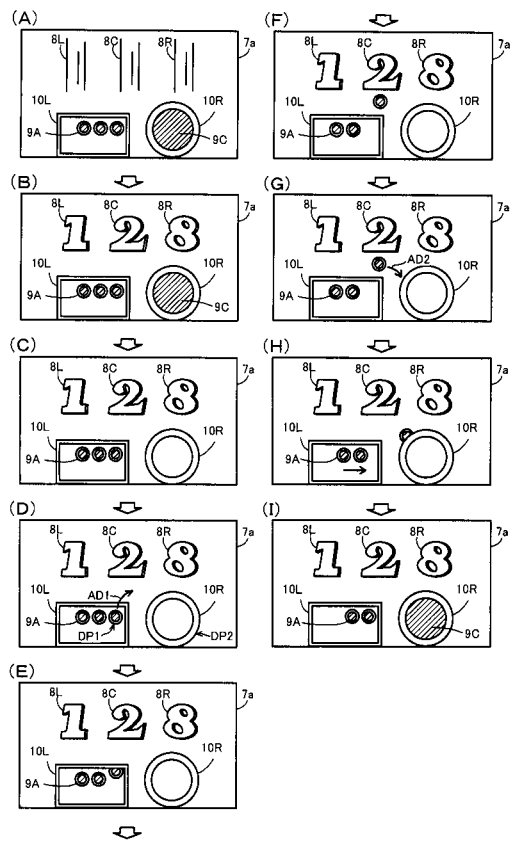
【図 9 7】

保留表示演出B



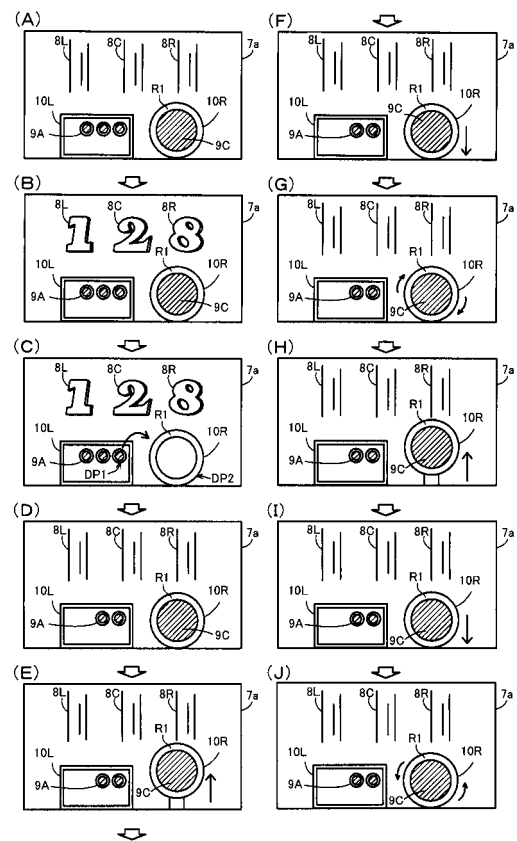
【 図 9 8 】

保留表示演出C



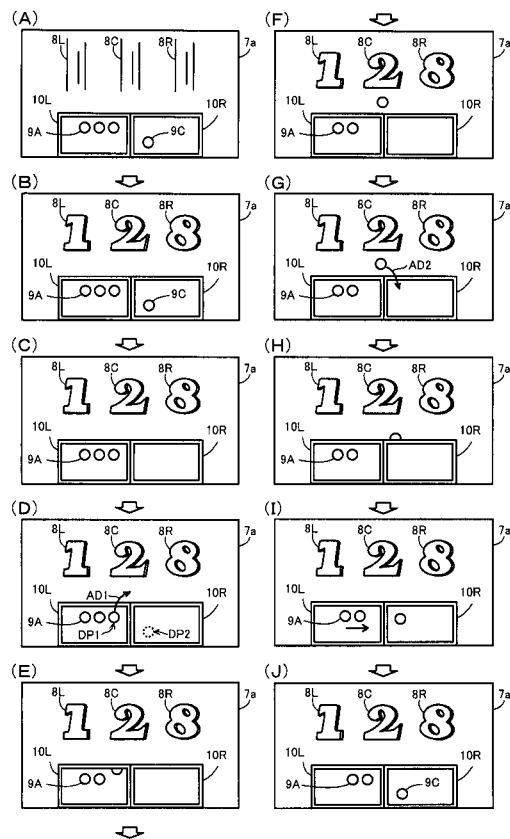
【 ㄨ 9 9 】

保留表示演出D



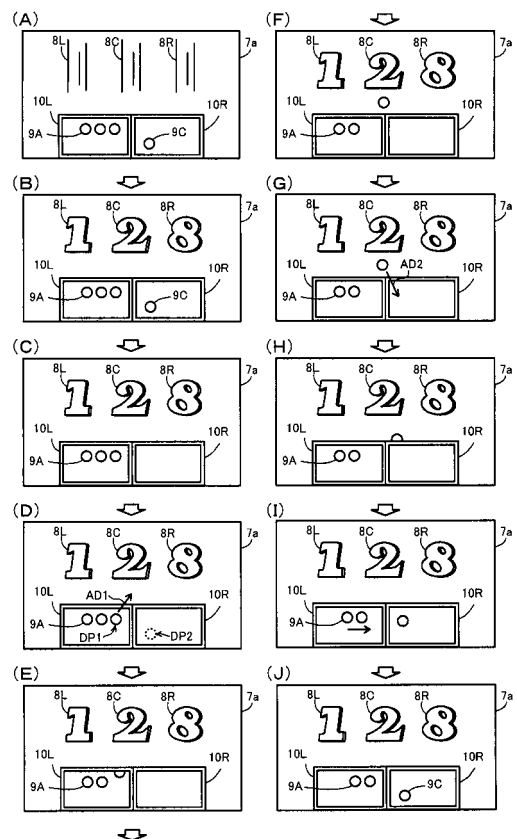
【 図 1 0 0 】

保留移動演出A



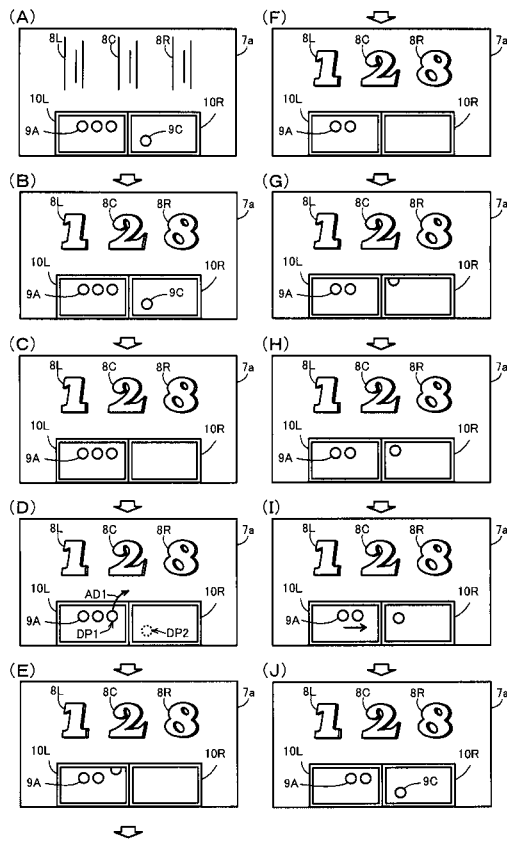
【 ㊦ 1 0 1 】

保留移動演出B



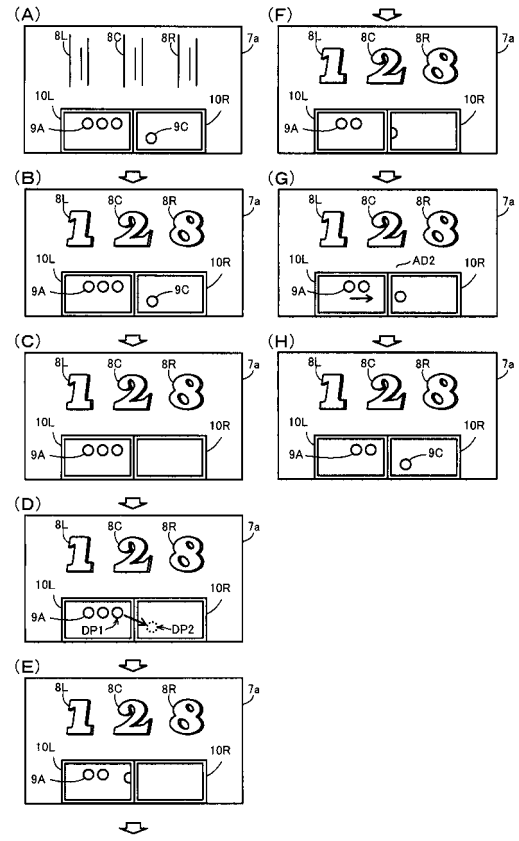
【図 102】

保留移動演出C



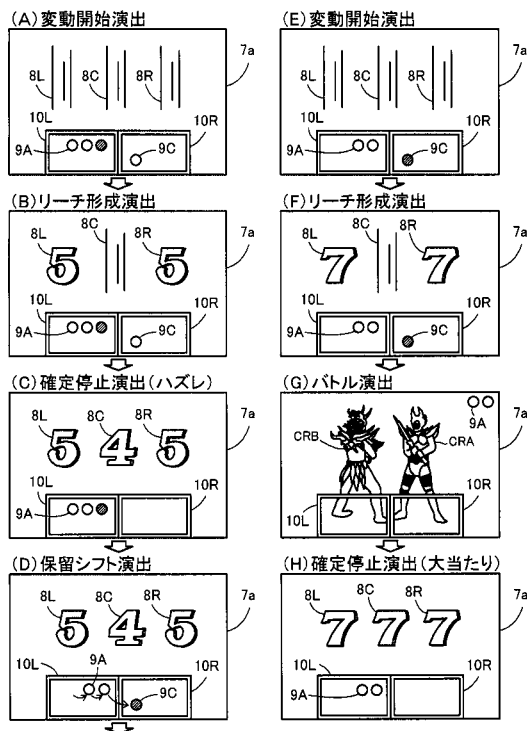
【図 103】

保留移動演出D



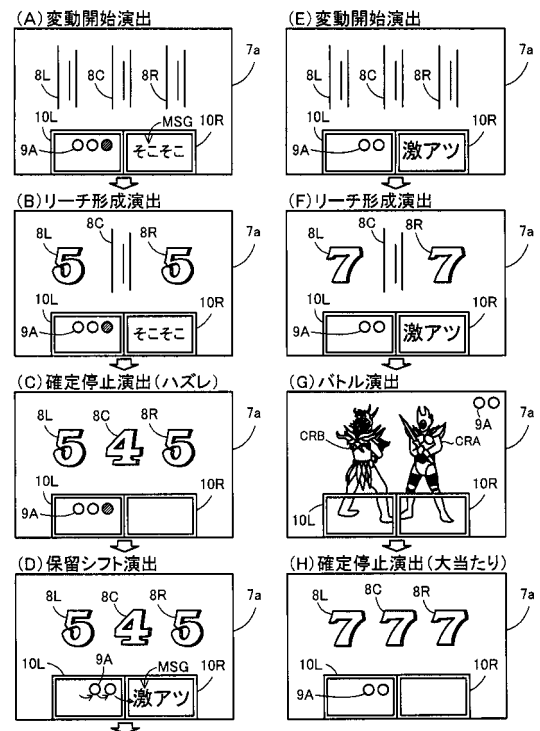
【図 104】

当該情報表示演出A



【図 105】

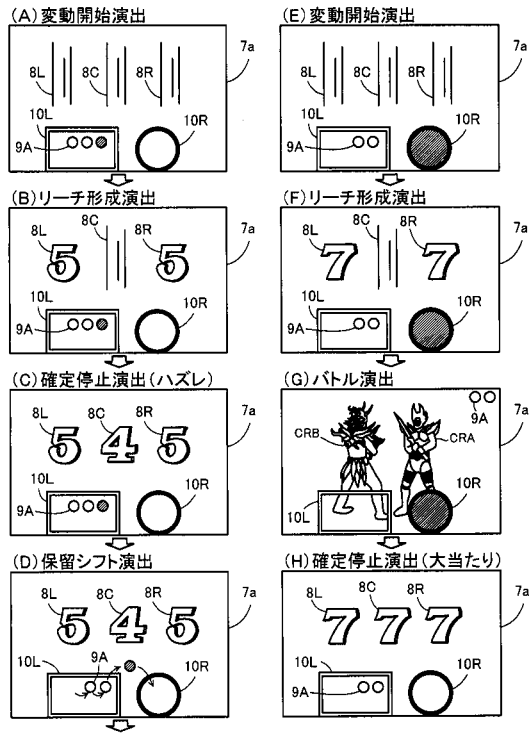
