

(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2021-101997

(P2021-101997A)

(43) 公開日 令和3年7月15日(2021.7.15)

(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 519 頁)

(21) 出願番号	特願2019-235453 (P2019-235453)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	令和1年12月26日 (2019. 12. 26)		株式会社サンセイアールアンドディ
		(74) 代理人	100160691
			弁理士 田邊 淳也
		(72) 発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1番1
			3号 株式会社サンセイアールアンドディ
			内
		(72) 発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1番1
			3号 株式会社サンセイアールアンドディ
			内

最終頁に続く

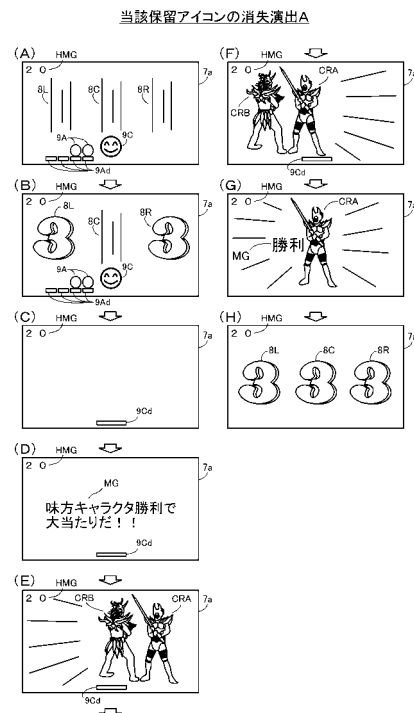
(54) 【発明の名称】 遊技機

(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】複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機は、当該保留アイコンに基づく複数の装飾図柄による変動表示を開始したときには当該保留アイコンを表示する第1の演出を実行することができる。第1の演出は、複数の装飾図柄による変動表示を開始したときには保留表示位置を表示する。保留アイコンの表示位置を示す保留表示位置を表示することができる。第1の演出は、複数の装飾図柄による変動表示を開始してから停止表示するまでに亘る期間のうち保留表示位置を非表示としている期間では保留アイコンも非表示する。

【選択図】 図155



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

当該保留アイコンに基づく複数の装飾図柄による変動表示を開始したときには前記当該保留アイコンを表示する第 1 の演出を実行可能であり、

前記第 1 の演出は、前記複数の装飾図柄による変動表示を開始したときには前記保留表示位置を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

10

【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】

20

【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。

30

【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】

40

〔適用例 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

当該保留アイコンに基づく複数の装飾図柄による変動表示を開始したときには前記当該保留アイコンを表示し、その後に、前記複数の装飾図柄による変動表示を停止するまでに特定の演出を開始したときには前記当該保留アイコンを非表示する第 1 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0009】**〔適用例 2〕**

適用例 1 に記載の遊技機であって、

50

保留アイコンの表示位置を示す保留表示位置を表示可能であり、

前記第1の演出は、前記複数の装飾図柄による変動表示を開始したときには前記保留表示位置を表示し、前記特定の演出を開始して終了するまでに亘る期間において、前記保留表示位置を非表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【0010】

〔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1の演出は、前記複数の装飾図柄による変動表示を開始して停止表示するときにおいて、特定の抽選における当落として当選を報知するときには前記特定の演出を終了した後に前記保留表示位置を引き続き非表示する一方、特定の抽選における当落として落選を報知するときには前記特定の演出を終了した後に前記保留表示位置を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【0011】

〔適用例4〕

適用例2または適用例3に記載の遊技機であって、

前記第1の演出は、前記複数の装飾図柄による変動表示を開始してから停止表示するまでに亘る期間のうち前記保留表示位置を非表示としている期間では前記保留アイコンも非表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【0012】

〔適用例5〕

適用例1から適用例4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記当該保留アイコンの表示位置を示す当該保留表示位置を表示可能であり、

前記第1の演出は、前記複数の装飾図柄による変動表示を開始して停止表示するまでに亘る期間のうち前記当該保留アイコンを非表示としている期間では前記当該保留表示位置を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0013】

〔適用例6〕

適用例1から適用例5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定の演出は、前記複数の装飾図柄による変動表示を開始してリーチが形成された後に実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】第2大入賞装置の詳細を示す説明図である。

【図3】表示器類の拡大図である。

【図4】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5】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6】メインROMおよびメインRAMを説明するための図である。

【図7】サブROMおよびサブRAMを説明するための図である。

【図8】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9】特別図柄当たり判定テーブル等を説明するための図である。

【図10】当たり種別判定テーブルを説明するための第1の図である。

【図11】当たり種別判定テーブルを説明するための第2の図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 2】変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 1 3】普通図柄当たり判定テーブル等を説明するための図である。
- 【図 1 4】電チュー開放パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 1 5】大入賞口開放パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 1 6】主制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 1 7】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 1 8】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 1 9】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 0】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 1】特別図柄待機処理のフローチャートである。 10
- 【図 2 2】特別図柄当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 3】特別図柄変動パターン選択処理の第 1 のフローチャートである。
- 【図 2 4】特別図柄変動パターン選択処理の第 2 のフローチャートである。
- 【図 2 5】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 2 6】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】特別電動役物処理 1 のフローチャートである。
- 【図 2 9】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】時短カウンタの設定テーブルを説明するための図である。
- 【図 3 1】特別電動役物処理 2 の第 1 のフローチャートである。 20
- 【図 3 2】特別電動役物処理 2 の第 2 のフローチャートである。
- 【図 3 3】V 開閉部材制御処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】V 領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】変動演出終了処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】エンディング演出パターン決定処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】モードステータス設定テーブルを説明するための図である。 30
- 【図 4 2】時短演出シナリオ決定テーブルを説明するための図である。
- 【図 4 3】時短演出シナリオの具体的な内容を説明するための図である。
- 【図 4 4】V の期待演出を例示した説明図である。
- 【図 4 5】特図 2 当選時の当たり遊技演出を例示した説明図である。
- 【図 4 6】特図 2 抽選時の変動演出を例示した説明図である。
- 【図 4 7】カウントダウン演出を例示した説明図である。
- 【図 4 8】泣きの一回演出を例示した説明図である。
- 【図 4 9】第 1 可動役物 1 4 の進出方向移動を例示した説明図である。
- 【図 5 0】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 1】第 1 可動役物 1 4 と画像の組合せ演出を例示した説明図である。 40
- 【図 5 2】第 1 可動役物 1 4 の回転動作を例示した説明図である。
- 【図 5 3】第 1 可動役物 1 4 の第 1 発光態様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 発光態様を例示した説明図である。
- 【図 5 5】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 6】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 7】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 8】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 5 9】変動タイミング変化演出 A を例示した説明図である。
- 【図 6 0】変動タイミング変化演出 B を例示した説明図である。
- 【図 6 1】変動タイミング変化演出 C を例示した説明図である。 50

- 【図 6 2】図柄方向変化演出 A を例示した説明図である。
- 【図 6 3】図柄方向変化演出 B を例示した説明図である。
- 【図 6 4】図柄方向変化演出 C を例示した説明図である。
- 【図 6 5】役物図柄連携演出 A を例示した説明図である。
- 【図 6 6】役物図柄連携演出 B を例示した説明図である。
- 【図 6 7】役物図柄連携演出 C を例示した説明図である。
- 【図 6 8】特定画像図柄連携演出 A を例示した説明図である。
- 【図 6 9】特定画像図柄連携演出 B を例示した説明図である。
- 【図 7 0】特定画像図柄連携演出 C を例示した説明図である。
- 【図 7 1】装飾図柄態様変化演出 A を例示した説明図である。 10
- 【図 7 2】装飾図柄態様変化演出 B を例示した説明図である。
- 【図 7 3】装飾図柄態様変化演出 C を例示した説明図である。
- 【図 7 4】装飾図柄変動領域演出 A を例示した説明図である。
- 【図 7 5】装飾図柄変動領域演出 B を例示した説明図である。
- 【図 7 6】装飾図柄変動領域演出 C を例示した説明図である。
- 【図 7 7】操作促進演出 A を例示した説明図である。
- 【図 7 8】操作促進演出 B を例示した説明図である。
- 【図 7 9】操作促進演出 C を例示した説明図である。
- 【図 8 0】当落告知演出 A を例示した説明図である。
- 【図 8 1】当落告知演出 B を例示した説明図である。 20
- 【図 8 2】当落告知演出 C を例示した説明図である。
- 【図 8 3】操作部画像表示演出 A を例示した説明図である。
- 【図 8 4】操作部画像表示演出 B を例示した説明図である。
- 【図 8 5】操作部画像表示演出 C を例示した説明図である。
- 【図 8 6】演出ボタンの出現消失演出 A を例示した説明図である。
- 【図 8 7】演出ボタンの出現消失演出 B を例示した説明図である。
- 【図 8 8】演出ボタンの出現消失演出 C を例示した説明図である。
- 【図 8 9】当選報知演出 A を例示した説明図である。
- 【図 9 0】当選報知演出 B を例示した説明図である。
- 【図 9 1】当選報知演出 C を例示した説明図である。 30
- 【図 9 2】立体画像の外郭内外演出 A を例示した説明図である。
- 【図 9 3】立体画像の外郭内外演出 B を例示した説明図である。
- 【図 9 4】立体画像の外郭内外演出 C を例示した説明図である。
- 【図 9 5】演出モードの選択表示阻止演出 A を例示した説明図である。
- 【図 9 6】演出モードの選択表示阻止演出 B を例示した説明図である。
- 【図 9 7】演出モードの選択表示阻止演出 C を例示した説明図である。
- 【図 9 8】遊技球画像演出 A を例示した説明図である。
- 【図 9 9】遊技球画像演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 0 0】遊技球画像演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 0 1】立体画像の特定端面演出 A を例示した説明図である。 40
- 【図 1 0 2】立体画像の特定端面演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 0 3】立体画像の特定端面演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 0 4】可動役物の合体演出 A を例示した説明図である。
- 【図 1 0 5】可動役物の合体演出 B を例示した説明図である。
- 【図 1 0 6】可動役物の合体演出 C を例示した説明図である。
- 【図 1 0 7】他の実施形態の第 1 可動役物の第 1 態様を例示した図である。
- 【図 1 0 8】他の実施形態の第 1 可動役物の第 2 態様を例示した図である。
- 【図 1 0 9】他の実施形態の第 1 可動役物の第 3 態様を例示した図である。
- 【図 1 1 0】他の実施形態の第 1 可動役物の第 4 態様を例示した図である。
- 【図 1 1 1】保留数連動画像表示演出 A を例示した図である。 50

- 【図 1 1 2】 保留数連動画像表示演出 B を例示した図である。
- 【図 1 1 3】 保留数連動画像表示演出 C を例示した図である。
- 【図 1 1 4】 保留数連動画像表示演出 D を例示した図である。
- 【図 1 1 5】 保留数変化連動演出 A を例示した図である。
- 【図 1 1 6】 保留数変化連動演出 B を例示した図である。
- 【図 1 1 7】 保留数変化連動演出 C を例示した図である。
- 【図 1 1 8】 保留数変化連動演出 D を例示した図である。
- 【図 1 1 9】 保留アイコン移動変化演出 A を例示した図である。
- 【図 1 2 0】 保留アイコン移動変化演出 B を例示した図である。
- 【図 1 2 1】 保留アイコン移動変化演出 C を例示した図である。 10
- 【図 1 2 2】 保留アイコン移動変化演出 D を例示した図である。
- 【図 1 2 3】 変動中次モード開始表示演出 A を例示した図である。
- 【図 1 2 4】 変動中次モード開始表示演出 B を例示した図である。
- 【図 1 2 5】 変動中次モード開始表示演出 C を例示した図である。
- 【図 1 2 6】 変動中次モード開始表示演出 D を例示した図である。
- 【図 1 2 7】 所定画像継続表示演出 A を例示した図である。
- 【図 1 2 8】 所定画像継続表示演出 B を例示した図である。
- 【図 1 2 9】 所定画像継続表示演出 C を例示した図である。
- 【図 1 3 0】 所定画像継続表示演出 D を例示した図である。
- 【図 1 3 1】 背景画像切り替え演出 A を例示した図である。 20
- 【図 1 3 2】 背景画像切り替え演出 B を例示した図である。
- 【図 1 3 3】 背景画像切り替え演出 C を例示した図である。
- 【図 1 3 4】 背景画像切り替え演出 D を例示した図である。
- 【図 1 3 5】 画像ぼかし演出 A を例示した図である。
- 【図 1 3 6】 画像ぼかし演出 B を例示した図である。
- 【図 1 3 7】 画像ぼかし演出 C を例示した図である。
- 【図 1 3 8】 画像ぼかし演出 D を例示した図である。
- 【図 1 3 9】 当落報知演出 A を例示した図である。
- 【図 1 4 0】 当落報知演出 B を例示した図である。
- 【図 1 4 1】 当落報知演出 C を例示した図である。 30
- 【図 1 4 2】 当落報知演出 D を例示した図である。
- 【図 1 4 3】 装飾図柄表示領域演出 A を例示した図である。
- 【図 1 4 4】 装飾図柄表示領域演出 B を例示した図である。
- 【図 1 4 5】 装飾図柄表示領域演出 C を例示した図である。
- 【図 1 4 6】 装飾図柄表示領域演出 D を例示した図である。
- 【図 1 4 7】 保留対応画像演出 A を例示した図である。
- 【図 1 4 8】 保留対応画像演出 B を例示した図である。
- 【図 1 4 9】 保留対応画像演出 C を例示した図である。
- 【図 1 5 0】 保留対応画像演出 D を例示した図である。
- 【図 1 5 1】 保留画像演出 A を例示した図である。 40
- 【図 1 5 2】 保留画像演出 B を例示した図である。
- 【図 1 5 3】 保留画像演出 C を例示した図である。
- 【図 1 5 4】 保留画像演出 D を例示した図である。
- 【図 1 5 5】 当該保留アイコンの消失演出 A を例示した図である。
- 【図 1 5 6】 当該保留アイコンの消失演出 B を例示した図である。
- 【図 1 5 7】 当該保留アイコンの消失演出 C を例示した図である。
- 【図 1 5 8】 当該保留アイコンの消失演出 D を例示した図である。
- 【図 1 5 9】 保留アイコン画像表示演出 A を例示した図である。
- 【図 1 6 0】 保留アイコン画像表示演出 B を例示した図である。
- 【図 1 6 1】 保留アイコン画像表示演出 C を例示した図である。 50

【図 1 6 2】 保留アイコン画像表示演出 D を例示した図である。

【図 1 6 3】 操作状態示唆演出 A を例示した図である。

【図 1 6 4】 操作状態示唆演出 B を例示した図である。

【図 1 6 5】 操作状態示唆演出 C を例示した図である。

【図 1 6 6】 操作状態示唆演出 D を例示した図である。

【図 1 6 7】 操作画像ストック演出 A を例示した図である。

【図 1 6 8】 操作画像ストック演出 B を例示した図である。

【図 1 6 9】 操作画像ストック演出 C を例示した図である。

【図 1 7 0】 操作画像ストック演出 D を例示した図である。

【図 1 7 1】 当落告知可能演出 A を例示した図である。

10

【図 1 7 2】 当落告知可能演出 B を例示した図である。

【図 1 7 3】 当落告知可能演出 C を例示した図である。

【図 1 7 4】 当落告知可能演出 D を例示した図である。

【図 1 7 5】 特定対象表示演出 A を例示した図である。

【図 1 7 6】 特定対象表示演出 B を例示した図である。

【図 1 7 7】 特定対象表示演出 C を例示した図である。

【図 1 7 8】 特定対象表示演出 D を例示した図である。

【図 1 7 9】 複数役物合体演出 A を例示した図である。

【図 1 8 0】 複数役物合体演出 B を例示した図である。

【図 1 8 1】 複数役物合体演出 C を例示した図である。

20

【図 1 8 2】 複数役物合体演出 D を例示した図である。

【図 1 8 3】 当落告知あおり演出 A を例示した図である。

【図 1 8 4】 当落告知あおり演出 B を例示した図である。

【図 1 8 5】 当落告知あおり演出 C を例示した図である。

【図 1 8 6】 当落告知あおり演出 D を例示した図である。

【図 1 8 7】 キャラクタ選択演出 A を例示した図である。

【図 1 8 8】 キャラクタ選択演出 B を例示した図である。

【図 1 8 9】 キャラクタ選択演出 C を例示した図である。

【図 1 9 0】 キャラクタ選択演出 D を例示した図である。

【図 1 9 1】 始動口発光演出 A を例示した図である。

30

【図 1 9 2】 始動口発光演出 B を例示した図である。

【図 1 9 3】 始動口発光演出 C を例示した図である。

【図 1 9 4】 始動口発光演出 D を例示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

< 第 1 実施形態 >

1. 遊技機の構造

図 1、図 2 に基づいて、本発明の一実施形態としての遊技機 1 の構造について説明する。図 1 は、遊技機 1 の正面図である。図 2 は、第 2 大入賞装置 3 6 の詳細を示す説明図である。以下では、遊技機 1 の左右方向を、遊技機 1 に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機 1 の前方向は、遊技機 1 から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機 1 の後方向は、遊技者から遊技機 1 に向かう方向として説明する。

40

【0017】

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

50

、演出ボタン63と、剣部材64と、剣ボタン65と、枠ランプ66と、スピーカ67と、セレクトボタン68と、を備えている。前枠53の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤2の遊技領域3を視認することができる。

【0018】

ハンドル60は、前枠53の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）61は、前枠53の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）62は、打球供給皿（上皿）61の下方に配置され、打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン63は、打球供給皿（上皿）61の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材64は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができる。剣ボタン65は、剣部材64の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材64は、剣部材64全体を下方に押し込む第1の操作と、先端の剣ボタン65を押圧する第2の操作の異なる2つの操作を実行可能に構成されている。枠ランプ66は、前枠53の開口部周辺に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ67は、前枠53の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。

【0019】

遊技盤2は、遊技領域3と、レール部材4と、盤ランプ5と、画像表示装置7と、第1盤可動体14と、第2盤可動体15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、第1ゲート（スルーチャッカー）28と、第2ゲート（スルーチャッカー）29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、一般入賞口（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。

【0020】

遊技領域3は、ハンドル60の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材4は、遊技領域3の左側端部に配置され、ハンドル60の操作によって発射された遊技球を遊技領域3の上方に向けて誘導する。盤ランプ5は、遊技領域3の背面側に配置され、遊技領域3の背面側から光を照射する。ここでは、盤ランプ5のうちの一部は、第1盤可動体14や第2盤可動体15のそれぞれの内側にも設けられており、第1盤可動体14や第2盤可動体15が特定の態様で発光演出可能に構成されている。

【0021】

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

【0022】

演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄8Lが表示される。中の図柄表示エリアには中演出図柄8Cが表示される。右の図柄表示エリアには右演出図柄8Rが表示される。演出図柄8L、8C、8Rは、例えば「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄によって構成されている。演出図柄8L、8C、8Rの変動表示は、後述する第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示と同期している。画像表示装置7は、左、中、右の図柄表示エリアに表示する演出図柄の組み合わせによって、後述の第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄

表示器 4 1 b によって表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示の結果（大当たり小当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【0023】

例えば、大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり小当たり抽選結果を第 1 特別図柄表示器 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b のほか、画像表示装置 7 によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。また、小当たりに当選した場合には「135」など予め定められたチャンス目で演出図柄を停止表示させてもよいし、バラケ目で演出図柄を停止表示させてもよい。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」、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確定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確定停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

【0024】

画像表示装置 7 は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（第 2 特別遊技）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面 7 a に表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出画像も表示されてもよい。また、画像表示装置 7 は、演出図柄に加え、特別図柄が変動中であることを示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆したりすることが可能な識別表示（第四図柄、図示省略）を、表示画面 7 a に表示してもよい。なお、識別表示（第四図柄）は、遊技領域 3 に設けられた LED などの発光器によって表示させてもよい。

【0025】

保留画像表示領域は、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて保留画像 9 A を表示する第 1 保留表示エリアと、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて保留画像 9 B を表示する第 2 保留表示エリアとを含んでいる。保留画像 9 A、9 B の表示によって、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a に表示される第 1 特図保留の記憶数と、第 2 特図保留表示器 4 3 b に表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく表示することができる。保留消化画像表示領域は、保留消化画像 9 C を表示する保留消化表示エリアを含んでいる。保留消化画像 9 C は、表示画面 7 a 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。

【0026】

画像表示装置 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 1 4（第 1 可動役物 1 4 とも呼ぶ）が設けられている。第 1 可動役物 1 4 は、左右のそれぞれに配置された 2 つの半環形状の部材が左右方向に移動可能に構成されている。第 1 可動役物 1 4 は、通常時は画像表示装置 7 の左側と右側の退避位置（図 1）で静止しており、退避位置から表示画面 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。第 1 可動役物 1 4 は、進出位置で左右の部材が合体したときに環形状の装飾部が形成され、画像表示装置 7 の一部を覆う。

【0027】

画像表示装置 7 の上方側には、可動式のいわゆるギミックである第 2 盤可動体 1 5（第 2 可動役物 1 5 とも呼ぶ）が設けられている。第 2 可動役物 1 5 は、「O A R O」と記載された矩形形状の部材（装飾部）が上下方向に移動可能に構成されている。第 2 可動役物

15は、通常時は画像表示装置7の上方の退避位置（図1）で静止しており、退避位置から表示画面7aの中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面7aの前方の進出位置で静止することができる。第2可動役物15は、進出位置で停止したとき画像表示装置7の一部を覆う。

【0028】

画像表示装置7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。センター装飾体10の左下方には、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。

10

【0029】

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、画像表示装置7の前方に配置されおり、画像表示装置7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。

20

【0030】

固定入賞装置（ヘソ）19は、遊技領域3における画像表示装置7の下方に配置され、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（大当たり小当たり抽選）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、特別図柄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。

【0031】

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（大当たり小当たり抽選）の契機となっている。電チュー22は、前後に進退可能な可動部材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（進出状態）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（退避状態）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。

30

【0032】

第1ゲート（スルーチャッカー）28は、遊技領域3における画像表示装置7の右側に配置され、第2ゲート（スルーチャッカー）29は、遊技領域3における画像表示装置7の左側に配置されており、それぞれ、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート（第1ゲート28および第2ゲート29）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、29への遊技球の通過は、普通図柄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。

40

【0033】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第1始動口20または第2始動口21に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当たり」または「小当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否か、および、小当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」および「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

50

抽選結果が報知される。画像表示装置 7 では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当たりの抽選結果が遊技者に報知される。

【0034】

また、「普通図柄の抽選」とは、第 1 ゲート 28 または第 2 ゲート 29 を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、第 1 ゲート 28 または第 2 ゲート 29 を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、後述の普通図柄表示器 42 において普通図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する普通図柄が確定表示（点灯または消灯）され、遊技者に抽選結果が報知される。

10

【0035】

第 1 大入賞装置（第 1 アタッカー、第 1 特別可変入賞装置）31 は、遊技領域 3 における第 1 ゲート 28 の下方に配置され、第 1 大入賞口（第 1 特別入賞口）30 を備えている。第 1 大入賞口 30 は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第 1 特別入賞口開閉部材）32 を備えている。開閉部材 32 は、第 1 大入賞口ソレノイド 33 によって駆動される。第 1 大入賞口 30 は、開閉部材 32 が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【0036】

第 2 大入賞装置（第 2 アタッカー、第 2 特別可変入賞装置）36 は、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 30 の下方に配置され、第 2 大入賞口（第 2 特別入賞口）35 を備えている。第 2 大入賞口 35 は、シャッター式の開閉動作により遊技球の受け入れを阻害または許容する開閉部材（第 2 特別入賞口開閉部材、可動部材）37 を備えている。開閉部材 37 は、第 2 大入賞口ソレノイド 38 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。

20

【0037】

第 2 大入賞装置 36 は、内部に、V 領域（特定領域）39 と、V 領域センサ 39a と、非 V 領域（非特定領域）70 と、非 V 領域センサ 70a と、第 2 大入賞口センサ 35a と、V 開閉部材 71 と、V 開閉部材ソレノイド 73 と、を備えている。V 領域（特定領域）39 および非 V 領域（非特定領域）70 は、第 2 大入賞装置 36 の内部において、第 2 大入賞口 35 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 2 大入賞口センサ 35a は、V 領域 39 および非 V 領域 70 の上流に配置され、第 2 大入賞口 35 への遊技球の入賞を検知する。V 領域センサ 39a は、V 領域 39 に配置され、V 領域 39 への遊技球の通過を検知する。非 V 領域センサ 70a は、非 V 領域 70 に配置され、非 V 領域 70 への遊技球の通過を検知する。V 開閉部材 71 は、第 2 大入賞口 35 を通過した遊技球を V 領域 39 または非 V 領域 70 のいずれかに振り分ける。V 開閉部材ソレノイド 73 は、V 開閉部材 71 を駆動する。V 開閉部材 71 は、回転移動（遊技盤 2 に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、V 開閉部材ソレノイド 73 の通電時には、原点位置から時計回りに回転して遊技球を V 領域 39 に振り分ける第 1 の状態（回動状態）となり、V 開閉部材ソレノイド 73 の非通電時には、原点に位置して遊技球を非 V 領域 70 に振り分ける第 2 の状態（停止状態）となる。なお、V 開閉部材 71 は、回転移動に限らず、第 1 大入賞口 30 を通過した遊技球を V 領域 39 または非 V 領域 70 のいずれかに振り分ける機能を有しておればよく、例えば、遊技盤 2 に対して左右方向に移動するように構成してもよい。すなわち、V 開閉部材ソレノイド 73 の通電時には、遊技球を V 領域 39 に振り分ける退避状態（第 1 の状態）となり、V 開閉部材ソレノイド 73 の非通電時には、遊技球を非 V 領域 70 に振り分ける進出状態（第 2 の状態）となるように構成してもよい。

30

40

【0038】

図 2（A）は、V 開閉部材ソレノイド 73 が通電時の状態を示している。V 開閉部材ソレノイド 73 の通電時には、V 開閉部材 71 は V 領域 39 への遊技球の通過を許容する状

50

態（第１の状態）となる。Ｖ開閉部材７１が第１の状態のときには、第２大入賞口３５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ３５ａを通過した後、Ｖ領域３９を通過する（図２（Ａ）のＡルート）。この遊技球のルートを「第１のルート」と呼ぶ。図２（Ｂ）は、Ｖ開閉部材ソレノイド７３が非通電時の状態を示している。Ｖ開閉部材ソレノイド７３の非通電時には、Ｖ開閉部材７１はＶ領域３９への遊技球の通過を妨げる状態（第２の状態）となる。Ｖ開閉部材７１が第２の状態のときには、第２大入賞口３５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ３５ａを通過した後、Ｖ開閉部材７１の上面を転動して非Ｖ領域７０を通過する（図２（Ｂ）のＢルート）。この遊技球のルートを「第２のルート」と呼ぶ。なお、遊技機１では、Ｖ領域３９への遊技球の通過が後述の大当たり遊技（第２特別遊技）の実行契機となっている。つまり、Ｖ領域３９への遊技球の通過が成功したか否かによっても大当たりの当否抽選がおこなわれる。上述の第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選により当選する大当たりを「１種大当たり」とも呼び、Ｖ領域３９への遊技球の通過によって当選する大当たりを「２種大当たり」とも呼ぶ。

10

【００３９】

図１に戻って、普通入賞口２７は、遊技領域３の下部に２つ設けられている。なお、普通入賞口２７の数は任意に設定することができる。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の右下部に配置されている。表示器類４０の詳細については後述する。

【００４０】

20

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２ゲート２９の通過、第１始動口２０への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにて第１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３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。

30

40

【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（特別図柄当たり抽選、大当たり小当たり抽選）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られ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を開放

50

させる大当たり遊技（第2特別遊技）がおこなわれる。また、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、停止表示された小当たり図柄の種類（当選した小当たりの種類）に応じた開放パターンにて第2大入賞口35を開放させる小当たり遊技（第1特別遊技）がおこなわれる。なお、第1特別遊技または第2特別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、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。また、小当たり（後述の複数種類の小当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「●●●●○○●●」というように左から5, 6番目にあるLEDが点灯した小当たり図柄を表示する。また、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）されていないければ、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。

【0044】

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特別図柄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6）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6）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6）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が4個、第2特図保留記憶領域85bが1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特別図柄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（大当たり遊技または小当たり遊技）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小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は、例えば4個のLEDで構成されており、第2特図保留表示器43bは、例えば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。

【0045】

普通図柄の可変表示は、第1ゲート28または第2ゲート29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第1ゲート28または第2ゲート29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て第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 2 1 の開放パターンについては後述する。

【0046】

普通図柄表示器 4 2 は、3 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○●」（○：点灯、●：消灯）というように左から 1，2 番目にある L E D が点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●●○」というように右の L E D のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯してもよい。変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全 L E D が一斉に点滅してもよい。

10

【0047】

遊技機 1 では、第 1 ゲート 2 8 または第 2 ゲート 2 9 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当たり乱数の値は、普図保留記憶領域 8 6（図 6）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域 8 6 に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は 1 個となっている。普図保留記憶領域 8 6 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当たり乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。普図保留の数は、普図保留表示器 4 4 に表示される。普図保留表示器 4 4 は、例えば、1 個の L E D で構成されており、普図保留の数だけ L E D を点灯させることによって普図保留の数を表示する。

20

【0048】

2. 遊技機の電氣的構成

図 4、図 5 に基づいて、遊技機 1 の電氣的構成について説明する。図 4 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 5 は、遊技機 1 のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。遊技機 1 は、主制御基板 8 0（図 4）と、サブ制御基板 9 0（図 5）と、画像制御基板 1 0 0（図 5）と、ランプ制御基板 1 0 7（図 5）と、音声制御基板 1 0 6（図 5）と、払出制御基板 1 1 0（図 4）と、を備えている。主制御基板 8 0 は、大当たり小当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御をおこなう遊技制御基板であり、メイン制御部を構成する。サブ制御基板 9 0 は、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御をおこなう演出制御基板であり、画像制御基板 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、音声制御基板 1 0 6 とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板 9 0 を備えていれば構成可能である。

30

【0049】

主制御基板 8 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 と、入出力回路 8 7 と、を備えている。遊技制御用マイコン 8 1 は、主制御基板 8 0 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技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 R O M 8 3 と、ワークメモリとして使用されるメイン R A M 8 4 と、メイン R O M 8 3 に記憶されているプログラムを実行するメイン C P U 8 2 と、を含んでいる。メイン R O M 8 3 に記憶されているデータの詳細、および、メイン R A M 8 4 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。メイン R O M 8 3 は外付け R O M として構成されていてもよい。遊技制御用マイコン 8 1 は、入出力回路（I / O ポート部）8 7 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 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。

40

50

【0050】

主制御基板80には、入出力回路87および中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板80は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板88を介して接続されるセンサ類としては、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1ゲートセンサ28a、第2ゲートセンサ29a、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。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。第1ゲートセンサ28aは、第1ゲート28の内部に設けられ、第1ゲート28を通過した遊技球を検出する。第2ゲートセンサ29aは、第2ゲート29の内部に設けられ、第2ゲート29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2大入賞口35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2大入賞口35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2大入賞口35のV開閉部材71を駆動する。

【0051】

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

【0052】

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。

【0053】

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 5) 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。

【0054】

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。

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

ランプ制御基板 107 には、枠ランプ 66 と、盤ランプ 5 と、第 1 可動役物 14 と、第 2 可動役物 15 と、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 (第 1 可動役物 14 や第 2 可動役物 15 のランプを含む) 等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン 91 は、枠ランプ 66 や盤ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ (点灯/消灯や発光色等を決めるデー

タ、ランプデータともいう)を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のサブROM93に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、第1可動役物14、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、第1可動役物14、および、第2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これらの可動役物の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブROM93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板107は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物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を実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

10

【0058】

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。また、サブ制御基板90は、中継基板108を介して演出ボタン63やセレクトボタン68に対して、発光演出を実行させることができる。

20

【0059】

3. 遊技機のデータ構成

図6、図7に基づいて、遊技機1のデータ構成について説明する。図6(A)は、メインROM83に記憶されているテーブルを説明するための図である。図6(B)は、メインRAM84に設けられている記憶領域を説明するための図である。図7(A)は、サブROM93に記憶されているテーブルを説明するための図である。図7(B)は、サブRAM94に設けられている記憶領域を説明するための図である。

【0060】

メインROM83(図6(A))には、特別図柄当たり判定テーブルT1と、リーチ判定テーブルT2と、特別図柄当たり種別判定テーブルT3と、特別図柄変動パターン判定テーブルT4と、普通図柄当たり判定テーブルT5と、普通図柄当たり種別判定テーブルT6と、普通図柄変動パターン判定テーブルT7と、電チュー開放パターン判定テーブルT8と、大入賞口開放パターン判定テーブルT9と、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が実行する主制御メイン処理(後述)において、遊技制御用マイコン81によって参照される。各判定テーブルの具体的な内容については後述する。

30

【0061】

メインRAM84(図6(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、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、事前判定コマンド、客待ち待機コマンド、保留球数コマンド、普通図柄変動開始コマンド、普通図柄変動停止コマンド、普通図柄オープニングコマンド、普通図柄エンディング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、小当たりフラグ、小当たり終了フラグ、Vフラグ、時短フラグ、V開閉部材作動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、第1時短カウンタ、第2時短カ

40

50

ウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域 8 4 d は、後述する特別動作処理（図 2 0）におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域 8 5 は、第 1 特図保留が記憶される第 1 特図保留記憶領域 8 5 a と、第 2 特図保留が記憶される第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とを含んでいる。第 1 特図保留記憶領域 8 5 a には、第 1 特図保留の 1 個目、2 個目、3 個目、4 個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域が設けられている。第 2 特図保留記憶領域 8 5 b には、第 2 特図保留の 1 個目に対応する乱数値群（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 個目に対応する普通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、装飾可動体 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。

10

【0062】

サブ ROM 9 3（図 7（A））には、変動演出パターン決定テーブル T 5 1 と、停止図柄パターン決定テーブル T 5 2 と、モードステータス設定テーブル T 5 3 と、時短演出シナリオ決定テーブル T 5 4 と、先読み演出パターン決定テーブル T 5 5 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。

20

【0063】

サブ RAM 9 4（図 7（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、モードステータスセット領域 9 4 e 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、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、事前判定コマンド、客待ち待機コマンド、保留球数コマンド、普通図柄変動開始コマンド、普通図柄変動停止コマンド、普通図柄オープニングコマンド、普通図柄エンディング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、ランプ制御基板 1 0 7、音声制御基板 1 0 6 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、普通図柄変動演出開始コマンド、普通図柄変動演出終了コマンド、普通図柄オープニング演出開始コマンド、普通図柄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、第 1 時短演出カウンタ、第 2 時短演出カウンタなどがセットされる。モードステータスセット領域 9 4 e は、遊技機 1 の遊技状態（後述する時短状態か非時短状態か）を示すモードステータス（後述）がセットされる。

30

40

【0064】

図 8 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 8（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 8（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、「特別図柄当たり乱数」と、「特別図柄当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄当たり乱数」と、「普通図柄当たり種別乱数」とをそれぞれ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。「特別図柄当たり乱数」は、大当たり又は小当たりか否かの抽選（大当たり小当たり抽選）に用