当該情報表示演出B





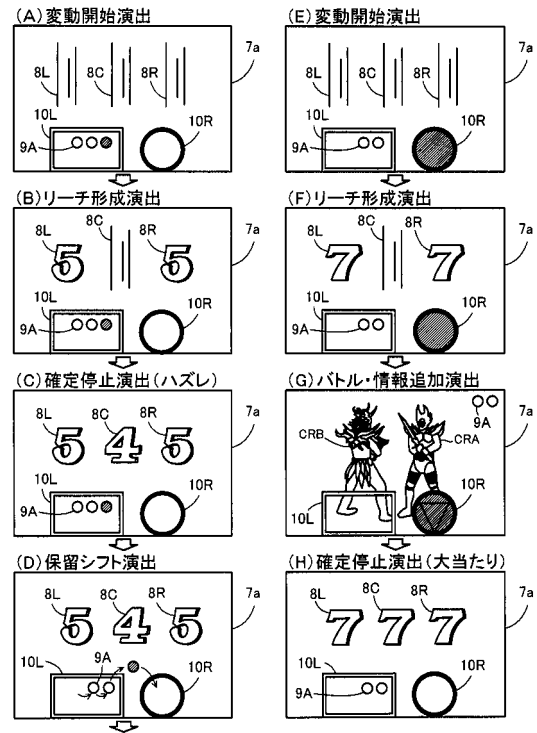
【図106】

当該情報表示演出C



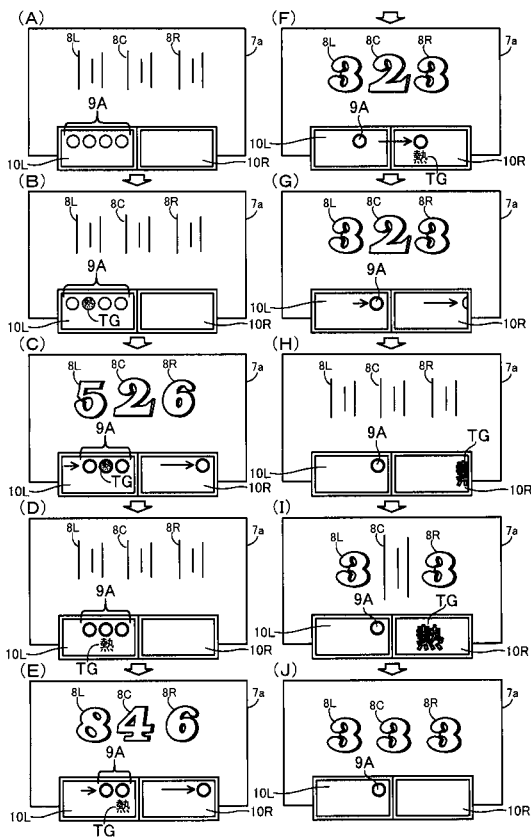
【図107】

当該情報表示演出D



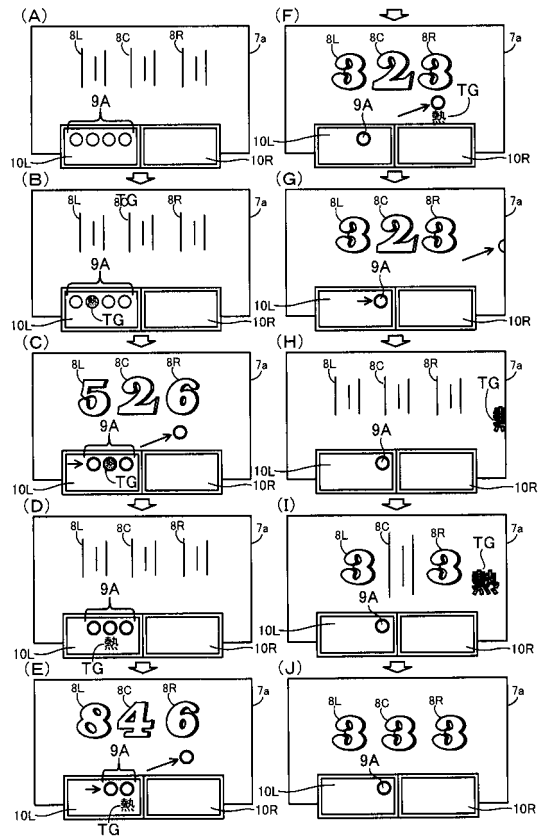
【図108】

保留アイコン連動演出A



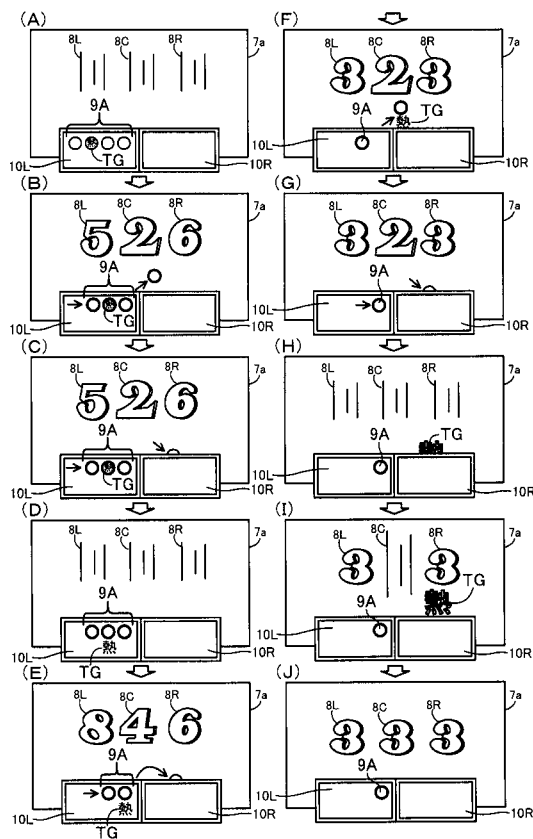
【図109】

保留アイコン連動演出B



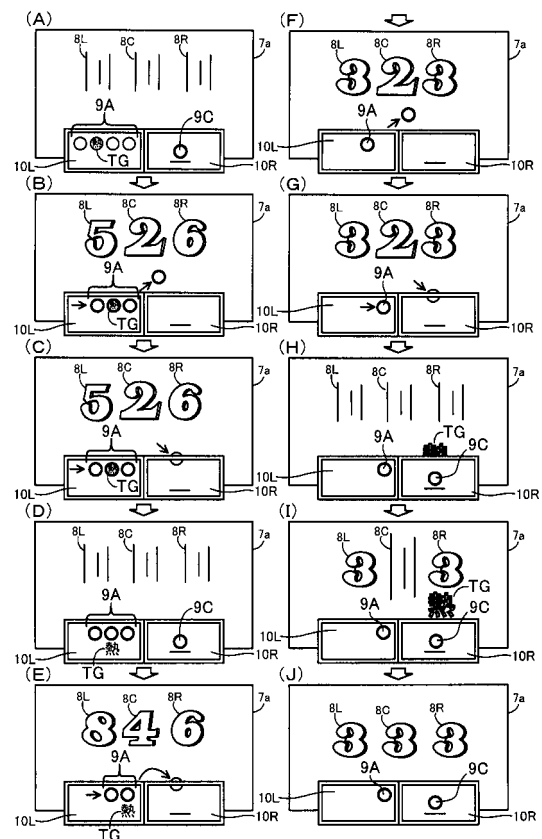
【図 110】

保留アイコン連動演出C



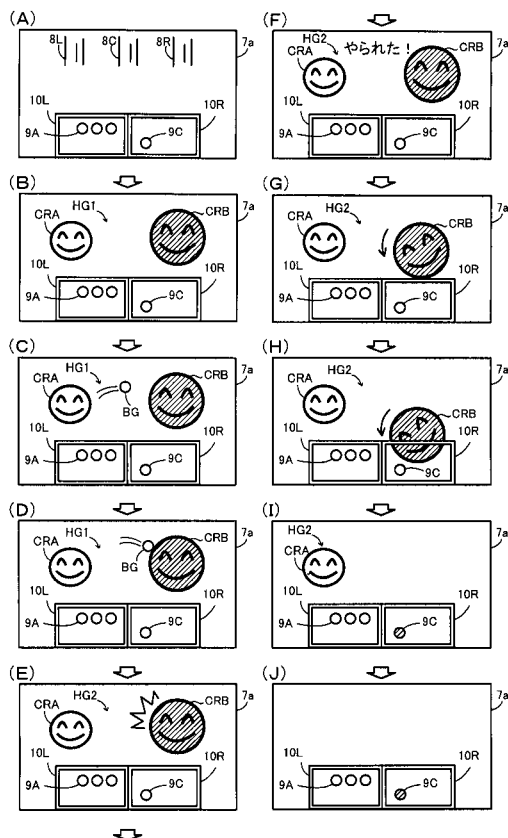
【図 111】

保留アイコン連動演出D



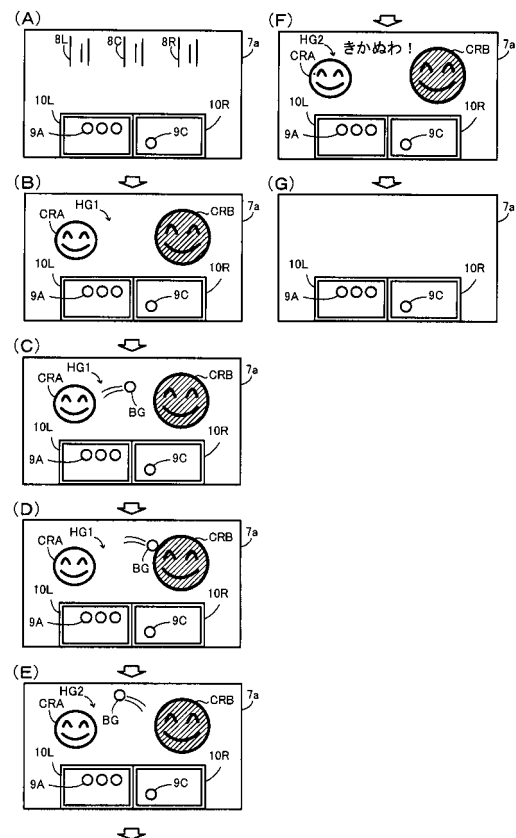
【図 112】

保留変化示唆演出A



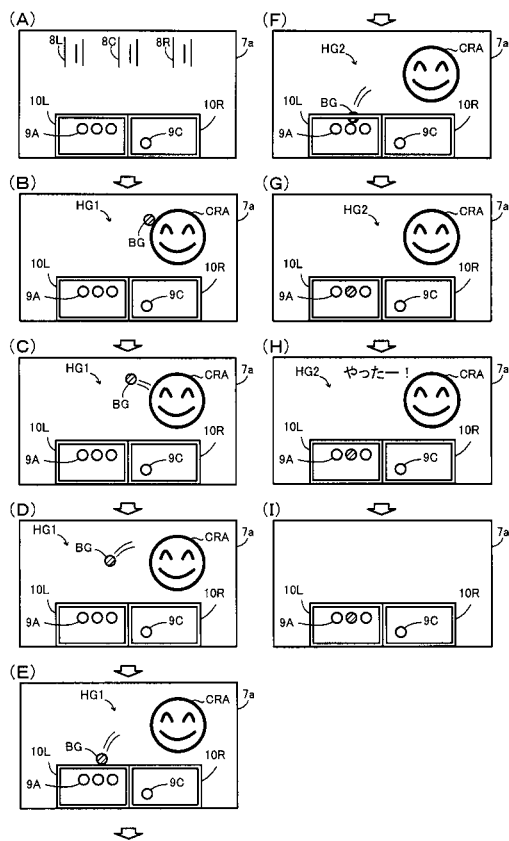
【図 113】

保留変化示唆演出B



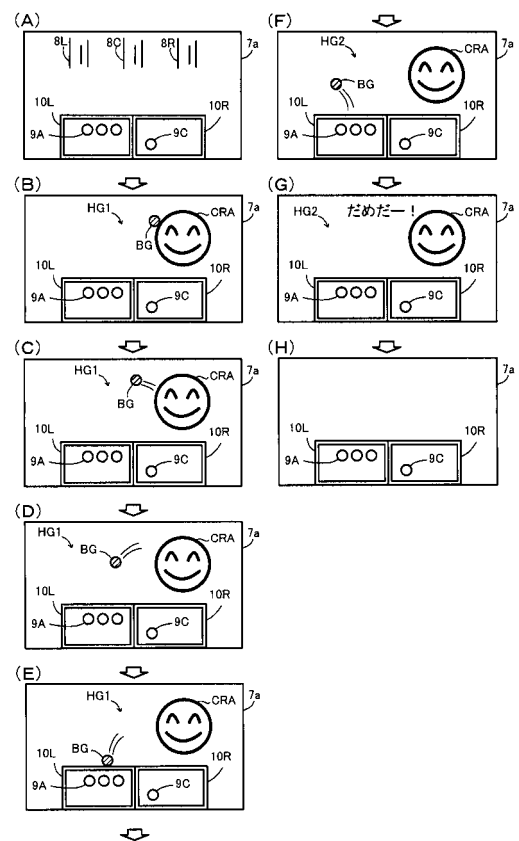
【 図 1 1 4 】

保留變化示唆演出C



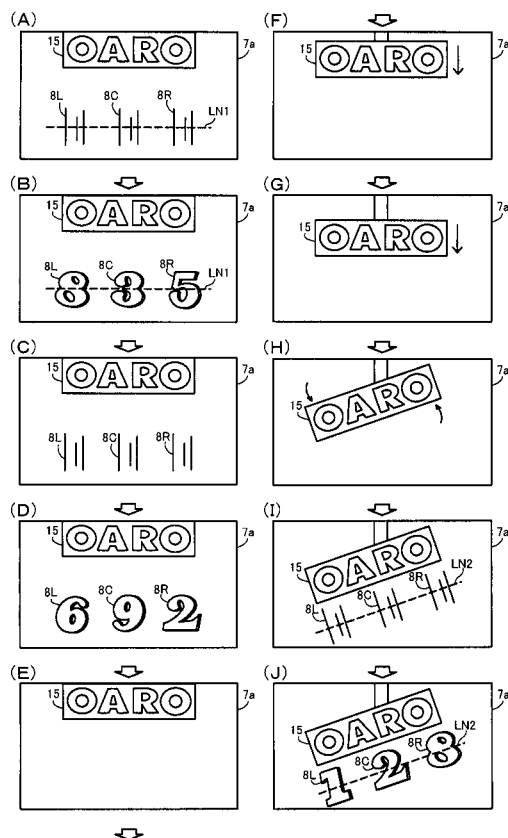
【 図 1 1 5 】

保留变化示唆演出D



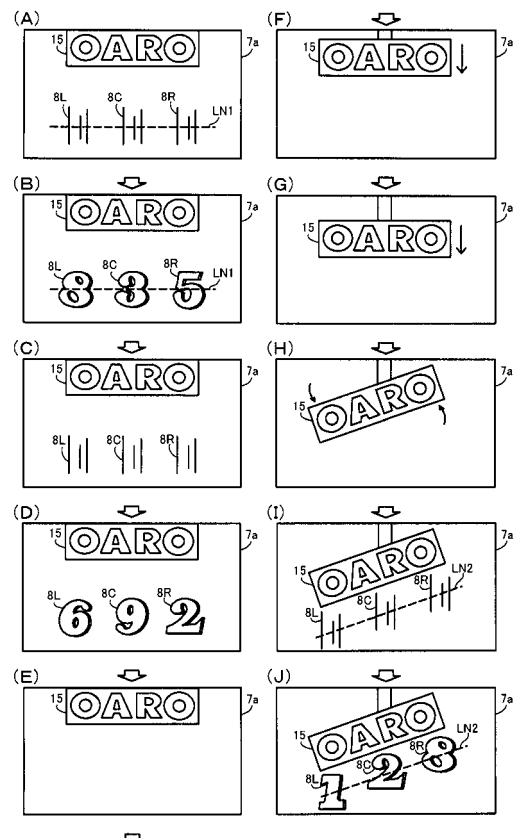
【 図 1 1 6 】

裝飾図柄表示態様演出A



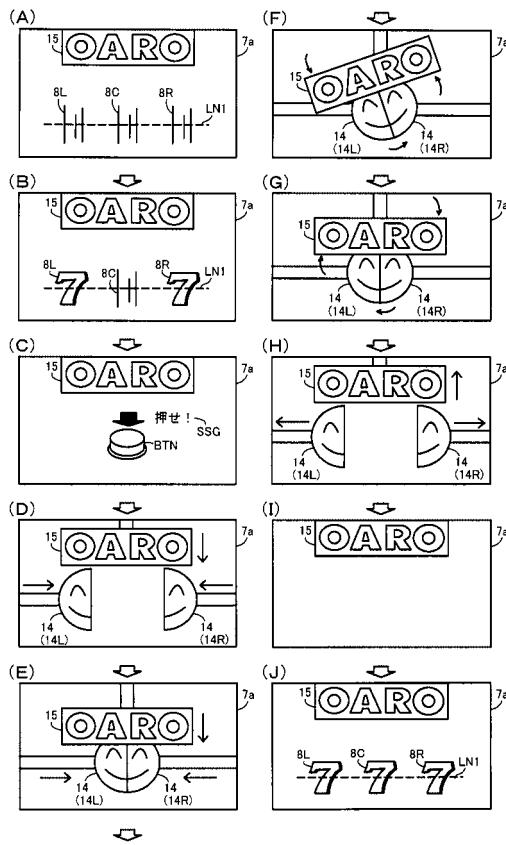
【 図 1 1 7 】

裝飾図柄表示態様演出B



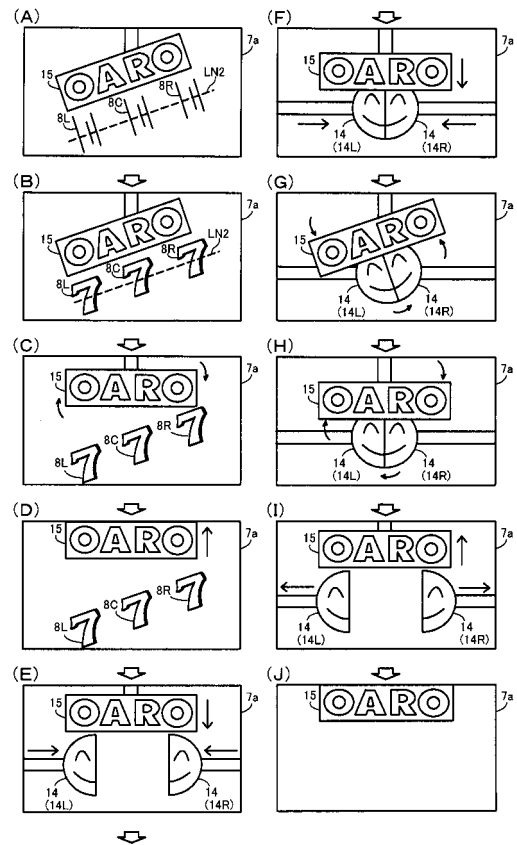
【図 118】

装飾図柄表示態様演出C



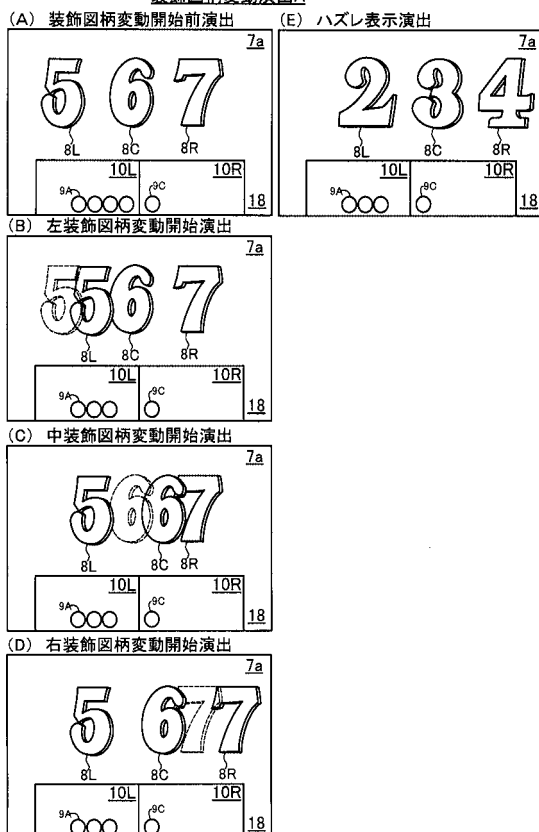
【図 119】

装飾図柄表示態様演出D



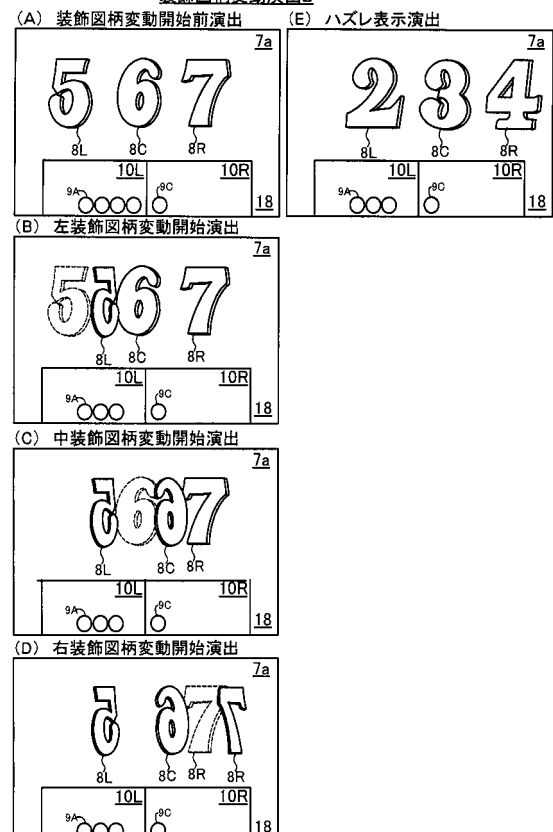
【図 120】

装飾図柄変動演出A

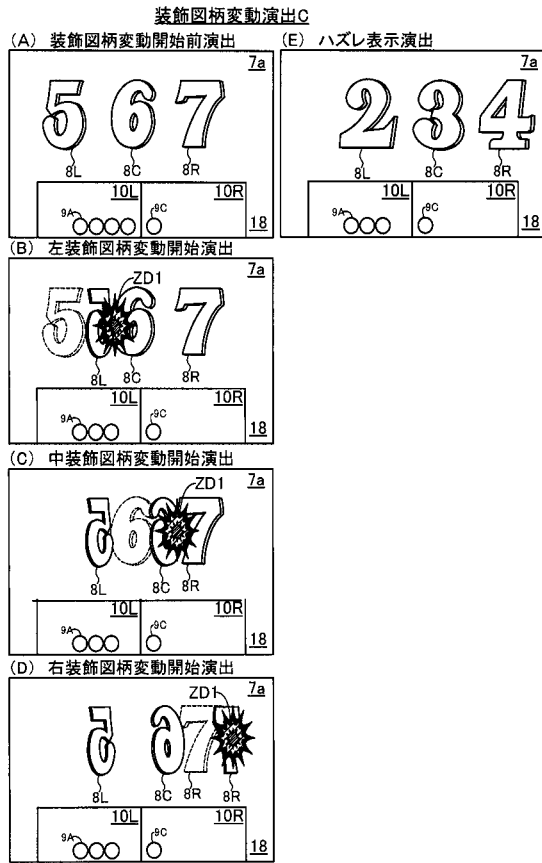


【図 121】

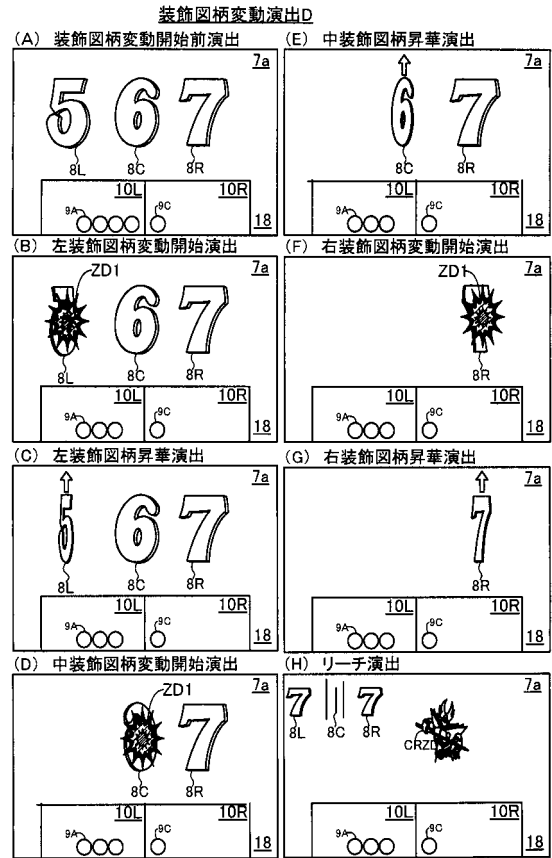