50

いられる乱数であり、0～65535までの範囲の値をとる。「特別図柄当たり種別乱数」は、当選した大当たり又は小当たりの種別の抽選（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、大当たり小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小当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば、「7↓7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で揺れているように表示されてもよい。「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。

「普通図柄当たり乱数」は、電チュー22を開放させる補助遊技をおこなうか否かの当たり抽選（普通図柄抽選）に用いられる乱数であり、0～255までの範囲の値をとる。「普通図柄当たり種別乱数」は、普通図柄抽選で当選した当たりの種別の抽選（当たり種別判定）に用いられる乱数であり、0～65535までの範囲の値をとる。「特別図柄当たり乱数」、「特別図柄当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口（第1始動口20または第2始動口21）への入球に基づいて取得される。第1始動口20への入球に基づいて取得された乱数値群は第1特図保留記憶領域85aに記憶され、第2始動口21への入球に基づいて取得された乱数値群は第2特図保留記憶領域85bに記憶される。「普通図柄当たり乱数」、「普通図柄当たり種別乱数」は、ゲート（第1ゲート28または第2ゲート29）の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄当たり乱数値および普通図柄当たり種別乱数値は、普図保留記憶領域86に記憶される。

【0065】

演出制御用マイコン91は、「変動演出パターン乱数」と、「時短演出シナリオ乱数」と、「先読み演出乱数」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。「変動演出パターン乱数」は、変動演出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。「時短演出シナリオ乱数」は、時短状態時に画像表示装置7に表示される時短残り回数（表示時短残り回数）の変化シナリオ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、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。「変動演出パターン乱数」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。「時短演出シナリオ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側にエンディングコマンドが出力されたことに基づいて取得される。「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。取得された乱数値はサブRAM94に記憶される。

【0066】

図9は、特別図柄当たり判定テーブルT1およびリーチ判定テーブルT2を説明するための図である。図9（A）には、特別図柄当たり判定テーブルT1を説明するための図が示され、図9（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ている。

【0067】

特別図柄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、取得した特別図柄当たり乱数値（0～65535のいずれか）が「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれ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9（A）では、第1特別図柄（特図1）の抽選において、特別図柄当たり乱数値が「0～210」の場合には、「大当たり」と判定され、特別図柄当たり乱数値が「10000～10500」の場合には、「小当たり」と判定され、特別図柄当たり乱数値が0～65535のうち上記以外の数値の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、第2特別図柄（特図2）の抽選において、特別図柄当たり乱数値が「0～210」の場合には、「大当たり」と判定され、特別図柄当たり乱数値が「1000

0～16500」の場合には、「小当たり」と判定され、特別図柄当たり乱数値が0～65535のうち上記以外の数値の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。

【0068】

リーチ判定テーブルT2は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（0～127のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図9（B）では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「0～13」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～13以外の数値（14～127）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「0～5」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～5以外の数値（6～127）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。「時短状態」および「非時短状態」の内容については後述する。リーチ判定テーブルT2では、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されることで、特図保留の消化スピードを速めるためである。

【0069】

図10、図11に基づいて、特別図柄当たり種別判定テーブルT3について説明する。図10は、特図1の抽選における特別図柄当たり種別判定テーブルT3を説明するための図である。図11は、特図2の抽選における特別図柄当たり種別判定テーブルT3を説明するための図である。特別図柄当たり種別判定テーブル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、取得した特別図柄当たり種別乱数値（0～127のいずれか）に応じて、「大当たり種別」または「小当たり種別」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10では、「非時短状態時」における特図1の抽選において「大当たり当選」したとき、特別図柄当たり種別乱数値が「0～15」の場合には、大当たり種別が「15R時短99回大当たりA」と判定され、第1特別図柄表示器41aに停止表示される特図1の停止図柄（特図1停止図柄）が「時短図柄1」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「16～63」の場合には、大当たり種別が「15R時短99回大当たりB」と判定され、特図1停止図柄が「時短図柄2」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「64～127」の場合には、大当たり種別が「15R時短5回大当たりA」と判定され、特図1停止図柄が「時短図柄3」と判定される。一方、「非時短状態時」における特図1の抽選において「小当たり当選」した場合には、特別図柄当たり種別乱数値によらず（0～127のいずれであっても）、小当たり種別が「16R通常小当たりA（実質5R・V通過実質不可）」と判定され、特図1停止図柄が「時短無し小当たり図柄1」と判定される。

【0070】

「時短状態時」における特図1の抽選において「大当たり当選」したとき、特別図柄当たり種別乱数値が「0～63」の場合には、大当たり種別が「15R時短99回大当たりC」と判定され、特図1停止図柄が「時短図柄4」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「64～127」の場合には、大当たり種別が「15R時短5回大当たりB」と判定され、特図1停止図柄が「時短図柄5」と判定される。一方、「時短状態時」における特図1の抽選において「小当たり当選」した場合には、特別図柄当たり種別乱数値によらず（0～127のいずれであっても）、小当たり種別が「16R通常小当たりB（実質5R・V通過実質不可）」と判定され、特図1停止図柄が「時短無し小当たり図柄2」と判定される。

【0071】

図11では、「非時短状態時」における特図2の抽選において「大当たり当選」したとき、特別図柄当たり種別乱数値が「0～63」の場合には、大当たり種別が「15R時短5回大当たりC」と判定され、第2特別図柄表示器41bに停止表示される特図2の停止図柄（特図2停止図柄）が「時短図柄6」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「

64～95」の場合には、大当たり種別が「15R時短15回大当たりA」と判定され、特図2停止図柄が「時短図柄7」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「96～127」の場合には、大当たり種別が「15R時短99回大当たりD」と判定され、特図2停止図柄が「時短図柄8」と判定される。一方、「非時短状態時」における特図2の抽選において「小当たり当選」したとき、特別図柄当たり種別乱数値が「0～63」の場合には、小当たり種別が「16R時短5回小当たりA（実質15R・V通過可）」と判定され、第2特別図柄表示器41bに特図2の特図2停止図柄が「時短有り小当たり図柄1」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「64～127」の場合には、小当たり種別が「16R時短99回小当たりA（実質15R・V通過可）」と判定され、特図2停止図柄が「時短有り小当たり図柄2」と判定される。

10

【0072】

「時短状態時」における特図2の抽選において「大当たり当選」したとき、特別図柄当たり種別乱数値が「0～79」の場合には、大当たり種別が「15R時短5回大当たりD」と判定され、特図2停止図柄が「時短図柄9」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「80～95」の場合には、大当たり種別が「15R時短15回大当たりB」と判定され、特図2停止図柄が「時短図柄10」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「96～127」の場合には、大当たり種別が「15R時短99回大当たりE」と判定され、特図2停止図柄が「時短図柄11」と判定される。一方、「時短状態時」における特図2の抽選において「小当たり当選」したとき、特別図柄当たり種別乱数値が「0～63」の場合には、小当たり種別が「16R時短5回小当たりB（実質15R・V通過可）」と判定され、特図2停止図柄が「時短有り小当たり図柄3」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「64～95」の場合には、小当たり種別が「16R時短10回小当たり（実質15R・V通過可）」と判定され、特図2停止図柄が「時短有り小当たり図柄4」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「96～111」の場合には、小当たり種別が「16R時短15回小当たり（実質15R・V通過可）」と判定され、特図2停止図柄が「時短有り小当たり図柄5」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「112～127」の場合には、小当たり種別が「16R時短99回小当たりB（実質15R・V通過可）」と判定され、特図2停止図柄が「時短有り小当たり図柄6」と判定される。なお、特別図柄当たり種別判定テーブルT3を参照することによって、特図停止図柄（特図1停止図柄および特図2停止図柄）に対応する「特図停止図柄データ」のほか、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。各大当たり、各小当たりの具体的な内容については後述する。

20

30

【0073】

図12は、特別図柄変動パターン判定テーブルT4を説明するための図である。特別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、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12では、例えば、非時短状態において第1始動口20に入賞し、特別図柄当たり判定テーブルT1において「大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「111～127」の場合には、変動パターンが「P2」と判定されることが示されている。また、例えば、非時短状態において第1始動口20に入賞し、特別図柄当たり判定テーブルT1において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルT2において「リーチ無し」と判定され、保留球数が「1～2」の場合、変動パターン乱数値によらず（0～127のいずれであっても）、変動パターンが「P6」と判定されることが示されている。また、例えば、時短状態において第2始動口21に入賞し、特別図柄当たり判定テーブルT1において「小当たり」と判定された場合、変動パターン乱数値によらず（0～127のいずれであっても）、変動パターンが「P17」と判定されることが示されている。図12に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（SPリーチ）となるのかも決定される。また、スーパーリーチになる場合に、疑

40

50

似連があるのか無いのかも決定される。

【0074】

図13(A)には、普通図柄当たり判定テーブルT5を説明するための図が示され、図13(B)には、普通図柄当たり種別判定テーブルT6を説明するための図が示され、図13(C)には、普通図柄変動パターン判定テーブルT7を説明するための図が示されている。普通図柄当たり判定テーブル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、取得した普通図柄当たり乱数値（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13(A)では、「非時短状態」、「時短状態」のいずれの場合にも、普通図柄（普図）の抽選において、普通図柄当たり乱数値が「0～254」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄当たり乱数値が「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

【0075】

普通図柄当たり種別判定テーブルT6は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した普通図柄当たり種別乱数値（0～65535のいずれか）に応じて、「当たり種別」と「普通図柄の種類」を判定するために参照されるテーブルである。図13(B)では、「非時短状態時」における普図の抽選において当選したとき、普通図柄当たり種別乱数値が「0～30」の場合には、当たり種別が「長開放1」と判定され、普通図柄表示器42に停止表示される普図の停止図柄（普図停止図柄）が「当たり図柄1」と判定される。普通図柄当たり種別乱数値が「100～170」の場合には、当たり種別が「短開放1」と判定され、普図停止図柄が「当たり図柄2」と判定される。普通図柄当たり種別乱数値が0～65535のうち上記以外の数値の場合には、当たり種別が「短開放2」と判定され、普図停止図柄が「当たり図柄3」と判定されることが示されている。一方、「時短状態時」における普図の抽選において当選した場合には、普通図柄当たり種別乱数値によらず（0～65535のいずれであっても）、当たり種別が「長開放2」と判定され、普図停止図柄が「当たり図柄4」と判定されることが示されている。なお、普通図柄当たり種別判定テーブルT6を参照することによって、普図停止図柄に対応する「普図停止図柄データ」（図示しない）を特定することができる。

20

【0076】

普通図柄変動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、普図の抽選結果や当たり種別に応じて、普図の変動時間を判定するために参照されるテーブルである。図13(C)では、例えば、非時短状態時における普図の抽選結果が「当たり」であり、当たり種別が「長開放1」のとき、普図の変動時間は「30秒」と判定されることが示されている。また、例えば、時短状態時における普図の抽選結果が「ハズレ」のとき、普図の変動時間は「1秒」と判定されることが示されている。

30

【0077】

図14は、電チュー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。電チュー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、普図停止図柄（普図停止図柄データ）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14(A)では、例えば、普図停止図柄が「当たり図柄1」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、また、例えば、普図停止図柄が「当たり図柄4」のとき、開放パターンは「開放パターン14」と判定されることが示されている。図14(B)には、各開放パターン11～14の内容が示されている。開放パターン11では、オープニング(OP)時間6秒、開放時間5秒、エンディング(ED)時間1秒の電チュー22の開放を1回おこなう。開放パターン11、12では、オープニング(OP)時間0.01秒、開放時間0.02秒、エンディング(ED)時間0.01秒の電チュー22の開放を1回おこなう。開放パターン14では、オープニング(OP)時間0.01秒、開放時間3秒、エンディング(ED)時間0.01秒の電チュー22の開放を1回おこなう。ただし、この電チュー22

40

50

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２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１５は、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ９を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブルＴ９は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄（特図停止図柄データ）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１５（Ａ）では、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、「１３Ｈ」、「１５Ｈ」、「１６Ｈ」、「２１Ｈ」、「２２Ｈ」、「２３Ｈ」、「３１Ｈ」、「３２Ｈ」、または、「３３Ｈ」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」、または、「１７Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン２２」と判定され、特図停止図柄データが「２４Ｈ」、「２５Ｈ」、「３４Ｈ」、「３５Ｈ」、「３６Ｈ」、または、「３７Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン２３」と判定されることが示されている。図１５（Ｂ）には、各開放パターン２１～２３の内容が示されている。開放パターン２１では、６秒間のオープニング（ＯＰ）の後、１～１５Ｒ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）をおこなう。開放パターン２２では、４秒間のオープニング（ＯＰ）の後、１Ｒ目において、開放回数１回、開放時間１．６秒の第２大入賞口３５の開放をおこない、２～６Ｒ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、７～１６Ｒ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、０．０１秒間のオープニング（ＯＰ）の後、１Ｒ目において、開放回数１回、開放時間１．６秒の第２大入賞口３５の開放をおこない、２～１６Ｒ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）をおこなう。ただし、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大９個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【００７９】

４．大当たり等の説明

遊技機１では、特別図柄抽選（大当たり小当たり抽選）の結果としての「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器４１に「大当たり図柄」が停止表示される。「小当たり」の場合には、特別図柄表示器４１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４１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、第１大入賞口３０を開放させる「大当たり遊技（第２特別遊技）」が実行される。小当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（小当たりの種類）に応じた開放パターンにて、第２大入賞口３５を１回開放させる「小当たり遊技（第１特別遊技）」が実行される。そして、小当たり遊技の実行中に第２大入賞口３５の内部のＶ領域３９に遊技球が進入すると、当選している小当たりの種別に応じた開放パターンにて第１大入賞口３０を開放させる「大当たり遊技（第２特別遊技）」が実行される。なお、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることに基づいて実行される大当たり遊技を「１種大当たり遊技」とも呼ぶ。また、Ｖ領域３９への遊技球の通過に基づいて実行される大当たり遊技を「２種大当たり遊技」とも呼ぶ。また、大当たり遊技や小当たり遊技を「特別遊技」とも呼ぶ。この特別遊技では１ラウンド中に複数回大入賞口を開放させるラウンドを含んでいてもよい。

【００８０】

大当たり遊技は、第１大入賞口３０を開放する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。ラウンド遊技間の第１大入賞口３０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。小当たり遊技は、第2大入賞口35を開放する小当たり開放遊技と、小当たり開放遊技が開始される前のオープニング（開放前インターバル）と、小当たり開放遊技が終了した後のエンディング（閉鎖後インターバル）と、を含んでいる。

【0081】

大当たりには複数の種別がある。ここでは、大当たり種別として「15R時短99回大当たりA～E」、「15R時短15回大当たりA、B」、「15R時短5回大当たりA～D」が設定されている。これらの大当たりは、いずれも15Rにわたって第1大入賞口30を開放させる大当たり遊技（1種大当たり遊技）を実行した後、遊技状態を後述の「時短状態かつ高ベース状態」に制御する大当たりである。一方、これらの当りは、大当たり遊技後の「時短状態かつ高ベース状態」が終了する時短回数がそれぞれ異なる。ここでは「時短回数」とは、大当たり遊技後の「時短状態かつ高ベース状態」において実行可能な特別図柄の変動表示（可変表示）の回数であり、大当たり種別ごとに予め設定されている。例えば、「15R時短99回大当たりA～E」では、時短回数は99回であり、「15R時短15回大当たりA、B」では、時短回数は15回である。なお、「時短状態かつ高ベース状態」は、時短回数の達成前であっても、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されると終了する。

【0082】

小当たりには複数の種別がある。ここでは、小当たり種別として「16R通常小当たりA、B」、「16R時短5回小当たりA、B」、「16R時短10回小当たり」、「16R時短15回小当たり」、「16R時短99回小当たりA、B」が設定されている。これらの小当たりでは、まず、小当たり遊技が実行され、V領域39への遊技球の通過（V通過）があった場合には、大当たり遊技（2種大当たり遊技）が実行される。よって、小当たりでは、小当たり遊技としての第2大入賞口35の開放が1R目に相当し、V通過した場合にその後実行される、15Rにわたって第1大入賞口30を開放させる大当たり遊技が2R目～16R目に相当する。小当たり遊技においてV通過がなかった場合には、大当たり遊技は実行されない。ここでは「16R（実質5R）通常小当たり」は、V通過が実質的に不可能な小当たりとなっている。一方、「16R時短5回小当たり」、「16R時短10回小当たり」、「16R時短15回小当たり」、「16R時短99回小当たり」は、V通過が可能な小当たりとなっている。小当たり遊技中のV通過が可能か否かは、V開閉部材71の作動パターン、および、第2大入賞装置36の開閉部材37の開放パターンによって設定することができる。具体的には以下の通りである。

【0083】

上記の各小当たりは、いずれも、当選後の小当たり遊技において、第2大入賞口35の1.6秒の開放が1回おこなわれる（図15）。一方、小当たり遊技におけるオープニング時間は、小当たり種別に応じて異なっている。具体的には、「16R通常小当たり」（開放パターン22）は、オープニング時間が4秒であり、「16R時短5回小当たり」、「16R時短10回小当たり」、「16R時短15回小当たり」、「16R時短99回小当たり」（開放パターン23）は、オープニング時間が0.01秒である。このように小当たり種別に応じて小当たり遊技のオープニング時間が異なっているのは、このオープニングの開始から一定の動作で動いているV開閉部材71に対する第2大入賞口35の開放タイミングを変えるためである。ここではV開閉部材71は、小当たり遊技が開始されると0.01秒間のオープニングの後、4秒間開放される。開放パターン22は、小当たり遊技が開始されて4秒後に第2大入賞口35が開放されるため、第2大入賞口35が開放されてから0.01秒後にV開閉部材71が閉じることになる。そのため、「16R通常小当たり」では、小当たり遊技中のV通過が実質的に不可能となっている。一方、開放パターン23は、小当たり遊技が開始されて0.01秒後に第2大入賞口35とV開閉部材71が同時に開放され、1.6秒間両方の開放が継続し、第2大入賞口35の閉鎖から2.4秒後にV開閉部材71が閉じることになる。よって、「16R時短5回小当たり」、「16R時短10回小当たり」、「16R時短15回小当たり」、「16R時短99回小

当たり」では、小当たり遊技中のV通過が可能となっている。

【0084】

「16R時短5回小当たり」、「16R時短10回小当たり」、「16R時短15回小当たり」、「16R時短99回小当たり」は、小当たり遊技後に大当たり遊技が実行された場合、大当たり遊技後の遊技状態を後述の「時短状態かつ高ベース状態」に制御する当たりである。「16R時短5回小当たり」、「16R時短10回小当たり」、「16R時短15回小当たり」、「16R時短99回小当たり」は、「時短状態かつ高ベース状態」における時短回数がそれぞれ異なる。例えば、「16R時短10回小当たり」では、時短回数は10回であり、「16R時短15回小当たり」では、時短回数は15回である。一方、「16R通常小当たり」は、大当たり遊技が実行された場合、大当たり遊技後、遊技状態を後述の「非時短状態かつ低ベース状態」に制御する当たりである。ただし、「16R通常小当たり」は、V通過が実質的に不可能な小当たりであるため、大当たり遊技が実行されることはほぼない。

【0085】

なお、非時短状態時の特図1抽選における小当たりは、すべてV通過が実質的に不可能な「16R通常小当たり」となっている。一方、時短状態時の特図2抽選における小当たりの振分率は、「16R時短5回小当たり」が50%、「16R時短10回小当たり」が25%、「16R時短15回小当たり」が12.5%、「16R時短99回小当たり」が12.5%となっており、「16R通常小当たり」が含まれていない。特図1抽選と特図2抽選とで大当たりの当選確率が変わらないことから、「大当たり」または「大当たり遊技（2種大当たり遊技）」が実行される小当たり」のいずれかに当選する確率は、非時短状態時の特図1抽選よりも時短状態時の特図2抽選の方が高くなっている。このように遊技機1では、非時短状態時に左打ちをおこなって第1始動口20に遊技球を入賞させている状態よりも、時短状態時に右打ちをして第2始動口21に遊技球を入賞させている状態の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【0086】

遊技機1では、普通図柄抽選（当たり抽選）の結果としての「当たり」、「ハズレ」がある。「当たり」の場合には、普通図柄表示器42に「当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」のときには、普通図柄表示器42に「ハズレ図柄」が停止表示される。当たりに当選すると、停止表示された普通図柄の種類（当たりの種類）に応じた開放パターンにて、電チュー22を開放させる補助遊技としての「当たり遊技（普通遊技）」が実行される。この当たり遊技（普通遊技）では1ラウンド中に複数回電チューを開放させてもよい。当たり遊技（普通遊技）は、1回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、ラウンド遊技が開始される前のオープニング（OP）と、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。当たりには複数の種別がある。ここでは、当たり種別として「長開放1」、「長開放2」、「短開放1」、「短開放2」が設定されている。これらの当たりは、変動時間、オープニング時間、開放時間、エンディング時間がそれぞれ異なる。

【0087】

5. 遊技状態の説明

遊技機1の遊技制御用マイコン81は、特別図柄表示器41に表示する特別図柄および普通図柄表示器42に表示する普通図柄に対して、それぞれ「変動時間短縮制御」を実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン81は、時短状態のときに、非時短状態のときよりも変動時間の短い変動パターンが選択されることが多くなるように定められた特別図柄変動パターン判定テーブルT4（図12）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変

動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、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。

【0088】

遊技制御用マイコン81は、普通図柄表示器42の普通図柄に対する変動時間短縮制御を、特別図柄表示器41の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン81は、時短状態のときに普通図柄に対する変動時間短縮制御を実行し、非時短状態のときには実行しない。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。遊技制御用マイコン81は、時短状態のときに、非時短状態のときよりも変動時間の短い変動パターンが選択されることが多くなるように定められた普通図柄変動パターン判定テーブルT7（図13）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン81が普通図柄表示器42の普通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、普通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。

【0089】

さらに時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放時間が、非時短状態よりも長くなりやすい（図13）。非時短状態であっても、普通図柄抽選において「長開放1」に当選した場合、電チューの開放パターンは「開放パターン11」となり、5秒間の長い開放時間となるが、当たり種別として「長開放1」に振り分けられる確率が31/65536と低く、ほとんどの場合、当選しても開放時間は0.02秒となる。一方、時短状態では、当選した場合には電チューの開放時間は必ず3秒となることから、実質的に、時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放時間が、非時短状態よりも長くなりやすいといえる。すなわち、時短状態では、遊技制御用マイコン81は、電チュー22に対して開放時間延長制御を実行しているといえる。遊技制御用マイコン81が、普通図柄表示器42の普通図柄に対する変動時間短縮制御、および、電チュー22に対する開放時間延長制御を実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー22が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態は、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。

【0090】

遊技機1では、「15R時短99回大当たりA～E」、「15R時短15回大当たりA、B」、「15R時短5回大当たりA～D」、「16R時短99回小当たり」、「16R時短15回小当たり」、「16R時短10回小当たり」、または、「16R時短5回小当たり」に当選して実行された大当たり遊技後の遊技状態は、「時短状態かつ高ベース状態」である。「時短状態かつ高ベース状態」は、所定回数（5回、10回、15回、または、99回）の特別図柄の変動表示（可変表示）が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。「16R通常小当たり」に当選して実行された大当たり遊技後の遊技状態は、「非時短状態かつ低ベース状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」とも呼ぶ。なお、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、この通常遊技状態である。ここでは、「時短状態かつ高ベース状態」を単に「時短状態」とも呼び、「非時短状態かつ低ベース状態」を単に「非時短状態」とも呼ぶ。

【0091】

高ベース状態（時短状態）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。低ベース状態（非時短状態）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第１ゲート２８へ遊技球を通過させつつ、第２始動口２１へ遊技球を入賞させるべく右打ちをおこなう。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお、遊技機１では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技をおこなう。一方、低ベース状態では、左打ちによって左遊技領域３Ａ（図１）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。高ベース状態と比べて電チュー２２が開放されにくくなっており、第２始動口２１への入賞よりも第１始動口２０への入賞の方が容易となっているためである。このことから、低ベース状態では、普通図柄抽選の契機となる第２ゲート２９へ遊技球を通過させつつ、第１始動口２０へ遊技球を入賞させるべく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。一方、低ベース状態（非時短状態）であっても、第２ゲート２９への遊技球を通過によって「長開放１」に当選した場合には、電チュー２２が５秒間開放されるため、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。電チュー２２の閉鎖後は再度左打ちをおこなう。

10

【００９２】

６．遊技制御用マイコン８１の動作

図１６～図３４に基づいて主制御基板８０（図４）に設けられた遊技制御用マイコン８１の動作について説明する。遊技制御用マイコン８１の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はメインＲＡＭ８４に設けられている。以下に説明するように、遊技制御用マイコン８１は、メインＲＯＭ８３に記憶されているプログラムを読み出すことによって、当否判定手段、図柄制御手段、当たり遊技実行手段、遊技状態制御手段、当たり種別選択手段として機能する（例えば、図２２、図２７～図２９、図３１、図３２参照）。

20

【００９３】

〔主制御メイン処理〕

図１６は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、遊技機１の電源がオンされると、メインＲＯＭ８３から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、初期設定をおこなう（ステップＳ００１）。初期設定では、例えば、メインＣＰＵ８２の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「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。

30

【００９４】

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８（Ａ）で示した種々の乱数カウンタ値（特別図柄当たり乱数値、特別図柄当たり種別乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値、普通図柄当たり乱数値、普通図柄当たり種別乱数値）を１加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「０」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタＩＣ等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

40

【００９５】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン８１は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップＳ００４）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（ステップＳ００５）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期（例えば、４ｍsec周期）でメインＣＰＵ８２に繰り返し入力される割り込みパルス

50

に基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期（例えば 4 msec 周期）ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに、メイン CPU 8 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

【0096】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕

図 17 は、メイン側タイマ割り込み処理（図 16：ステップ S 0 0 5）のフローチャートである。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、乱数更新処理をおこなう（ステップ S 1 0 1）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、図 8（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 16）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。

【0097】

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

【0098】

入力処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、始動口センサ検出処理（ステップ S 1 0 3）、普通動作処理（ステップ S 1 0 4）、特別動作処理（ステップ S 1 0 5）、V 開閉部材制御処理（ステップ S 1 0 6）、V 領域センサ検出処理（ステップ S 1 0 7）を順に実行する。これらの処理の詳細については後述する。V 領域センサ検出処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数処理をおこなう（ステップ S 1 0 8）。ここでは、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、メイン RAM 8 4 に記憶されている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数の読み出しをおこなう。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 a にセットする。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板 9 0 に通知するためのコマンドであり、特図 1 保留球数、特図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。保留球数コマンドのセット後、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終了する。

【0099】

保留球数処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、出力処理をおこなう（ステップ S 1 0 9）。出力処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、上述の各処理においてメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットしたコマンド等をサブ制御基板 9 0 に出力する。出力処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 1 1 0）。その他の処理では、例えば、後述の特図 2 保留球数に基づいて第 2 特図保留表示器 4 3 b をその数を示す表示態様に制御し、特図 1 保留球数に基づいて第 1 特図保留表示器 4 3 a をその数を示す表示態様に制御する。

【0100】

〔始動口センサ検出処理〕

図 18 は、始動口センサ検出処理（図 17：ステップ S 1 0 3）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、第 1 ゲート 2 8 または第 2 ゲート 2 9 に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 0 1）。この判定は、第 1 ゲートセンサ 2 8 a または第 2 ゲートセンサ 2 9 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこな

われる。第1ゲート28と第2ゲート29のいずれにも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。第1ゲート28と第2ゲート29のいずれかを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「1（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップS202）。普通図柄保留球数とは、普通図柄保留の数であり、より具体的には、メインRAM84に設けられた普通図柄保留の数をカウントするカウンタの値である。普通図柄保留球数が「1」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「0」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、普通図柄当たり乱数カウンタの値（図8：ラベルTRND-Hの値）、および、普通図柄当たり種別カウンタの値（図8：ラベルTRND-HSの値）を取得し、取得した乱数値群をメインRAM84の普通図柄保留記憶領域86の第1記憶領域に格納する。

【0101】

ステップS205では、遊技制御用マイコン81は、第2始動口21に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合（ステップS205：NO）、処理はステップS210にスキップする。遊技球が入賞した場合（ステップS205：YES）、遊技制御用マイコン81は、特図2保留球数が「1（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップS206）。特図2保留球数とは、第2特図保留の数であり、より具体的には、メインRAM84に設けられた第2特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図2保留球数が「1」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「0」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、特別図柄当たり乱数カウンタの値（図8：ラベルTRND-Aの値）、特別図柄当たり種別乱数カウンタの値（図8：ラベルTRND-ASの値）、リーチ乱数カウンタの値（図8：ラベルTRND-RCの値）、変動パターン乱数カウンタの値（図8：ラベルTRND-T1の値）を取得する。遊技制御用マイコン81は、取得した乱数値群を第2特図保留記憶領域85bの第1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事前判定処理のために、取得した乱数値群を第2特図保留記憶領域85bとは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図2関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン81は、特図2事前判定処理をおこなう（ステップS209）。特図2事前判定処理では、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定テーブルT1を参照して大当たり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。大当たり事前判定の結果が「大当たり」の場合、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。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に基づいて、大当たり種別の事前判定をおこなう。次に、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関係乱数取得処理によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての変動パターン乱数値、および、リーチ乱数値を取得する。次に、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

10

20

30

40

50

本処理を終える。

【0102】

ステップS210では、遊技制御用マイコン81は、第1始動口20に遊技球が入賞し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）と同様に、特別図柄当たり乱数カウンタの値、特別図柄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、特図1事前判定処理のために、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事前判定処理は、上述の特図2事前判定処理と同様である。

【0103】

〔普通動作処理〕

図19は、普通動作処理（図17：ステップS104）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、電チュー22が作動中か否かの判定をおこなう（ステップS501）。電チュー22が作動中の場合（ステップS501：YES）、処理はステップS540に移行する。電チュー22が作動中ではない場合（ステップS501：NO）、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の停止表示中が（変動停止時間が経過したか）否かの判定をおこなう（ステップS502）。普通図柄の停止表示中の場合（ステップS502：YES）、処理はステップS531に移行する。普通図柄の停止表示中ではない場合（ステップS502：NO）、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップS503）。普通図柄の変動中の場合（ステップS503：YES）、処理はステップS521に移行する。普通図柄の変動中ではない場合（ステップS503：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S504）。保留球数が「0」の場合（ステップS504：YES）、本処理を終了する。保留球数が「0」ではない場合（ステップS504：NO）、普通図柄保留球数を1デクリメントする（ステップS505）。従って、普通図柄の保留球数が「0」の状態第1ゲート28または第2ゲート29を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図18）のステップS203において、一旦、普通図柄の保留球数が「1」になり、その後、本ステップS505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18）のステップS207およびステップS212において、一旦、特別図柄の保留数が「1」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図21）におけるステップS1404およびステップS1410において保留が消化され特別図柄の保留球数が「0」になる。なお、普通図柄保留球数のデクリメント（普図保留の消化）は、普図保留記憶領域86の第1記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）をクリアするクリア処理とともに実行される。

【0104】

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T5（図13（A））を参照して当たり判定をおこなう（ステップS506）。具体的には、遊技制御用マイコ

ン 8 1 は、まず、普図保留記憶領域 8 6 の第 1 記憶領域（普図保留の 1 個目に対応）に記憶されている判定値としての普通図柄当たり乱数値を読み出す。そして、普通図柄当たり乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり判定テーブル T 5 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、普通図柄当たり乱数値が「0」～「2 5 4」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄当たり乱数値がそれ以外「2 5 5」の場合には、「ハズレ」と判定される（図 1 3（A））。

【0 1 0 5】

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄当たり種別判定テーブル T 6（図 1 3（B））を参照して普通図柄（普図停止図柄）の種別判定をおこなう（ステップ S 5 0 7）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、上記（ステップ S 5 0 6）の当たり判定において当選している場合には、まず、普図保留記憶領域 8 6 の第 1 記憶領域に記憶されている普通図柄当たり種別乱数値を読み出す。そして、普通図柄当たり種別乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり種別判定テーブル T 6 とを用いて当たり種別と普通図柄（普図停止図柄）を判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄当たり種別乱数値が「0」～「3 0」の場合には、当たり種別が「長開放 1」と判定され、普通図柄が「当たり図柄 1」と判定される。普通図柄当たり種別乱数値が「1 0 0」～「1 7 0」の場合には、当たり種別が「短開放 1」と判定され、普通図柄が「当たり図柄 2」と判定される。普通図柄当たり種別乱数値がそれ以外の場合には、当たり種別が「短開放 2」と判定され、普通図柄が「当たり図柄 3」と判定される（図 1 3（B））。一方、上記の当たり判定において「ハズレ」の場合には、普通図柄として「ハズレ図柄」が設定される。

【0 1 0 6】

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄変動パターン判定テーブル T 7（図 1 3（C））を参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 5 0 8）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態（時短状態か否か）と、当たり判定結果と、当たり種別と、普通図柄変動パターン判定テーブル T 7 とを用いて、普通図柄変動パターンを選択する。例えば、非時短状態において、当たり種別が「長開放 1」の場合には、普通図柄の変動時間は「3 0 秒」と判定される。また、例えば、時短状態において、上記当たり判定で「ハズレ」の場合には、普通図柄の変動時間は「1 秒」と判定される（図 1 3（C））。遊技制御用マイコン 8 1 は、サブ制御基板 9 0 に普通図柄の変動開始や変動時間を知らせるために、普通図柄変動開始コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 a にセットする（ステップ S 5 0 9）。普通図柄変動開始コマンドには、普通停止図柄データに関する情報や普通図柄変動パターンに関する情報が含まれている。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の変動表示を開始させて本処理を終える（ステップ S 5 1 0）。

【0 1 0 7】

ステップ S 5 2 1 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう。普通図柄の変動時間とは、ステップ S 5 0 8 で選択された変動時間である（図 1 3（C））。変動時間が終了していない場合（ステップ S 5 2 1：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。すなわち、普通図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップ S 5 2 1：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の変動表示を、ステップ S 5 0 7 で特定された普通図柄（当たりの普図停止図柄又はハズレの普図停止図柄）で停止させる（ステップ S 5 2 2）。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、サブ制御基板 9 0 に普通図柄の変動停止を知らせるために、普通図柄変動停止コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットする（ステップ S 5 2 3）。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の停止時間をセットして本処理を終える（ステップ S 5 2 4）。ここでは、普通図柄の停止時間は 0. 5 秒である。

【0 1 0 8】

ステップ S 5 3 1 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の変動停止時間が経過したか否かの判定をおこなう。停止時間が経過していない場合（ステップ S 5 3 1：N O）