装飾図柄変動演出B



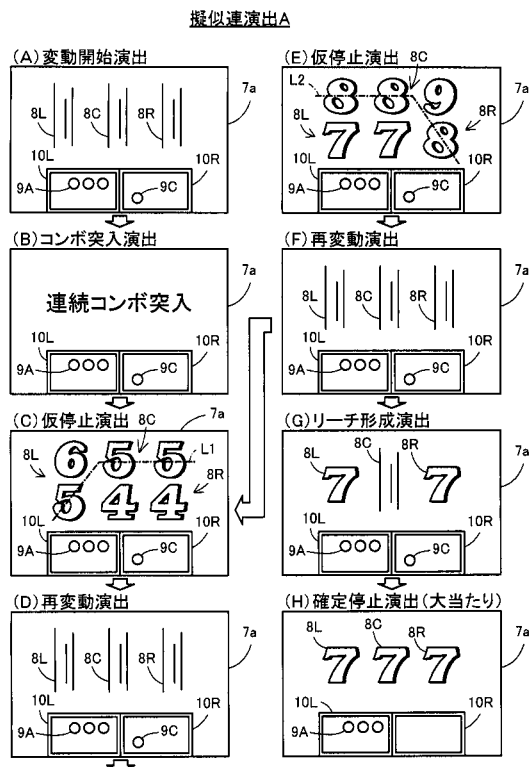
【図 1 2 2】



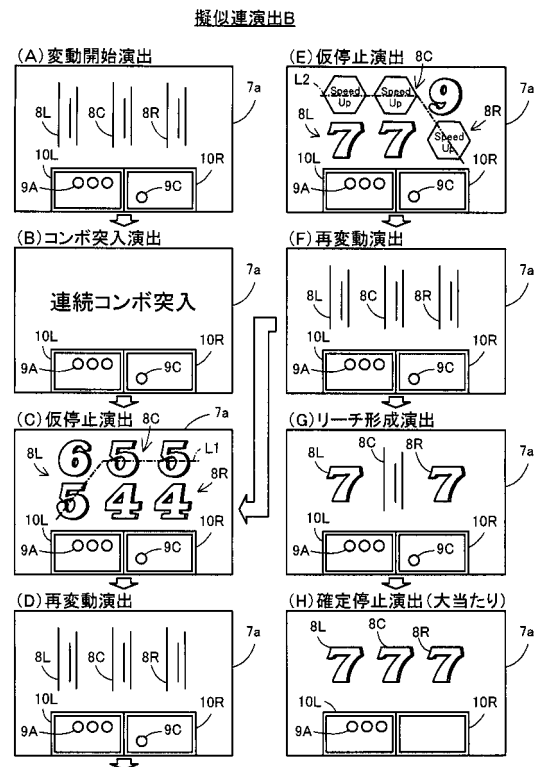
【図 1 2 3】



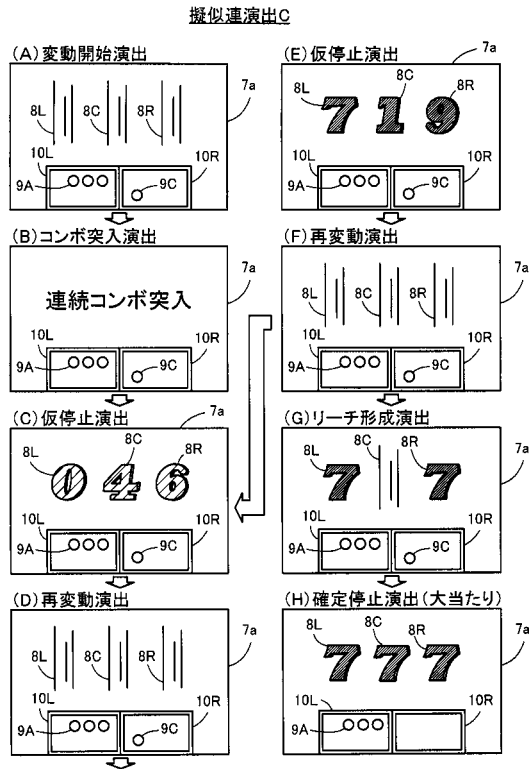
【図 1 2 4】



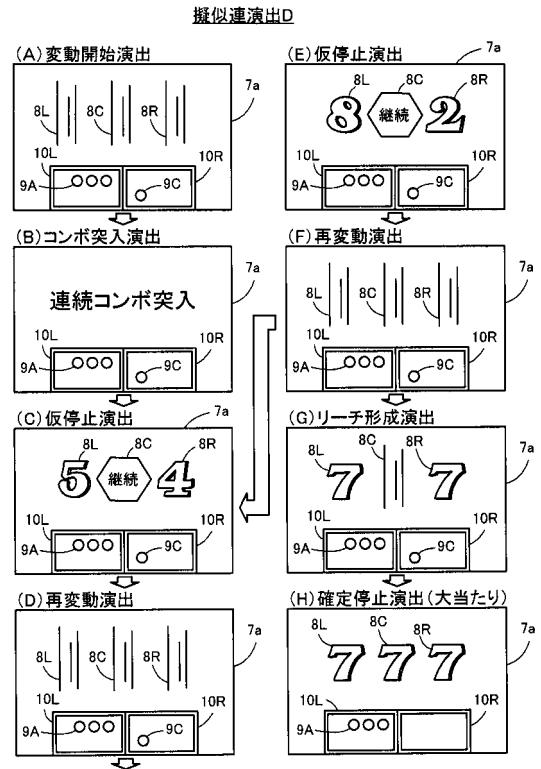
【図 1 2 5】



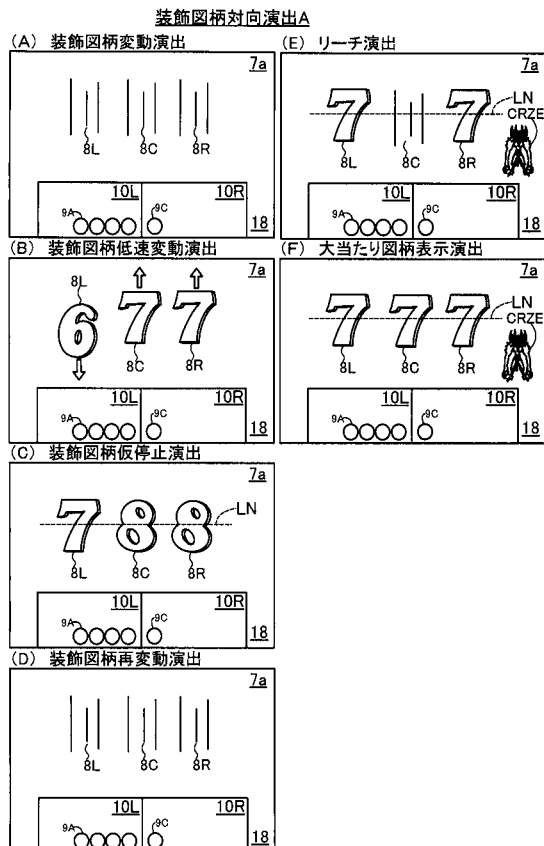
【図 126】



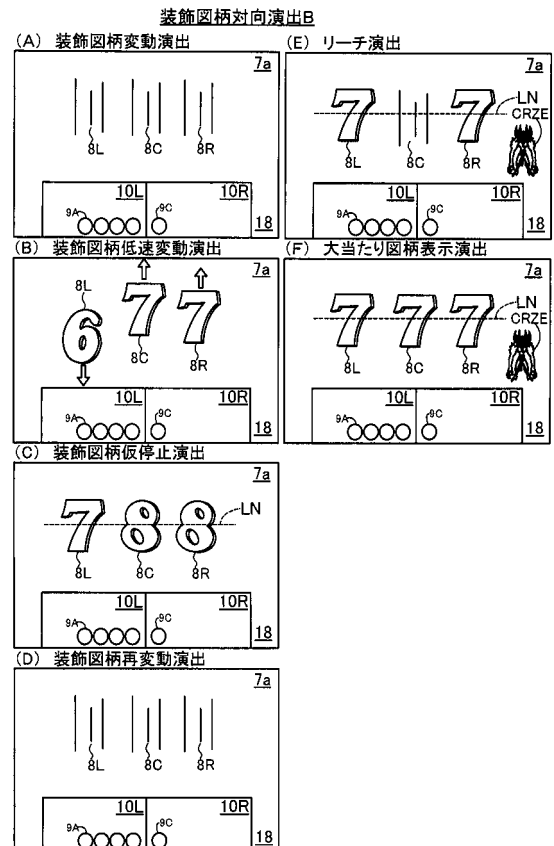
【図 127】



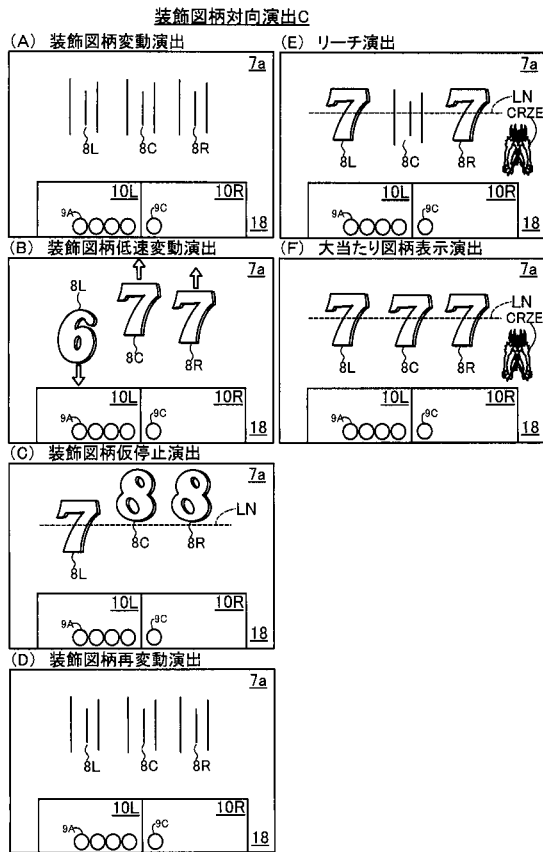
【図 128】



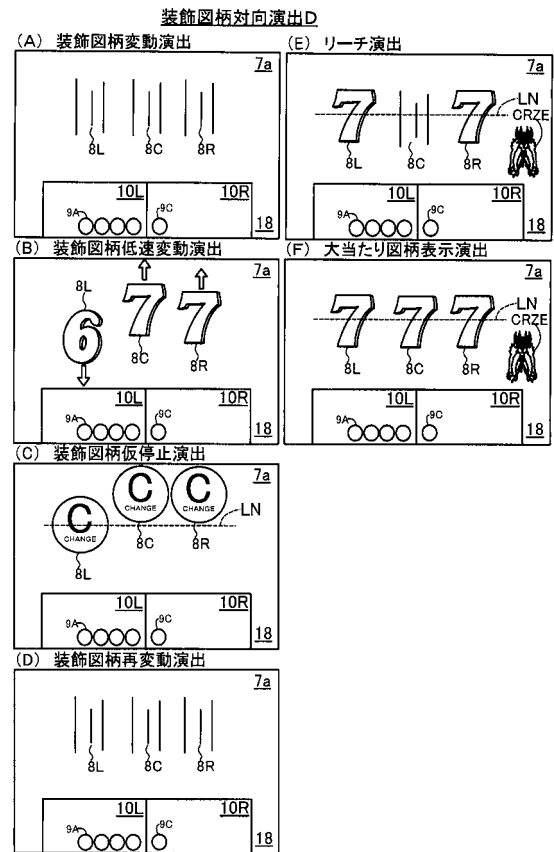
【図 129】



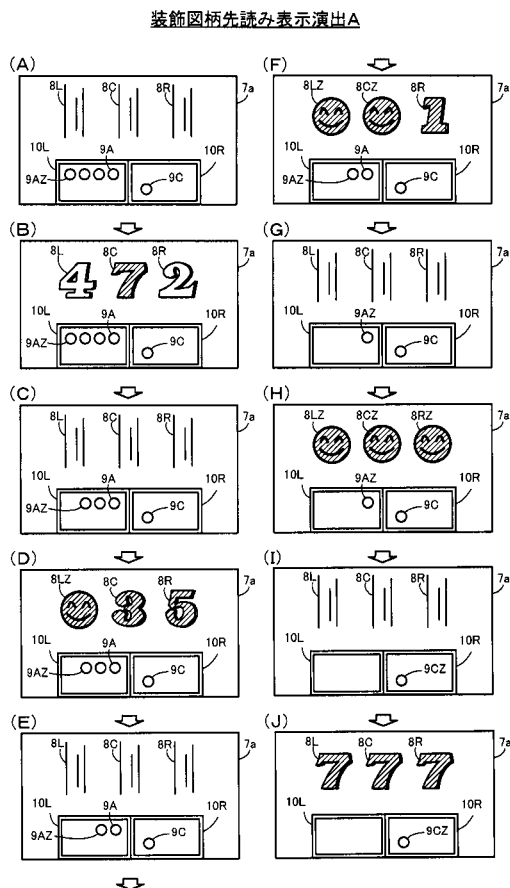
【図 130】



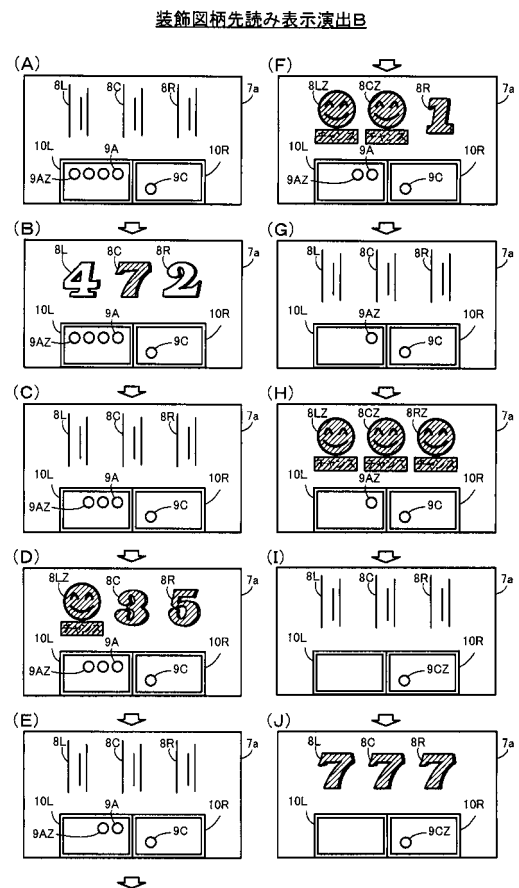