、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。すなわち、普通図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過している場合（ステップS531：YES）、遊技制御用マイコン81は、上記（ステップS506）の当たり判定において「ハズレ」の場合には（ステップS532：NO）、本処理を終える。一方、上記の当たり判定で「当たり」の場合には（ステップS532：YES）、遊技制御用マイコン81は、サブ制御基板90に当たり遊技（普通遊技）のオープニングの開始を知らせるために、普通図柄オープニングコマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットする（ステップS533）。また、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S534）。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T8（図14（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、上記（ステップS507）で判定された普通図柄の種類（普図停止図柄データ）と、電チュー開放パターン判定テーブルT8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、例えば、普通図柄が「当たり図柄1」のとき、「開放パターン11」が選択され、普通図柄が「当たり図柄4」のとき、「開放パターン14」が選択される（図14参照）。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S535）、本処理を終える。

【0109】

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S540）。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2個）に達したこと、または、電チュー22の開放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の開放時間とは、ステップS534で選択された開放パターンに対応する開放時間である（図14参照）。電チュー22の閉鎖条件が成立していない場合（ステップS540：NO）、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S540：YES）、遊技制御用マイコン81は、サブ制御基板90に当たり遊技（普通遊技）のエンディングの開始を知らせるために、普通図柄エンディングコマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットする（ステップS541）。また、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S542）、本処理を終える。

【0110】

〔特別動作処理〕

図20は、特別動作処理（図17：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5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」、「5」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、特別図柄当たり判定や特別図柄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。「特別動作ステータス」が「4」のときには（ステップS1301、S1303、S1305：NO、ステップS1307：YES）、特別電動役物処理1（大当たり遊技）をおこなう（ステップS1308）。特別電動役物処理1では、大当たり遊技（第2種特別遊技）が実行される。「特別動作ステータス」が「5」のときには（ステップS1301、S1303、S1305、ステップS1307：NO）、特別電動役物処理2（小当たり遊技）をおこなう（ステップS1309）。特別電動役物処

理 2 では、小当たり遊技（第 1 種特別遊技）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。

【0111】

〔特別図柄待機処理〕

図 21 は、特別図柄待機処理（図 20：ステップ S1302）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン 81 は、まず、第 2 始動口 21 の保留球数（特図 2 保留）が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S1401）。特図 2 保留球数が「0」である場合（ステップ S1401：YES）、すなわち、第 2 特図保留記憶領域 85b に、第 2 始動口 21 への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップ S1407 に移行する。特図 2 保留球数が「1」以上である場合（ステップ S1401：NO）、遊技制御用マイコン 81 は、特別図柄当たり判定処理（ステップ S1402）、および、特別図柄変動パターン選択処理（ステップ S1403）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。特別図柄変動パターン選択処理の後、特図 2 保留球数を 1 つディクリメントする（ステップ S1404）。次に、遊技制御用マイコン 81 は、第 2 特図保留記憶領域 85b の第 1 記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）をクリアする（ステップ S1405）。上記ステップによって、画像表示装置 7 の表示画面 7a では、第 2 特図保留記憶領域 85b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9B 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。これにより、遊技者は、第 2 特図保留が 1 つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン 81 は、特図 2 変動開始処理をおこなう（ステップ S1406）。特図 2 変動開始処理では、変動開始コマンドをメイン RAM 84 のコマンドセット領域 84a にセットして、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるとともに、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、特別図柄当たり判定処理（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特別図柄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が含まれている。

【0112】

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、第 1 始動口 20 の保留球数（特図 1 保留）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、特別図柄当たり判定処理（ステップ S1408）、および、特別図柄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。特別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 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）。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 1 特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置 7 の表示画面 7a では、第 1 特図保留記憶領域 85a の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9A（4 つの保留画像 9A のうち、一番右端の保留画像 9A）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像 9C として表示される。また、第 1 特図保留記憶領域 85a の第 2～第 4 記憶領域に保留情報がある場合には、第 2～第 4 記憶領域に対応する保留画像 9B（4 つの保留画像 9A のうち、右から 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。これにより、遊技者は、第 1 特図保留が 1 つ消化されたこと

を認識することができる。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 変動開始処理をおこなう（ステップ S 1 4 1 2）。特図 1 変動開始処理では、変動開始コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットして第 1 特別図柄の変動表示を開始させるとともに、特別動作ステータスを「2」にセットする（ステップ S 1 4 0 6）。なお、特図 1 変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンド）には、特別図柄当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や特別図柄変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）でセットされた変動パターンに関する情報が含まれている。

【0113】

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

【0114】

〔特別図柄当たり判定処理〕

図 2 2 は、特別図柄当たり判定処理（図 2 1 : ステップ S 1 4 0 2、S 1 4 0 8）のフローチャートである。特図 2 の当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）と特図 1 の当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。特別図柄当たり判定処理では、まず、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄当たり判定テーブル T 1（図 9（A））を参照して当たり判定をおこなう（ステップ S 1 5 0 2）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としての特別図柄当たり乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図 2 の当たり判定処理では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域（第 2 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されている特別図柄当たり乱数値を読み出す。特図 1 の当たり判定処理では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域（第 1 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されている特別図柄当たり乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、参照する特別図柄当たり判定テーブル T 1 と、読み出した特別図柄当たり乱数値とを用いて大当たりか否か、および、小当たりか否かを判定する。このように、遊技制御用マイコン 8 1 は、「当否判定手段」として機能する。

【0115】

特別図柄当たり判定の結果が「大当たり」の場合（ステップ S 1 5 0 3 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグを O N にするとともに（ステップ S 1 5 0 5）、大当たり種別の判定をおこなう（ステップ S 1 5 0 7）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としての特別図柄当たり種別乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図 2 の当たり判定処理では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に記憶されている特別図柄当たり種別乱数値を読み出す。特図 1 の当たり判定処理では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域に記憶されている特別図柄当たり種別乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、読み出した特別図柄当たり種別乱数値と特別図柄当たり種別判定テーブル T 3（図 1 0、図 1 1）に基づいて、大当たり種別の判定をおこなう。このように、遊技制御用マイコン 8 1 は、「当たり種別選択手段」として機能する。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（大当たり図柄）をメイン R A M 8 4 に設けた当たり種別バッファにセットして（ステップ S 1 5 0 9）、本処理を終了する。

【0116】

一方、特別図柄当たり判定の結果が「大当たり」ではなく（ステップS1503：NO）、「小当たり」である場合（ステップS1510：YES）、遊技制御用マイコン81は、小当たりフラグをONにするとともに（ステップS1512）、小当たり種別の判定をおこなう（ステップS1514）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、大当たり種別の判定と同様に、判定値としての特別図柄当たり種別乱数値の読み出しをおこなう。次に、遊技制御用マイコン81は、読み出した特別図柄当たり種別乱数値と特別図柄当たり種別判定テーブルT3（図10、図11）に基づいて、小当たり種別の判定をおこなう。小当たり種別の判定後、特定された小当たり種別に応じた特図停止図柄データ（小当たり図柄）をメインRAM84に設けた当たり種別バッファにセットして（ステップS1516）、本処理を終了する。

10

【0117】

特別図柄当たり判定の結果が「大当たり」「小当たり」ではなく、「ハズレ」の場合（ステップS1503、S1510：NO）、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（01H）をメインRAM84に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップS1518）、本処理を終了する。

【0118】

〔特別図柄変動パターン選択処理〕

図23および図24は、特別図柄変動パターン選択処理（図21：ステップS1403、S1409）のフローチャートである。特図2の変動パターン選択処理（ステップS1403）と特図1の変動パターン選択処理（ステップS1409）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。変動パターン選択処理では、まず、遊技制御用マイコン81は、遊技状態が時短状態であるか否かの判定をおこなう（ステップS1600）。時短状態であるか否かの判定は、時短フラグがONか否かによっておこなわれる。時短状態である場合（ステップS1600：YES）、処理はステップS1612に移行する。時短状態でない場合（ステップS1600：NO）、遊技制御用マイコン81は、大当たりフラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS1602）。

20

【0119】

大当たりフラグがONの場合（ステップS1602：YES）、遊技制御用マイコン81は、特別図柄変動パターン判定テーブルT4（図12）のうち、非時短状態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S1603）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、判定値としての変動パターン乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図2の変動パターン選択処理では、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域（第2特図保留の1個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。特図1の変動パターン選択処理では、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域（第1特図保留の1個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン81は、特別図柄変動パターン判定テーブルT4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、非時短状態大当たり用のテーブルとして、図12に示す特別図柄変動パターン判定テーブルT4のうち、非時短状態の大当たり該当部分（特図1では変動パターンが「P1」、「P2」の部分、特図2では変動パターンが「P14」の部分）が参照される（アドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、特図1では変動パターンとして「P1」、「P2」のいずれか、特図2では変動パターン乱数値にかかわらず「P14」が選択される。

30

40

【0120】

ステップS1602において、大当たりフラグがOFFの場合（ステップS1602：NO）、遊技制御用マイコン81は、小当たりフラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS1604）。小当たりフラグがONの場合（ステップS1604：YES）、遊技制御用マイコン81は、特別図柄変動パターン判定テーブルT4（図12）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S1605）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、上記のステップS1603と同様に、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。次に、遊技制御用マ

50

アイコン 8 1 は、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、非時短状態の小当たりに該当する部分と、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、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、非時短状態の小当たりに該当する部分は、特図 1 では変動パターンが「P 3」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 1 5」の部分となるため、変動パターン乱数値にかかわらずこれらが選択される。

【0 1 2 1】

ステップ S 1 6 0 4 において、小当たりフラグが O F F の場合（ステップ S 1 6 0 4 : N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、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 6）。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 9（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 2】

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 6 : Y E S）、すなわち、リーチ有りハズレの場合には、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、非時短状態の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 7）。ここでは、非時短状態のリーチ有りハズレ用のテーブルとして、図 1 2 に示す特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、非時短状態の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 4」、「P 5」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 1 4」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から、変動パターンとして「P 4」、「P 5」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にかかわらず、変動パターンとして「P 1 4」が選択される。

【0 1 2 3】

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 6 : N O）、すなわち、リーチ無しハズレの場合には、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、非時短状態の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 8）。ここでは、非時短状態のリーチ無しハズレ用のテーブルとして、図 1 2 に示す特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、非時短状態の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 6」、「P 7」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 1 5」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 6」、「P 7」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にかかわらず、変動パターンとして「P 1 5」が選択される。特図 1 では、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 において、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 4】

ステップ S 1 6 0 0 において、遊技状態が時短状態であると判定した場合には、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグが O N か否かの判定をおこなう（図 2 4 : ステップ S 1 6 1 2）。以後、ステップ S 1 6 1 3～S 1 6 1 8 の処理は、以下の点を除いては上述のステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 8 の処理と同様であるため説明を省略する。ステップ S 1 6 1 3～S 1 6 1 8 の処理とステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 8 の処理との違いは、ス

テップS 1 6 1 3、S 1 6 1 5、S 1 6 1 7、S 1 6 1 8において、参照される特別図柄変動パターン判定テーブルT 4の部分が既述のステップS 1 6 0 3、S 1 6 0 5、S 1 6 0 7、S 1 6 0 8と異なる。具体的には、ステップS 1 6 0 3、S 1 6 0 5、S 1 6 0 7、S 1 6 0 8では、特別図柄変動パターン判定テーブルT 4のうちの非時短状態用のテーブルが参照されるのに対して、ステップS 1 6 1 3、S 1 6 1 5、S 1 6 1 7、S 1 6 1 8では、時短状態用のテーブルが参照される。例えば、ステップS 1 6 1 5の場合、特別図柄変動パターン判定テーブルT 4のうち、時短状態の小当たりに該当する部分（特図1では変動パターンが「P 9」の部分、特図2では変動パターンが「P 1 7」の部分）が参照される。また、例えば、ステップS 1 6 1 7の場合、特別図柄変動パターン判定テーブルT 4のうち、時短状態の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 1 0」の部分、特図2では変動パターンが「P 1 8」の部分）が参照される。 10

【0 1 2 5】

上記のように変動パターンの選択をおこなった後、遊技制御用マイコン8 1は、選択した変動パターンをセットして（ステップS 1 6 3 0）本処理を終える。セットされた変動パターンの情報は変動開始コマンドに含められて、出力処理（図1 7：ステップS 1 0 9）においてサブ制御基板9 0に送信される。これにより特別図柄の変動表示が開始される。

【0 1 2 6】

〔特別図柄変動中処理〕

図2 5は、特別図柄変動中処理（図2 0：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、上述の特別図柄変動パターン選択処理（図2 3、図2 4）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（図1 2参照）。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 1）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メインRAM 8 4のコマンドセット領域8 4 aにセットし（ステップS 1 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、特別図柄表示器4 1の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（特別図柄の停止表示）等をおこなう。このように、遊技制御用マイコン8 1は、「図柄制御手段」として機能する。なお、特別図柄の停止表示時間は、特図1の抽選結果または特図2の抽選結果などに応じて任意に設定することができる。その後、遊技制御用マイコン8 1は、本処理を終える。 20 30

【0 1 2 7】

〔特別図柄確定処理〕

図2 6は、特別図柄確定処理（図2 0：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、特別図柄の停止時間が経過しているか否かの判定をおこなう（ステップS 1 8 0 0）。停止時間を経過していなければ（ステップS 1 8 0 0：NO）、本処理を終了する。一方、停止時間を経過している場合（ステップS 1 8 0 0：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、遊技状態管理処理をおこなう（ステップS 1 8 0 1）。遊技状態管理処理とは、時短状態中に実行された特別図柄の変動回数に応じて遊技状態の切り替えをおこなうための処理であり内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップS 1 8 0 2）。 40

【0 1 2 8】

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 9（図1 5）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 50

を決定し、決定した開放パターンをセットする。ここでは、いずれの大当たり種別であっても（特図停止図柄データが11H～13H, 15H, 16H, 21H～23H, 31H～33Hのいずれであっても）入賞口の開放パターンとして「開放パターン21」がセットされる。大入賞口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、いずれの大当たり種別であっても、ラウンドカウンタには「15」がセットされる（図15（B））。

【0129】

開放パターンのセット後、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い（ステップS1804）、ONの場合（ステップS1804：YES）には、OFFに切り替える（ステップS1805）。これにより、1種大当たり遊技の実行中は非時短状態となる。その後、1種大当たり遊技を開始するために、1種大当たり遊技のオープニングコマンドをセットし（ステップS1806）、大当たり遊技のオープニングを開始する（ステップS1807）。その後、特別動作ステータスを「4」にセットして（ステップS1808）、本処理を終える。特別動作ステータスが「4」にセットされることで、処理は、特別電動役物処理1（大当たり遊技）に移行する。

【0130】

ステップS1802において、大当たりフラグがOFFである場合（ステップS1802：NO）、遊技制御用マイコン81は、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S1810）。小当たりフラグがONの場合（ステップS1810：YES）、遊技制御用マイコン81は、当選した小当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう（ステップS1811）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、上述のステップS1803と同様に、大入賞口開放パターン判定テーブルT9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。ここでは、例えば、小当たり種別が「16R通常小当たりA」（特図停止図柄データが「14H」）の場合、入賞口の開放パターンとして「開放パターン22」がセットされる。また、例えば、小当たり種別が「16R時短5回小当たりA」（特図停止図柄データが「24H」）の場合、入賞口の開放パターンとして「開放パターン23」がセットされる。大入賞口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、当選した小当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。ここでは、いずれの小当たり種別であっても、ラウンドカウンタには「16」がセットされる（図15（B））。

【0131】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材作動フラグをONに切り替える（ステップS1812）。V開閉部材作動フラグは、V開閉部材71を作動させる期間であることを示すフラグである。V開閉部材制御処理（図33）において、V開閉部材作動フラグがONのときV開閉部材71を所定の動作パターンで動作させる。ここでは、V開閉部材71は、いずれの小当たり遊技においても、小当たり遊技後0.01秒間はオープニングとして閉鎖され、その後、4秒間開放され、その後、閉鎖されるように作動する。なお、小当たりフラグがONの場合には、大当たりフラグがONの場合と異なり、時短フラグがONであってもOFFに切り替えない。その後、小当たり遊技を開始するために、小当たりのオープニングコマンドをセットし（ステップS1813）、小当たり遊技のオープニングを開始する（ステップS1814）。その後、特別動作ステータスを「5」にセットして（ステップS1815）、本処理を終える。特別動作ステータスが「5」にセットされることで、処理は、特別電動役物処理2（小当たり遊技）に移行する。

【0132】

ステップS1810において、小当たりフラグがOFFである場合（ステップS1810：NO）、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップS1820）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技、小当たり遊技のい

ずれも開始されず、再度、特別図柄待機処理（図20：ステップS1302）に移行し、次の保留に対する特別図柄当たり判定等が実行される。

【0133】

〔遊技状態管理処理〕

図27は、遊技状態管理処理（図26：ステップS1801）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、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）、すなわち非時短状態のとき、処理はステップS2040にスキップする。時短フラグがONの場合（ステップS2005：YES）、すなわち時短状態のとき、遊技制御用マイコン81は、当該変動が第2特別図柄の変動であるか否かの判定をおこなう（ステップS2010）。当該変動が第2特別図柄の変動である場合（ステップS2010：YES）には、遊技制御用マイコン81は、第1時短カウンタC1と第2時短カウンタC2のそれぞれの値を1デクリメントする（ステップS2015）。「第1時短カウンタC1」とは、時短状態中に実行した第2特別図柄の変動回数をカウントするものである。「第2時短カウンタC2」とは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数（第1特別図柄の変動回数、および、第2特別図柄の変動回数の合計）をカウントするものである。第1時短カウンタC1と第2時短カウンタC2にそれぞれセットされる初期値は、後述の遊技状態設定処理（図29）で図30の設定テーブルに基づいて決定される。一方、当該変動が第1特別図柄の変動である場合（ステップS2010：NO）には、遊技制御用マイコン81は、第2時短カウンタC2の値のみを1デクリメントする（ステップS2020）。

【0134】

遊技制御用マイコン81は、ステップS2015またはステップS2020の結果、第1時短カウンタC1と第2時短カウンタC2のそれぞれの値のうちの少なくとも一方が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2030）。第1時短カウンタC1と第2時短カウンタC2のどちらの値も「0」ではない場合（ステップS2030：NO）、処理はステップS2040にスキップする。第1時短カウンタC1と第2時短カウンタC2の少なくとも一方の値が「0」の場合（ステップS2030：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS2035）。これにより、遊技状態が時短状態から非時短状態に切り替えられる。すなわち、時短状態において実行された特別図柄の変動回数が図30に示す回数に達したときに、遊技状態が非時短状態に切り替えられる。

【0135】

ステップS2040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（時短状態か否か、第1時短カウンタと第2時短カウンタのそれぞれの値など）が含まれている。

【0136】

〔特別電動役物処理1（大当たり遊技）〕

図28は、特別電動役物処理1（図20：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、現在実行中の大当たり遊技において、開放パターンに基づく第1大入賞装置31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）、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30が開放中か否かの判定をおこなう（ステップS2202）。開放中の場合（ステップS2202：YES）、処理はステップS2210に移行する。

【0137】

第1大入賞口30が開放中ではない場合（ステップS2202：NO）、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう（ステップS2203）。第1大入賞口30を開放する時間（タイミング）には、例えば

、大当たり遊技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第1大入賞口30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。第1大入賞口30を開放する時間（タイミング）ではない場合（ステップS2203：NO）、処理はステップS2220に移行する。

【0138】

第1大入賞口30を開放する時間（タイミング）である場合（ステップS2203：YES）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口開放処理をおこなう（ステップS2207）。ここでは、遊技制御用マイコン81は、当たり種別（大当たり種別または小当たり種別）に応じた開放パターン（図15（B））に従って第1大入賞口30を開放させる。1種大当たり遊技を実行中の場合、いずれの大当たり種別であっても開放パターン21に従って第1大入賞口30を開放させる。2種大当たり遊技を実行中の場合、小当たり種別に応じて開放パターン22または開放パターン23に従って第1大入賞口30を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン81は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップS2208）。ラウンド指定コマンドには、実行中の特別遊技（小当たり遊技および大当たり遊技）のラウンド数に関する情報が含まれており、遊技制御用マイコン81は、ラウンド指定コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットする。これによりサブ制御基板90に特別遊技のラウンド数を通知することができる。なお、本実施形態では、1回のラウンド遊技中に複数回の第1大入賞口30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第1大入賞口30の開放がなされる場合には、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30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。

【0139】

上述のステップS2202において、第1大入賞口30が開放中の場合（ステップS2202：YES）、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップS2210）。ここでの閉鎖条件は、そのラウンド遊技における第1大入賞口30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、第1大入賞口30を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、第1大入賞口30を開放してから所定の開放時間（例えば、29.5秒）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、第1大入賞口30の閉鎖条件が成立していない場合（ステップS2210：NO）、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。一方、第1大入賞口30の閉鎖条件が成立している場合（ステップS2210：YES）、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30を閉鎖（閉塞）した後（ステップS2211）、本処理を終える。

【0140】

上述のステップS2203において、第1大入賞口30を開放する時間（タイミング）ではない場合、遊技制御用マイコン81は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップS2220）。ここでは1回のラウンドは、第1大入賞口30が閉鎖してから所定の時間（例えば、2秒）経過後に終了する。上述のように、ラウンド遊技間の第1大入賞口30の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれるためである。遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30を閉鎖してから所定のインターバル時間が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう。当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップS2220：NO）、遊技制御用マイコン81は本処理を終了する。

【0141】

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」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2226）。

ラウンドカウンタの値が「0」でない場合（ステップS2226：NO）、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」の場合（ステップS2226：YES）、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たり遊技のエンディングコマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aに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）。エンディングコマンドには特別図柄当たり判定処理（図21）でセットされた特図停止図柄データに関する情報が含まれている。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。

【0142】

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の判定をおこなう（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（図20：ステップS1302）が実行される。その後、遊技制御用マイコン81は、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。遊技状態設定処理（図29）は、大当たり遊技後の遊技状態（時短状態または非時短状態）を設定し、時短状態の場合には、当たり種別に応じて、第1時短カウンタC1と第2時短カウンタC2に初期値（時短回数）をセットする処理である。

【0143】

〔遊技状態設定処理〕

図29は、遊技状態設定処理（図28：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、上述の遊技状態管理処理（図27）、および、この遊技状態設定処理を実行することによって「遊技状態制御手段」として機能する。遊技制御用マイコン81は、まず、今回実行した大当たり遊技が時短当たり（すなわち、「15R時短5回大当たり」、「15R時短15回大当たり」、「15R時短99回大当たり」、「16R時短5回小当たり」、「16R時短10回小当たり」、「16R時短15回小当たり」、「16R時短99回小当たり」）を契機として実行された大当たり遊技であるか否かの判定をおこなう（ステップS2301）。時短当たりが契機ではない場合（ステップS2301：NO）、すなわち、今回の大当たり遊技が通常当たり（すなわち「16R通常小当たり」）を契機に実行されている場合、処理はステップS2309にスキップする。一方、今回の大当たり遊技が時短当たりを契機に実行されている場合（ステップS2301：YES）、時短フラグをONにし（ステップS2302）、遊技制御用マイコン81は、第1時短カウンタC1および第2時短カウンタC2に後述する設定テーブル（図30）に示す設定値をそれぞれセットする（ステップS2303）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「時短状態かつ高ベース状態」に設定される。この「時短状態かつ高ベース状態」は、特別図柄の可変表示が所定の回数おこなわれること、または、次の大当たり（1種大当たり、または、2種大当たり）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。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（時短状態か否か、第1時短カウンタC1と第2時短カウンタC2のそれぞれの値など）が含まれている。

【0144】

図30は、第1時短カウンタC1および第2時短カウンタC2の設定テーブルを説明するための図である。この設定テーブルは、上述の遊技状態設定処理（図29）のステップ

S 2 3 0 3において、遊技制御用マイコン81によって参照される。図30では、例えば、今回実行した大当たり遊技が「15R時短99回大当たり」または「16R時短99回小当たり」を契機として実行されている場合（特図停止図柄データが「11H」、「12H」、「15H」、「25H」、「37H」のいずれかの場合）、第1時短カウンタC1と第2時短カウンタC2のそれぞれに「99」がセットされる。また、例えば、今回実行した大当たり遊技が「16R時短10回小当たり」を契機として実行されている場合（特図停止図柄データが「35H」の場合）、第1時短カウンタC1に「10」がセットされ、第2時短カウンタC2に「15」がセットされる。

【0145】

〔特別電動役物処理2（小当たり遊技）〕

図31および図32は、特別電動役物処理2（図20：ステップS1309）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、上述の特別電動役物処理1（大当たり遊技：図28）、および、この特別電動役物処理2（小当たり遊技）を実行することによって「当たり遊技実行手段」として機能する。遊技制御用マイコン81は、まず、小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S2400）。「小当たり終了フラグ」とは、実行中の小当たり遊技において、開放パターンに基づく第2大入賞装置36の開放が終了したことを示すフラグである。小当たり終了フラグがONの場合（ステップS2400：YES）、処理はステップS2420に移行する。小当たり終了フラグがOFFの場合（ステップS2400：NO）、遊技制御用マイコン81は、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S2402）。開放中の場合（ステップS2402：YES）、処理はステップS2410に移行する。

【0146】

第2大入賞口35が開放中ではない場合（ステップS2402：NO）、遊技制御用マイコン81は、第2大入賞口35を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう（ステップS2404）。第2大入賞口35を開放する時間（タイミング）とは、小当たりのオープニングの時間が経過して開放開始の時期に至ったときである。小当たりのオープニングの時間は、開放パターン22の場合、4秒、開放パターン23の場合、0.01秒である。第2大入賞口35を開放する時間（タイミング）ではない場合（ステップS2404：NO）、本処理を終える。第2大入賞口35を開放する時間（タイミング）である場合（ステップS2404：YES）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口開放処理をおこなう（ステップS2406）。ここでは、遊技制御用マイコン81は、小当たり種別に応じた開放パターン（図15（B））に従って第2大入賞口35を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン81は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップS2408）。ラウンド指定コマンドには、実行中の特別遊技のラウンド数に関する情報が含まれており、遊技制御用マイコン81は、ラウンド指定コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットする。これによりサブ制御基板90に特別遊技のラウンド数を通知することができる。ラウンド指定コマンドをセットした後、本処理を終える。

【0147】

上述のステップS2402において、第2大入賞口35が開放中の場合（ステップS2402：YES）、遊技制御用マイコン81は、第2大入賞口35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S2410）。ここでの閉鎖条件は、第2大入賞口35への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば、10個）に達したこと、または、第2大入賞口35を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、第2大入賞口35を開放してから所定の開放時間（例えば、1.5秒）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。第2大入賞口35の閉鎖条件が成立していない場合（ステップS2410：NO）、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。一方、第2大入賞口35の閉鎖条件が成立している場合（ステップS2410：YES）、遊技制御用マイコン81は、第2大入賞口35を閉鎖（閉塞）するため大入賞口閉鎖処理をおこなう（ステップS2412）。ここでは、あわせて、小当たり遊技を終了させる小当たり終了処理として、小当た

り遊技のエンディングコマンドをメインRAM 84のコマンドセット領域84aにセットする。大入賞口閉鎖処理の後、遊技制御用マイコン81は、ラウンドカウンタの値を1デクリメントする(ステップS2414)。小当たり遊技は、1R目に相当するためである。その後、遊技制御用マイコン81は、小当たり終了フラグをONにセットして(ステップS2416)、本処理を終える。

【0148】

上述のステップS2400において、小当たり終了フラグがONの場合(ステップS2400: YES)、遊技制御用マイコン81は、閉鎖後のインターバル時間(エンディング時間)が経過したか否かの判定をおこなう(ステップS2420)。エンディング時間が経過していない場合(ステップS2420: 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S2420: YES)、遊技制御用マイコン81は、小当たり終了フラグをOFFに切り替えるとともに(ステップS2422)、小当たりフラグをOFFに切り替える(ステップS2424)。その後、遊技制御用マイコン81は、VフラグがONか否かの判定をおこなう(ステップS2430)。「Vフラグ」は、小当たり遊技の実行中にV領域39への遊技球の通過があったことを示すフラグであり、後述するV領域センサ検出処理(図34)においてONされるフラグである。VフラグがOFFの場合(ステップS2430: NO)、遊技制御用マイコン81は、2種大当たり遊技を実行しないため、ラウンドカウンタを「0」にセットするとともに(ステップS3432)、特別動作ステータスを「1」にセットして(ステップS2434)、本処理を終える。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(図20: ステップS1302)が実行される。

【0149】

上述のステップS2430において、VフラグがONの場合(ステップS2430: YES)、遊技制御用マイコン81は、VフラグをOFFに切り替えるとともに(ステップS2436)、2種大当たり遊技を実行するために、大当たりフラグをONに切り替え(ステップS2437)、特別動作ステータスを「4」にセットする(ステップS2438)。特別動作ステータスが「4」にセットされることで、次の特別動作処理(図20)において、処理は、特別電動役物処理1(大当たり遊技)に移行する。特別動作ステータスのセット後、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い(ステップS2440)、ONの場合(ステップS2440: YES)には、OFFに切り替える(ステップS2442)。これにより、2種大当たり遊技の実行中は非時短状態となる。その後、大当たり遊技を開始するために、遊技制御用マイコン81は、2種大当たり遊技のオープニングコマンドをセットし(ステップS2444)、大当たり遊技のオープニングを開始する(ステップS2446)。これにより、第2大入賞口35を短時間にわたって開放する小当たり遊技から2種大当たり遊技に移行する。

【0150】

[V開閉部材制御処理]

図33は、V開閉部材制御処理(図17: 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開閉部材作動フラグがONか否かの判定をおこなう(ステップS2500)。V開閉部材作動フラグがOFFの場合(ステップS2500: NO)、本処理を終える。V開閉部材作動フラグがONの場合(ステップS2500: YES)、V開閉部材71を所定の作動パターンで作動させる「V開閉部材動作処理」をおこなうとともに(ステップS2502)、所定の期間(タイミング)における遊技球のV通過を有効とみなす「V有効期間設定処理」をおこなう(ステップS2504)。V開閉部材作動フラグがONの場合、小当たり遊技のオープニングが開始されるため(図26: ステップS1812, S1814)、この小当たり遊技に合わせて、V開閉部材動作処理およびV有効期間設定処理がおこなわれることになる。

【0151】

V開閉部材動作処理では、V開閉部材71の作動時間を計測するためのタイマをセットし、そのタイマに基づいて、V開閉部材71の開放タイミングになったときにV開閉部材

ソレノイド 73 を ON にし、V 開閉部材 71 の閉鎖タイミングになったときに V 開閉部材ソレノイド 73 を OFF にする。これにより、V 開閉部材 71 は、小当たり遊技のオープニング開始から一定の動作で動くことになる。具体的には、V 開閉部材 71 をまず、小当たり遊技のオープニングの開始から 0.01 秒間にわたって通過阻止状態（閉鎖状態）に制御し、その後、4 秒間にわたって通過許容状態（開放状態）に制御し、その後、6 秒間にわたって通過阻止状態（閉鎖状態）に制御する。

【0152】

V 有効期間設定処理では、上記のような V 開閉部材 71 の一定動作に対して、V 有効期間の設定をおこなう。「V 有効期間」とは、V 領域センサ 39a による遊技球の検知があった場合に、その検知を有効なものとして V フラグを ON にする期間である。V 有効期間は、V 領域 39 の開放開始（V 開閉部材 71 を通過許容状態に制御開始した時点）から所定の時間が経過するまでである。所定の時間は、V 領域 39 の開放時間（V 開閉部材 71 を通過許容状態に制御している時間）よりも長い時間（ここでは、V 領域 39 の開放時間 + 1 秒）が設定されている。これは、V 開閉部材 71 の配置位置を通過した遊技球が V 領域 39 に至るまでのタイムラグを考慮しているためである。V 有効期間設定処理では、V 有効期間を計測するためのタイマをセットし、そのタイマに基づいて、V 領域 39 を有効にするタイミングになったときに V 有効フラグを ON にし、V 領域 39 を無効にするタイミングになったときに V 有効フラグを OFF にする。なお、後述する V 領域センサ検出処理（図 34）では、この V 有効フラグが ON か否かによって、V 有効期間中か否かが判定される。

【0153】

V 開閉部材動作処理および V 有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン 81 は、V 開閉部材 71 の動作が終了したか否かの判定をおこなう（ステップ S2506）。具体的には、V 開閉部材動作処理（ステップ S2502）でセットしたタイマに基づいて、V 開閉部材 71 が一定動作を開始してから終了するまでの総作動時間（0.01 秒 + 4 秒 + 6 秒）を経過したか否かを判定する。V 開閉部材 71 の動作が終了していない場合（ステップ S2506：NO）、本処理を終える。一方、V 開閉部材 71 の動作が終了している場合（ステップ S2506：YES）、遊技制御用マイコン 81 は、V 開閉部材作動フラグを OFF に切り替えて（ステップ S2508）、本処理を終える。

【0154】

ここで、小当たり遊技における V 開閉部材 71 の作動パターンと第 2 大入賞口 35（開閉部材 32）の開放パターンとの関係について説明する。上述のとおり、V 開閉部材 71 は、小当たり遊技のオープニングの開始から 0.01 秒間にわたって閉鎖され、その後、4 秒間にわたって開放され、その後、6 秒間にわたって閉鎖される。「16R 通常小当たり」（開放パターン 22）では、第 2 大入賞口 35 は、小当たり遊技のオープニングの開始から 4 秒間にわたって閉鎖され、その後、1.6 秒間にわたって開放され、その後、4.41 秒間にわたって閉鎖される。そのため、「16R 通常小当たり」の開放パターン 22 では、第 2 大入賞口 35 が開放されてから 0.01 秒後に V 開閉部材 71 が閉じることになり、小当たり遊技中の遊技球の V 通過が実質的に不可能となっている。一方、「16R 時短 5 回小当たり」、「16R 時短 10 回小当たり」、「16R 時短 15 回小当たり」、「16R 時短 99 回小当たり」（開放パターン 23）では、第 2 大入賞口 35 は、小当たり遊技のオープニングの開始から 0.01 秒間にわたって閉鎖され、その後、1.6 秒間にわたって開放され、その後、3 秒間にわたって閉鎖される。そのため、開放パターン 23 では、小当たり遊技が開始されて 0.01 秒後に第 2 大入賞口 35 と V 開閉部材 71 が同時に開放され、1.6 秒間両方の開放が継続し、第 2 大入賞口 35 の閉鎖から 2.4 秒後に V 開閉部材 71 が閉じることになる。従って、どのような入賞タイミングで第 2 大入賞口 35 へ遊技球が入賞したとしても、その遊技球は V 領域 39 を通過することが可能である。なお、ここでは、右打ちにして遊技球を連続的に発射し続けていれば、第 2 大入賞口 35 の開放期間中に必ず第 2 大入賞口 35 に遊技球が入賞するように第 2 大入賞装置 36 などの各装置が配置されている。また、第 2 大入賞口 35 を通過した遊技球が V 開閉

部材 7 1 の配置位置に至るまでの所要時間は、2 秒よりも短くするように構成されている。このことから、「1 6 R 時短 5 回小当たり」、「1 6 R 時短 1 0 回小当たり」、「1 6 R 時短 1 5 回小当たり」、「1 6 R 時短 9 9 回小当たり」では、小当たり遊技中に右打ちにして遊技球を連続的に発射し続けていれば、必ず遊技球が V 通過するようになっている。

【0 1 5 5】

〔V 領域センサ検出処理〕

図 3 4 は、V 領域センサ検出処理（図 1 7：ステップ S 1 0 7）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 6 0 1）。V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知がない場合には（ステップ S 2 6 0 1：NO）、本処理を終える。一方、検知がある場合には（ステップ S 2 6 0 1：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 有効期間中か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 6 0 2）。V 有効期間は、V 開閉部材制御処理（図 3 3）の V 有効期間設定処理（ステップ S 2 5 0 4）によって設定される期間である。V 有効期間は、V 開閉部材 7 1 の開放時や閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）に設定される。ここでは、球ハケ期間として 1 秒が設定されている。V 有効期間中ではない場合には（ステップ S 2 6 0 2：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 S 2 6 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V フラグを ON するとともに（ステップ S 2 6 0 3）、V 通過コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットして（ステップ S 2 6 0 4）、本処理を終える。「V 通過コマンド」は、サブ制御基板 9 0 に V 通過を通知するためのコマンドである。

【0 1 5 6】

7. 演出制御用マイコン 9 1 の動作

図 3 5～図 4 3 に基づいてサブ制御基板 9 0（図 5）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 RAM 9 4 に設けられている。以下に説明するように、演出制御用マイコン 9 1 は、サブ ROM 9 3 に記憶されているプログラムを読み出すことによって、演出実行手段として機能する。

【0 1 5 7】

〔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 ROM 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、CPU 初期化処理をおこなう（ステップ S 4 0 0 0）。CPU 初期化処理では、例えば、サブ CPU 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「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、CPU 初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0 1 5 8】

CPU 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 8（B）で示した種々の乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、1 ずつ加算する以外に、2 以上を加算するようにしてもよい。各乱数は、いわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【0 1 5 9】

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 CPU 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。

【0160】

〔サブ側タイマ割り込み処理〕

図36は、サブ側タイマ割り込み処理（図35：ステップS4035）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、受信コマンド解析処理をおこなう（ステップS4300）。受信コマンド解析処理（図37）の詳細については後述する。受信コマンド解析処理の後、演出制御用マイコン91は、スイッチ処理をおこなう（ステップS4310）。スイッチ処理では、演出制御用マイコン91は、演出ボタン検出スイッチ63aからの検知信号に基づいて出力されたスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）に基づいて、表示画面7aの表示内容の設定等をおこなう。スイッチ処理の後、演出制御用マイコン91は、コマンド送信処理をおこなう（ステップS4315）。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン91は、受信コマンド解析処理（図37）等でサブRAM94の演出コマンドセット領域94b（出力バッファ）にセットした各種コマンドを画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板100は、画像表示装置7を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板106は、受信したコマンドに応じて、スピーカ67から音声を出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板107は、受信したコマンドに応じて盤ランプ5や枠ランプ66の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン91は、その他の処理をおこない（ステップS4320）、本処理を終える。その他の処理では、例えば、乱数更新処理等がおこなわれる。

【0161】

〔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4300）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では、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。具体的には、演出制御用マイコン91は、先読み演出乱数乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルT55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。先読み演出が実行されることが決定した場合、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94cに記憶する。

【0162】

一方、主制御基板80から事前判定コマンドを受信していない場合（ステップS4415：NO）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域85に新たに記憶された保留情報に当たり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。

【0163】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4445）。受信している場合（ステップS4445：YES）、保留表示処理をおこなう（ステップS4450）。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブRAM94のカウンタセット領域94dに設けられた、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普通図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、普図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 S 4445：NO）、上述の保留表示処理をスキップする。

【0164】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4455）。受信している場合（ステップ S 4455：YES）、変動演出開始処理（図 38）をおこなう（ステップ S 4460）。「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

10

である。変動演出開始処理の詳細については後述する。

一方、受信していない場合（ステップ S 4455：NO）、上述の変動演出開始処理をスキップする。

【0165】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4465）。受信している場合（ステップ S 4465：YES）、変動演出終了処理（図 39）をおこなう（ステップ S 4470）。「変動演出終了処理」は、変動演出を停止させるための処理であり、詳細については後述する。

一方、受信していない場合（ステップ S 4465：NO）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

20

【0166】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 からオープニングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4475）。受信している場合（ステップ S 4475：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 4480）。「オープニング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）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 91 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、大当たりまたは小当たりへの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 94 にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に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 94 の演出コマンドセット領域 94b にセットする。演出コマンドセット領域 94b にセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理（図 36：ステップ 4315）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 CPU 102 は、所定のオープニング演出画像を ROM 103 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7a に表示させる（例えば、図 45）。なお、ステップ S 4475 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 4475：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。

30

【0167】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 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 4485）。受信している場合（ステップ S 4485：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 4490）。「ラウンド演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）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 91 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 94 にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別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 94 の演出コマンドセット領域 9

40

50

4 bにセットする。演出コマンドセット領域9 4 bにセットされたラウンド演出開始コマンドが画像制御基板1 0 0に送信されると、CPU1 0 2は、所定のラウンド演出画像をROM1 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 6 8】

続いて、演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0から大当たり遊技の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（図4 0）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、大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の詳細については後述する。演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0から小当たり遊技のエンディングコマンドを受信した場合には、上記のエンディング演出パターン決定処理とは異なる処理をおこなう。なお、ステップS 4 4 9 5において、大当たり遊技のエンディングコマンドを受信していない場合（ステップS 4 4 9 5：NO）、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。

【0 1 6 9】

続いて、演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0から普通図柄変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 4 5 0 5）。受信している場合（ステップS 4 5 0 5：YES）、普通図柄変動演出開始処理をおこなう（ステップS 4 5 1 0）。「普通図柄変動演出開始処理」は、普通図柄変動中に実行する普通図柄変動演出パターン（内容）を選択する処理である。普通図柄変動演出開始処理では、演出制御用マイコン9 1は、まず、普通図柄変動開始コマンドに含まれる普図停止図柄データに関する情報、および、普通図柄変動パターン（図1 3）に関する情報をサブRAM9 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、普図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。演出制御用マイコン9 1は、普通図柄変動パターンに対応して予め設定されている普通図柄変動演出パターンを選択し、選択した普通図柄変動演出を開始するための普通図柄変動演出開始コマンドをサブRAM9 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にセットされた普通図柄変動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、CPU1 0 2は、所定の普通図柄変動演出画像をROM1 0 3から読み出して、表示画面7 aに表示させる。ここでは、非時短状態時に当たり種別が「長開放1」または「短開放1」で当選した場合には、演出制御用マイコン9 1は、後述する「Vの期待演出」（図4 4）を実行させる。なお、ステップS 4 5 0 5において、普通図柄変動開始コマンドを受信していない場合（ステップS 4 5 0 5：NO）、上述の普通図柄変動演出開始処理をスキップする。

【0 1 7 0】

続いて、演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0から普通図柄変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 4 5 1 5）。受信している場合（ステップS 4 5 1 5：YES）、普通図柄変動演出終了処理をおこなう（ステップS 4 5 2 0）。「普通図柄変動演出終了処理」は、普通図柄変動演出を停止させるための処理である。普通図柄変動演出終了処理では、演出制御用マイコン9 1は、普通図柄変動停止コマンドの解析をおこなうとともに、普通図柄変動演出を終了させるための普通図柄変動演出終了コマンドを演出コマンドセット領域9 4 bにセットする。なお、ステップS 4 5 1 5において、普通図柄変動停止コマンドを受信していない場合（ステップS 4 5 1 5：NO）、上述の普通図柄変動演出終了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から普通図柄オープニングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 4 5 2 5）。受信している場合（ステ

ップS4525: YES)、普通図柄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S4530)。「普通図柄オープニング演出パターン決定処理」は、普通図柄当選にともなう当たり遊技(普通遊技)時に実行する普通遊技演出パターン(内容)を選択する処理である。ここで選択される普通遊技演出には、オープニング中に実行されるオープニング演出と、電チュー22の開放中に実行する開放遊技演出が含まれている。普通図柄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91は、まず、普通図柄オープニングコマンドの解析をおこない、普通図柄オープニングコマンドに含まれる、普通図柄の当選判定時にセットされた普図停止図柄データに関する情報をサブRAM94にセットする。そして、普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普通図柄オープニング演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされた普通図柄オープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理(図36:ステップ4315)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、所定のオープニング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。なお、ステップS4525において、普通図柄オープニングコマンドを受信していない場合(ステップS4525:NO)、上述の普通図柄オープニング演出パターン決定処理をスキップする。

10

【0172】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から普通図柄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S4535)。受信している場合(ステップS4535: YES)、普通図柄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S4540)。「普通図柄エンディング演出パターン決定処理」は、普通図柄当選にともなう当たり遊技(普通遊技)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。普通図柄エンディング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、普通図柄エンディングコマンドの解析をおこない、普通図柄エンディングコマンドに含まれる、普図停止図柄データに関する情報をサブRAM94にセットする。そして、普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エンディング演出の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普通図柄エンディング演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされた普通図柄エンディング演出開始コマンドがコマンド送信処理(図36:ステップ4315)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、所定のエンディング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。なお、ステップS4535において、普通図柄エンディングコマンドを受信していない場合(ステップS4535:NO)、上述の普通図柄エンディング演出パターン決定処理をスキップする。

20

30

【0173】

続いて、演出制御用マイコン91は、その他の処理をおこなう(ステップS4545)。その他の処理では、例えば、演出制御用マイコン91は、遊技状態指定コマンドを受信したときに、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態に関する情報(時短状態か否か、第1時短カウンタと第2時短カウンタのそれぞれの値など)をサブRAM94に保持させる。また、演出制御用マイコン91は、V通過コマンドを受信したときに、V通過した情報をRAM94に保持させる。また、演出制御用マイコン91は、上記以外のコマンド(客待ち待機コマンド、事前判定コマンド、RAMクリア報知コマンドなど)に基づく処理をおこなって、本処理を終了する。演出制御用マイコン91は、変動演出終了処理(ステップS4470)、および、オープニング演出パターン決定処理(ステップS4480)を実行することによって「演出実行手段」として機能する。

40

【0174】

[変動演出開始処理]

50

図38は、変動演出開始処理（図37：ステップS4460）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、変動開始コマンドの解析をおこなう（ステップS5000）。ここでは、演出制御用マイコン91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RAM94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91によって適宜参照され得る。

【0175】

続いて、演出制御用マイコン91は、モードステータスMを参照する（ステップS5005）。「モードステータスM」は、実行する演出モードを示すものである。ここでの演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、画像表示装置7に表示される画像（登場するキャラクターやアイテム、背景画像等）が異なり、変動演出も演出モードに応じた態様で実行される。ここでは、モードステータスMはとして「1」と「2」が設定されており、「1」は非時短状態に対応し、「2」は時短状態に対応している。演出制御用マイコン91は、モードステータスMが「1」か「2」かを判定する。

【0176】

モードステータスMが「2」の場合（ステップS5010：YES）、すなわち、時短状態のとき、演出制御用マイコン91は、時短演出シナリオを参照する（ステップS5025）。「時短演出シナリオ」は、大当たり遊技後の時短状態において実行される後述する「カウントダウン演出」（図47）において、画像表示装置7に表示される時短残り回数（以後、「表示時短残り回数」）の変化シナリオを示している。時短演出シナリオは、後述するエンディング演出パターン決定処理（図40）において決定される。ここでは「時短残り回数」とは、大当たり遊技後の時短状態において実行可能な第2特別図柄の変動表示の残り回数であり、時短状態において既に実行した第2特別図柄の変動表示の回数が、当たり種別に応じて設定された時短回数に達するまでの残り回数である。時短残り回数は、メイン制御部側の第1時短カウンタC1の値に対応している。時短残り回数が「0」になると遊技状態が時短状態から非時短状態に切り替わる（図27：ステップS2030、S2035）。本実施形態の遊技機1は、時短演出シナリオに基づいて、画像表示装置7に表示される表示時短残り回数を実際の時短残り回数と異ならせたり一致させたりする演出をおこなう。具体的な態様については後述する。ここでは、演出制御用マイコン91は、時短演出シナリオを参照することによって、今回、画像表示装置7に表示させる表示時短残り回数を特定する。具体的には、演出制御用マイコン91は、後述する第1時短演出カウンタJC1の値と時短演出シナリオから今回表示する表示時短残り回数を特定する。なお、モードステータスMが「1」の場合（ステップS5010：NO）、すなわち、非時短状態のとき、演出制御用マイコン91は、時短演出シナリオの参照をスキップする。

【0177】

続いて、演出制御用マイコン91は、変動演出パターン決定処理をおこなう（ステップS5015）。変動演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、演出決定用の変動演出パターン乱数値を取得する。そして、サブROM93に記憶されている変動演出パターン決定テーブルT51の中から、モードステータスM、変動開始コマンドが示す変動パターン、変動演出パターン乱数値、時短時には特定された表示時短残り回数、特殊演出フラグのON/OFFに対応する変動演出パターンをセットする。「特殊演出フラグ」は、後述する「泣きの一回演出」（図48）を実行するか否かを示すフラグで有り、サブRAM94のフラグセット領域にセットされている。演出制御用マイコン91は、特殊演出フラグがONの場合には、OFFに切り替えるとともに、変動演出として「泣きの一回演出」を実行する。一方、特殊演出フラグがOFFで、変動開始コマンドが示す変動パターンが「P12」～「P15」の場合、すなわち、非時短状態の第2特別図柄の変

10

20

30

40

50

動である場合には、後述する「Vカードシャッフル演出」（図44（G））をおこなう。演出制御用マイコン91は、モードステータスMが「2」の場合には、後述する「カウントダウン演出」（図47）をおこなう。演出制御用マイコン91は、このカウントダウン演出をおこなうことから「回数表示演出実行手段」として機能する。

【0178】

演出制御用マイコン91は、さらに、変動演出パターン乱数値に基づいて、いわゆるステップアップ予告演出や、チャンスアップ予告演出などの予告演出の内容、さらに、停止図柄パターン決定テーブルT52を参照して、停止表示する演出図柄8L、8C、8Rの組み合わせなどが決定される。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。

10

【0179】

演出制御用マイコン91は、上記ステップS5015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RAM94の演出コマンドセット領域94b（出力バッファ）にセットし（ステップS5020）、本処理を終了する。サブRAM94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4315）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、所定の変動演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。

【0180】

〔変動演出終了処理〕

20

図39は、変動演出終了処理（図37：ステップS4470）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、変動停止コマンドの解析をおこなうとともに（ステップS5100）、モードステータスMを参照する（ステップS5105）。モードステータスMが「1」の場合（ステップS5110：YES）、処理はステップS5140にスキップする。モードステータスMが「2」の場合（ステップS5110：NO）、遊技制御用マイコン81は、当該変動が第2特別図柄の変動であるか否かの判定をおこなう（ステップS5115）。演出制御用マイコン91は、サブRAM94にセットされている変動パターンに関する情報から、当該変動が第1特別図柄の変動か第2特別図柄の変動かを判定することができる。当該変動が第2特別図柄の変動である場合（ステップS5115：YES）には、遊技制御用マイコン81は、第1時短演出カウンタJC1と第2時短演出カウンタJC2のそれぞれの値を1ディクリメントする（ステップS5120）。「第1時短演出カウンタJC1」とは、サブ制御部側において、時短状態中に実行した第2特別図柄の変動回数をカウントするものであり、メイン制御部側の「第1時短カウンタC1」に対応している。「第2時短演出カウンタJC2」とは、サブ制御部側において、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数（第1特別図柄の変動回数、および、第2特別図柄の変動回数の合計）をカウントするものであり、メイン制御部側の「第2時短カウンタC2」に対応している。第1時短演出カウンタJC1と第2時短演出カウンタJC2にそれぞれセットされる初期値は、後述のエンディング演出パターン決定処理（図40）で決定される。一方、当該変動が第1特別図柄の変動である場合（ステップS5115：NO）には、第2時短演出カウンタJC2の値のみを1ディクリメントする（ステップS5125）。

30

40

【0181】

遊技制御用マイコン81は、ステップS5120またはステップS5125の結果、第1時短演出カウンタJC1と第2時短演出カウンタJC2のそれぞれの値のうちの少なくとも一方が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS5130）。第1時短演出カウンタJC1と第2時短演出カウンタJC2のどちらの値も「0」ではない場合（ステップS5130：NO）、処理はステップS5140にスキップする。第1時短演出カウンタJC1と第2時短演出カウンタJC2の少なくとも一方の値が「0」の場合（ステップS5130：YES）、モードステータスMを「1」に切り替える（ステップS5135）。演出制御用マイコン91は、モードステータスMを「1」に切り替えたときに、

50

あわせて、特図 2 保留があるか否かを判定し、特図 2 保留がある場合には、特殊演出フラグを ON に切り替える。これにより、時短状態から非時短状態に移行したときに特図 2 保留がある場合、非時短状態での最初の変動演出として、後述する「泣きの一回演出」(図 48) が実行される。なお、演出制御用マイコン 91 は、ステップ S 5130 において、サブ RAM 94 に保持されている遊技状態に関する情報から、時短状態か非時短状態かを判定し、非時短状態の場合に S 5135 においてモードステータス M を「1」に切り替えるように構成してもよい。サブ RAM 94 に保持されている遊技状態に関する情報は、主制御基板 80 から遊技状態指定コマンドを受信したときに更新される。ステップ S 5140 では、演出制御用マイコン 91 は、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装飾図柄が停止表示される。その後、本処理を終了する。

10

【0182】

〔エンディング演出パターン決定処理〕

図 40 は、エンディング演出パターン決定処理(図 37: ステップ S 4500) のフローチャートである。演出制御用マイコン 91 は、まず、エンディングコマンドの解析をおこなう(ステップ S 5500)。演出制御用マイコン 91 は、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報をサブ RAM 94 にセットする。続いて、演出制御用マイコン 91 は、モードステータス設定処理をおこなう(ステップ S 5505)。「モードステータス設定処理」は、大当たり遊技後の演出モードを決定する処理である。モードステータス設定処理において、演出制御用マイコン 91 は、以下に説明するモードステータス M の設定テーブルを用いてモードステータス M を設定する。

20

【0183】

図 41 は、モードステータス設定テーブル T 53 を説明するための図である。モードステータス設定テーブル T 53 は、当たり種別(特図停止図柄データ)に応じてモードステータス M を決定するために参照されるテーブルである。演出制御用マイコン 91 は、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データと、モードステータス設定テーブル T 53 からモードステータスを決定する。例えば、「16R 通常小当たり A」に当選した後の 2 種大当たり遊技のエンディング演出パターンを決定する場合、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データは 14H であるため、モードステータス M として「1」が選択される。また、例えば、「15R 時短 99 回大当たり E」に当選した後の 1 種大当たり遊技のエンディング演出パターンを決定する場合、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データは 33H であるため、モードステータス M として「2」が選択される。

30

【0184】

図 40 に戻り、演出制御用マイコン 91 は、ステップ S 5505 において設定されたモードステータス M が「1」の場合(ステップ S 5510: NO)、処理はステップ S 5525 にスキップする。一方、設定されたモードステータス M が「2」の場合(ステップ S 5510: YES)、演出制御用マイコン 91 は、第 1 時短演出カウンタ JC1 および第 2 時短演出カウンタ JC2 に当たり種別(特図停止図柄データ)に応じた設定値をそれぞれセットする(ステップ S 5515)。第 1 時短演出カウンタ JC1 にセットされる設定値は、メイン制御部側において、第 1 時短カウンタ C1 に設定される値と同じである。また、第 2 時短演出カウンタ JC2 にセットされる設定値は、メイン制御部側において、第 2 時短カウンタ C2 に設定される値と同じである。図 30 の設定テーブルと同様の設定テーブルがサブ ROM 93 に格納されており、演出制御用マイコン 91 は、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データと、この設定テーブルを参照することによって、第 1 時短演出カウンタ JC1 および第 2 時短演出カウンタ JC2 にセットする設定値を特定することができる。例えば、特図停止図柄データが「11H」の場合、第 1 時短演出カウンタ JC1 と第 2 時短演出カウンタ JC2 にそれぞれ「99」がセットされる。また、例えば、特図停止図柄データが「35H」の場合、第 1 時短演出カウンタ JC1 に「10」がセットされ、第 2 時短演出カウンタ JC2 に「15」がセットされる。時短演出カウンタ JC1、JC2 に設定値をセットした後、演出制御用マイコン 91 は、時短演出シナリ

40

50

オ決定処理をおこなう（ステップS5520）。「時短演出シナリオ決定処理」は、大当たり遊技後の時短状態において実行される後述する「カウントダウン演出」（図47）において、画像表示装置7の表示画面7aに表示する時短残り回数（表示時短残り回数）の変化シナリオを決定するための処理である。時短演出シナリオ決定処理において、演出制御用マイコン91は、以下に説明する時短演出シナリオ決定テーブルT54を用いて時短演出シナリオを設定する。

【0185】

図42は、時短演出シナリオ決定テーブルT54を説明するための図である。時短演出シナリオ決定テーブルT54は、当たり種別（特図停止図柄データ）と、時短演出シナリオ乱数値に応じて時短演出シナリオを決定するために参照されるテーブルである。演出制御用マイコン91は、まず、時短演出シナリオ乱数値を取得する。そして、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データと、取得した乱数値と、時短演出シナリオ決定テーブルT54から、時短演出シナリオを決定する。例えば、「16R時短99回小当たりA」（特図停止図柄データ25H）に当選した後の2種大当たり遊技のエンディングである場合、取得した時短演出シナリオ乱数値が「0～63」であれば時短演出シナリオとして「シナリオB」が選択され、時短演出シナリオ乱数値が「64～95」であれば時短演出シナリオとして「シナリオC」が選択され、時短演出シナリオ乱数値が「96～127」であれば時短演出シナリオとして「シナリオD」が選択される。また、例えば、「15R時短5回大当たりD」（特図停止図柄データ31H）に当選した後の1種大当たり遊技のエンディングである場合、取得した時短演出シナリオ乱数値にかかわらず、時短演出シナリオとして「シナリオH」が選択される。

【0186】

図43は、時短演出シナリオの具体的な内容を説明するための図である。図43には、各時短演出シナリオ（シナリオA～H）において、大当たり遊技後の時短状態時に実行される「カウントダウン演出」（図47）で、画像表示装置7の表示画面7aに表示される時短残り回数（表示時短残り回数）と、第1時短演出カウンタJC1の値との対応関係が示されている。例えば、「シナリオA」では、演出制御用マイコン91は、第1時短演出カウンタJC1の値と同じ値を表示時短残り回数として表示画面7aに表示させる。「シナリオB」では、第1時短演出カウンタJC1の値が「99」のとき、表示時短残り回数として「5」を表示画面7aに表示し、その後、第1時短演出カウンタJC1の値が「96」となるまで、第1時短演出カウンタJC1の値の減少とともに表示時短残り回数を減少させる。すなわち、第1時短演出カウンタJC1の値が「99」から「96」となるとき、表示時短残り回数は「5」から「2」となる。そして、第1時短演出カウンタJC1が「95」のとき、表示時短残り回数を「1」とするとともに、表示時短残り回数が94増加することを示唆する表示、例えば「+94」の表示をおこなう。そして、第1時短演出カウンタJC1が「94」から「1」となるまで、第1時短演出カウンタJC1の値と同じ値を表示時短残り回数として表示させる。「シナリオE」では、第1時短演出カウンタJC1の値が「15」のとき、表示時短残り回数として「5」を表示画面7aに表示し、その後、第1時短演出カウンタJC1の値が「12」となるまで、第1時短演出カウンタJC1の値の減少とともに表示時短残り回数を減少させる。すなわち、第1時短演出カウンタJC1の値が「15」から「12」となるとき、表示時短残り回数は「5」から「2」となる。そして、第1時短演出カウンタJC1が「11」のとき、表示時短残り回数を「1」とするとともに、表示時短残り回数が10増加することを示唆する表示、例えば「+10」の表示をおこなう。そして、第1時短演出カウンタJC1が「10」から「1」となるまで、第1時短演出カウンタJC1の値と同じ値を表示時短残り回数として表示させる。このように、表示時短残り回数を実際の時短残り回数、すなわち、第1時短演出カウンタJC1の値と異ならせることで、表示時短残り回数が途中で増加するかもしれないという期待を遊技者に与えることができる。

【0187】

図40に戻り、ステップS5525では、演出制御用マイコン91は、モードステータ

スMを参照し、エンディング演出パターンを決定する（ステップS5530）。エンディング演出パターンは複数種類用意されており、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基づいてエンディング演出パターンが決定される。演出制御用マイコン91は、決定されたエンディング演出パターンに基づくエンディング演出が実現されるようエンディング演出開始コマンドをサブRAM94の出力バッファにセットし（ステップS5535）、本処理を終える。

【0188】

8. 本実施形態の演出例

〔Vの期待演出（非時短状態での普通図柄当選時）〕

図44は、Vの期待演出を例示した説明図である。このVの期待演出は、非時短状態において、特図1の変動中または停止中に、普通図柄で当選し、当たり種別が「長開放1」または「短開放1」（図13参照）の場合に実行される。Vの期待演出は、電チュー22の長開放がなされるか否かを示唆し、さらに、電チュー22へ遊技球が入球した場合には特図2の当否判定の結果を示唆する演出である。

【0189】

Vの期待演出は、非時短状態の左打ち時において、画像表示装置7の表示画面7aを用いて図44（A）に示すような特図1の変動演出中（ここでは、装飾図柄を用いたリーチ状態中）に、第2ゲート29への遊技球の通過によって、普通図柄で当選し、当たり種別が「長開放1」または「短開放1」が選択された場合に実行される。すなわち、演出制御用マイコン91が主制御基板80から普通図柄変動開始コマンドを受信し（図37：ステップS4505：YES）、普通図柄変動演出開始処理（図37：ステップS4510）において、このコマンドに含まれる普通停止図柄データに関する情報から当たり種別が「長開放1」または「短開放1」であると判別され、Vの期待演出に対応する変動パターンが選択されることで実行される。Vの期待演出として、まず、図44（B）に示すように、特図1に対応する変動演出の表示領域を縮小して表示領域HR1に表示すると共に、それまで特図1の変動演出が行われていた領域を用いて、Vの期待演出が開始されることを示唆する画像GA1を表示するVの期待カットイン演出を実行する。なお、表示領域HR1は、表示画面7aの片隅に設けられる。表示領域HR1の演出は、演出制御用マイコン91が主制御基板80から変動開始コマンドを受信し（図37：ステップS4455：YES）、変動開始処理（図37：ステップS4460）において、変動演出開始コマンド（図38：ステップS5020）がセットされることで実行される。

【0190】

次に、図44（C）に示すように、演出ボタン63の押下を遊技者に促す画像GA2と、ポイントの上昇を表現可能なインジケータを示す画像GA3とを表示するVレベルチャレンジ演出を実行する。このVレベルチャレンジ演出では、遊技者は、演出ボタン63を押下することで画像GA3のインジケータのポイントを上昇させて、Vレベルを上昇させることが可能である。なお、このVレベルチャレンジ演出でも、図44（C）に示すように、表示領域HR1に引き続き特図1に対応する変動演出が示されている。

【0191】

普通図柄の当たり種別が「短開放1」である場合には、電チュー22の0.02秒間の短開放（図14）に伴い、次に、図44（D）に示すように、インジケータのポイントを下げて、VレベルがダウンしVレベルが一定以上に到達できなかったことを示唆する画像GA4と、Vレベルがダウンし今回は大当たりに期待できないことを示唆する画像GA5とを表示するVレベルダウン演出を実行する。なお、このVレベルダウン演出では、図44（D）に示すように、表示領域HR1に引き続き特図1に対応する変動演出が示されている。

【0192】

一方、普通図柄の当たり種別が「長開放1」である場合には、次に、電チュー22の5秒間の長開放（図14）に伴い、図44（E）に示すように、インジケータのポイントを上昇させて、VレベルがアップしVレベルが一定以上に達したことを示唆する画像GA6

と、Vレベルがアップして次のステージに移行して、大当たりの期待が持てることを示唆する画像G A 7とを表示するVレベルアップ演出を実行する。なお、このVレベルアップ演出では、図4 4 (E)に示すように、表示領域H R 1に引き続き特図1に対応する変動演出が示されている。

【0193】

次に、図4 4 (F)に示すように、次のステージへの移行のため、電チュー2 2への遊技球の入球のために遊技者に右打ちを促すための画像G A 8を表示する右打ち示唆演出を実行する。なお、この右打ち示唆演出では、図4 4 (F)に示すように、表示領域H R 1に引き続き特図1の変動演出が示されている。この右打ち示唆演出は、当該表示領域H R 1に表示中の特図1に対応する変動演出が終了するまで実行される。この右打ち示唆演出は、演出制御用マイコン9 1が主制御基板8 0から受信した普通図柄オープニングコマンド(図3 7:ステップS 4 5 2 5)に基づいて実行される。

【0194】

電チュー2 2に1球も入球しなかった場合には、上記右打ち示唆演出後、上述した図4 4 (D)に示すVレベルダウン演出を実行する。このVレベルダウン演出は演出制御用マイコン9 1が主制御基板8 0から受信した普通図柄エンディングコマンド(図3 7:ステップS 4 5 3 5)に基づいて実行される。一方、電チュー2 2に1球以上入球した場合には、上記右打ち示唆演出後、特図2の変動演出として、図4 4 (G)に示すように、Vカードとハズレカードが混じった裏向きのカードをシャッフルする画像G A 9を表示するVカードシャッフル演出を実行する。この場合、表示画面7 aの片隅に設けられた表示領域H R 2では、装飾図柄の変動状態が示されている。Vカードシャッフル演出および表示領域H R 2の演出は、第2始動口2 1への入賞を契機に演出制御用マイコン9 1が主制御基板8 0から受信した変動開始コマンドに基づいて実行される。

【0195】

特図2の当否判定の結果が大当たりの場合、または、小当たりの場合には、Vカードシャッフル演出後、次に、図4 4 (H)に示すように、Vカードシャッフル演出でシャッフルした3つのカードのうち1つのカードを選択してめくって、めくられたカードがVカードであることを示す画像G A 1 0を表示するVカード選択演出を実行する。表示領域H R 2では、装飾図柄を用いたリーチ状態が示された後、小当たりまたは1種大当たりを示唆するゾロ目の図柄配列が停止表示される。

【0196】

次に、図4 4 (I)に示すように、大当たり遊技が実行されることを示唆する画像G A 1 1と、右打ちを促す右打ち示唆画像G A 1 2とを表示するVの期待成功演出を実行する。このVの期待成功演出は、Vの期待演出が成功であり、大当たり(1種大当たりまたは2種大当たり)の期待度が高いことを示唆する、言い換えれば、大当たり遊技が実行される期待度が高いことを示唆する演出である。このVの期待成功演出は、表示領域H R 2において、ゾロ目の図柄配列が停止表示されてから所定時間(例えば0. 0 1秒)経過後に開始される。すなわち、特別図柄表示器4 1に小当たり図柄が確定表示されてからVの期待成功演出が開始されるまでのタイミング(時間)と、大当たり図柄が確定表示されてからVの期待成功演出が開始されるまでのタイミング(時間)と、が等しくなるように構成されている。ここでの「等しい」とは、完全に一致することを意味しておらず、遊技者が等しいと感じる範囲であればタイミングに誤差があってもよい。誤差としては例えば±2秒程度を例示することができる。小当たりの場合には、このVの期待成功演出後、小当たり遊技が実行され、遊技者の右打ちによりV通過すると2種大当たりとなり、大当たり遊技に移行する。このように、本実施形態では、小当たりした場合、変動演出を停止させるとともに、V通過していないにもかかわらず、大当たり(2種大当たり)遊技が実行されることを示唆する演出(図4 4 (I))を開始する。そして、小当たり遊技時に小当たり遊技を示唆する演出やV通過を示唆する演出をおこなわない。この構成により、小当たりの場合であっても、遊技者は小当たり遊技に気がつかず、1種大当たりに当選したと思わせることができる。また、本実施形態では、変動演出の停止とともに、大当たりの場合と

、小当たりの場合とで同様の演出（図４４（Ｉ））を開始する。この構成により、１種大当たりと２種大当たりの区別をさらにつきにくくすることができる。なお、大当たりの場合と小当たりの場合とで表示領域ＨＲ２に停止表示されるゾロ目の数字が異なっているとしても、これらは当然に同様の演出に含まれる。また、なお、大当たりの場合と、小当たりの場合とでＶの期待成功演出は、小当たり図柄または大当たり図柄が確定表示される前に演出が開始されてもよい。

【０１９７】

一方、特図２の当否判定の結果がハズレの場合には、Ｖカードシャッフル演出後、次に、図４４（Ｊ）に示すように、Ｖカードシャッフル演出でシャッフルした３つのカードのうち１つのカードを選択してめくって、めくられたカードがハズレカードであることを示す画像ＧＡ１３を表示するハズレカード選択演出を実行する。なお、表示領域ＨＲ２では、装飾図柄を用いたリーチ状態が示されている。

【０１９８】

次に、図４４（Ｋ）に示すように、Ｖの期待演出が失敗であり、大当たりまたは小当たりとならずにハズレとなり大当たり遊技が実行されないこと示唆する画像ＧＡ１４を表示するＶの期待失敗演出を実行する。この場合、表示領域ＨＲ２では、装飾図柄を用いてハズレを示唆する図柄配列が示されている。なお、特図２の保留がある場合には、このＶの期待失敗演出後に、再度、Ｖカードシャッフル演出（図４４（Ｇ）参照）に移行する。特図２の保留がない場合には、通常の特図１に対応する演出に移行する。

【０１９９】

なお、図４４（Ｇ）、（Ｈ）、（Ｉ）に示す特図２の変動演出は、変動パターン「Ｐ１３」（図１２）が選択された場合に実行される演出例である。図４４（Ｇ）、（Ｊ）、（Ｋ）に示す特図２の変動演出は、変動パターン「Ｐ１４」（図１２）が選択された場合に実行される演出例である。

【０２００】

また、Ｖレベルチャレンジ演出（図４４（Ｃ））、Ｖレベルダウン演出（図４４（Ｄ））、Ｖレベルアップ演出（図４４（Ｅ））、および、右打ち示唆演出（図４４（Ｆ））では、表示領域ＨＲ１に図４４（Ａ）に示す特図１の変動演出が示されているが、当該特図１に対応する変動演出が終了した場合であって特図１の保留がある場合には、引き続き次の特図１に対応する変動演出を表示する。

【０２０１】

さらに、図４４に示すＶの期待演出では、保留画像９Ａ、９Ｂ、および、保留消化画像９Ｃについての表示を省略している。また、後述の図４５～図４８、図５０に示す演出においても、同様に、保留画像９Ａ、９Ｂ、および、保留消化画像９Ｃについての表示を省略している。