【図 131】



【図 132】

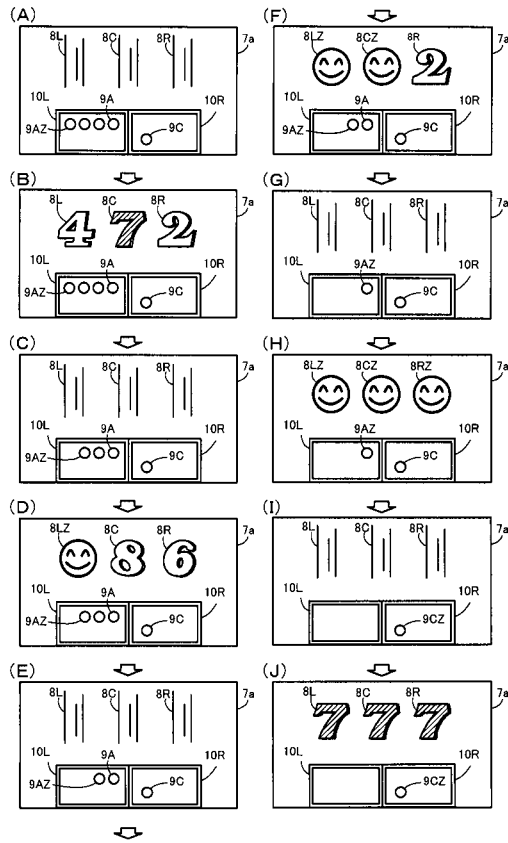


【図 133】



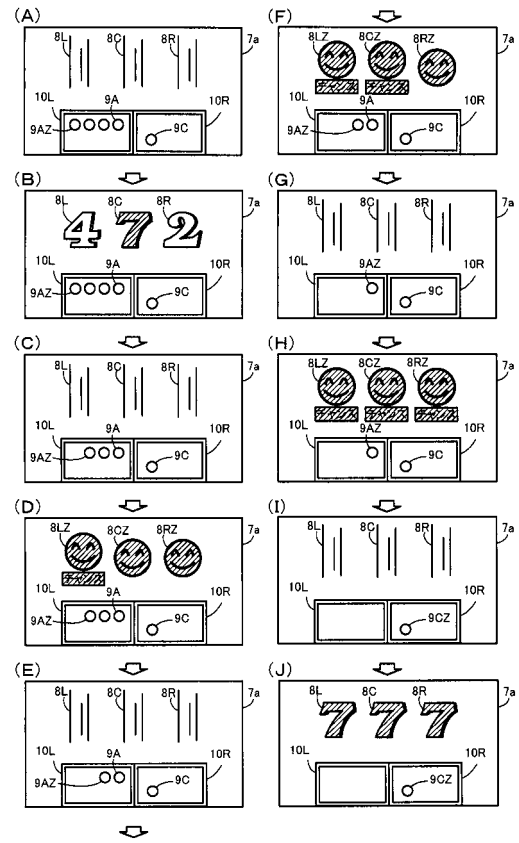
【図 134】

装飾図柄先読み表示演出C



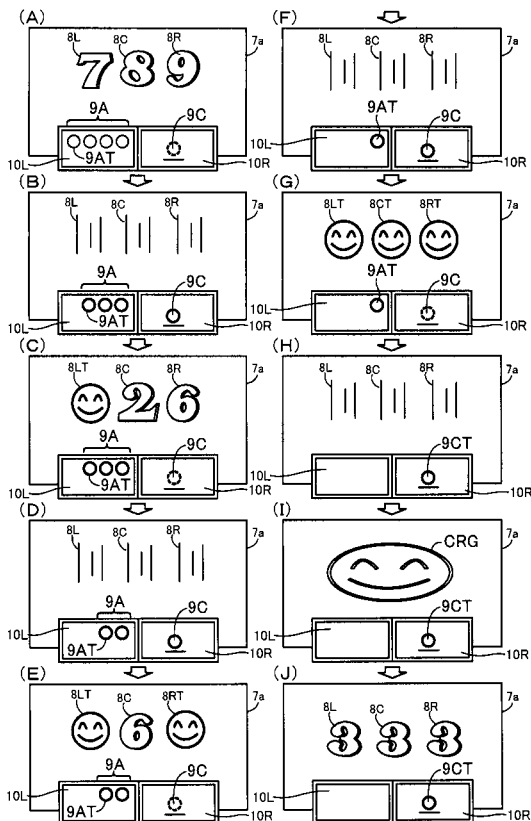
【図 135】

装飾図柄先読み表示演出D



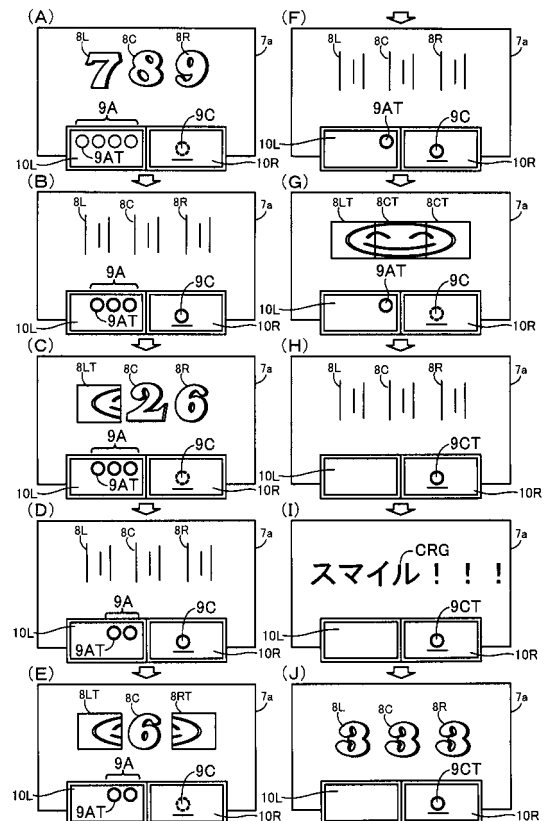
【図 136】

装飾図柄先読み演出A



【図 137】

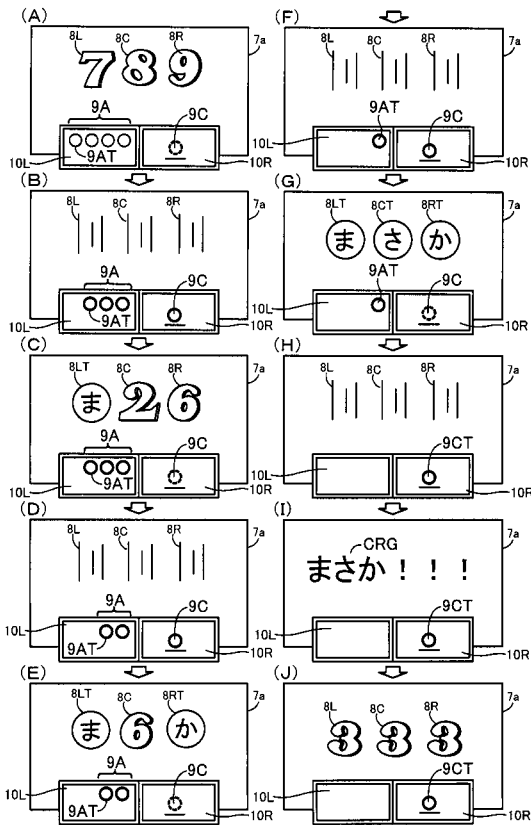
装飾図柄先読み演出B





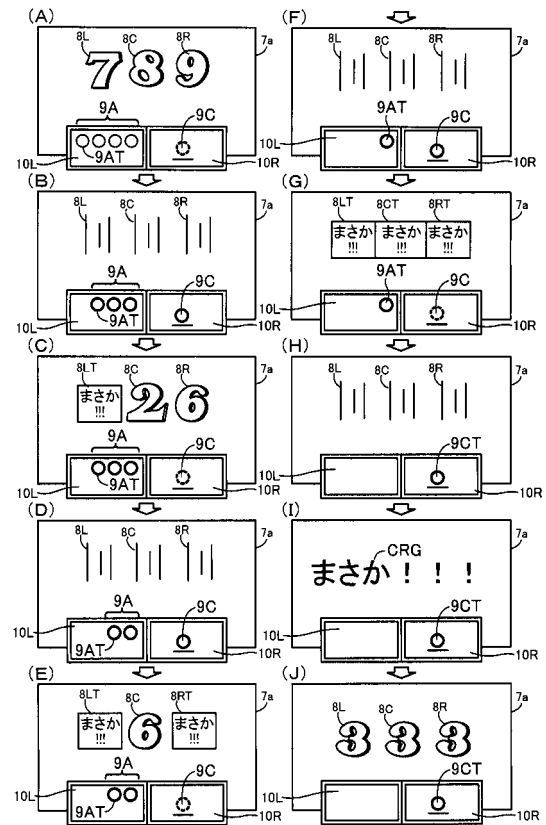
【図 138】

装飾図柄先読み演出C



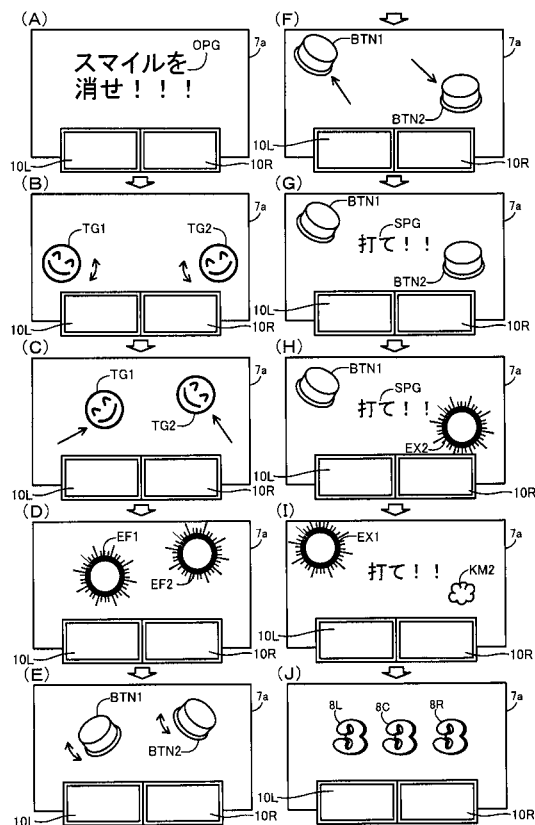
【図 139】

装飾図柄先読み演出D



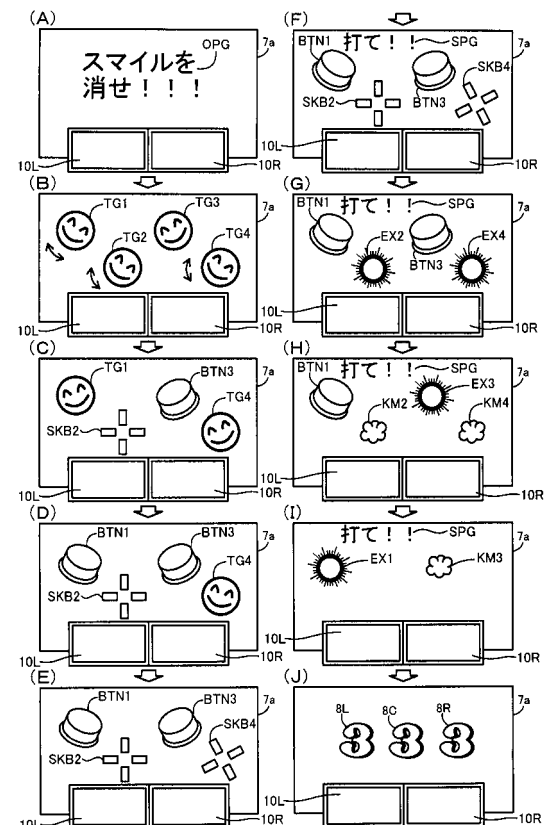
【図 140】

操作画像傾斜表示演出A