【０２０２】

〔当たり遊技演出〕

図４５は、特図２抽選に当選したときの当たり遊技演出を例示した説明図である。この当たり遊技演出は、特図２の抽選において大当たり、または、小当たりしたときに実行される。具体的には、演出制御用マイコン９１が主制御基板８０から大当たり遊技または小当たり遊技のオープニングコマンド受信し（図３７：ステップＳ４４７５：ＹＥＳ）、オープニング演出パターン決定処理（図３７：ステップＳ４４８０）において、このコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報から特図２の大当たり、または、小当たりであると判別されたときに、対応するオープニング演出開始コマンドがセットされることで実行される。この当たり遊技演出：図４５（Ａ）は、例えば、大当たり遊技が実行されることを示唆する演出（Ｖの期待成功演出：図４４（Ｉ）、Ｖルーレット成功演出：図４６（Ｃ）、的当て成功演出：図４８（Ｃ））の後に続いて実行される。

【０２０３】

まず、１種大当たりに伴う大当たり遊技の開始時、または、小当たりに伴う小当たり遊技の開始時には、図４５（Ａ）に示すように、所定のキャラクタの所作によって大当たり

10

20

30

40

50

遊技が実行されることを示唆する画像 G B 1 と、右打ち示唆画像 G B 2 とを表示する。続いて、図 4 5 (B) に示すように、所定のキャラクタなどを用いて大当たり遊技が実行されることを示唆する画像 G B 3 と、右打ち示唆画像 G B 2 とを表示する。

【 0 2 0 4 】

図 4 5 (A) と図 4 5 (B) の演出は、1 種大当たり遊技において、大当たり遊技の開始から所定の期間（以後、「第 1 の遊技期間」とも呼ぶ）が経過するまで継続される。また、小当たり遊技において、小当たり遊技の開始から第 1 の遊技期間が経過するまで継続される。すなわち、1 種大当たり遊技と小当たり遊技のどちらにおいても、第 1 の遊技期間の間、同じ内容（同様）の演出がおこなわれる。なお、この第 1 の遊技期間は、少なくとも、小当たり遊技（開放パターン 2 3）のオープニング時間（ここでは、0 . 0 1 秒）と、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間（ここでは、1 . 6 秒）との合計時間（1 . 6 1 秒）以上の時間である。ここでは、第 1 の遊技期間は、小当たり遊技の開始から小当たり遊技が終了するまでの期間（オープニング時間（0 . 0 1 秒）＋第 2 大入賞口 3 5 の開放時間（1 . 6 秒）＋エンディング時間（3 秒））の 4 . 6 1 秒が設定されている。1 種大当たりに伴う大当たり遊技開始から第 1 の遊技期間が経過したとき、または、小当たり遊技の開始から第 1 の遊技期間が経過しときであって V 通過による 2 種大当たりが確定したときには、図 4 5 (C) に示すように、大当たり遊技中であることを明確に示唆する画像 G B 4 と、右打ち示唆画像 G B 2 とを表示する。すなわち、小当たり遊技後に 2 種大当たりした場合には、1 種大当たりしたときと同様に図 4 5 (A)、(B)、(C) の演出が実行される。

【 0 2 0 5 】

一方、小当たりに伴う小当たり遊技の開始から第 1 の遊技期間が経過したときであって V 非通過によって大当たり遊技の非実施が確定したときには、画像 G B 4 の代わりに、図 4 5 (D) に示すように、大当たり遊技が実行されないことを示唆する画像 G B 5 を表示する。

【 0 2 0 6 】

本実施形態における当たり遊技演出では、1 種大当たり遊技中の演出と、小当たりに伴う小当たり遊技および 2 種大当たり遊技中の演出とが同様の演出（図 4 5 (A)、(B)、(C)）となるように構成されている。言い換えれば、1 種大当たり遊技の開始から大当たり遊技が終了するまでの演出と、小当たり遊技開始から 2 種大当たり遊技が終了するまでの演出とが同様の演出となるように構成されている。なお、小当たりに伴う小当たり遊技後に 2 種大当たりが実行されなかった場合であっても、少なくとも小当たり遊技中は、1 種大当たりの場合と同様の演出（図 4 5 (A)、(B)）がおこなわれ、第 1 の遊技期間経過後に、1 種大当たりの場合と異なる演出（図 4 5 (D)）がおこなわれる。ここでいう「同様（同じ）の演出」とは、遊技者に対して、大当たりと小当たりの演出の区別がつきにくくなる程度に内容が近ければよく、演出が完全に同じである必要はない。例えば、一部のキャラクタが異なっている場合、所定のキャラクタの態様（例えば、服装、服の色、装備）の一部などが異なる場合、または、所定のキャラクタの登場タイミングが若干異なる場合などは当然に同様の演出に含まれる。また、本実施形態における当たり遊技演出では、小当たり遊技後に 2 種大当たりとなる場合、小当たり遊技によって V 通過したことに基づいて、大当たり遊技演出（図 4 5 (A)、(B)）を開始するのではなく、小当たり遊技開始時に（すなわち、小当たり図柄の確定表示に基づいて）大当たり遊技演出を開始するように構成されている。言い換えれば、本実施形態では、小当たりした場合、小当たり遊技時に小当たり遊技を示唆する演出（例えば、V を狙うように遊技者に指示する演出）がおこなわれない。この構成により、小当たりの場合であっても、遊技者は小当たり遊技に気がつかず、1 種大当たりに当選したと思わせることができる。また、本実施形態では、特別図柄表示器 4 1 に小当たり図柄が確定表示されてから小当たり遊技演出（図 4 5 (A)、(B)、(C)）が開始されるまでのタイミング（時間）と、大当たり図柄が確定表示されてから大当たり遊技演出（図 4 5 (A)、(B)、(C)）が開始されるまでのタイミング（時間）と、が等しくなるように構成されている。上記のことから明

らかなように、大当たり遊技が実行されることを示唆する一連の演出（Vの期待成功演出：図44（I）→図45（A）→図45（B））は、小当たりの場合と、1種大当たりの場合とで、一連の演出の開始から所定の期間、同じ内容（同様の演出）となる。所定の期間とは、小当たり当選時において、Vの期待成功演出の開始から小当たり遊技が終了するまでの期間以上の期間である。例えば、Vの期待成功演出時間が5秒、小当たり遊技時間が4.61秒の場合には、所定の期間は9.61秒となる。なお、大当たり遊技が実行されることを示唆する一連の演出は、Vの期待成功演出：図44（I）の代わりに、Vルーレット成功演出：図46（C）、的当て成功演出：図48（C））であってもよい。ここでは、Vルーレット成功演出時間と的当て成功演出時間はともに5秒である。

【0207】

〔特図2抽選時の変動演出（時短状態時）〕

図46は、特図2抽選時の変動演出を例示した説明図である。この特図2抽選時の変動演出は、時短状態において、特図2の小当たり時、特図2の大当たり時、または、特図2のハズレ時に実行される。具体的には、演出制御用マイコン91が主制御基板80から変動開始コマンド受信し（図37：ステップS4455：YES）、変動演出開始処理（図37：ステップS4460、図38）において、このコマンドに含まれる変動パターンに関する情報から変動パターンが「P16」～「P19」（図12）であると判別されたときに、対応する変動演出開始コマンドがセットされることで実行される（図38：ステップS5020）。

【0208】

特図2抽選時の変動演出では、まず、図46（A）に示すように、ハズレゾーンとVゾーンとを有するルーレットが回る様子を示す画像GC1を表示するVルーレット演出を実行する。この場合、表示画面7aの片隅に設けられた表示領域HR3では、装飾図柄の変動状態が示されている。

【0209】

特図2の当否判定の結果が大当たりの場合、または、小当たりの場合には、Vルーレット演出後、図46（B）に示すように、Vルーレット演出で回っていたルーレットが停止して、停止ゾーンがVゾーンであることを示す画像GC2を表示するVゾーン選択演出を実行する。表示領域HR3では、装飾図柄を用いたリーチ状態が示された後、小当たりまたは1種大当たりを示唆するゾロ目の図柄配列が停止表示される。

【0210】

次に、図46（C）に示すように、大当たり遊技が実行されることを示唆する画像GC3と、右打ち示唆画像GC4とを表示するVルーレット成功演出を実行する。このVルーレット成功演出は、Vルーレット演出が成功であり、大当たり（1種大当たりまたは2種大当たり）の期待度が高いことを示唆する、言い換えれば、大当たり遊技が実行される期待度が高いことを示唆する演出である。Vの期待成功演出（図44（I））と同様に、このVルーレット成功演出は、表示領域HR2において、ゾロ目の図柄配列が停止表示されてから所定時間（例えば0.01秒）経過後に開始される。すなわち、特別図柄表示器41に小当たり図柄が確定表示されてからVルーレット成功演出が開始されるまでのタイミング（時間）と、大当たり図柄が確定表示されてからVルーレット成功演出が開始されるまでのタイミング（時間）と、が等しくなるように構成されている。小当たりの場合には、このVルーレット成功演出後には、小当たり遊技が実行され、遊技者の右打ちによりV通過すると、2種大当たりとなり、大当たり遊技に移行する。このように、本実施形態では、小当たりした場合、変動演出を停止させるとともに、V通過したか否かにかかわらず、大当たり（2種大当たり）遊技が実行されることを示唆する演出（図46（C））を開始する。そして、小当たり遊技時に小当たり遊技を示唆する演出やV通過を示唆する演出をおこなわない。この構成により、小当たりの場合であっても、遊技者は小当たり遊技に気がつかず、1種大当たりで当選したと思わせることができる。また、本実施形態では、変動演出の停止とともに、大当たりの場合と、小当たりの場合とで同様の演出（図46（C））を開始する。この構成により、1種大当たりと2種大当たりの区別をさらにつきに

10

20

30

40

50

くくすることができる。なお、大当たりの場合と小当たりの場合とで表示領域H R 2に停止表示されるゾロ目の数字が異なっている、これらは当然に同様の演出に含まれる。また、なお、大当たりの場合と、小当たりの場合とでVの期待成功演出は、小当たり図柄または大当たり図柄が確定表示される前に演出が開始されてもよい。

【0211】

一方、特図2の当否判定の結果がハズレの場合には、Vルーレット演出後、図46(D)に示すように、Vルーレット演出で回っていたルーレットが停止して、停止ゾーンがハズレゾーンであることを示す画像G C 5を表示するハズレゾーン選択演出を実行する。表示領域H R 3では、装飾図柄を用いたリーチ状態が示されている。

【0212】

次に、図46(E)に示すように、Vルーレット演出が失敗であり、ハズレとなり大当たり遊技が実行されないこと示唆する画像G C 6を表示するVルーレット失敗演出を実行する。表示領域H R 3では、装飾図柄を用いてハズレを示唆する図柄配列が示されている。なお、特図2の保留がある場合には、このVルーレット失敗演出後に、再度、Vルーレット演出(図46(A)参照)に移行する。

【0213】

なお、時短状態において、特図1で当否判定が行われ、大当たりした場合(図12:変動パターン「P 8」選択時)、または、小当たりした場合(図12:変動パターン「P 9」選択時)には、特図2で大当たりまたは小当たりした場合と同様に、図46(A)~(C)の演出を実行する。また、特図1で当否判定が行われ、ハズレの場合(図12:変動パターン「P 10」選択時)には、特図2でハズレの場合と同様に、図46(A)、(D)、(E)の演出を実行する。また、時短状態において、特図2の当否判定でハズレの場合(図12:変動パターン「P 19」が選択された場合)、または、特図1の当否判定でハズレの場合(図12:変動パターン「P 11」が選択された場合)には、装飾図柄を用いて素早くハズレを報知する変動演出を実行する。

【0214】

[カウントダウン演出(時短状態の変動演出時)]

図47は、カウントダウン演出を例示した説明図である。このカウントダウン演出は、時短状態中の各変動演出中において時短残り回数画像を表示画面7aに表示する演出である。カウントダウン演出は、大当たり遊技後に時短状態となって特別図柄の最初の変動から開始される。具体的には、演出制御用マイコン91が主制御基板80から変動開始コマンド受信し(図37:ステップS 4455:YES)、変動演出開始処理(図37:ステップS 4460、図38)において、モードステータスMが「2」の場合に、対応する変動演出開始コマンドがセットされることで実行される(図38:ステップS 5020)。カウントダウン演出の時短残り回数画像が示す「表示時短残り回数」は、時短演出シナリオ決定テーブルT 56(図42参照)に基づいて決定された時短演出シナリオ(図43参照)を参照して決定される。そのため、時短残り回数画像が示す「表示時短残り回数」は、時短状態が終了するまでの実際の時短残り回数(実際の残り変動回数)と同じ回数、または、実際の時短残り回数よりも少ない回数が擬似的な時短残り回数として示される。図47に示すカウントダウン演出は、「シナリオC」に対応する演出例である。

【0215】

「シナリオC」に基づくカウントダウン演出では、まず、図47(A)に示すように、カウントダウン演出Aが表示される。このカウントダウン演出Aでは時短状態となつてから最初の変動において、「表示時短残り回数」を5回とした時短残り回数画像G D Aを表示し、2変動目から5変動目までは、前の変動で示した表示時短残り回数から1つ減算した回数を表す時短残り回数画像G D Aを表示する。例えば、カウントダウン演出Aでは、2変動目には、「表示時短残り回数」を4回とした時短残り回数画像G D Aを表示し、5変動目には、「表示時短残り回数」を1回とした時短残り回数画像G D Aを表示する。

【0216】

カウントダウン演出Aにおける5変動目の時短残り回数画像G D Aの表示が終了すると

、次に、図 4 7 (B) に示すように、当該 5 変動目の変動演出中にチャージ演出 A を実行する。このチャージ演出 A では、「表示時短残り回数」を 1 0 回ほどチャージ (増加) することを示唆するチャージ画像 C H A を表示する。

【0 2 1 7】

次に、図 4 7 (C) に示すように、カウントダウン演出 B を実行する。このカウントダウン演出 B では、チャージ演出 A の次の変動である 6 変動目において、前の変動 (5 変動目) における残り回数 (1 回) から 1 つ減算した回数 (0 回) にチャージ分 (1 0 回) だけ増加させた回数 (1 0 回) を「表示時短残り回数」とした時短残り回数画像 G D B を表示し、7 変動目から 1 5 変動目までは、前の変動で示した残り回数から 1 つ減算した残り回数を表す時短残り回数画像 G D B を表示する。例えば、カウントダウン演出 B では、6 変動目には、「表示時短残り回数」を 1 0 とした時短残り回数画像 G D B を表示し、7 変動目には、「表示時短残り回数」を 9 回とした時短残り回数画像 G D B を表示し、1 5 変動目には、「表示時短残り回数」を 1 回とした時短残り回数画像 G D B を表示する。

10

【0 2 1 8】

カウントダウン演出 B における 1 5 変動目の時短残り回数画像 G D B の表示が終了すると、次に、図 4 7 (D) に示すように、当該 1 5 変動目の変動演出中にチャージ演出 B を実行する。このチャージ演出 B では、「表示時短残り回数」を 8 4 回ほどチャージ (増加) することを示唆するチャージ画像 C H B を表示する。

【0 2 1 9】

次に、図 4 7 (E) に示すように、カウントダウン演出 C を実行する。このカウントダウン演出 C では、チャージ演出 B の次の変動である 1 6 変動目において、前の変動 (1 5 変動目) における残り回数 (1 回) から 1 つ減算した回数 (0 回) にチャージ分 (8 4 回) だけ増加させた回数 (8 4 回) を「表示時短残り回数」とした時短残り回数画像 G D C を表示し、1 7 変動目から 9 9 変動目までは、前の変動で示した残り回数から 1 つ減算した残り回数を表す時短残り回数画像 G D C を表示する。例えば、カウントダウン演出 C では、1 6 変動目には、「表示時短残り回数」を 8 4 とした時短残り回数画像 G D C を表示し、1 7 変動目には、「表示時短残り回数」を 8 3 回とした時短残り回数画像 G D C を表示する。

20

【0 2 2 0】

なお、上記カウントダウン演出は、時短状態の各変動演出の所定のタイミングで実行される。例えば、各変動演出の開始タイミングで実行してもよいし、各変動演出の終了タイミングで実行してもよい。また、各変動演出中、継続して時短残り回数画像を表示していてもよい。

30

【0 2 2 1】

[泣きの一回演出 (時短状態終了後 1 変動目 (特図 2) の演出)]

図 4 8 は、泣きの一回演出を例示した説明図である。この泣きの一回演出は、時短状態の最後の変動で特図 2 の保留が保持されている場合において、当該変動の次の変動で実行される変動演出であり、すなわち、時短状態後の最初の変動であって非時短状態における特図 2 の変動演出である。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 が主制御基板 8 0 から変動開始コマンド受信し (図 3 7 : ステップ S 4 4 5 5 : Y E S)、変動演出開始処理 (図 3 7 : ステップ S 4 4 6 0、図 3 8) において、特殊演出フラグが O N の場合に、対応する変動演出開始コマンドがセットされることで実行される (図 3 8 : ステップ S 5 0 2 0)。

40

【0 2 2 2】

泣きの一回演出では、まず、図 4 8 (A) に示すように、当たりゾーンとハズレゾーンとから成る「的」が回転している様子を示す画像 G E 1 と、遊技者に有利な状態が最後であることを示す画像 G E 2 とを表示する。この場合、表示画面 7 a の片隅に設けられた表示領域 H R 4 では、装飾図柄の変動状態が示されている。

【0 2 2 3】

特図 2 の当否判定の結果が大当たりの場合、または、小当たりの場合には、的当て開始

50

演出後、次に、図４８（Ｂ）に示すように、矢が的の当たりゾーンに命中したことを示す画像ＧＥ３を表示する。表示領域ＨＲ４では、装飾図柄を用いたリーチ状態が示された後、小当たりまたは１種大当たりを示唆するゾロ目の図柄配列が停止表示される。

【０２２４】

次に、図４８（Ｃ）に示すように、大当たり遊技が実行されることを示唆する画像ＧＥ４と、右打ちを促す右打ち示唆画像ＧＥ５とを表示し、的当てが成功であり、大当たり（１種大当たりまたは２種大当たり）の期待度が高いことを示唆する、言い換えれば、大当たり遊技が実行される期待度が高いことを示唆する。表示領域ＨＲ２において、ゾロ目の図柄配列が停止表示されてから所定時間（例えば０．０１秒）経過後に開始される。すなわち、特別図柄表示器４１に小当たり図柄が確定表示されてからの的当て成功演出が開始されるまでのタイミング（時間）と、大当たり図柄が確定表示されてからの的当て成功演出が開始されるまでのタイミング（時間）と、が等しくなるように構成されている。小当たりの場合には、この的当て成功演出後、小当たり遊技が実行され、遊技者の右打ちにより、Ｖ通過すると２種大当たりとなり、大当たり遊技に移行する。このように、本実施形態では、小当たりした場合、変動演出を停止させるとともに、Ｖ通過したか否かにかかわらず、大当たり（２種大当たり）遊技が実行されることを示唆する演出（図４８（Ｃ））を開始する。そして、小当たり遊技時に小当たり遊技を示唆する演出やＶ通過を示唆する演出をおこなわない。この構成により、小当たりの場合であっても、遊技者は小当たり遊技に気がつかず、１種大当たりには当たったと思わせることができる。また、本実施形態では、変動演出の停止とともに、大当たりの場合と、小当たりの場合とで同様の演出（図４８（Ｃ））を開始する。この構成により、１種大当たりと２種大当たりの区別をさらにつきにくくすることができる。なお、大当たりの場合と小当たりの場合とで表示領域ＨＲ２に停止表示されるゾロ目の数字が異なっても、これらは当然に同様の演出に含まれる。また、なお、大当たりの場合と、小当たりの場合とでＶの期待成功演出は、小当たり図柄または大当たり図柄が確定表示される前に演出が開始されてもよい。

【０２２５】

一方、特図２の当否判定の結果がハズレの場合には、的当て開始演出後、次に、図４８（Ｄ）に示すように、矢が的のハズレゾーンに当たったことを示す画像ＧＥ６を表示する。表示領域ＨＲ４では、装飾図柄を用いたリーチ状態が示されている。

【０２２６】

次に、図４８（Ｅ）に示すように、的当てが失敗であり、大当たりまたは小当たりとならずにハズレとなり大当たり遊技が実行されないことを示唆する画像ＧＥ７を表示する。表示領域ＨＲ４では、装飾図柄を用いてハズレを示唆する図柄配列が示されている。

【０２２７】

なお、上記泣きの一回演出における図４８（Ａ）～（Ｃ）に示す演出は、時短状態から非時短状態に移行した最初の変動において、変動パターンＰ１３（図１２参照）が選択された場合に実行される演出の例であり、上記図４８（Ａ）、（Ｄ）、（Ｅ）に示す演出は、時短状態から非時短状態に移行した最初の変動において、変動パターンＰ１４（図１２参照）が選択された場合に実行される演出の例である。

【０２２８】

９．盤可動体の動作

図４９～図５８を用いて、盤可動体（第１可動役物１４および第２可動役物１５）の動作について説明する。演出制御用マイコン９１は、遊技演出（表示演出）中や電源投入時の初期動作等において、第１可動役物１４、および、第２可動役物１５を動作させる駆動制御をおこなう。また、演出制御用マイコン９１は、遊技演出（表示演出）中や電源投入時の初期動作等において画像表示装置７に特定の画像を表示させたり、第１可動役物１４

や第 2 可動役物 1 5 を特定の態様で発光させたりする表示・発光制御をおこなう。

【0229】

図 4 9～図 5 4 を用いて、第 1 可動役物 1 4 の動作について説明する。図 4 9 は、第 1 可動役物 1 4 の進出方向への移動（進出方向移動）を例示した説明図である。図 5 0 は、第 1 可動役物 1 4 の第 2 態様を例示した説明図である。図 5 1 は、第 1 可動役物 1 4 と画像表示装置 7 との組合せ演出を例示した説明図である。図 5 2 は、第 1 可動役物 1 4 の回転動作を例示した説明図である。図 5 3 および図 5 4 は、第 1 可動役物 1 4 の発光態様を例示した説明図である。

【0230】

図 4 9 に示すように、第 1 可動役物 1 4 は、左側可動役物 1 4 L と、右側可動役物 1 4 R とを含んでいる。左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R は、それぞれ左右方向に移動可能に構成されており、先端側に環形状の装飾部の半分（左側装飾部と右側装飾部）が取り付けられている。すなわち、左側装飾部と右側装飾部は、それぞれ、環形状の半分の弧形状を有している。第 1 可動役物 1 4 は、図 1 に示すように、左側可動役物 1 4 L が表示画面 7 a の左側に、右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a 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 1 4 L と右側可動役物 1 4 R は、それぞれ一部が視認可能な状態となる。第 1 可動役物 1 4 は、図 1 の状態から、図 4 9 に示すように左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ表示画面 7 a の中央に向かって（互いに近接する方向に）進出移動することにより、図 5 0 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（合体役物）が形成される（第 2 態様）。ここでは、合体役物は顔の輪郭を形成している。この第 2 態様では、左側装飾部と右側装飾部が合体した合体役物は、画像表示装置 7 の前面において、表示画面 7 a の中央付近の一部を覆うとともに、中央にできた開口部から表示画面 7 a が視認可能な状態で静止する。すなわち、合体役物は、顔の輪郭のみを形成し、顔の中央部分が無く、代わりに表示画面 7 a が視認できるように構成されている。そして、図 5 1 に示すように、合体役物の中央にできた開口部に対応する表示画面 7 a に顔の画像が表示されることによって、全体として人の顔が完成する。すなわち、合体役物において足りない部分（例えば、顔の中央部分）を表示画面 7 a に画像として表示することによって 1 つの対象（例えば、人の顔）を完成させる役物と画像との組合せ演出を実行することができる。なお、第 1 可動役物 1 4 と表示画面 7 a によって完成される対象は、人の顔に限定されない。例えば、人の身体全体や、ロボット等であってもよい。すなわち、合体役物によって頭、身体、右腕、両脚を完成させ、表示画面 7 a に左腕を表示させてもよい。第 1 可動役物 1 4 は、図 5 0、図 5 1 の進出位置から図 4 9 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。

【0231】

図 5 2 に示すように、この合体役物は、表示画面 7 a の前方において、縦回転することができる。すなわち、合体役物は、表示画面 7 a と平行かつ水平な軸を回転軸として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。このとき、合体役物の中央の開口部は、遊技者から見ると徐々に縦方向が狭い楕円形状になる。表示画面 7 a では、この開口部の楕円形状への変形に応じて表示する人の顔の画像を変形させる。これにより、例えば、第 1 可動役物 1 4 と表示画面 7 a によって人の顔がお辞儀しているような演出をおこなうことができる。

【0232】

図 5 3、図 5 4 に示すように、第 1 可動役物 1 4 は、発光可能に構成される。具体的には、合体役物（装飾部材）の表面には、複数の LED が並んで配置されており、各々が点灯消灯切り替え可能に構成されている。例えば、図 5 3 に示すように、右側可動役物 1 4 R は、枠ランプ 6 6 の発光と連動（対応）して発光させることができる。また、図 5 4 に示すように、右側可動役物 1 4 R と左側可動役物 1 4 L は、互いに連動させて発光させることができる。

【0233】

図55、図56を用いて、第2可動役物15の動作について説明する。図55は、第2可動役物15の第2態様を例示した説明図である。図56は、第2可動役物15の回転動作を例示した説明図である。第2可動役物15は、「OARO」と記載された矩形形状の装飾部を備え、上下移動と左右回転移動が可能に構成されている。第2可動役物15は、図1に示すように、表示画面7aの上方側の退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第1態様）。このとき、第2可動役物15は、一部が視認困難な状態となる。第2可動役物15は、図1の状態から、表示画面7aの中央に向かって下方方向に移動し、図55に示す進出位置（展開ポジション）において、静止することができる（第2態様）。この第2態様では、装飾部は、画像表示装置7の前面において、表示画面7aの中央よりやや上方付近を覆うように停止する。また、図56に示すように、この装飾部は、表示画面7a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15は、図55、図56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。

10

【0234】

図57、図58を用いて、第1可動役物14と第2可動役物15の組合せ演出について説明する。図57は、第1可動役物14と第2可動役物15による第1組合せ演出を例示した説明図である。図58は、第1可動役物14と第2可動役物15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14と第2可動役物15は、図57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14と第2可動役物15がともに進出位置に移動することにより、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14と第2可動役物15は、図58に示すように、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で、第1可動役物14と第2可動役物15とがそれぞれ所定の角度で傾く第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。

20

30

【0235】

10. 本実施形態のその他の演出例、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81から送信される種々の情報（当たり判定情報、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91（画像制御用マイコン101）によって実現される演出である。なお、以下の表示演出例は、画像表示装置7の表示画面7a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。

40

【0236】

以下に図59～図61を用いて変動タイミング変化演出A～Cについて説明する。この変動タイミング変化演出は、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、変動タイミング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画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、変動タイミング変化演出を実行する指示が含まれている場合に、第1可動役物14や第2可動役物15を駆動させる。

【0237】

50

〔変動タイミング変化演出 A〕

図 5 9 は、変動タイミング変化演出 A を説明するための図である。変動タイミング変化演出 A では、まず、図 5 9 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、2 組の装飾図柄が変動表示される。具体的には、第 1 装飾図柄 2 l、8 c、8 r と、第 2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。第 1 装飾図柄は、左装飾図柄 8 l、中装飾図柄 8 c、右装飾図柄 8 r を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。第 2 装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面 7 a 中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示されている。当該保留表示位置の左側の第 1 保留表示エリアには、3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。一番右側の第 1 保留表示位置には、黒い球状の保留アイコン 9 A が表示されている。右から 2 番目の第 2 保留表示位置には、星形の保留アイコン 9 A が表示されている。右から 3 番目（ここではいちばん左側）の第 3 保留表示位置には、白い球状の保留アイコン 9 A が表示されている。ここでは、第 3 保留表示位置と、当該保留表示位置には、同じ色、形状の保留アイコンが表示されている。保留アイコンの形状や色の違いは、その保留アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。ここでは、星形の保留アイコン、黒い球状の保留アイコン、白い球状の保留アイコンの 3 つの保留アイコン 9 A のうち、星形の保留アイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状の保留アイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、白い球状の保留アイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

【0238】

図 5 9 (A) に示すように、白い球の保留アイコンが当該保留表示位置ある変動では、白い球の保留アイコンが第 1 保留表示位置から当該保留表示位置に到達すると同時に、2 つの装飾図柄（第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄）が変動表示を開始する。つまり、保留アイコンが当該保留表示位置に到達したときに、到達した保留アイコン（当該保留アイコン）に対応する変動演出が開始される。その後、図 5 9 (B) に示すように、第 1 装飾図柄 2 l、8 c、8 r と、第 2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、が同時に停止表示される。また、このとき、同時に、当該保留アイコン 9 C が消える（消滅する）演出が実行される。すなわち、当たりの期待度が相対的に低い白い球状の当該保留アイコン 9 C に対応する抽選では、2 つの装飾図柄（第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄）が同時に変動を開始するとともに、同時に停止表示される。

【0239】

次に、図 5 9 (C) に示すように、第 1 保留表示位置にあった黒い球の保留アイコン 9 A が、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、2 つの装飾図柄（第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄）は停止表示が維持されている。図 5 9 (D) に示すように、黒い球の保留アイコン 9 A が当該保留表示位置に到達すると同時に、2 つの装飾図柄（第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄）は、変動表示を開始する。つまり、保留アイコンが当該保留表示位置に到達したときに、到達した保留アイコン（当該保留アイコン）に対応する変動演出が開始される。

【0240】

次に、図 5 9 (E) に示すように、第 2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示を継続した状態で、第 1 装飾図柄 2 l、8 c、8 r が停止表示される。その後、図 5 9 (F) に示すように、第 2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示される。すなわち、当該保留アイコン 9 C が黒い球の保留アイコンである場合、2 つの装飾図柄の停止表示が同時ではなく、停止表示のタイミングがズレるように構成されている。本実施形態では、第 1 装飾図柄 2 l、8 c、8 r が第 2 装飾図柄 8 L、8 C、8 R よりも先に停止表示するものとしたが、反対であってもよい。また、どちらが先に停止表示するかは変動のたびに変化してもよい（ランダムであってもよい）。このように、当たりの期待度が相対的に中程度の黒い球状の当該保留アイコン 9 C に対応する抽選では、2 つの装飾図柄（第 1 装飾図柄および第 2

装飾図柄)が同時に変動開始される一方、停止表示は同時ではなくタイミングがズレる。図59(F)に示すように、第2装飾図柄8L、8C、8Rの停止表示と同時に、当該保留アイコン9Cが消える(消滅する)演出が実行される。

【0241】

次に、図59(G)に示すように、第1保留表示位置にあった星形の保留アイコン9Aが、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、2つの装飾図柄(第1装飾図柄および第2装飾図柄)のうち、第2装飾図柄は、変動表示を開始する。第1装飾図柄は停止表示が維持されている。すなわち、第2装飾図柄は、第1保留表示位置にあった保留アイコン9Aが移動を開始し、当該保留表示位置に到達する前に、変動表示を開始する。そして、図59(H)に示すように、星形の保留アイコン9Aが当該保留表示位置に到達すると同時に、第1装飾図柄は、変動表示を開始する。本実施形態では、第2装飾図柄8L、8C、8Rが第1装飾図柄2l、8c、8rよりも先に変動を開始するものとしたが、反対であってもよい。また、どちらが先に変動を開始するかは変動のたびに変化してもよい(ランダムであってもよい)。

【0242】

次に、図59(I)に示すように、第2装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を継続した状態で、第1装飾図柄2l、8c、8rが停止表示される。その後、図59(J)に示すように、第2装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示される。本実施形態では、第1装飾図柄2l、8c、8rが第2装飾図柄8L、8C、8Rよりも先に停止表示するものとしたが、反対であってもよい。また、どちらが先に停止表示するかは変動のたびに変化してもよい(ランダムであってもよい)。このように、当たりの期待度が相対的に高い星形の当該保留アイコン9Cに対応する抽選では、2つの装飾図柄(第1装飾図柄および第2装飾図柄)の変動開始タイミングと、停止表示のタイミングがそれぞれズレる。図59(J)の後、第1保留表示位置にあった白い球の保留アイコン9Aが、当該保留表示位置に向かって移動する。白い球の保留アイコンが当該保留表示位置ある変動では、図59(A)に示すように、白い球の保留アイコンが第1保留表示位置から当該保留表示位置に到達すると同時に、2つの装飾図柄(第1装飾図柄および第2装飾図柄)が変動表示を開始する。その後、図59(B)に示すように、第1装飾図柄2l、8c、8rと、第2装飾図柄8L、8C、8Rと、が同時に停止表示される。また、このとき、同時に、当該保留アイコン9Cが消える(消滅する)演出が実行される。

【0243】

[変動タイミング変化演出B]

図60は、変動タイミング変化演出Bを説明するための図である。変動タイミング変化演出Bでは、まず、図60(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、3組の装飾図柄が変動表示されている。具体的には、第1装飾図柄2l、8c、8rと、第2装飾図柄8L、8C、8Rと、第3装飾図柄8ml、8mc、8mrと、が変動表示される。第1装飾図柄は、左装飾図柄8l、中装飾図柄8c、右装飾図柄8rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。第2装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。第3装飾図柄は、左装飾図柄8ml、中装飾図柄8mc、右装飾図柄8mrを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7a中央下方の当該保留表示位置(矩形画像の上)には、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、3つの保留アイコン9Aが表示されている。一番右側の第1保留表示位置には、黒い球状の保留アイコン9Aが表示されている。右から2番目の第2保留表示位置には、星形の保留アイコン9Aが表示されている。右から3番目(ここではいちばん左側)の第3保留表示位置には、白い球状の保留アイコン9Aが表示されている。ここでは、第3保留表示位置と、当該保留表示位置には、同じ色、形状の保留アイコンが表示されている。保留アイコンの形状や色の違いは、その保留アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。ここでは、星形の保留アイコン

、黒い球状の保留アイコン、白い球状の保留アイコンの3つの保留アイコン9 Aのうち、星形の保留アイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状の保留アイコンが2番目に当たりの期待度が高く、白い球状の保留アイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

【0244】

図60(A)に示すように、白い球の保留アイコンが当該保留表示位置ある変動では、白い球の保留アイコンが第1保留表示位置から当該保留表示位置に到達すると同時に、3つの装飾図柄(第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄)が変動表示を開始する。つまり、保留アイコンが当該保留表示位置に到達したときに、到達した保留アイコン(当該保留アイコン)に対応する変動演出が開始される。その後、図60(B)に示すよう

10

【0245】

次に、図60(C)に示すように、第1保留表示位置にあった黒い球の保留アイコン9 Aが、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、3つの装飾図柄(第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄)は停止表示が維持されている。図60(D)に示すよう

20

【0246】

次に、図60(E)に示すように、第2装飾図柄8 L、8 C、8 Rと第3装飾図柄8 m l、8 m c、8 m rが変動表示を継続した状態で、第1装飾図柄2 l、8 c、8 rが停止表示される。その後、図60(F)に示すように、第2装飾図柄8 L、8 C、8 Rと第3装飾図柄8 m l、8 m c、8 m rが同時に停止表示される。すなわち、当該保留アイコン9 Cが黒い球の保留アイコンである場合、3つの装飾図柄の停止表示が同時ではなく、第1装飾図柄の停止のタイミングが、第2装飾図柄および第3装飾図柄の停止のタイミングとズレるように構成されている。本実施形態では、第1装飾図柄が第2装飾図柄および第3装飾図柄よりも先に停止表示するものとしたが、反対であってもよい。また、どちらが先に停止表示するかは変動のたびに変化してもよい(ランダムであってもよい)。さらに、3つの装飾図柄がそれぞれ停止するタイミングが異なってもよい。このように、当たりの期待度が相対的に中程度の黒い球状の当該保留アイコン9 Cに対応する抽選では、3つの装飾図柄(第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄)が同時に変動開始される一方、停止表示はすべて同時ではなく少なくとも一部においてタイミングがズレる。図60(F)に示すように、第2装飾図柄および第3装飾図柄の停止表示と同時に、当該保留アイコン9 Cが消える(消滅する)演出が実行される。

30

40

【0247】

次に、図60(G)に示すように、第1保留表示位置にあった星形の保留アイコン9 Aが、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、3つの装飾図柄(第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄)のうち、2つの装飾図柄(第2装飾図柄および第3装飾図柄)は、変動表示を開始する。第1装飾図柄は停止表示が維持されている。すなわち、2つの装飾図柄(第2装飾図柄および第3装飾図柄)は、第1保留表示位置にあった保留アイコン9 Aが移動を開始し、当該保留表示位置に到達する前に、変動表示を開始する。そして、図60(H)に示すように、星形の保留アイコン9 Aが当該保留表示位置に到達すると同時に、第1装飾図柄は、変動表示を開始する。本実施形態では、2つの装飾図柄(第2装飾図柄および第3装飾図柄)が第1装飾図柄よりも先に変動を開始するものと

50

したが、反対であってもよい。また、どちらが先に変動を開始するかは変動のたびに变化してもよい（ランダムであってもよい）。さらに、3つの装飾図柄がそれぞれ変動を開始するタイミングが異なってもよい。

【0248】

次に、図60（I）に示すように、2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）が変動表示を継続した状態で、第1装飾図柄21、8c、8rが停止表示される。その後、図60（J）に示すように、2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）が停止表示される。本実施形態では、第1装飾図柄21、8c、8rが2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）よりも先に停止表示するものとしたが、反対であってもよい。また、どちらが先に停止表示するかは変動のたびに变化してもよい（ランダムであってもよい）。さらに、3つの装飾図柄がそれぞれ停止するタイミングが異なってもよい。このように、当たりの期待度が相対的に高い星形の当該保留アイコン9Cに対応する抽選では、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）の少なくとも一部において変動開始タイミングと、停止表示のタイミングがそれぞれズレる。図60（J）の後、白い球の保留アイコンが第1保留表示位置から当該保留表示位置に到達すると同時に、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）が変動表示を開始する。その後、図60（B）に示すように、第1装飾図柄21、8c、8rと、第2装飾図柄8L、8C、8Rと、第3装飾図柄8ml、8mc、8mrと、が同時に停止表示される。また、このとき、同時に、当該保留アイコン9Cが消える（消滅する）演出が実行される。

【0249】

〔変動タイミング変化演出C〕

図61は、変動タイミング変化演出Cを説明するための図である。変動タイミング変化演出Cの図61（A）および図61（B）は、変動タイミング変化演出Bの図60（F）および図60（G）と同じである。すなわち、変動タイミング変化演出Cの図61（A）の前には、図60（A）～図60（E）が実行される。図61（A）では、第1装飾図柄21、8c、8rが停止表示の後、遅れて、第2装飾図柄8L、8C、8Rと第3装飾図柄8ml、8mc、8mrが同時に停止表示される。第1装飾図柄は、左装飾図柄8l、中装飾図柄8c、右装飾図柄8rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。第2装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。第3装飾図柄は、左装飾図柄8ml、中装飾図柄8mc、右装飾図柄8mrを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。このとき、同時に、表示画面7a中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）に表示されていた黒い球状の当該保留アイコン9Cが消える（消滅する）演出が実行される。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、2つの保留アイコン9Aが表示されている。一番右側の第1保留表示位置には、星形の保留アイコン9Aが表示されている。右から2番目（ここではいちばん左側）の第2保留表示位置には、白い球状の保留アイコン9Aが表示されている。保留アイコンの形状や色の違いは、その保留アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。ここでは、星形の保留アイコン、黒い球状の保留アイコン、白い球状の保留アイコンの3つの保留アイコン9Aのうち、星形の保留アイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状の保留アイコンが2番目に当たりの期待度が高く、白い球状の保留アイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

【0250】

次に、図61（B）に示すように、第1保留表示位置にあった星形の保留アイコン9Aが、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）のうち、2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）は、変動表示を開始する。第1装飾図柄は停止表示が維持されている。すなわち、2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）は、第1保留表示位置にあった保留アイコン9Aが移動を開始し、当該保留表示位置に到達する前に、変動表示を開始する

。そして、図 6 1 (C) に示すように、第 2 可動役物 1 5 が下方に進出し第 2 態様で静止し、その後、退避位置に移動する (第 1 態様)。第 1 装飾図柄は、変動を開始することなく第 2 可動役物 1 5 の移動にともなって表示から消える。これにより、疑似連演出が始まることが示唆される。その後、図 6 1 (D) に示すように、3 つの装飾図柄 (第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄および第 3 装飾図柄) は、変動表示される。次に、図 6 1 (E) に示すように、第 1 装飾図柄が仮停止表示される。2 つの装飾図柄 (第 2 装飾図柄および第 3 装飾図柄) は変動表示を継続する。その後、図 6 1 (F) に示すように第 1 装飾図柄が再度、変動を開始し、3 つの装飾図柄 (第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄および第 3 装飾図柄) がすべて変動表示される。さらに、図 6 1 (G) に示すように、第 1 装飾図柄が再度、仮停止表示される。2 つの装飾図柄 (第 2 装飾図柄および第 3 装飾図柄) は変動表示を継続する。さらに、その後、図 6 1 (H) に示すように第 1 装飾図柄が再度、変動を開始し、3 つの装飾図柄 (第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄および第 3 装飾図柄) がすべて変動表示される。次に、図 6 1 (I) に示すように、第 1 装飾図柄が当たり目「5 5 5」で停止表示される。2 つの装飾図柄 (第 2 装飾図柄および第 3 装飾図柄) は変動表示を継続する。その後、図 6 1 (J) に示すように、2 つの装飾図柄 (第 2 装飾図柄および第 3 装飾図柄) が第 2 装飾図柄と同じ当たり目で停止表示される。

10

【0 2 5 1】

〔効果例〕

以下に、変動タイミング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 5 9 (D) ~ (H)、図 6 0 (D) ~ (H)、図 6 1 (D) ~ (H) に示すように、第 1 装飾図柄が停止表示した後に、第 2 装飾図柄が停止表示する第 1 の演出と、第 1 の演出の後、第 1 装飾図柄が次の変動表示を開始していない状態で、第 2 装飾図柄が次の変動表示を開始する第 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。

20

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 9 (G) に示すように、第 2 の演出では、保留アイコンがシフト移動によって当該保留表示位置に到着する前に、第 2 装飾図柄において、保留アイコンに対応する変動が開始される。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 6 0、図 6 1 においても同様である。

30

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 0 (D) ~ (H)、図 6 1 (D) ~ (H) に示すように、第 1 の演出では、第 1 装飾図柄が停止表示した後に、第 3 装飾図柄が停止表示し、第 2 の演出では、第 1 装飾図柄が次の変動表示を開始していない状態で、第 3 装飾図柄が次の変動表示を開始する。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 5 9 (H) ~ (J)、(A)、図 6 1 (H) ~ (J)、(A) に示すように、第 1 の演出の後、第 2 の演出をおこなわずに、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが同時に次の変動表示を開始する第 3 の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 9 (D) ~ (H)、図 6 0 (D) ~ (H)、図 6 1 (D) ~ (H) に示すように、保留アイコンが星形のとき、第 1 の演出の後、第 2 の演出がおこなわれ、保留アイコンが白い球状のとき、第 1 の演出の後、第 3 の演出がおこなわれる。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 2 5 2】

50

〔変形例〕

以下に、変動タイミング変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 5 9 (A)、(B) の第 1 変動と、図 5 9 (C) ~ (F) の第 2 変動と、図 5 9 (G) ~ (J) の第 3 変動は、任意の順番で実行されてもよい。例えば、第 3 変動、第 2 変動、第 1 変動の順に実行されてもよい。また、同じ種類の変動が繰り返し実行されてもよい。例えば、第 3 変動、第 3 変動、第 1 変動の順に実行されてもよい。図 6 0、図 6 1 においても同様である。保留アイコンの種類は、上記実施例に限定されない。

【0253】

〔変形例 2〕

第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 3 装飾図柄の相対的な位置関係や大きさは上記に限定されない。これらの位置や大きさは任意とすることができる。第 1 装飾図柄 2 1、第 2 装飾図柄 8 L、第 3 装飾図柄 8 m 1 は、画像表示装置 7 に表示される図柄であれば、図柄の種類や、形状や表示方法は、上記に限定されない。

【0254】

〔変形例 3〕

第 1 装飾図柄 2 1、第 2 装飾図柄 8 L、第 3 装飾図柄 8 m 1 は、変動中を表す変動表示の態様が上記に限定されない。例えば、変動表示は、画像表示装置 7 に表示されない態様であってもよい。また、数字が高速で動いて数字が判別できない態様で表示されてもよいし、判別可能な速度で移動してもよい。また、変動速度は途中で変化してもよい。

【0255】

〔変形例 4〕

第 1 装飾図柄は、保留アイコンが当該保留表示位置に到達したときに変動を開始するものとした。しかし、その直前や直後であってもよい。ここでの直前や直後とは例えば、前後 2、3 秒の範囲である。

【0256】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様 A 1-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当たりか否かを報知可能な一組の第 1 装飾図柄であり、

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第 2 装飾図柄であり、

前記第 1 装飾図柄が停止表示した後に、前記第 2 装飾図柄が停止表示する第 1 の演出と、

前記第 1 の演出の後、前記第 1 装飾図柄が次の変動表示を開始していない状態で、前記第 2 装飾図柄が次の変動表示を開始する第 2 の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1-2]

態様 A 1-1 に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、
前記第 2 の演出では、前記保留アイコンがシフト移動によって当該保留表示位置に到着する前に、前記第 2 装飾図柄において、前記保留アイコンに対応する変動が開始される、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1-3]

態様 A 1-1 または態様 A 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、当たりか否かを報知可能な一組の第 3 装飾図柄であり、

前記第 1 の演出では、前記第 1 装飾図柄が停止表示した後に、前記第 3 装飾図柄が停止

10

20

30

40

50

表示し、

前記第2の演出では、前記第1装飾図柄が次の変動表示を開始していない状態で、前記第3装飾図柄が次の変動表示を開始する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A1-4]

態様A1-1から態様A1-3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、前記第2の演出をおこなわずに、前記第1装飾図柄と前記第2装飾図柄とが同時に次の変動表示を開始する第3の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A1-5]

態様A1-2に従属する態様A1-4に記載の遊技機であって、

前記保留アイコンが第1の態様のとき、前記第1の演出の後、前記第2の演出がおこなわれ、

前記保留アイコンが第2の態様のとき、前記第1の演出の後、前記第3の演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0257】

以下に図62～図64を用いて図柄方向変化演出A～Cについて説明する。この図柄方向変化演出は、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、図柄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画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、図柄方向変化演出を実行する指示が含まれている場合に、第1可動役物14や第2可動役物15を駆動させる。

【0258】

[図柄方向変化演出A]

図62は、図柄方向変化演出Aを説明するための図である。図柄方向変化演出Aでは、まず、図62(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの、左装飾図柄8Lが変動表示される。このとき、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは表示されていない。言い換えれば、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは変動中ではあるが、視認可能な状態ではない。左装飾図柄8Lは、表示画面7aの上方中央付近からフレームインし、左斜め下方向に向かって移動する。このとき、左装飾図柄8Lを構成する各数字は、数字の向き(姿勢)が右方向に傾いた状態で移動する。すなわち、各数字は、変動方向に沿った向きに傾いており、各数字の底部が進行方向(左下方向)を向いて表示される。変動表示の速度が徐々に減速し、特定の数字(ここでは「2」)が表示画面7aの左下付近の第1の位置で一時的に静止する。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および、右装飾図柄8Rは、第1の装飾図柄、第2の装飾図柄、および、第3の装飾図柄とも呼ぶ。

【0259】

次に、図62(B)に示すように、この特定の数字(左装飾図柄8L)の上方に特定画像CHAが表示される。特定画像CHAは、特定の対象を表している。ここでは、特定画像CHAは、スマイルの顔を表している。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。特定画像CHAは、特定の数字(左装飾図柄8L)の上方の一部を覆っており、特定の数字の一部が視認困難になっている。この特定画像CHAも、特定の数字(左装飾図柄8L)と同様に向き(姿勢)が傾いている。特定画像CHAと、特定の数字(左装飾図柄8L)は、向きが揃っている。

【0260】

次に、図62(C)に示すように、特定の数字(左装飾図柄8L)と特定画像CHAが

バウンドする演出がおこなわれる。これにより、特定の数字（左装飾図柄 8 L）と特定画像 C H A は、互いの位置関係を維持したまま、表示位置と向きが変化する。具体的には、特定の数字（左装飾図柄 8 L）と特定画像 C H A は、表示画面 7 a の左上方向の第 2 の位置に移動しつつ、向きが鉛直方向に沿った方向（まっすぐ）になる。第 2 の位置は、第 1 の位置よりも鉛直方向上方側に位置している。そして、図 6 2（D）に示すように、特定の数字（左装飾図柄 8 L）と特定画像 C H A は、向きを鉛直方向に沿った方向に維持したまま、下方に移動し、第 3 の位置で停止表示される。第 3 の位置は、第 2 の位置よりも鉛直方向下方側に位置している。

【0261】

次に、図 6 2（E）に示すように、左装飾図柄 8 L が停止表示された状態で、右装飾図柄 8 R が変動表示される。このとき、中装飾図柄 8 C とは表示されていない。言い換えれば、中装飾図柄 8 C は変動中ではあるが、視認可能な状態ではない。右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の上方中央付近からフレームインし、右斜め下方向に向かって移動する。すなわち、左装飾図柄 8 L の変動方向とは異なる方向で変動表示される。このとき、右装飾図柄 8 R を構成する各数字は、数字の向き（姿勢）が左方向に傾いた状態で移動する。すなわち、各数字は、変動方向に沿った向きに傾いており、各数字の底部が進行方向（右方向）を向いて表示される。変動表示の速度が徐々に減速し、特定の数字（ここでは「2」）が表示画面 7 a の右下付近に位置したときに一時的に静止する。次に、図 6 2（F）に示すように、この特定の数字（右装飾図柄 8 R）の上方に特定画像 C H A が表示される。特定画像 C H A は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 C H A は、左装飾図柄 8 L に表示されたものと同じであるが、異なる内容の画像であってもよい。特定画像 C H A は、特定の数字（右装飾図柄 8 R）の上方の一部を覆っており、特定の数字の一部が視認困難になっている。この特定画像 C H A も、特定の数字と同様に向きが傾いている。

【0262】

次に、図 6 2（G）に示すように、特定の数字（右装飾図柄 8 R）と特定画像 C H A がバウンドする演出がおこなわれる。これにより、特定の数字（右装飾図柄 8 R）と特定画像 C H A は、互いの位置関係を維持したまま、表示位置と向きが変化する。具体的には、特定の数字（右装飾図柄 8 R）と特定画像 C H A は、表示画面 7 a の左上方向に移動しつつ、向きが鉛直方向に沿った方向（まっすぐ）になる。そして、図 6 2（H）に示すように、特定の数字（右装飾図柄 8 R）と特定画像 C H A は、向きを鉛直方向に沿った方向に維持したまま、下方に移動し、その位置で停止表示される。

【0263】

次に、図 6 2（I）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が停止表示された状態で、中装飾図柄 8 C が変動表示される。言い換えれば、中装飾図柄 8 C の変動が視認可能な状態になる。中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a の上方中央付近からフレームインし、鉛直方向下方に向かって移動する。すなわち、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の変動方向とは異なる変動方向で変動表示される。このとき、中装飾図柄 8 C を構成する各数字は、数字の向き（姿勢）が鉛直方向に沿った状態（まっすぐな状態）で移動する。言い換えれば、各数字は、変動方向に沿った向きとなっており、各数字の底部が進行方向（下方向）を向いて表示される。変動表示の速度が徐々に減速し、特定の数字（ここでは「2」）が表示画面 7 a の中央下付近に位置したときに一時的に静止する。次に、図 6 2（J）に示すように、この特定の数字（中装飾図柄 8 C）の上方には特定画像 C H A が表示されずに、停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R が確定停止表示される。

【0264】

〔図柄方向変化演出 B〕

図 6 3 は、図柄方向変化演出 B を説明するための図である。図柄方向変化演出 B では、まず、図 6 3（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの、左装飾図柄 8 L が変動表示される。このとき、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は表示されていない。言い換えれば、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は変

動中ではあるが、視認可能な状態ではない。左装飾図柄 8 L は、表示画面 7 a の左上隅付近からフレームインし、右斜め下方向に向かって移動する。このとき、左装飾図柄 8 L を構成する各数字は、数字の向き（姿勢）が左方向に傾いた状態で移動する。すなわち、各数字は、変動方向に沿った向きに傾いており、各数字の底部が進行方向（右下方向）を向いて表示される。変動表示の速度が徐々に減速し、特定の数字（ここでは「2」）が表示画面 7 a の中央下付近の第 1 の位置で一時的に静止する。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R は、第 1 の装飾図柄、第 2 の装飾図柄、および、第 3 の装飾図柄とも呼ぶ。

【0265】

次に、図 6 3（B）に示すように、この特定の数字（左装飾図柄 8 L）の上方に特定画像 C H A が表示される。特定画像 C H A は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 C H A は、スマイルの顔を表している。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。特定画像 C H A は、特定の数字（左装飾図柄 8 L）の上方の一部を覆っており、特定の数字の一部が視認困難になっている。この特定画像 C H A も、特定の数字（左装飾図柄 8 L）と同様に向き（姿勢）が傾いている。特定画像 C H A と、特定の数字（左装飾図柄 8 L）は、向きが揃っている。

【0266】

次に、図 6 3（C）に示すように、特定の数字（左装飾図柄 8 L）と特定画像 C H A がバウンドする演出がおこなわれる。これにより、特定の数字（左装飾図柄 8 L）と特定画像 C H A は、互いの位置関係を維持したまま、表示位置と向きが変化する。具体的には、特定の数字（左装飾図柄 8 L）と特定画像 C H A は、表示画面 7 a の左上方向の第 2 の位置に移動しつつ、向きが鉛直方向に沿った方向（まっすぐ）になる。第 2 の位置は、第 1 の位置よりも鉛直方向上方側に位置している。そして、図 6 3（D）に示すように、特定の数字（左装飾図柄 8 L）と特定画像 C H A は、向きを鉛直方向に沿った方向に維持したまま、下方に移動し、第 3 の位置で停止表示される。第 3 の位置は、第 2 の位置よりも鉛直方向下方側に位置している。

【0267】

その停止表示と並行して、右装飾図柄 8 R が変動表示される。このとき、中装飾図柄 8 C とは表示されていない。言い換えれば、中装飾図柄 8 C は変動中ではあるが、視認可能な状態ではない。右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の上方中央付近からフレームインし、右斜め下方向に向かって移動する。すなわち、左装飾図柄 8 L の変動方向と同じ変動方向で変動表示される。このとき、右装飾図柄 8 R を構成する各数字は、数字の向き（姿勢）が左方向に傾いた状態で移動する。すなわち、左装飾図柄 8 L の変動時の数字の傾きと同じ程度傾いた状態で移動する。各数字は、変動方向に沿った向きに傾いており、各数字の底部が進行方向（右下方向）を向いて表示される。変動表示の速度が徐々に減速し、特定の数字（ここでは「2」）が表示画面 7 a の右下付近に位置したときに一時的に静止する。

【0268】

次に、図 6 3（E）に示すように、この特定の数字（右装飾図柄 8 R）の上方に特定画像 C H A が表示される。特定画像 C H A は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 C H A は、左装飾図柄 8 L に表示されたものと同じであるが、異なる内容の画像であってもよい。特定画像 C H A は、特定の数字（右装飾図柄 8 R）の上方の一部を覆っており、特定の数字の一部が視認困難になっている。この特定画像 C H A も、特定の数字と同様に向きが傾いている。

【0269】

次に、図 6 3（F）に示すように、特定の数字（右装飾図柄 8 R）と特定画像 C H A がバウンドする演出がおこなわれる。これにより、特定の数字（右装飾図柄 8 R）と特定画像 C H A は、互いの位置関係を維持したまま、表示位置と向きが変化する。具体的には、

特定の数字（右装飾図柄 8 R）と特定画像 C H A は、表示画面 7 a の左上方向に移動しつつ、向きが鉛直方向に沿った方向（まっすぐ）になる。そして、図 6 3（G）に示すように、特定の数字（右装飾図柄 8 R）と特定画像 C H A は、向きを鉛直方向に沿った方向に維持したまま、下方に移動し、その位置で停止表示される。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が停止表示された状態で、中装飾図柄 8 C が変動表示される。言い換えれば、中装飾図柄 8 C の変動が視認可能な状態になる。中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a の左上付近からフレームインし、右斜め下方向に向かって移動する。すなわち、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の変動方向と同じ変動方向で変動表示される。このとき、中装飾図柄 8 C を構成する各数字は、数字の向き（姿勢）が左方向に傾いた状態で移動する。すなわち、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の変動時の数字の傾きと同じ程度傾いた状態で移動する。各数字は、変動方向に沿った向きに傾いており、各数字の底部が進行方向（右下方向）を向いて表示される。変動表示の速度が徐々に減速し、特定の数字（ここでは「2」）が表示画面 7 a の中央近に位置したときに一時的に静止する。

10

【0270】

次に、図 6 3（H）に示すように、この特定の数字（中装飾図柄 8 C）の上方に特定画像 C H A が表示される。特定画像 C H A は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 C H A は、左装飾図柄 8 L や右装飾図柄 8 R に表示されたものと同じであるが、異なる内容の画像であってもよい。特定画像 C H A は、特定の数字（中装飾図柄 8 C）の上方の一部を覆っており、特定の数字の一部が視認困難になっている。この特定画像 C H A も、特定の数字（中装飾図柄 8 C）と同様に向き（姿勢）が傾いている。特定画像 C H A と、特定の数字（中装飾図柄 8 C）は、向きが揃っている。

20

【0271】

次に、図 6 3（I）に示すように、特定の数字（中装飾図柄 8 C）と特定画像 C H A がバウンドする演出がおこなわれる。これにより、特定の数字（中装飾図柄 8 C）と特定画像 C H A は、互いの位置関係を維持したまま、表示位置と向きが変化する。具体的には、特定の数字（中装飾図柄 8 C）と特定画像 C H A は、表示画面 7 a の左上方向に移動しつつ、向きが鉛直方向に沿った方向（まっすぐ）になる。そして、図 6 3（J）に示すように、特定の数字（中装飾図柄 8 C）と特定画像 C H A は、向きを鉛直方向に沿った方向に維持したまま、下方に移動し、その位置で停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R が確定停止表示される。

30

【0272】

〔図柄方向変化演出 C〕

図 6 4 は、図柄方向変化演出 C を説明するための図である。図柄方向変化演出 C では、まず、図 6 4（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの、左装飾図柄 8 L が変動表示される。このとき、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は表示されていない。言い換えれば、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は変動中ではあるが、視認可能な状態ではない。左装飾図柄 8 L は、表示画面 7 a の左上隅付近からフレームインし、右斜め下方向に向かって移動する。このとき、左装飾図柄 8 L を構成する各数字は、数字の向き（姿勢）が左方向に傾いた状態で移動する。すなわち、各数字は、変動方向に沿った向きに傾いており、各数字の底部が進行方向（右下方向）を向いて表示される。変動表示の速度が徐々に減速し、特定の数字（ここでは「2」）が表示画面 7 a の中央下付近の第 1 の位置で一時的に静止する。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R は、第 1 の装飾図柄、第 2 の装飾図柄、および、第 3 の装飾図柄とも呼ぶ。

40

【0273】

次に、図 6 4（B）に示すように、この特定の数字（左装飾図柄 8 L）の下方に特定画像 C H A が表示される。特定画像 C H A は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 C H A は、スマイルの顔を表している。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

50

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。特定画像C H Aは、特定の数字（左装飾図柄8 L）の下方の一部を覆っており、特定の数字の一部が視認困難になっている。この特定画像C H Aも、特定の数字（左装飾図柄8 L）と同様に向き（姿勢）が傾いている。特定画像C H Aと、特定の数字（左装飾図柄8 L）は、向きが揃っている。

【0274】

次に、図64（C）に示すように、特定の数字（左装飾図柄8 L）と特定画像C H Aがバウンドする演出がおこなわれる。これにより、特定の数字（左装飾図柄8 L）と特定画像C H Aは、互いの位置関係を維持したまま、表示位置と向きが変化する。具体的には、特定の数字（左装飾図柄8 L）と特定画像C H Aは、表示画面7 aの左上方向の第2の位置に移動しつつ、向きが鉛直方向に沿った方向（まっすぐ）になる。第2の位置は、第1の位置よりも鉛直方向上方側に位置している。そして、図64（D）に示すように、特定の数字（左装飾図柄8 L）と特定画像C H Aは、向きを鉛直方向に沿った方向に維持したまま、下方に移動し、第3の位置で停止表示される。第3の位置は、第2の位置よりも鉛直方向下方側に位置している。

【0275】

その停止表示と並行して、右装飾図柄8 Rが変動表示される。このとき、中装飾図柄8 Cとは表示されていない。言い換えれば、中装飾図柄8 Cは変動中ではあるが、視認可能な状態ではない。右装飾図柄8 Rは、表示画面7 aの上方中央付近からフレームインし、右斜め下方向に向かって移動する。すなわち、左装飾図柄8 Lの変動方向と同じ変動方向で変動表示される。このとき、右装飾図柄8 Rを構成する各数字は、数字の向き（姿勢）が左方向に傾いた状態で移動する。すなわち、左装飾図柄8 Lの変動時の数字の傾きと同じ程度傾いた状態で移動する。各数字は、変動方向に沿った向きに傾いており、各数字の底部が進行方向（右下方向）を向いて表示される。変動表示の速度が徐々に減速し、特定の数字（ここでは「2」）が表示画面7 aの右下付近に位置したときに一時的に静止する。

【0276】

次に、図64（E）に示すように、この特定の数字（右装飾図柄8 R）の下方に特定画像C H Aが表示される。特定画像C H Aは、特定の対象を表している。ここでは、特定画像C H Aは、左装飾図柄8 Lに表示されたものと同じであるが、異なる内容の画像であってもよい。特定画像C H Aは、特定の数字（右装飾図柄8 R）の下方の一部を覆っており、特定の数字の一部が視認困難になっている。この特定画像C H Aも、特定の数字と同様に向きが傾いている。

【0277】

次に、図64（F）に示すように、特定の数字（右装飾図柄8 R）と特定画像C H Aがバウンドする演出がおこなわれる。これにより、特定の数字（右装飾図柄8 R）と特定画像C H Aは、互いの位置関係を維持したまま、表示位置と向きが変化する。具体的には、特定の数字（右装飾図柄8 R）と特定画像C H Aは、表示画面7 aの左上方向に移動しつつ、向きが鉛直方向に沿った方向（まっすぐ）になる。そして、図64（G）に示すように、特定の数字（右装飾図柄8 R）と特定画像C H Aは、向きを鉛直方向に沿った方向に維持したまま、下方に移動する。そして、図64（H）に示すように、その位置で停止表示される。その後、図64（I）に示すように、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rが停止表示された状態で、中装飾図柄8 Cが変動表示される。言い換えれば、中装飾図柄8 Cの変動が視認可能な状態になる。中装飾図柄8 Cは、表示画面7 aの上方中央付近からフレームインし、鉛直方向下方に向かって移動する。すなわち、左装飾図柄8 Lおよび右装飾図柄8 Rの変動方向とは異なる変動方向で変動表示される。このとき、中装飾図柄8 Cを構成する各数字は、数字の向き（姿勢）が鉛直方向に沿った状態（まっすぐな状態）で移動する。言い換えれば、各数字は、変動方向に沿った向きとなっており、各数字の底部が進行方向（下方向）を向いて表示される。変動表示の速度が徐々に減速し、特定の数字（ここでは「2」）が表示画面7 aの中央近に位置したときに一時的に静止する。次に、図64（J）に示すように、この特定の数字（中装飾図柄8 C）の上方には特定画像C H A

が表示されずに、停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R が確定停止表示される。

【0278】

〔効果例〕

以下に、図柄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 6 2 (A)、(B) に示すように、左装飾図柄が第 1 の方向に沿った向きで第 1 の方向に沿った方向（例えば右斜め方向）に変動表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、図 6 2 (C) ～ (E) に示すように、左装飾図柄が第 1 の方向とは異なる第 2 の方向（例えば鉛直方向）に沿った向きで停止表示される第 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。図 6 3、図 6 4 においても同様である。

10

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 2 (A) に示すように、第 2 の演出では、左装飾図柄が第 1 の方向（例えば右斜め方向）に沿った向きで第 1 の位置まで到達後、図 6 2 (C) に示すように、第 1 の位置よりも鉛直方向の上方側に位置する第 2 の位置に向かって移動しつつ向きが第 2 の方向（例えば鉛直方向）に沿った向きとなり、第 2 の位置に到達後、図 6 2 (D) に示すように、第 2 の方向に沿った向きを維持しつつ第 2 の位置よりも鉛直方向の下方側に位置する第 3 の位置に向かって移動する。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。図 6 3、図 6 4 においても同様である。

20

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 2 (B)、(C) に示すように、第 2 の演出では、左装飾図柄は、第 1 の位置に到達後、第 2 の位置に向かって移動するとき、特定画像 CH A によって一部が視認困難になる。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。図 6 3、図 6 4 においても同様である。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 3 (D) に示すように、第 2 の演出の後、右装飾図柄が、表示されていない状態から新たに第 1 の方向（例えば右斜め方向）に沿った向きで第 1 の方向に沿った方向に変動表示される第 3 の演出と、図 6 3 (G) に示すように、第 3 の演出の後、右装飾図柄が第 2 の方向に沿った向きで停止表示される第 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。

30

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 4 (I) に示すように、第 4 の演出の後、中装飾図柄が第 1 の方向とは異なる第 3 の方向（例えば鉛直方向）に沿った向きで第 3 の方向に沿った方向に変動表示される第 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。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 2 に示すように、第 1 の方向とは、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に対して斜めとなる方向であり、第 2 の方向とは、鉛直方向に沿った方向である。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。

40

【0279】

〔変形例〕

以下に、図柄方向変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は特定の数字としたが、数字じゃなくてもよい。文字図形記号であってもよい。表示画面 7 a には、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のみが表示されているものとしたが、複数組の装飾図柄が表示されていてもよい。

50

【0280】

〔変形例2〕

図62では、左装飾図柄8Lは、変動表示後、バウンドして鉛直方向に沿った方向となったが、変動方向と異なる方向であれば、鉛直方向以外の方向に沿った方向になってもよい。例えば、左装飾図柄8Lは、バウンド後に、左側に傾いて停止表示されてもよいし、横向きに傾いて停止表示されてもよい。また、左装飾図柄8Lは、変動表示後に、バウンドせずに向きを変えて停止表示されてもよい。

【0281】

〔変形例3〕

図柄方向変化演出A、B、Cにおいて、右装飾図柄は、左装飾図柄が停止する前に、変動が視認可能（変動表示が表示）になってもよいし、左装飾図柄が停止した後に、変動が視認可能（変動表示が表示）になってもよい。中装飾図柄も同様である。

【0282】

〔変形例4〕

図柄方向変化演出A、B、Cの内容は、適宜組み合わせてもよい。例えば、図柄方向変化演出A、Bにおいて、特定画像CHAの表示位置を、図柄方向変化演出Cのようにしてもよい。また、例えば、図柄方向変化演出A、Bにおいて、中装飾図柄の変動方向や停止態様を図柄方向変化演出Cのようにしてもよい。

【0283】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様A2-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第1の装飾図柄であり、
前記第1の装飾図柄が第1の方向に沿った向きで前記第1の方向に沿った方向に変動表示される第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の方向に沿った向きで停止表示される第2の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A2-2]

態様A2-1に記載の遊技機であって、
前記第2の演出では、前記第1の装飾図柄が前記第1の方向に沿った向きで第1の位置まで到達後、前記第1の位置よりも鉛直方向の一方側に位置する第2の位置に向かって移動しつつ向きが前記第2の方向に沿った向きとなり、前記第2の位置に到達後、前記第2の方向に沿った向きを維持しつつ前記第2の位置よりも鉛直方向の他方側に位置する第3の位置に向かって移動する、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A2-3]

態様A2-1または態様A2-2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、特定画像であり、
前記第2の演出では、前記第1の装飾図柄は、前記第1の位置に到達後、前記第2の位置に向かって移動するとき、前記特定画像によって一部が視認困難になる、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A2-4]

態様A2-1から態様A2-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第1の装飾図柄とともに、当たりか否かを報知可能な一組の装飾図柄を構成する第2の装飾図柄であり、
前記第2の演出の後、前記第2の装飾図柄が、表示されていない状態から新たに前記第1の方向に沿った向きで前記第1の方向に沿った方向に変動表示される第3の演出と、
前記第3の演出の後、前記第2の装飾図柄が前記第2の方向に沿った向きで停止表示さ

10

20

30

40

50

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A2-5]

態様A2-4に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第1の装飾図柄とともに、当たりか否かを報知可能な一組の装飾図柄を構成する第3の装飾図柄であり、

前記第4の演出の後、前記第3の装飾図柄が前記第1の方向とは異なる第3の方向に沿った向きで前記第3の方向に沿った方向に変動表示される第5の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A2-6]

態様A2-1から態様A2-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の方向とは、前記表示手段に対して斜めとなる方向であり、

前記第2の方向とは、鉛直方向に沿った方向である。

ことを特徴とする遊技機。

【0284】

以下に図65～図67を用いて役物図柄連携演出A～Cについて説明する。この役物図柄連携演出は、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、役物図柄連携演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、役物図柄連携演出を実行する指示が含まれている場合に、第1可動役物14や第2可動役物15を駆動させる。

【0285】

[役物図柄連携演出A]

図65は、役物図柄連携演出Aを説明するための図である。役物図柄連携演出Aは、疑似連演出を含んだ変動パターン演出の一つであり、図65(A)～(J)までが1変動で実行される。役物図柄連携演出Aでは、まず、図65(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。具体的には、装飾図柄8L、8C、8Rと、が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7a中央下方の当該保留表示位置(矩形画像の上)には、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、4つの保留アイコン9Aが表示されている。