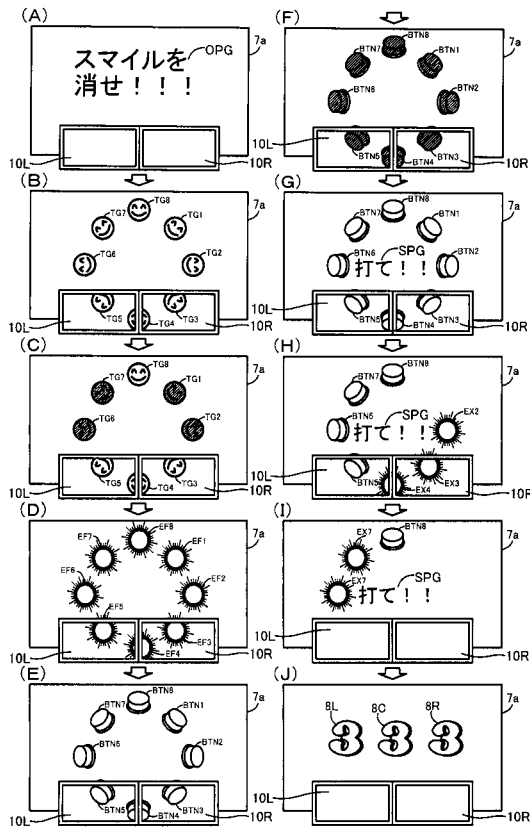
【図 141】

操作画像傾斜表示演出B



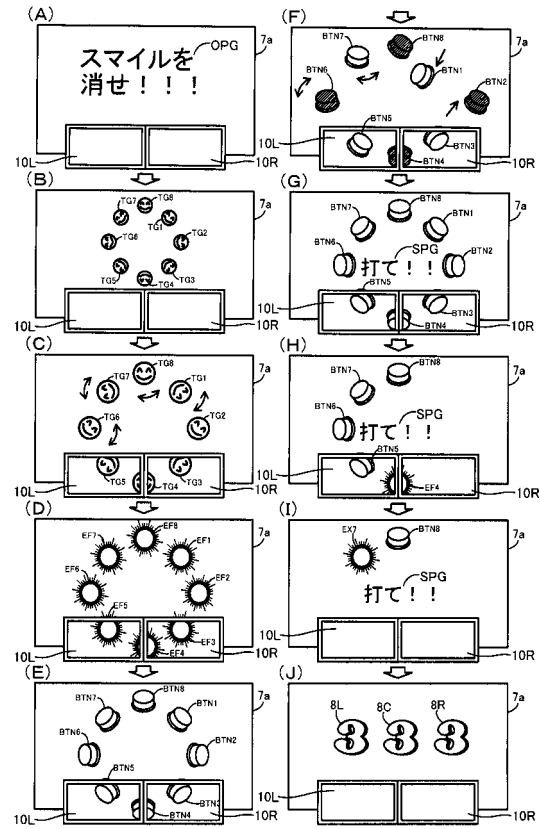
【図 1 4 2】

操作画像傾斜表示演出C



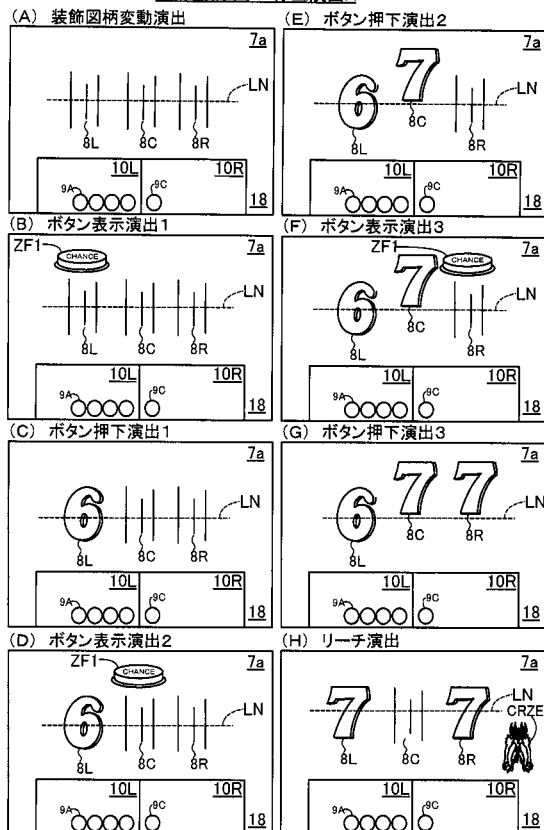
【図 1 4 3】

操作画像傾斜表示演出D



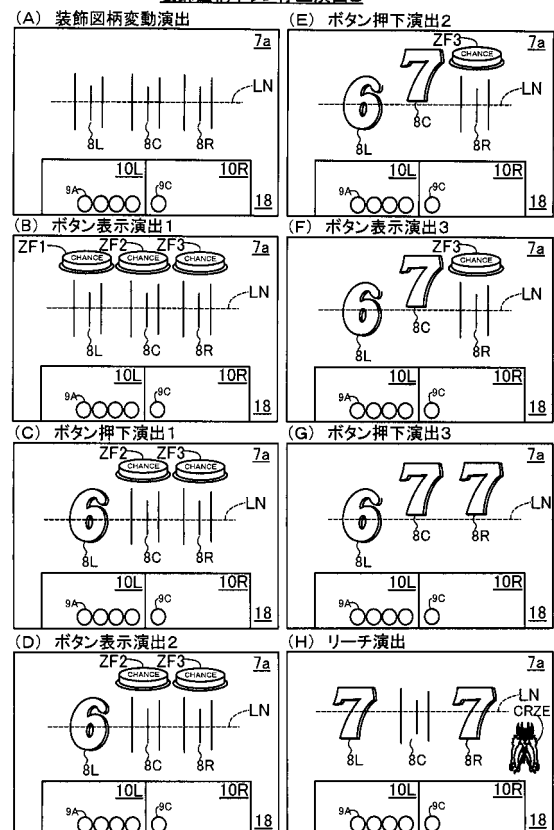
【図 1 4 4】

装飾図柄ボタン停止演出A

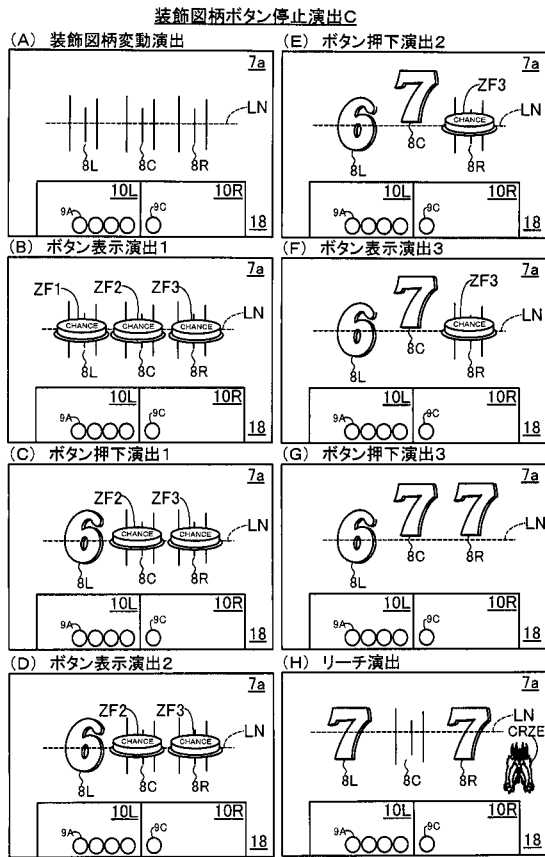


【図 1 4 5】

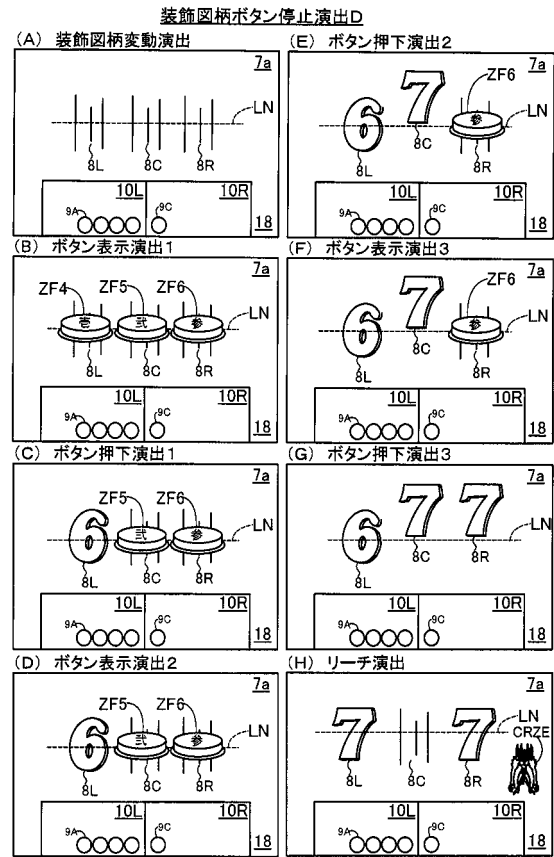
装飾図柄ボタン停止演出B



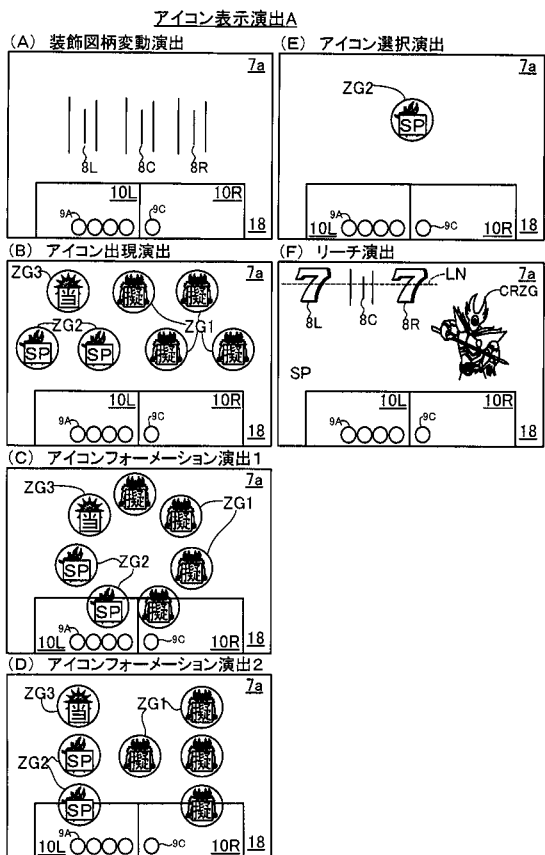
【図 1 4 6】



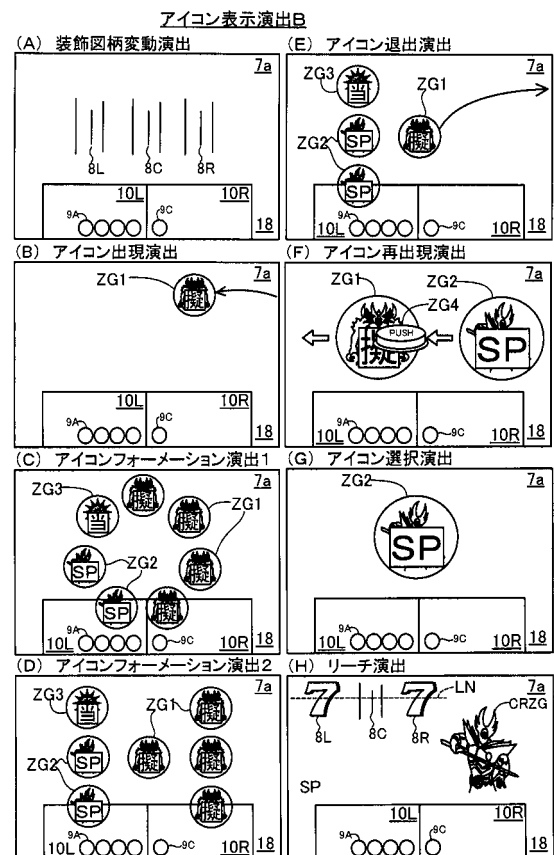
【図 1 4 7】



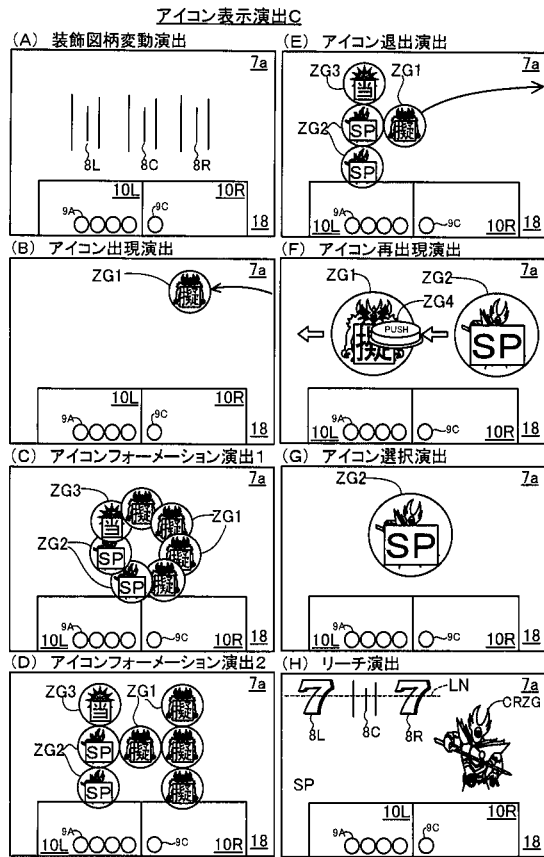
【図 1 4 8】