【0286】

その後、図65(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示(仮停止表示を含む)された後、図65(C)に示す疑似連開始示唆演出が実行される。疑似連開始示唆演出では、第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置(図1)から表示画面7aの中央に向かって下方に移動(進出)して表示画面7aの一部を覆う前方の進出位置で静止する。第2可動役物15の進出位置への移動にともなって、表示画面7aに表示されている装飾図柄8L、8C、8Rの形状が変化(変形)する。ここでは、第2可動役物15の下方の移動に連動して装飾図柄8L、8C、8Rの形状が徐々につぶれる。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rが第2可動役物15に押しつぶされて歪むように変形する。遊技者は、停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rが、第2可動役物15によって押しつぶされて歪むので、この停止表示された図柄が確定したわけではなく、再度変動が実行されること、すなわち疑似連が実行されることに気がつくことができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【0287】

次に、図65(D)に示すように、第2可動役物15の装飾部の文字「O A R O」に対応する画像が表示画面7aに表示される。ここでは、第2可動役物15が進出位置で静止

10

20

30

40

50

した状態において、第2可動役物15の装飾部と同じ文字（すなわち「O A R O」）が複数表示される。なお、表示画面7aに表示される画像は、第2可動役物15の装飾部に表された特定の対象（文字、図形、記号等）と関連性のある画像であればよく、完全に同じ色や形状である必要はない。このとき、装飾図柄8L、8C、8Rは表示されていない。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rが表示されず、第2可動役物15の装飾部と同じ内容の画像が表示画面7aに表示されることで、遊技者に特別な演出であることを印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0288】

次に、図65（E）に示すように、再び変動表示を開始する。その後、図65（F）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示（仮停止表示を含む）された後、図65（G）に示す疑似連続示唆演出が実行される。疑似連続示唆演出では、上述の疑似連開始示唆演出と同様の演出である。すなわち、第2可動役物15が進出位置に移動する。この進出位置への移動にともなって、表示画面7aに表示されている装飾図柄8L、8C、8Rの形状が変化（変形）する。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rが第2可動役物15の下方の移動に連動して形状が徐々につぶれる。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rが第2可動役物15に押しつぶされて歪むように変形する。なお、変形の態様は、疑似連開始示唆演出と異なっているいてもよい。

【0289】

次に、図65（H）に示すように、第2可動役物15の装飾部の文字「O A R O」に対応する画像が表示画面7aに表示される。ここでは、第2可動役物15が進出位置で静止した状態において、第2可動役物15の装飾部と同じ文字（すなわち「O A R O」）が複数表示される。なお、表示画面7aに表示される画像は、第2可動役物15の装飾部に表された特定の対象（文字、図形、記号等）と関連性のある画像であればよく、完全に同じ色や形状である必要はない。このとき、装飾図柄8L、8C、8Rは表示されていない。

【0290】

次に、図65（I）に示すように、再び変動表示を開始する。その後、図65（J）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示される。

【0291】

〔役物図柄連携演出B〕

図66は、役物図柄連携演出Bを説明するための図である。役物図柄連携演出Bは、疑似連演出を含んだ変動パターン演出の一つであり、図66（A）～（B）までが前の1変動、図66（C）～（J）までが疑似連演出を含む次の1変動である。まず、図66（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、2組の装飾図柄が変動表示される。具体的には、第1装飾図柄8L、8C、8Rと、第2装飾図柄2l、8c、8rと、が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。第1装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。第2装飾図柄は、左装飾図柄8l、中装飾図柄8c、右装飾図柄8rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7a中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示されている。

【0292】

その後、図66（B）に示すように、第1装飾図柄8L、8C、8Rと、第2装飾図柄2l、8c、8rと、が同時に停止表示（確定停止表示を含む）される。また、このとき、同時に、当該保留アイコン9Cが消える（消滅する）演出が実行される。次に、図66（C）に示すように、第1保留表示位置にあった保留アイコン9Aが、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、2つの装飾図柄（第1装飾図柄および第2装飾図柄）のうち、第2装飾図柄2l、8c、8rは、変動表示を開始する。第1装飾図柄8L、8C、8Rは停止表示が維持されている。すなわち、第2装飾図柄は、第1保留表示位置にあった保留アイコン9Aが移動を開始し、当該保留表示位置に到達する前に、変動表示を開

10

20

30

40

50

始する。

【0293】

次に、図66(D)に示す疑似連開始示唆演出が実行される。疑似連開始示唆演出では、まず、第2装飾図柄21、8c、8rが変動表示を継続している状態において、前回の確定停止表示した出目「123」で停止を継続している第1装飾図柄8L、8C、8Rの表示が一時的に消えて代わりに「いくぞ!!!」の疑似連開始示唆表示が表示される。そして、図66(E)に示すように、第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置(図1)から表示画面7aの中央に向かって下方に移動(進出)して表示画面7aの一部を覆う前方の進出位置で静止する。疑似連開始示唆表示の後、再度、表示画面7aに表示された第1装飾図柄8L、8C、8Rは、第2可動役物15の進出位置への移動にともな

10

【0294】

次に、図66(F)に示すように、第2可動役物15の装飾部の文字「OARO」に対応する画像が表示画面7aに表示される。ここでは、第2可動役物15が進出位置で静止した状態において、第2可動役物15の装飾部と同じ文字(すなわち「OARO」)が複数表示される。なお、表示画面7aに表示される画像は、第2可動役物15の装飾部に表された特定の対象(文字、図形、記号等)と関連性のある画像であればよく、完全に同じ色や形状である必要はない。このとき、第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されていない一方、第2装飾図柄21、8c、8rが変動表示を継続している。ここでは、第1装飾図柄8L、8C、8Rが表示されず、第2可動役物15の装飾部と同じ内容の画像が表示画面7aに表示されることで、遊技者に特別な演出であることを印象づけることができ、

20

【0295】

次に、図66(G)に示すように、第2装飾図柄21、8c、8rが変動表示を継続している状態において、第1装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が開始される。これにより、第1装飾図柄8L、8C、8Rと第2装飾図柄21、8c、8rの両方が変動表示された状態となる。その後、図66(H)に示すように、第2装飾図柄21、8c、8rが変動表示を継続している状態において、第1装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示(仮停止表示を含む)され、さらにその後、図66(I)に示すように、第1装飾図柄8L、8C、8Rが再び変動表示を開始する。すなわち、疑似連演出が実行される。その後、図66(J)に示すように、第1装飾図柄8L、8C、8Rと第2装飾図柄21、8c、8rの両方が確定停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示される。

30

【0296】

[役物図柄連携演出C]

図67は、役物図柄連携演出Cを説明するための図である。役物図柄連携演出Cは、疑似連演出を含んだ変動パターン演出の一つであり、図67(A)～(B)までが前の1変動、図67(C)～(J)までが疑似連演出を含む次の1変動である。まず、図67(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、2組の装飾図柄が変動表示される。具体的には、第1装飾図柄8L、8C、8Rと、第2装飾図柄21、8c、8rと、が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。第1装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。第2装飾図柄は、左装飾図柄8l、中装飾図柄8c、右装飾図柄8rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7a中央下方の当該保留表示位置(矩形画像の上)には、白い球状

40

50

の当該保留アイコン 9 C が表示されている。

【0297】

その後、図 67 (B) に示すように、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r と、が同時に停止表示（確定停止表示を含む）される。また、このとき、同時に、当該保留アイコン 9 C が消える（消滅する）演出が実行される。次に、図 67 (C) に示すように、第 1 保留表示位置にあった保留アイコン 9 A が、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、2 つの装飾図柄（第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄）のうち、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r は、変動表示を開始する。第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は停止表示が維持されている。すなわち、第 2 装飾図柄は、第 1 保留表示位置にあった保留アイコン 9 A が移動を開始し、当該保留表示位置に到達する前に、変動表示を開始する。

10

【0298】

次に、図 67 (D) に示す疑似連開始示唆演出が実行される。疑似連開始示唆演出では、まず、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r が変動表示を継続している状態において、前回の確定停止表示した出目「123」で停止を継続している第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が一時的に消えて代わりに「いくぞ!!!」の疑似連開始示唆表示が表示される。そして、図 67 (E) に示すように、第 2 可動役物 15 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（図 1）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 の一部を覆うとともに、その位置で回転動作を実行する。これにより、疑似連開始示唆表示の後、再度、表示画面 7 a に表示された第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、第 2 可動役物 15 の下方移動および回転動作にともなって、形状が変化（変形）する。ここでは、第 2 可動役物 15 の下方の移動に連動して第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R にヒビが入るとともに、形状が徐々につぶれる。すなわち、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 2 可動役物 15 に押しつぶされて歪むとともにひび割れるように変形する。遊技者は、停止表示された第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が、第 2 可動役物 15 によって押しつぶされて歪み、ひび割れるので、この停止表示された図柄が確定したわけではなく、再度変動が実行されること、すなわち疑似連が実行されることに気がつくことができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

20

【0299】

次に、図 67 (F) に示すように、第 2 可動役物 15 の装飾部の文字「O A R O」に対応する画像が表示画面 7 a に表示される。ここでは、第 2 可動役物 15 が退避位置に戻った状態において、第 2 可動役物 15 の装飾部と同じ文字（すなわち「O A R O」）が表示画面 7 a の中心付近に大きく一つ表示される。なお、表示画面 7 a に表示される画像は、第 2 可動役物 15 の装飾部に表された特定の対象（文字、図形、記号等）と関連性のある画像であればよく、完全に同じ色や形状である必要はない。このとき、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r は両方とも表示されていない。ここでは、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r の両方が表示されず、第 2 可動役物 15 の装飾部と同じ内容の画像が表示画面 7 a に表示されることで、遊技者に特別な演出であることを印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0300】

次に、図 67 (G) に示すように、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r と、の両方の再度の変動表示が開始される。その後、図 67 (H) に示すように、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r が変動表示を継続している状態において、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示（仮停止表示を含む）され、さらにその後、図 67 (I) に示すように、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動表示を開始する。すなわち、疑似連演出が実行される。その後、図 67 (J) に示すように、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r の両方が確定停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示される。

40

【0301】

[効果例]

50

以下に、役物図柄連携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 5 (F) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示される第 1 の演出と、図 6 5 (G) に示すように、第 1 の演出の後、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の一部を覆う進出位置に移動するのにもなって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の形状が変化する第 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 6、図 6 7 においても同様である。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 5 (G) に示すように、第 2 の演出では、第 2 可動役物 1 5 の移動にもなって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の形状が歪む。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。図 6 6、図 6 7 においても同様である。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 5 (G) に示すように、第 2 可動役物 1 5 は、「O A R O」と表された装飾部を有しており、図 6 5 (H) に示すように、第 2 の演出の後、表示画面 7 a に「O A R O」が表示される第 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。図 6 6、図 6 7 においても同様である。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 6 (C) ~ (J)、図 6 7 (C) ~ (J) に示すように、第 1 の演出と第 2 の演出は、1 変動中に実行されるものであり、第 1 の演出では、第 1 の演出が実行される変動の一つ前の変動後に停止表示された状態で、装飾図柄が停止表示される。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 6 6 (G) ~ (J)、図 6 7 (G) ~ (J) に示すように、第 3 の演出の後、疑似連演出が実行される。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 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 6 (C)、図 6 7 (C) に示すように、複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R とは異なる第 2 装飾図柄であり、第 1 の演出では、第 2 装飾図柄は変動表示している。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。

【0302】

〔変形例〕

以下に、役物図柄連携演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

役物図柄連携演出 A では、図 6 5 (A) ~ (J) まだが 1 変動で実行されるものとした。しかし、図 6 5 (A) ~ (B) と、図 6 5 (C) ~ (J) は、別変動であってもよい。また、役物図柄連携演出 B、C では、図 6 6 (A) ~ (B)、図 6 7 (A) ~ (B) まだが 1 変動、そして、図 6 6 (C) ~ (J)、図 6 7 (C) ~ (J) が次の 1 変動であるものとした。しかし、図 6 6 (A) ~ (J)、図 6 7 (A) ~ (J) まだが 1 変動で実行されてもよい。

【0303】

〔変形例 2〕

役物図柄連携演出 A ~ C において例示した、装飾図柄の変形の態様は、その一例であり、これらの態様に限定されない。すなわち、第 2 可動役物 1 5 の進出時の装飾図柄の変形は、歪む態様に限定されない。例えば、装飾図柄は、崩れてバラバラになってもよいし、同じ形状で大きさが小さくなってもよい。

【0304】

〔変形例3〕

役物図柄連携演出Aにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rは特定の数字としたが、数字じゃなくてもよい。文字図形記号であってもよい。表示画面7aには、一組の装飾図柄8L、8C、8Rのみが表示されているものとしたが、複数組の装飾図柄が表示されていてもよい。装飾図柄8L、8C、8Rは変動中、一時的に変動表示が消えてもよいし、継続して変動表示されなくてもよい。ここでは、変動表示とは、変動している態様が視認可能に表示されている状態をいう。

【0305】

〔変形例4〕

役物図柄連携演出A～Cの内容は、適宜組み合わせてもよい。例えば、役物図柄連携演出Bの図66(E)において、役物図柄連携演出Cの図67(E)の演出をおこなってもよい。また、例えば、役物図柄連携演出Bの図66(G)～(J)の疑似連演出において、役物図柄連携演出Aの疑似連演出が実行されてもよい。

【0306】

〔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〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
前記表示手段の前方において移動可能な可動役物と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記装飾図柄が停止表示される第1の演出と、
前記第1の演出の後、前記可動役物が前記表示手段の一部を覆う前記進出位置に移動するのにもなって、前記装飾図柄の形状が変化する第2の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A3-2〕

態様A3-1に記載の遊技機であって、
前記第2の演出では、前記可動役物の移動にもなって、前記装飾図柄の形状が歪むことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A3-3〕

態様A3-1または態様A3-2に記載の遊技機であって、
前記可動役物は、特定の対象が表された装飾部を有しており、
前記第2の演出の後、前記表示手段に前記特定の対象が表示される第3の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A3-4〕

態様A3-3に記載の遊技機であって、
前記第3の演出の後、疑似連演出が実行される、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A3-5〕

態様A3-1から態様A3-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第1の演出と前記第2の演出は、1変動中に実行されるものであり、
前記第1の演出では、前記第1の演出が実行される変動の一つ前の変動後に停止表示された態様で、前記装飾図柄が停止表示される、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A3-6〕

態様A3-1から態様A3-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記装飾図柄とは異なる第2装飾図柄であり、
前記第1の演出では、前記第2装飾図柄は変動表示している。
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【0307】

以下に図68～図70を用いて特定画像図柄連携演出A～Cについて説明する。この特定画像図柄連携演出は、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、特定画像図柄連携演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、特定画像図柄連携演出を実行する指示が含まれている場合に、第1可動役物14や第2可動役物15を駆動させる。

【0308】

10

〔特定画像図柄連携演出A〕

図68は、特定画像図柄連携演出Aを説明するための図である。特定画像図柄連携演出Aでは、まず、図68(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。具体的には、装飾図柄8L、8C、8Rと、が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7a中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、4つの保留アイコン9Aが表示されている。

【0309】

20

その後、図68(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが外れ目の「123」で停止表示（仮停止表示を含む）される。装飾図柄8L、8C、8Rは、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

【0310】

その後、図68(C)に示す疑似連開始示唆演出が実行される。疑似連開始示唆演出では、表示画面7aの上方から特定画像CHAがフレームインによって新たに表示され、表示画面7aにおいて下方向に移動する。特定画像CHAは、特定の対象を表している。ここでは、特定画像CHAは、スマイルの顔を表している。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

【0311】

その後、図68(D)に示すように、特定画像CHAは、停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rに重なる位置まで移動した後、水平方向に沿って往復移動する。ここでの「水平方向に沿って往復移動する」とは、厳密に水平方向に移動するもののほか、概ね水平に移動するものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に移動していると認識可能なものはすべて水平方向に移動しているものに含まれる。停止表示中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、水平方向に沿って並んでいるため、特定画像CHAは、装飾図柄の配列方向に沿って往復移動する。このとき、特定画像CHAは、装飾図柄8L、8C、8Rの前面側に表示される。ここで、画像が他の画像に対して「前面側に表示される」とは、2つの画像が重なって表示されるときに、手前側（前方側）に位置しているように表示されることをいい、具体的には、2つの画像の重なった部分において、画像が欠けずに表示されている状態をいう。反対に、2つの画像が重なって表示されるときに、奥側（後方側）に位置しているように表示され、2つの画像の重なった部分において、画像が欠けて表示されている状態を、画像が他の画像に対して「背面側に表示される」という。

40

【0312】

50

特定画像CHAは、水平方向への往復移動によって、図68(D)に示すように、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rの両方に重なり、これらの前面側に表示される態様と、図68(E)に示すように、中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lの両方に重なり、これらの前面側に表示される態様とを繰り返す演出がおこなわれる。その後、図68(F)に示すように、特定画像CHAは、停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rの背面側に表示され、これらの背面側において水平方向に往復移動する。装飾図柄8L、8C、8Rの背面側における往復移動によって、図68(F)に示すように、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rの両方に重なり、これらの背面側に表示される態様と、図68(G)に示すように、中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lの両方に重なり、これらの背面側に表示される態様とを繰り返す演出がおこなわれる。

10

【0313】

次に、図68(H)に示すように、フェードアウト演出がおこなわれる。具体的には、装飾図柄8L、8C、8Rと、特定画像CHAは、特定画像CHAが装飾図柄8L、8C、8Rの背面側に位置した状態で、画像が徐々に薄くなるようにして、次第に視認困難になる(フェードアウトする)。これにより、遊技者は、停止表示された外れ目の装飾図柄8L、8C、8Rが徐々に視認困難になっていくので、この停止表示された図柄が確定したわけではなく、再度変動が実行されること、すなわち、疑似連が実行されることに気がつくことができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【0314】

次に、図68(I)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは、再び変動表示を開始する。その後、図68(J)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示される。

20

【0315】

[特定画像図柄連携演出B]

図69は、特定画像図柄連携演出Bを説明するための図である。特定画像図柄連携演出Bでは、まず、図69(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、変動表示後の装飾図柄8L、8C、8Rが外れ目の「789」で停止表示(仮停止表示を含む)される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。装飾図柄8L、8C、8Rは、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。表示画面7a中央下方の当該保留表示位置(矩形画像の上)には、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、4つの保留アイコン9Aが表示されている。

30

【0316】

その後、図69(B)(C)に示す疑似連示唆演出が実行される。疑似連開始示唆演出では、特定画像図柄連携演出Aの図68(C)に示すように、表示画面7aの上方から特定画像CHAがフレームインによって新たに表示され、表示画面7aにおいて下方向に移動する。特定画像CHAは、特定の対象を表している。ここでは、特定画像CHAは、スマイルの顔を表している。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。

40

【0317】

その後、図69(B)に示すように、特定画像CHAは、停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rに重なる位置まで移動した後、水平方向に沿って往復移動する。ここでの「水平方向に沿って往復移動する」とは、厳密に水平方向に移動するもののほか、概ね水平に移動するものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に移動していると

50

認識可能なものはすべて水平方向に移動しているものに含まれる。停止表示中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、水平方向に沿って並んでいるため、特定画像 C H A は、装飾図柄の配列方向に沿って往復移動する。このとき、特定画像 C H A は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の前面側に表示される。ここで、画像が他の画像に対して「前面側に表示される」とは、2つの画像が重なって表示されるときに、手前側（前方側）に位置しているように表示されることをいい、具体的には、2つの画像の重なった部分において、画像が欠けずに表示されている状態をいう。反対に、2つの画像が重なって表示されるときに、奥側（後方側）に位置しているように表示され、2つの画像の重なった部分において、画像が欠けて表示されている状態を、画像が他の画像に対して「背面側に表示される」という。

10

【0318】

特定画像 C H A は、水平方向への往復移動によって、図 6 9（B）に示すように、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R の両方に重なり、これらの前面側に表示される態様と、特定画像図柄連携演出 A の図 6 8（E）に示すように、中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L の両方に重なり、これらの前面側に表示される態様とを繰り返す演出がおこなわれる。その後、図 6 9（C）に示すように、特定画像 C H A は、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R の背面側に表示され、これらの背面側において水平方向に往復移動する。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の背面側における往復移動によって、図 6 9（C）に示すように、中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L の両方に重なり、これらの背面側に表示される態様と、特定画像図柄連携演出 A の図 6 8（F）に示すように、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R の両方に重なり、これらの背面側に表示される態様とを繰り返す演出がおこなわれる。

20

【0319】

次に、特定画像図柄連携演出 A の図 6 8（H）に示すように、フェードアウト演出がおこなわれる。具体的には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、特定画像 C H A は、特定画像 C H A が装飾図柄 8 L、8 C、8 R の背面側に位置した状態で、画像が徐々に薄くなるようにして、次第に視認困難になる（フェードアウトする）。これにより、遊技者は、停止表示された外れ目の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が徐々に視認困難になっていくので、この停止表示された図柄が確定したわけではなく、再度変動が実行されること、すなわち、疑似連が実行されることに気がつくことができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

30

【0320】

次に、図 6 9（D）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、再び変動表示を開始する。具体的には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。その後、図 6 9（E）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示される。

【0321】

その後、図 6 9（F）に示すように、特定画像 C H A と、大当たり確定示唆画像 C H B が表示される。大当たり確定示唆画像 C H B は、大当たりが確定したことを遊技者に示唆する画像であり、ここでは「やったね！」の文字が表されている。ここでは、大当たり確定示唆画像 C H B が 2 つ表示される。特定画像 C H A と、大当たり確定示唆画像 C H B は、ともに表示画面 7 a の上方からフレームインによって新たに表示され、表示画面 7 a において下方向に移動する。特定画像 C H A と、大当たり確定示唆画像 C H B は、大当たり目で停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R に重なる位置まで移動する。特定画像 C H A と、大当たり確定示唆画像 C H B は、ともに装飾図柄 8 L、8 C、8 R の前面側に表示され、大当たり確定示唆画像 C H B は、特定画像 C H A の前面側に表示される。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の前面に特定画像 C H A が表示され、さらに、特定画像 C H A の前面に、大当たり確定示唆画像 C H B が表示される。このように、複数の画像が複数重なり合うことで奥行き方向の立体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。

40

【0322】

50

その後、図 6 9 (G) に示すように、大当たり確定示唆画像 C H B が、表示画面 7 a から消えるとともに、特定画像 C H A が停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R に重なった状態で水平方向に沿って往復移動する。停止表示中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、水平方向に沿って並んでいるため、特定画像 C H A は、装飾図柄の配列方向に沿って往復移動する。このとき、特定画像 C H A は、継続して装飾図柄 8 L、8 C、8 R の前面側に表示される。特定画像 C H A は、水平方向への往復移動によって、図 6 9 (G) に示すように、中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L の両方に重なり、これらの前面側に表示される態様と、図 6 9 (B) に示すように、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R の両方に重なり、これらの前面側に表示される態様とを繰り返す演出がおこなわれる。その後、図 6 9 (H) に示すように、特定画像 C H A は、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R の背面側に表示され、これらの背面側において水平方向に往復移動する。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の背面側における往復移動によって、図 6 9 (H) に示すように、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R の両方に重なり、これらの背面側に表示される態様と、図 6 9 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L の両方に重なり、これらの背面側に表示される態様とを繰り返す演出がおこなわれる。

10

【0323】

次に、特定画像図柄連携演出 A の図 6 9 (I) に示すように、フェードアウト演出がおこなわれる。具体的には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、特定画像 C H A は、特定画像 C H A が装飾図柄 8 L、8 C、8 R の背面側に位置した状態で、画像が徐々に薄くなるようにして、次第に視認困難になる（フェードアウトする）。これにより、遊技者は、停止表示された大当たり目の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が徐々に視認困難になっていくので、この後、大当たり遊技が開始されることに気がつくことができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。その後、図 6 9 (J) に示すように、右打ち画像 M G U が表示されその後大当たり遊技が実行される。

20

【0324】

〔特定画像図柄連携演出 C〕

図 7 0 は、特定画像図柄連携演出 C を説明するための図である。特定画像図柄連携演出 C では、まず、図 7 0 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される。具体的には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面 7 a 中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示されている。当該保留表示位置の左側の第 1 保留表示エリアには、4 つの保留アイコン 9 A が表示されている。この変動表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R に重なって特定画像 C H A が表示される。特定画像 C H A は、表示画面 7 a の上方から特定画像 C H A がフレームインによって新たに表示され、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L、8 C、8 R に重なる位置に移動する。特定画像 C H A は、変動表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R の前面側に表示される。特定画像 C H A は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 C H A は、スマイルの顔を表している。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

40

【0325】

その後、図 7 0 (B) に示すように、特定画像 C H A は、変動表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R に重なった状態で、水平方向に沿って往復移動する。ここでの「水平方向に沿って往復移動する」とは、厳密に水平方向に移動するもののほか、概ね水平に移動するものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面 7 a の左右方向に移動していると認識可能なものはすべて水平方向に移動しているものに含まれる。このとき、移動中の特定画像 C H A は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の前面側に表示される。ここで、画像が他の画像に対し

50

て「前面側に表示される」とは、2つの画像が重なって表示されるときに、手前側（前方側）に位置しているように表示されることをいい、具体的には、2つの画像の重なった部分において、画像が欠けずに表示されている状態をいう。反対に、2つの画像が重なって表示されるときに、奥側（後方側）に位置しているように表示され、2つの画像の重なった部分において、画像が欠けて表示されている状態を、画像が他の画像に対して「背面側に表示される」という。

【0326】

次に、図70（C）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの左装飾図柄8Lの変動速度が減速し、数字が視認可能な状態で上下方向に変動（移動）し始める。特定画像CHAは、水平方向への往復移動を継続しているので、左装飾図柄8Lを構成する移動中の複数の数字画像に重なる。このときも、特定画像CHAは、左装飾図柄8Lを構成する数字画像の前面側に表示される。

10

【0327】

次に、図70（D）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの右装飾図柄8Rの変動速度が減速し、数字が視認可能な状態で上下方向に変動（移動）し始める。一方、左装飾図柄8Lは、さらに変動速度が減速し、特定の数字（ここでは「1」）で停止表示される。特定画像CHAは、水平方向への往復移動を継続しているので、右装飾図柄8Rを構成する移動中の複数の数字画像に重なる。また、停止表示中の左装飾図柄8Lにも重なる。このときも、特定画像CHAは、右装飾図柄8Rを構成する数字画像の前面側に表示される。また、停止表示中の左装飾図柄8Lの前面側に表示される。

20

【0328】

次に、図70（E）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの中装飾図柄8Cの変動速度が減速し、数字が視認可能な状態で上下方向に変動（移動）し始める。一方、右装飾図柄8Rは、さらに変動速度が減速し、特定の数字（ここでは「7」）で停止表示される。特定画像CHAは、水平方向への往復移動を継続しているので、中装飾図柄8Cを構成する移動中の複数の数字画像に重なる。また、停止表示中の左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rにも重なる。このときも、特定画像CHAは、中装飾図柄8Cを構成する数字画像の前面側に表示される。また、停止表示中の左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rのそれぞれの前面側に表示される。

【0329】

30

次に、図70（F）に示すように、中装飾図柄8Cが外れ目「167」で停止表示した後、特定画像CHAの形状が変化する変化演出が実行される。ここでは、変化演出の一つとして、特定画像CHAが大きくなる演出がおこなわれるが、変化の態様はこれに限定されない。例えば、特定画像CHAは、画像の内容が異なる内容に変化してもよい。変化演出中も、特定画像CHAは、継続して停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rの前面側において往復移動している。この変化演出によって、外れ目で停止表示した装飾図柄8L、8C、8Rが再変動するのではないかと遊技者に期待させることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0330】

40

次に、図70（G）に示すように、特定画像CHAが複数表示される複数化演出が実行される。ここでは、複数化演出の一つとして、特定画像CHAが新たに1つ追加表示される演出がおこなわれるが、複数化の態様はこれに限定されない。例えば、特定画像CHAは、2つ以上追加表示されてもよい。複数化演出中も、追加される前の特定画像CHAは、継続して停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rの前面側において往復移動している。新たに追加された特定画像CHAは、停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rの背面側において往復移動している。この複数化演出によって、外れ目で停止表示した装飾図柄8L、8C、8Rが再変動するのではないかと期待をさらに高まらせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0331】

その後、図70（H）に示すように、2つの特定画像CHAがフレームアウトする演出

50

がおこなわれる。ここでは、2つの特定画像C H Aの一方が上方に移動し、他方が下方に移動し、同時にフレームアウトする。その後、図70（I）に示すように、装飾図柄の再変動が開始されること（疑似連の開始）を示唆する疑似連示唆画像N K Mが表示される。ここでは、疑似連示唆画像N K Mは、疑似連の回数を示す「2回目！！」の文字が表示されている。このとき、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの表示が消える。その後、図70（J）に示すように、疑似連示唆画像N K Mが消えると、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが再び変動表示される。

【0332】

〔効果例〕

以下に、特定画像図柄連携演出の効果例を示す。

10

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図68（D）～（E）に示すように、特定画像C H Aが装飾図柄8 L、8 C、8 Rの前面側に表示される第1の演出と、図68（F）～（G）に示すように、第1の演出の後、特定画像C H Aが装飾図柄8 L、8 C、8 Rの背面側に表示される第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、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68（D）～（G）に示すように、第1の演出および第2の演出では、装飾図柄8 L、8 C、8 Rは停止表示されている。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

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図68に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、当たりか否かを報知可能な左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rの図柄画像を含んでおり、第1の演出では、図68（D）に示すように、特定画像C H Aが左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rの図柄画像のうちの1つ以上に重なって表示された後、図68（E）に示すように、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rの図柄画像のうちの他の1以上に重なって表示される。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68（B）～（G）に示すように、第1の演出では、装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、水平方向に並んで停止表示されており、特定画像C H Aは、水平方向に沿って往復移動する、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5〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図68（B）に示すように、第1の演出では、特定画像C H Aが表示されていない状態で装飾図柄8 L、8 C、8 Rが停止表示された後、図68（C）～（D）に示すように、特定画像C H Aがフレームインによって新たに装飾図柄8 L、8 C、8 Rの前面側に表示される演出を含んでいる。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。

〔効果6〕

40

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図68（H）に示すように、第2の演出の後、装飾図柄8 L、8 C、8 Rと特定画像C H Aは、フェードアウトによって視認困難になる。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。

【0333】

〔変形例〕

以下に、特定画像図柄連携演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

特定画像図柄連携演出A、Bでは、特定画像C H Aは、2つの図柄画像と同時に重なっているものとした。しかし、特定画像C H Aは、1つの図柄画像のみと順次重なってもよ

50

いし、同時に 3 つの図柄画像と重なってもよい。

【0334】

〔変形例 2〕

特定画像図柄連携演出 A～C では、特定画像 CHA は、水平方向に沿って移動するものとした。しかし、特定画像 CHA は、弧を描いていてもよいし、蛇行していてもよい。また、上下方向にも揺れながら左右に移動してもよい。さらに、途中で停止してもよい。

【0335】

〔変形例 3〕

特定画像図柄連携演出 A～C において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は特定の数字としたが、数字じゃなくてもよい。文字図形記号であってもよい。表示画面 7 a には、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のみが表示されているものとしたが、複数組の装飾図柄が表示されていてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中、一時的に変動表示が消えてもよいし、継続して変動表示されなくてもよい。ここでは、変動表示とは、変動している態様が視認可能に表示されている状態をいう。

【0336】

〔変形例 4〕

特定画像図柄連携演出 A～C の内容は、適宜組み合わせてもよい。例えば、図 68 (A)～(I) の後、図 70 (A)～(J) が実行されてもよい。また、例えば、図 70 (A)～(J) の後、図 69 (D)～(J) が実行されてもよい。

【0337】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様 A 4-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定画像であり、
前記特定画像が前記装飾図柄の前面側に表示される第 1 の演出と、
前記第 1 の演出の後、前記特定画像が前記装飾図柄の背面側に表示される第 2 の演出と
、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-2]

態様 A 4-1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出および前記第 2 の演出では、前記装飾図柄は停止表示されている、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-3]

態様 A 4-2 に記載の遊技機であって、
前記装飾図柄は、当たりか否かを報知可能な複数の図柄画像を含んでおり、
前記第 1 の演出では、前記特定画像が前記複数の図柄画像のうちの 1 つ以上に重なって表示された後、前記複数の図柄画像のうちの他の 1 以上に重なって表示される、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-4]

態様 A 4-3 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出では、前記図柄画像は第 1 の方向に並んで停止表示されており、前記特定画像は、前記第 1 の方向に沿って往復移動する、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-5]

態様 A 4-1 から態様 A 4-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出では、前記特定画像が表示されていない状態で前記装飾図柄が停止表示された後、前記特定画像がフレームインによって新たに前記装飾図柄の前面側に表示される演出を含んでいる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-6]

態様 A 4-1 から態様 A 4-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、前記装飾図柄と前記特定画像は、フェードアウトによって視認困難になる、

ことを特徴とする遊技機。

【0338】

以下に図 7 1～図 7 3 を用いて装飾図柄態様変化演出 A～C について説明する。この装飾図柄態様変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。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、装飾図柄態様変化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 に画像を表示させる演出である。

【0339】

[装飾図柄態様変化演出 A]

図 7 1 は、装飾図柄態様変化演出 A を説明するための図である。装飾図柄態様変化演出 A では、まず、図 7 1 (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 及び右装飾図柄 8 R によって装飾図柄変動演出（変動表示）が行われる。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、数字が視認できない程度に高速で変動表示される。なお、高速で変動表示された後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が一旦消えるようにしてもよいし、消えないようにしてもよい。

【0340】

次に、図 7 1 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L が出現する演出が行われる。具体的には、左装飾図柄 8 L は、移動速度が遅くなりながら、表示画面 7 a の手前側から奥側に向かって右方向に曲がるように、弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。このとき、左装飾図柄 8 L は、移動にともなって表示画面 7 a の奥側へ行くほど徐々に小さく表示される。

【0341】

次に、図 7 1 (C) に示すように、左装飾図柄 8 L の移動速度がさらに遅くなり、左装飾図柄 8 L の 1 つ（本実施形態では数字の「9」の画像）が、左装飾図柄 8 L が停止表示される停止表示位置において横回転する。左装飾図柄 8 L の回転方向は、横方向に限定されるものではなく、縦方向でもよいし、斜め方向でもよい。また、左装飾図柄 8 L の回転数も 1 回であってもよいし、複数回であってもよい。

【0342】

次に、図 7 1 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L は、停止表示位置において横回転した後、先ほどの数字の「9」の画像の態様が変化する。具体的には、左装飾図柄 8 L は、数字の「9」の画像の態様から、数字の「9」の画像が少し小さくなるとともに数字の「9」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、左装飾図柄 8 L は、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の左装飾図柄 8 L 以外の左装飾図柄 8 L が消える。

【0343】

次に、図 7 1 (E) に示すように、右装飾図柄 8 R が出現する演出が行われる。具体的には、右装飾図柄 8 R は、移動速度が遅くなりながら、表示画面 7 a の奥側から手前側に向かって左方向に曲がるように、弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。すなわち、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L とは異なる方向に移動しながら変動表示される。このとき、右装飾図柄 8 R は、移動にともなって表示画面 7 a の手前側へ行くほど徐々に大きく表示される。