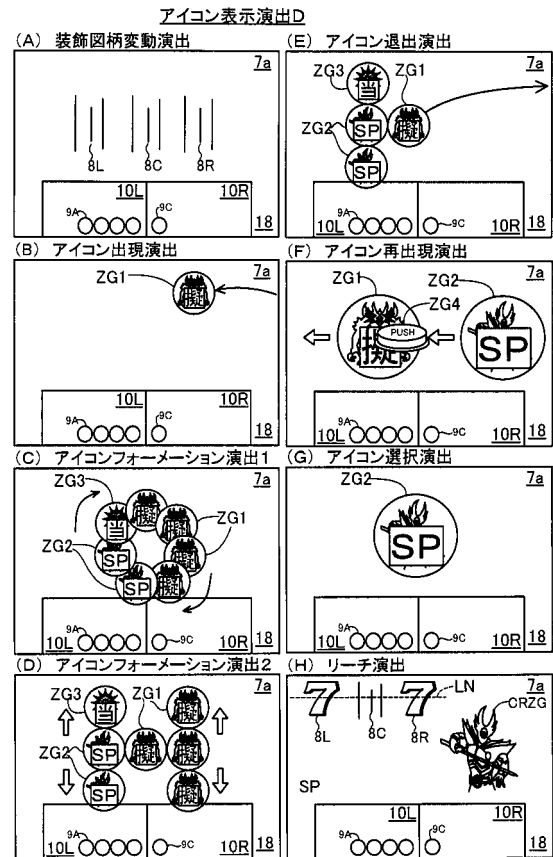
【図 1 4 9】



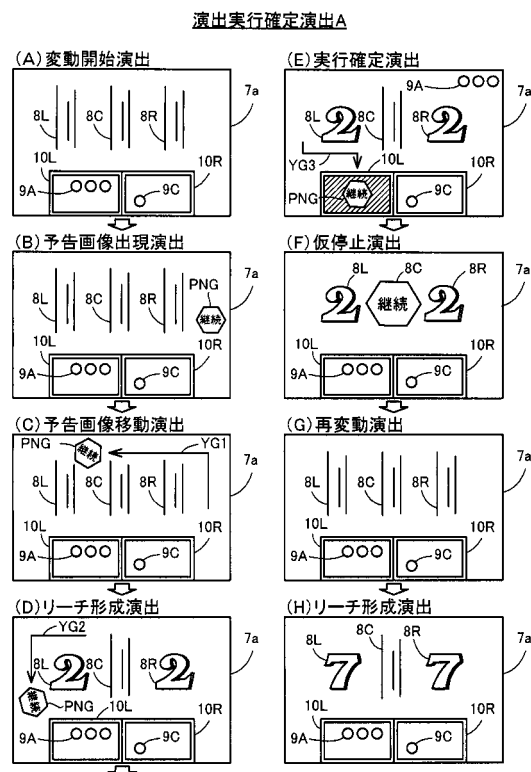
【図 150】



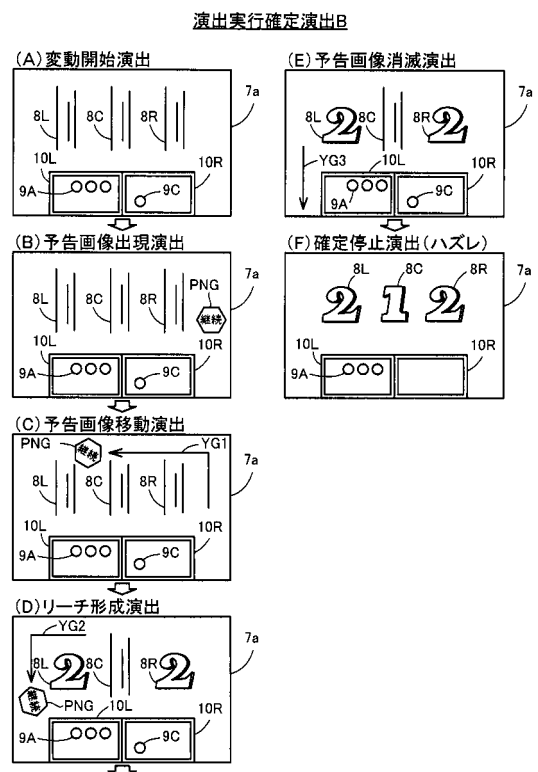
【図 151】



【図 152】

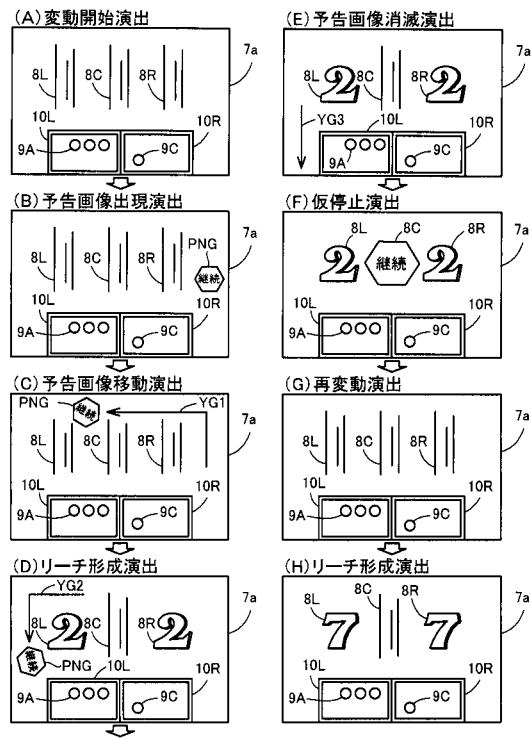


【図 153】



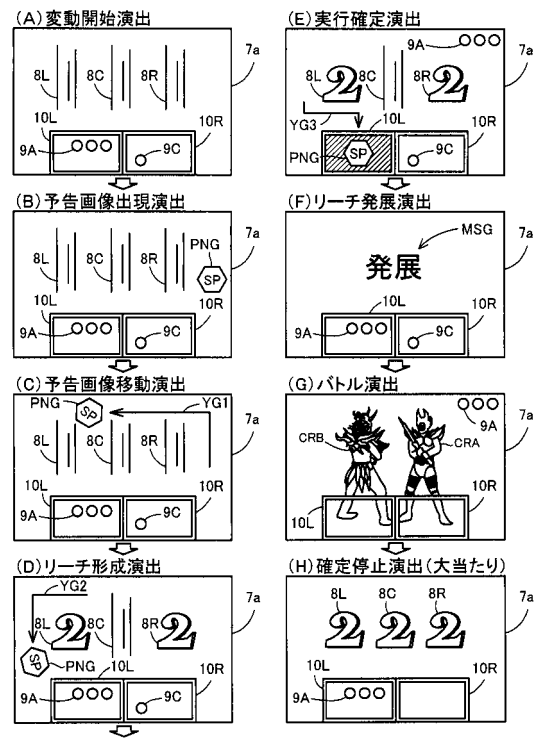
【図154】

演出実行確定演出C



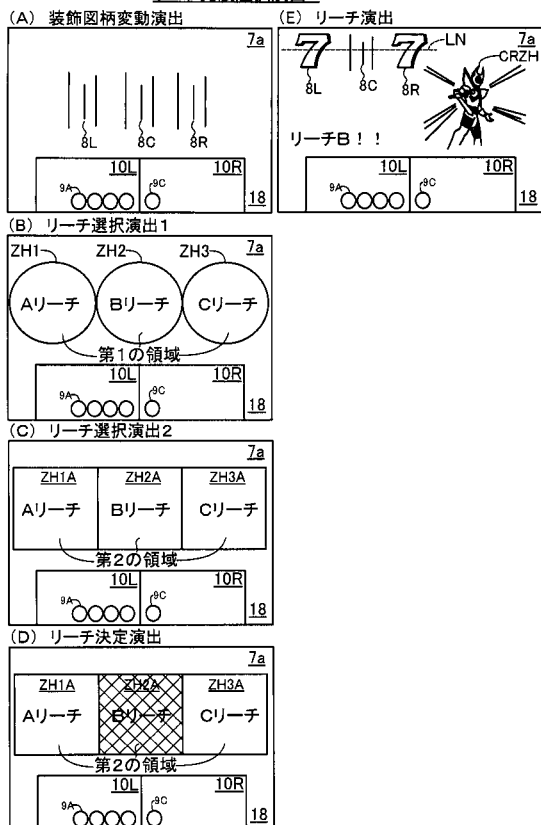
【図155】

演出実行確定演出D



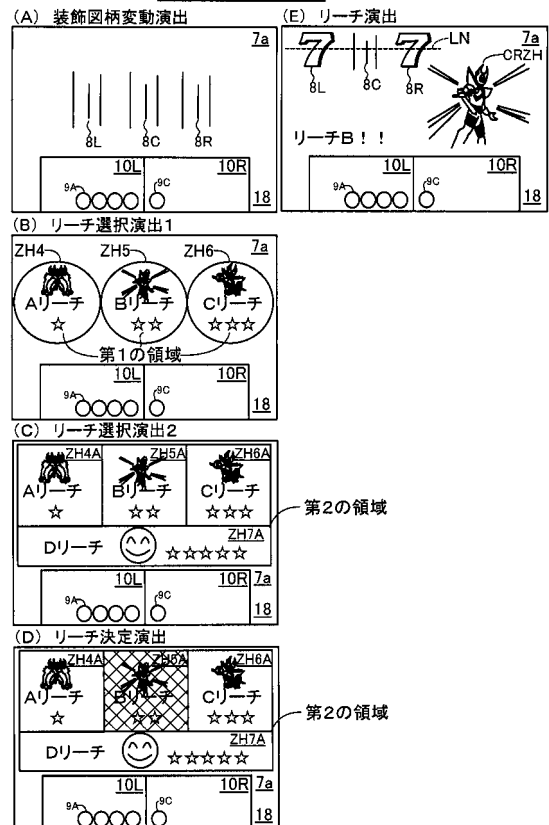
【図156】

リーチ発展選択演出A

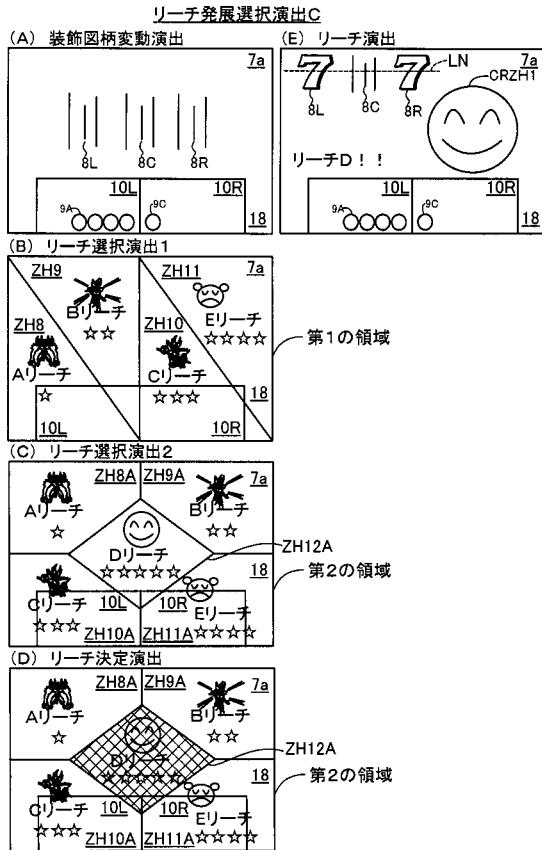


【図157】

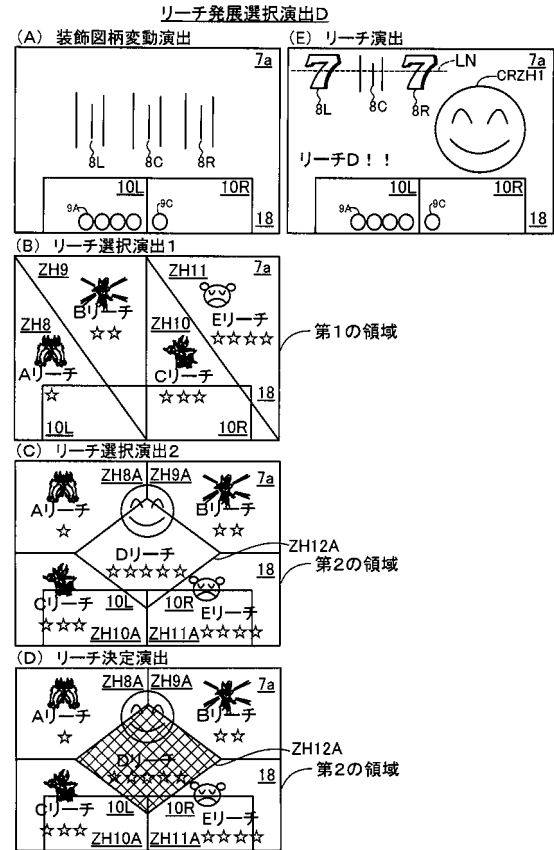
リーチ発展選択演出B



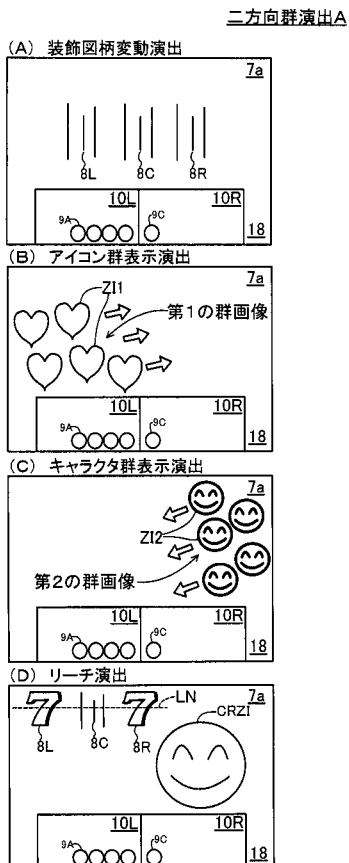
【図 158】



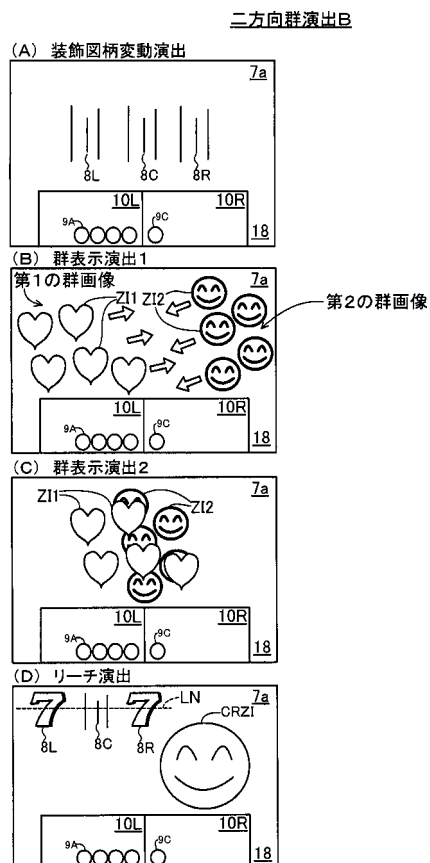
【図 159】



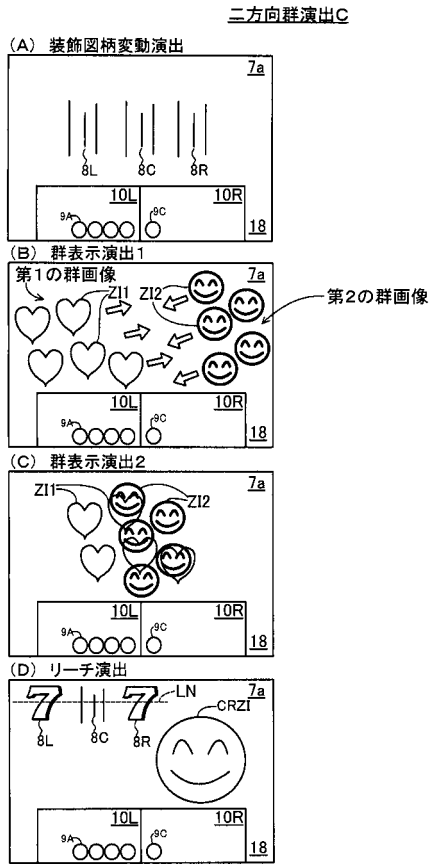
【図 160】



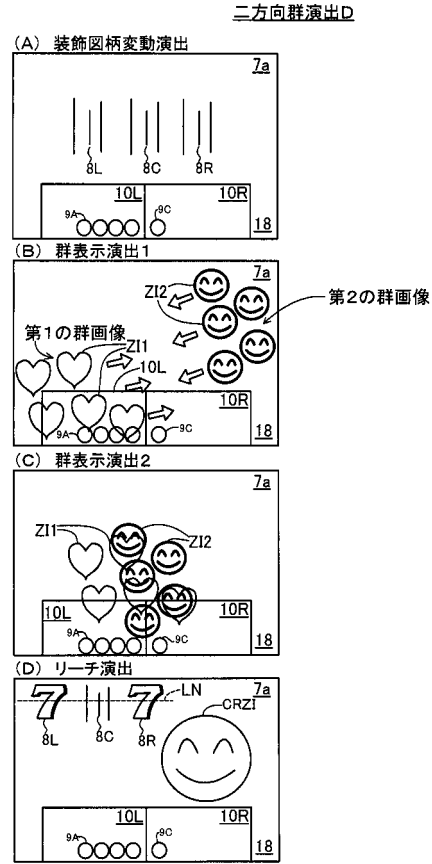
【図 161】



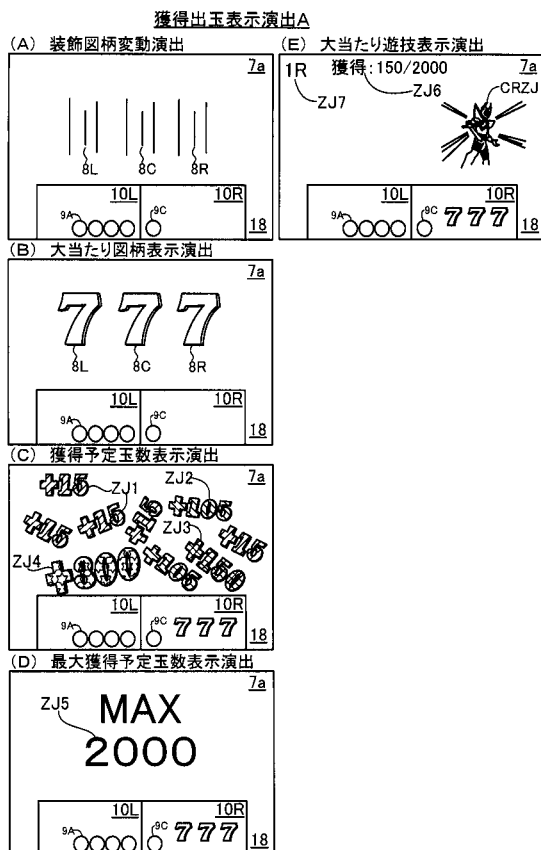
【図 1 6 2】



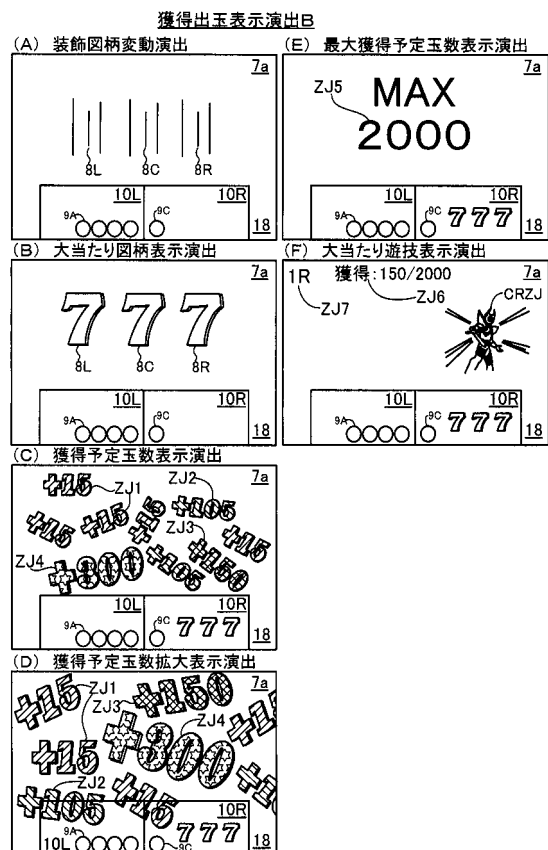
【図 1 6 3】



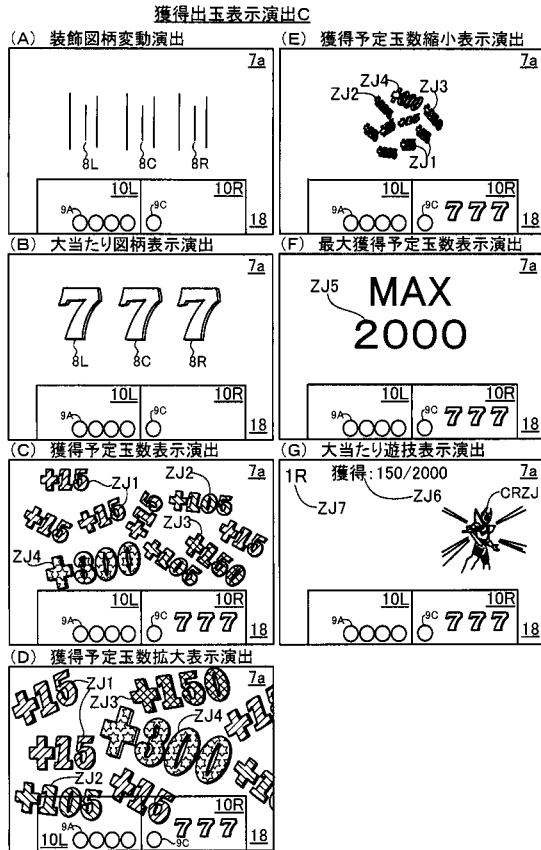
【図 1 6 4】



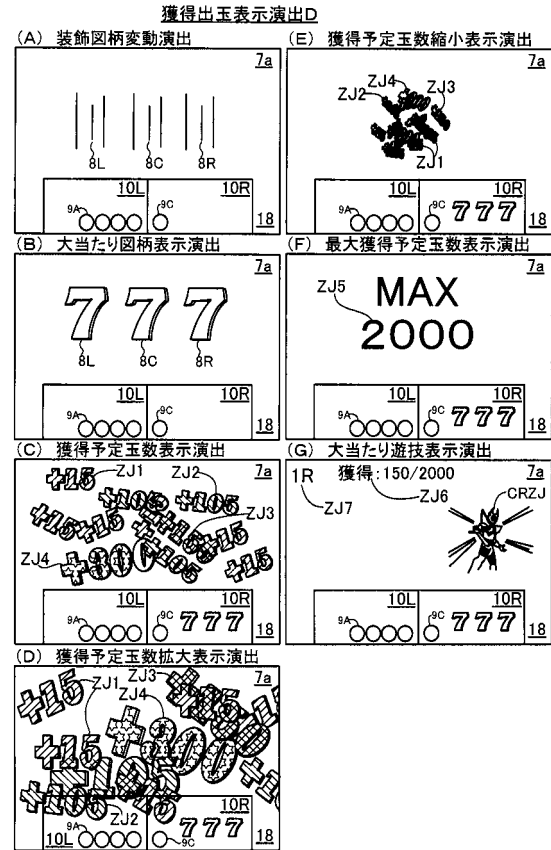
【図 1 6 5】



【図 166】



【図 167】





---

フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- F ターム(参考) 2C333 AA05 AA11 CA26 CA49 CA50 GA01 GA05