【0344】

次に、図 7 1 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R の移動速度がさらに遅くなり、右装飾図柄 8 R の 1 つ（本実施形態では数字の「5」の画像）が、右装飾図柄 8 R が停止表示

される停止表示位置において横回転する。このとき、右装飾図柄 8 R の回転方向は、横方向に限定されるものではなく、縦方向でもよいし、斜め方向でもよい。また、右装飾図柄 8 R の回転数も 1 回であってもよいし、複数回であってもよい。

【0345】

次に、図 7 1 (G) に示すように、右装飾図柄 8 R は、停止表示位置において横回転した後、先ほどの数字の「5」の画像の態様に変化する。具体的には、右装飾図柄 8 R は、数字の「5」の画像の態様から、数字の「5」の画像が少し小さくなるとともに数字の「5」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、右装飾図柄 8 R は、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の右装飾図柄 8 R 以外の右装飾図柄 8 R が消える。

10

【0346】

次に、図 7 1 (H) に示すように、中装飾図柄 8 C が出現する演出が行われる。具体的には、中装飾図柄 8 C は、移動速度が遅くなりながら、表示画面 7 a の上側から下側に向かって下方向に、直線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。すなわち、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R とは異なる方向に移動しながら変動表示される。このとき、中装飾図柄 8 C は、移動にともなって大きさは変化しない。なお、中装飾図柄 8 C が移動にともなって徐々に大きく表示されたり、徐々に小さく表示されたりしてもよい。

【0347】

次に、図 7 1 (I) に示すように、中装飾図柄 8 C の移動速度がさらに遅くなり、中装飾図柄 8 C の 1 つ（本実施形態では数字の「3」の画像）が、中装飾図柄 8 C が停止表示される停止表示位置において横回転する。このとき、中装飾図柄 8 C の回転方向は、横方向に限定されるものではなく、縦方向でもよいし、斜め方向でもよい。また、中装飾図柄 8 C の回転数も 1 回であってもよいし、複数回であってもよい。

20

【0348】

次に、図 7 1 (J) に示すように、中装飾図柄 8 C は、停止表示位置において横回転した後、先ほどの数字の「3」の画像の態様に変化する。具体的には、中装飾図柄 8 C は、数字の「3」の画像の態様から、数字の「3」の画像が少し小さくなるとともに数字の「3」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、中装飾図柄 8 C は、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の中装飾図柄 8 C 以外の中装飾図柄 8 C が消える。このようにして、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示される。なお、停止表示されている左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の上下方向における位置が同じであってもよいし、異なってもよい。

30

【0349】

〔装飾図柄態様変化演出 B〕

図 7 2 は、装飾図柄態様変化演出 B を説明するための図である。装飾図柄態様変化演出 B では、まず、図 7 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 及び右装飾図柄 8 R によって装飾図柄変動演出（変動表示）が行われる。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、数字が視認できない程度に高速で変動表示される。なお、高速で変動表示された後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が一旦消えるようにしてもよいし、消えないようにしてもよい。

40

【0350】

次に、図 7 2 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L が出現する演出が行われる。具体的には、左装飾図柄 8 L は、移動速度が遅くなりながら、表示画面 7 a の手前側から奥側に向かって左斜め上方向に、直線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。このとき、左装飾図柄 8 L は、移動にともなって表示画面 7 a の奥側へ行くほど徐々に小さく表示される。

【0351】

50

次に、図 7 2 (C) に示すように、左装飾図柄 8 L の移動速度がさらに遅くなり、左装飾図柄 8 L の 1 つ (本実施形態では数字の「9」の画像) が、左装飾図柄 8 L が停止表示される停止表示位置において横回転する。左装飾図柄 8 L の回転方向は、横方向に限定されるものではなく、縦方向でもよいし、斜め方向でもよい。また、左装飾図柄 8 L の回転数も 1 回であってもよいし、複数回であってもよい。

【0352】

次に、図 7 2 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L は、停止表示位置において横回転した後、先ほどの数字の「9」の画像の態様に変化する。具体的には、左装飾図柄 8 L は、数字の「9」の画像の態様から、数字の「9」の画像が少し小さくなるとともに数字の「9」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、左装飾図柄 8 L は、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の左装飾図柄 8 L 以外の左装飾図柄 8 L が消える。

10

【0353】

次に、図 7 2 (E) に示すように、右装飾図柄 8 R が出現する演出が行われる。具体的には、右装飾図柄 8 R は、移動速度が遅くなりながら、表示画面 7 a の奥側から手前側に向かって左斜め下方向に、直線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。すなわち、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L とは異なる方向に移動しながら変動表示される。このとき、右装飾図柄 8 R は、移動にともなって表示画面 7 a の手前側へ行くほど徐々に大きく表示される。

20

【0354】

次に、図 7 2 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R の移動速度がさらに遅くなり、右装飾図柄 8 R の 1 つ (本実施形態では数字の「5」の画像) が、右装飾図柄 8 R が停止表示される停止表示位置において横回転する。右装飾図柄 8 R の回転方向は、横方向に限定されるものではなく、縦方向でもよいし、斜め方向でもよい。また、右装飾図柄 8 R の回転数も 1 回であってもよいし、複数回であってもよい。

【0355】

次に、図 7 2 (G) に示すように、右装飾図柄 8 R は、停止表示位置において横回転した後、先ほどの数字の「5」の画像の態様に変化する。具体的には、右装飾図柄 8 R は、数字の「5」の画像の態様から、数字の「5」の画像が少し小さくなるとともに数字の「5」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、右装飾図柄 8 R は、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の右装飾図柄 8 R 以外の右装飾図柄 8 R が消える。

30

【0356】

次に、図 7 2 (H) に示すように、中装飾図柄 8 C が出現する演出が行われる。具体的には、中装飾図柄 8 C は、移動速度が遅くなりながら、表示画面 7 a の上側から下側に向かって下方向に、直線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。すなわち、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R とは異なる方向に移動しながら変動表示される。このとき、中装飾図柄 8 C は、移動にともなって大きさは変化しない。なお、中装飾図柄 8 C が移動にともなって徐々に大きく表示されたり、徐々に小さく表示されたりしてもよい。

40

【0357】

次に、図 7 2 (I) に示すように、中装飾図柄 8 C の移動速度がさらに遅くなり、中装飾図柄 8 C の 1 つ (本実施形態では数字の「3」の画像) が、中装飾図柄 8 C が停止表示される停止表示位置において横回転する。このとき、中装飾図柄 8 C の回転方向は、横方向に限定されるものではなく、縦方向でもよいし、斜め方向でもよい。また、中装飾図柄 8 C の回転数も 1 回であってもよいし、複数回であってもよい。

【0358】

次に、図 7 2 (J) に示すように、中装飾図柄 8 C は、停止表示位置において横回転した後、先ほどの数字の「3」の画像の態様に変化する。具体的には、中装飾図柄 8 C は、数字の「3」の画像の態様から、数字の「3」の画像が少し小さくなるとともに数字の「

50

3」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、中装飾図柄 8 C は、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の中装飾図柄 8 C 以外の中装飾図柄 8 C が消える。このようにして、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示される。なお、停止表示されている左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の上下方向における位置が同じであってもよいし、異なってもよい。

【0359】

〔装飾図柄態様変化演出 C〕

図 7 3 は、装飾図柄態様変化演出 C を説明するための図である。装飾図柄態様変化演出 C では、まず、図 7 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 及び右装飾図柄 8 R によって装飾図柄変動演出（変動表示）が行われる。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、数字が視認できない程度に高速で変動表示される。なお、高速で変動表示された後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が一旦消えるようにしてもよいし、消えないようにしてもよい。

【0360】

次に、図 7 3 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L が出現する演出が行われる。具体的には、左装飾図柄 8 L は、移動速度が遅くなりながら、表示画面 7 a の手前側から奥側に向かって右方向に曲がるように、弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。このとき、左装飾図柄 8 L は、移動にともなって表示画面 7 a の奥側へ行く

【0361】

次に、図 7 3 (C) に示すように、左装飾図柄 8 L の移動速度がさらに遅くなり、左装飾図柄 8 L の 1 つ（本実施形態では数字の「9」の画像）は、左装飾図柄 8 L が停止表示される停止表示位置において態様に変化する。具体的には、左装飾図柄 8 L の数字の「9」の画像が青色から赤色に変化する。なお、左装飾図柄 8 L の色は何色でもよいし、色の

【0362】

次に、図 7 3 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L は、先ほどの赤色の数字の「9」の画像の態様に変化する。具体的には、左装飾図柄 8 L は、赤色の数字の「9」の画像の態様から、赤色の数字の「9」の画像が少し小さくなるとともに赤色の数字の「9」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、左装飾図柄 8 L は、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の左装飾図柄 8 L 以外の左装飾図柄 8 L が消える。

【0363】

次に、図 7 3 (E) に示すように、右装飾図柄 8 R が出現する演出が行われる。具体的には、右装飾図柄 8 R は、移動速度が遅くなりながら、表示画面 7 a の奥側から手前側に向かって左方向に曲がるように、弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。すなわち、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L とは異なる方向に移動しながら変動表示される。このとき、右装飾図柄 8 R は、移動にともなって表示画面 7 a の手前

【0364】

次に、図 7 3 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R の移動速度がさらに遅くなり、右装飾図柄 8 R の 1 つ（本実施形態では数字の「5」の画像）は、右装飾図柄 8 R が停止表示される停止表示位置において態様に変化する。具体的には、右装飾図柄 8 R の数字の「5」の画像が青色から赤色に変化する。なお、右装飾図柄 8 R の色は何色でもよいし、色の

【0365】

次に、図 7 3 (G) に示すように、右装飾図柄 8 R は、先ほどの赤色の数字の「5」の画像の態様に変化する。具体的には、右装飾図柄 8 R は、赤色の数字の「5」の画像の態

様から、赤色の数字の「5」の画像が少し小さくなるとともに赤色の数字の「5」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、右装飾図柄8 Rは、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の右装飾図柄8 R以外の右装飾図柄8 Rが消える。

【0366】

次に、図73（H）に示すように、中装飾図柄8 Cが出現する演出が行われる。具体的には、中装飾図柄8 Cは、移動速度が遅くなりながら、表示画面7 aの上側から下側に向かって下方向に、直線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。すなわち、中装飾図柄8 Cは、左装飾図柄8 L及び右装飾図柄8 Rとは異なる方向に移動しながら変動表示される。このとき、中装飾図柄8 Cは、移動にともなって大きさは変化しない。なお、中装飾図柄8 Cが移動にともなって徐々に大きく表示されたり、徐々に小さく表示されたりしてもよい。

10

【0367】

次に、図73（I）に示すように、中装飾図柄8 Cの移動速度がさらに遅くなり、中装飾図柄8 Cの1つ（本実施形態では数字の「3」の画像）は、中装飾図柄8 Cが停止表示される停止表示位置において態様に変化する。具体的には、中装飾図柄8 Cの数字の「3」の画像が青色から赤色に変化する。なお、中装飾図柄8 Cの色は何色でもよいし、色の変化も何色から何色に変化してもよい。

【0368】

次に、図73（J）に示すように、中装飾図柄8 Cは、先ほどの赤色の数字の「3」の画像の態様に変化する。具体的には、中装飾図柄8 Cは、赤色の数字の「3」の画像の態様から、赤色の数字の「3」の画像が少し小さくなるとともに赤色の数字の「3」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、中装飾図柄8 Cは、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の中装飾図柄8 C以外の中装飾図柄8 Cが消える。このようにして、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C及び右装飾図柄8 Rがハズレの態様（ハズレ図柄）として停止表示される。なお、停止表示されている左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C及び右装飾図柄8 Rは、表示画面7 aの上下方向における位置が同じであってもよいし、異なってもよい。

20

【0369】

〔効果例〕

30

以下に、装飾図柄態様変化演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図71～図73に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが第1の態様（例えば、数字等）で変動表示され、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが第1の態様から第2の態様（例えば、数字＋キャラクタ等）に変化して表示され、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが第2の態様で停止表示される。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2〕

上記実施形態の遊技機1では、図71～図73に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが停止表示位置において第1の態様から第2の態様に変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図71、図72に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが停止表示位置において横方向に回転しながら第1の態様から第2の態様に変化する。この構成によれば、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71～図73に示すように、例えば、左装飾図柄8 Lが所定方向に沿って移動しながら変動表示され、右装飾図柄8 Rが左装飾図柄8 Lとは異なる方向に沿って移動しながら変動表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に

50

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 1、図 7 3 に示すように、例えば、左装飾図柄 8 L が弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示され、右装飾図柄 8 R が弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。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、図 7 1～図 7 3 に示すように、例えば、左装飾図柄 8 L が移動にともなって徐々に小さく表示され、右装飾図柄 8 R が移動にともなって徐々に大きく表示される。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

【0370】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄態様変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 7 1～図 7 3 において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、いずれも別々の方向に移動しながら変動表示されていたが、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、2つの装飾図柄の移動方向が同じであってもよい。例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ方向に移動しながら変動表示され、中装飾図柄 8 C が左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R と異なる方向に移動しながら変動表示されてもよい。

20

〔変形例 2〕

図 7 1～図 7 3 において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示位置において停止表示された後、停止表示位置の装飾図柄 8 L、8 C、8 R 以外の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が消えるように演出しているが、例えば、左装飾図柄 8 L が停止表示位置において停止表示された後、停止表示位置の左装飾図柄 8 L 以外の左装飾図柄 8 L が消えずに残って表示されるように演出してもよい。

〔変形例 3〕

図 7 1～図 7 3 において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 1 の態様（例えば、数字等）で変動表示され、第 1 の態様から第 2 の態様（例えば、数字＋キャラクタ等）に変化して表示され、第 2 の態様で停止表示されるが、ここでの態様とは、例えば、装飾図柄を表す画像の種類、色、形等、様々な態様が含まれる。どのような態様からどのような態様に変化してもよい。また、変化の回数は 1 回でもよいし、複数回でもよい。

30

〔変形例 4〕

図 7 1～図 7 3 において、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に変動表示され、第 1 の態様から第 2 の態様に変化し、停止表示されたが、変動表示、態様の変化、停止表示等の順番はこれに限定されるものではなく、どのような順番であってもよい。

【0371】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

40

〔態様 A 5-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記装飾図柄が第 1 の態様で変動表示される第 1 の演出と、
前記装飾図柄が前記第 1 の態様から前記第 1 の態様とは異なる前記第 2 の態様に変化して表示される第 2 の演出と、
前記装飾図柄が前記第 2 の態様で停止表示される第 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 A 5-2〕

態様 A 5-2 に記載の遊技機であって、

50

前記第 2 の演出では、前記装飾図柄が停止表示位置において前記第 1 の態様から前記第 2 の態様に化する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5-3]

態様 A 5-1 または態様 A 5-2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記装飾図柄が前記停止表示位置において所定の方向に回転しながら前記第 1 の態様から前記第 2 の態様に化する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5-4]

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

前記装飾図柄は、第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄とを有し、

前記第 1 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、第 1 の方向に沿って移動しながら変動表示され、

前記第 2 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、前記第 1 の方向とは異なる第 2 の方向に沿って移動しながら変動表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5-5]

態様 A 5-4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示され、

前記第 2 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される、

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 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、前記第 1 の装飾図柄が移動にともなって徐々に小さく表示され、

前記第 2 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、前記第 2 の装飾図柄が移動にともなって徐々に大きく表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0372】

以下に図 7 4～図 7 6 を用いて装飾図柄変動領域演出 A～C について説明する。この装飾図柄変動領域演出は、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、装飾図柄変動領域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 に画像を表示させる演出である。

【0373】

[装飾図柄変動領域演出 A]

図 7 4 は、装飾図柄変動領域演出 A を説明するための図である。装飾図柄変動領域演出 A では、まず、図 7 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 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示されている。停止表示されている左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の表示画面 7 a の上下方向における位置は同じであってもよいし、異なってもよい。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、表示装置 7 の表示画面 7 a において、長形状の枠で囲われた第 1 表示領域 R 1 内に表示されている。第 1 表示領域 R 1 は、表示画面 7 a の下側部分に設けられている。第 1 表示領域 R 1 は、第 1 表示領域 R 1 よりも大きい第 2 表示領域 R 2 に含まれている。本実施形態において、第 2 表示領域 R 2 は、表示装置 7 の表示画面 7 a である。

【0374】

次に、図 7 4 (B) に示すように、第 1 表示領域 R 1 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 によって装飾図柄変動演出（変動表示）が行われる。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、数字が視認できない程度に高速で変動表示される。

【0375】

次に、図 7 4（C）に示すように、第 1 表示領域 R 1 において、変動表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が第 1 表示領域 R 1 から消え、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の変動表示がすべて視認困難な状態となる。

【0376】

次に、図 7 4（D）に示すように、一旦消えた左装飾図柄 8 L が出現する演出が行われる。具体的には、左装飾図柄 8 L（数字の「3」図柄）は、第 2 表示領域 R 2（表示画面 7 a）の左上側から下方向にゆっくり降りてきて、第 2 表示領域 R 2 の上下方向の中間位置で停止表示される。このとき、左装飾図柄 8 L は、第 1 表示領域 R 1 において表示されていたとき（図 7 4（A）参照）よりも大きく表示される。すなわち、拡大した左装飾図柄 8 L が第 2 表示領域 R 2 において停止表示される。また、左装飾図柄 8 L は、その一部が第 1 表示領域 R 1 の左上部分に重なるように（跨るように）表示される。そして、第 1 表示領域 R 1 の一部が左装飾図柄 8 L によって視認困難な状態となる。

【0377】

次に、図 7 4（E）に示すように、一旦消えた右装飾図柄 8 R が出現する演出が行われる。具体的には、右装飾図柄 8 R（数字の「3」図柄）は、第 2 表示領域 R 2（表示画面 7 a）の右上側から下方向にゆっくり降りてくる。このとき、右装飾図柄 8 R は、第 1 表示領域 R 1 において表示されていたとき（図 7 4（A）参照）よりも大きく表示される。そして、第 2 表示領域 R 2 の上下方向の中間位置の少し上側でさらにゆっくり下方向に移動しながら、左装飾図柄 8 L（数字の「3」図柄）と合わせてリーチ状態を形成するか否かのリーチ煽り演出を行う。

【0378】

次に、図 7 4（F）に示すように、右装飾図柄 8 R（数字の「3」図柄）は、第 2 表示領域 R 2 の上下方向の中間位置で停止せずに、そのまま下方向に移動する。すなわち、左装飾図柄 8 L（数字の「3」図柄）と合わせてリーチ状態を形成しない。右装飾図柄 8 R は、その一部が第 1 表示領域 R 1 の右端部分に重なるように（跨るように）表示される。そして、第 1 表示領域 R 1 の一部が右装飾図柄 8 R によって視認困難な状態となる。なお、右装飾図柄 8 R（数字の「3」図柄）が第 2 表示領域 R 2 の上下方向の中間位置で停止表示され、左装飾図柄 8 L（数字の「3」図柄）と合わせてリーチ状態を形成する場合には、そこから別のリーチ演出が行われることがある。

【0379】

次に、図 7 4（G）に示すように、右装飾図柄 8 R（数字の「4」図柄）は、第 2 表示領域 R 2（表示画面 7 a）の右上側から下方向にゆっくり降りてきて、第 2 表示領域 R 2 の上下方向の中間位置で停止表示される。このとき、右装飾図柄 8 R は、第 1 表示領域 R 1 において表示されていたとき（図 7 4（A）参照）よりも大きく表示される。すなわち、拡大した右装飾図柄 8 R が第 2 表示領域 R 2 において停止表示される。また、右装飾図柄 8 R は、その一部が第 1 表示領域 R 1 の右上部分に重なるように（跨るように）表示される。そして、第 1 表示領域 R 1 の一部が右装飾図柄 8 R によって視認困難な状態となる。

【0380】

次に、図 7 4（H）に示すように、一旦消えた中装飾図柄 8 C が出現する演出が行われる。具体的には、中装飾図柄 8 C（数字の「2」図柄）は、第 2 表示領域 R 2（表示画面 7 a）の中央上側から下方向にゆっくり降りてきて、第 2 表示領域 R 2 の上下方向の中間位置で停止表示される。このとき、中装飾図柄 8 C は、第 1 表示領域 R 1 において表示されていたとき（図 7 4（A）参照）よりも大きく表示される。すなわち、拡大した中装飾図柄 8 C が第 2 表示領域 R 2 において停止表示される。また、中装飾図柄 8 C は、その一

部が第1表示領域R1の中央上部分に重なるように（跨るように）表示される。そして、第1表示領域R1の一部が中装飾図柄8Cによって視認困難な状態となる。

【0381】

次に、図74（I）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが、第2表示領域R2から第1表示領域R1に向かって移動する。このとき、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、徐々に小さくなりながら（縮小しながら）、第2表示領域R2から第1表示領域R1に向かって移動する。

【0382】

次に、図74（J）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが、さらに第2表示領域R2から第1表示領域R1に向かって徐々に小さくなりながら（縮小しながら）移動する。そして、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが第1表示領域R1内に収まって（戻って）表示される。このようにして、第1表示領域R1において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rがハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示される。

【0383】

〔装飾図柄変動領域演出B〕

図75は、装飾図柄変動領域演出Bを説明するための図である。装飾図柄変動領域演出Bでは、まず、図75（A）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、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rがハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示されている。停止表示されている左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの表示画面7aの上下方向における位置は同じであってもよいし、異なってもよい。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、表示装置7の表示画面7aにおいて、長形状の枠で囲われた第1表示領域R1内に表示されている。第1表示領域R1は、表示画面7aの下側部分に設けられている。第1表示領域R1は、第1表示領域R1よりも大きい第2表示領域R2に含まれている。本実施形態において、第2表示領域R2は、表示装置7の表示画面7aである。

【0384】

次に、図75（B）に示すように、第1表示領域R1において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出（変動表示）が行われる。このとき、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、数字が視認できない程度に高速で変動表示される。

【0385】

次に、図75（C）に示すように、第1表示領域R1において、変動表示されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが第1表示領域R1から消え、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの変動表示がすべて視認困難な状態となる。

【0386】

次に、図75（D）に示すように、一旦消えた左装飾図柄8Lが出現する演出が行われる。具体的には、左装飾図柄8L（数字の「3」図柄）は、第2表示領域R2（表示画面7a）の左上側から下方向にゆっくり降りてきて、第2表示領域R2の上下方向の中間位置で停止表示される。このとき、左装飾図柄8Lは、第1表示領域R1において表示されていたとき（図75（A）参照）よりも大きく表示される。すなわち、拡大した左装飾図柄8Lが第2表示領域R2において停止表示される。また、左装飾図柄8Lは、その一部が第1表示領域R1の左上部分に重なるように（跨るように）表示される。そして、第1表示領域R1の一部が透過性を有する左装飾図柄8Lを透過して視認可能に表示される。

【0387】

次に、図75（E）に示すように、一旦消えた右装飾図柄8Rが出現する演出が行われる。具体的には、右装飾図柄8R（数字の「3」図柄）は、第2表示領域R2（表示画面7a）の右上側から下方向にゆっくり降りてくる。このとき、右装飾図柄8Rは、第1表示領域R1において表示されていたとき（図75（A）参照）よりも大きく表示される。

そして、第2表示領域R2の上下方向の中間位置の少し上側でさらにゆっくり下方向に移動しながら、左装飾図柄8L（数字の「3」図柄）と合わせてリーチ状態を形成するか否かのリーチ煽り演出を行う。

【0388】

次に、図75（F）に示すように、右装飾図柄8R（数字の「3」図柄）は、第2表示領域R2の上下方向の中間位置で停止せずに、そのまま下方向に移動する。すなわち、左装飾図柄8L（数字の「3」図柄）と合わせてリーチ状態を形成しない。右装飾図柄8Rは、その一部が第1表示領域R1の右端部分に重なるように（跨るように）表示される。そして、第1表示領域R1の一部が右装飾図柄8Rによって視認困難な状態となる。なお、右装飾図柄8R（数字の「3」図柄）が第2表示領域R2の上下方向の中間位置で停止表示され、左装飾図柄8L（数字の「3」図柄）と合わせてリーチ状態を形成する場合には、そこから別のリーチ演出が行われることがある。

10

【0389】

次に、図75（G）に示すように、右装飾図柄8R（数字の「4」図柄）は、第2表示領域R2（表示画面7a）の右上側から下方向にゆっくり降りてきて、第2表示領域R2の上下方向の中間位置で停止表示される。このとき、右装飾図柄8Rは、第1表示領域R1において表示されていたとき（図75（A）参照）よりも大きく表示される。すなわち、拡大した右装飾図柄8Rが第2表示領域R2において停止表示される。また、右装飾図柄8Rは、その一部が第1表示領域R1の右上部分に重なるように（跨るように）表示される。そして、第1表示領域R1の一部が透過性を有する右装飾図柄8Rを透過して視認可能に表示される。

20

【0390】

次に、図75（H）に示すように、一旦消えた中装飾図柄8Cが出現する演出が行われる。具体的には、中装飾図柄8C（数字の「2」図柄）は、第2表示領域R2（表示画面7a）の中央上側から下方向にゆっくり降りてきて、第2表示領域R2の上下方向の中間位置で停止表示される。このとき、中装飾図柄8Cは、第1表示領域R1において表示されていたとき（図75（A）参照）よりも大きく表示される。すなわち、拡大した中装飾図柄8Cが第2表示領域R2において停止表示される。また、中装飾図柄8Cは、その一部が第1表示領域R1の中央上部分に重なるように（跨るように）表示される。そして、第1表示領域R1の一部が透過性を有する中装飾図柄8Cを透過して視認可能に表示される。

30

【0391】

次に、図75（I）に示すように、第2表示領域R2において、停止表示されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが第2表示領域R2から消え、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rがすべて視認困難な状態となる。

【0392】

次に、図76（J）に示すように、再び消えた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが再び出現する演出が行われる。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが縮小した状態で第1表示領域R1内に表示される。このようにして、第1表示領域R1において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rがハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示される。

40

【0393】

〔装飾図柄変動領域演出C〕

図76は、装飾図柄変動領域演出Cを説明するための図である。装飾図柄変動領域演出Cでは、まず、図76（A）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、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rがハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示されている。停止表示されている左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの表示画面7aの上下方向における位置は同じであってもよいし、異なってもよい。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、表示装置7の表示画面7aにおいて、長形状の枠で囲われた第1表示領域R1内に表示されている。第1表示領域

50

R 1 は、表示画面 7 a の下側部分に設けられている。第 1 表示領域 R 1 は、第 1 表示領域 R 1 よりも大きい第 2 表示領域 R 2 に含まれている。本実施形態において、第 2 表示領域 R 2 は、表示装置 7 の表示画面 7 a である。

【0394】

次に、図 7 6 (B) に示すように、第 1 表示領域 R 1 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 によって装飾図柄変動演出（変動表示）が行われる。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、数字が視認できない程度に高速で変動表示される。

【0395】

次に、図 7 6 (C) に示すように、第 1 表示領域 R 1 において、変動表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が第 1 表示領域 R 1 から消え、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の変動表示がすべて視認困難な状態となる。

【0396】

次に、図 7 6 (D) に示すように、一旦消えた左装飾図柄 8 L が出現する演出が行われる。具体的には、左装飾図柄 8 L（数字の「3」図柄）は、第 2 表示領域 R 2（表示画面 7 a）の左上側から下方向にゆっくり降りてきて、第 2 表示領域 R 2 の上下方向の中間位置で停止表示される。このとき、左装飾図柄 8 L は、第 1 表示領域 R 1 において表示されていたとき（図 7 6 (A) 参照）よりも大きく表示される。すなわち、拡大した左装飾図柄 8 L が第 2 表示領域 R 2 において停止表示される。また、左装飾図柄 8 L は、その一部が第 1 表示領域 R 1 の左上部分に重なるように（跨るように）表示される。そして、第 1 表示領域 R 1 の一部が左装飾図柄 8 L によって視認困難な状態となる。

【0397】

次に、図 7 6 (E) に示すように、一旦消えた右装飾図柄 8 R が出現する演出が行われる。具体的には、右装飾図柄 8 R（数字の「3」図柄）は、第 2 表示領域 R 2（表示画面 7 a）の右上側から下方向にゆっくり降りてくる。このとき、右装飾図柄 8 R は、第 1 表示領域 R 1 において表示されていたとき（図 7 6 (A) 参照）よりも大きく表示される。そして、第 2 表示領域 R 2 の上下方向の中間位置の少し上側でさらにゆっくり下方向に移動しながら、左装飾図柄 8 L（数字の「3」図柄）と合わせてリーチ状態を形成するか否かのリーチ煽り演出を行う。

【0398】

次に、図 7 6 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R（数字の「3」図柄）は、第 2 表示領域 R 2 の上下方向の中間位置で停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L（数字の「3」図柄）と右装飾図柄 8 R（数字の「3」図柄）とでリーチ状態を形成する。このとき、右装飾図柄 8 R は、第 1 表示領域 R 1 において表示されていたとき（図 7 6 (A) 参照）よりも大きく表示される。すなわち、拡大した右装飾図柄 8 R が第 2 表示領域 R 2 において停止表示される。また、右装飾図柄 8 R は、その一部が第 1 表示領域 R 1 の右上部分に重なるように（跨るように）表示される。そして、第 1 表示領域 R 1 の一部が右装飾図柄 8 R によって視認困難な状態となる。なお、リーチ状態を形成した後、別のリーチ演出が行われてもよい。

【0399】

次に、図 7 6 (G) に示すように、一旦消えた中装飾図柄 8 C が出現する演出が実行される。具体的には、中装飾図柄 8 C（数字の「2」図柄）は、第 2 表示領域 R 2（表示画面 7 a）の中央上側から下方向にゆっくり降りてきて、第 2 表示領域 R 2 の上下方向の中間位置で停止表示される。このとき、中装飾図柄 8 C は、第 1 表示領域 R 1 において表示されていたとき（図 7 6 (A) 参照）よりも大きく表示される。すなわち、拡大した中装飾図柄 8 C が第 2 表示領域 R 2 において停止表示される。また、中装飾図柄 8 C は、その一部が第 1 表示領域 R 1 の中央上部分に重なるように（跨るように）表示される。そして、第 1 表示領域 R 1 の一部が中装飾図柄 8 C によって視認困難な状態となる。

【0400】

次に、図 7 6 (H) 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 2 表示領域 R 2 から第 1 表示領域 R 1 に向かって移動する。このとき、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、徐々に小さくなりながら（縮小しながら）、第 2 表示領域 R 2 から第 1 表示領域 R 1 に向かって移動する。

【0401】

次に、図 7 6 (I) 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、さらに第 2 表示領域 R 2 から第 1 表示領域 R 1 に向かって徐々に小さくなりながら（縮小しながら）移動する。そして、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 表示領域 R 1 内に収まって（戻って）表示される。このようにして、第 1 表示領域 R 1 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 がハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示される。

10

【0402】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄変動領域演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 4～図 7 6 に示すように、表示装置 7 の表示画面 7 a（表示手段）の第 1 表示領域 R 1（第 1 の領域）において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後に、表示装置 7 の表示画面 7 a における第 1 表示領域 R 1 を含む第 2 表示領域 R 2（第 2 の領域）において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 1 の演出時よりも拡大して変動表示される第 2 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。

20

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 4～図 7 6 に示すように、第 2 の演出では、拡大して変動表示される装飾図柄 8 L、8 C、8 R の少なくとも一部が、第 1 表示領域 R 1 に重なって表示される。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 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 4～図 7 6 に示すように、第 1 の演出では、表示装置 7 の表示画面 7 a の第 1 表示領域 R 1 において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示された後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 1 表示領域 R 1 から消える。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。

30

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 4～図 7 6 に示すように、第 2 の演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態を形成するか否かの演出を行う。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 に示すように、第 2 の演出の後に、表示装置 7 の表示画面 7 a の第 2 表示領域 R 2 において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態を形成する第 3 の演出をさらに実行可能である。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。

40

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 4、図 7 5 に示すように、第 2 の演出の後に、表示装置 7 の表示画面 7 a の第 2 表示領域 R 2 において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態を形成せず、ハズレ図柄で停止表示される第 4 の演出をさらに実行可能である。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 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 4、図 7 5 に示すように、第 4 の演出の後に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 2 表示領域 R 2 から第 1 表示領域 R 1 に縮小しながら移動する

50

ように表示される第 5 の演出をさらに実行可能である。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。

【0403】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄変動領域演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 7 4 ～ 図 7 6 において、装飾図柄変動領域演出 A ～ C では、表示装置 7 の表示画面 7 a における第 1 表示領域 R 1 は長方形形状であったが、これに限定されるものではなく、円形状、楕円形状、正方形形状等であってもよい。また、第 2 表示領域 R 2 の形状も各種の形状を採用することができる。また、第 2 表示領域 R 2 は、表示装置 7 の表示画面 7 a と同じであってもよいし、その一部であってもよい。

10

〔変形例 2〕

図 7 4 ～ 図 7 6 において、装飾図柄変動領域演出 A ～ C では、拡大した左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の少なくとも一部が第 1 表示領域 R 1 に重なって表示されるが、第 1 表示領域 R 1 に重ならないように表示されてもよい。例えば、第 2 表示領域 R 2 内に収まるように表示されてもよい。

〔変形例 3〕

図 7 4 ～ 図 7 6 において、装飾図柄変動領域演出 A ～ C では、リーチ状態を形成するか否かのリーチ煽り演出において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が拡大して変動表示されるが、その他の各種演出において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が拡大して変動表示されるようにしてもよい。

20

〔変形例 4〕

図 7 4 ～ 図 7 6 において、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に停止表示されるが、停止表示の順番はこれに限定されるものではなく、どのような順番であってもよい。

【0404】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 A 6-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記表示手段の第 1 の領域において、前記装飾図柄が変動表示される第 1 の演出と、
前記第 1 の演出の後に、前記表示手段における前記第 1 の領域を含む第 2 の領域において、前記装飾図柄が前記第 1 の演出時よりも拡大して変動表示される第 2 の演出と、を実行可能である、

30

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 6-2〕

態様 A 6-1 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出では、拡大して変動表示される前記装飾図柄の少なくとも一部が、前記第 1 の領域に重なって表示される、

40

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 6-3〕

態様 A 6-1 または態様 A 6-2 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出では、前記表示手段の前記第 1 の領域において、前記装飾図柄が変動表示された後、前記装飾図柄が前記第 1 の領域から消える、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 6-4〕

態様 A 6-1 から態様 A 6-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出では、前記装飾図柄がリーチ状態を形成するか否かの演出を行う、
ことを特徴とする遊技機。

50

[態様 A 6-5]

態様 A 6-4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後に、前記表示手段の前記第 2 の領域において、前記装飾図柄がリーチ状態を形成する第 3 の演出をさらに実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 6-6]

態様 A 6-4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後に、前記表示手段の前記第 2 の領域において、前記装飾図柄がリーチ状態を形成せず、ハズレ図柄で停止表示される第 4 の演出をさらに実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 A 6-7]

態様 A 6-6 に記載の遊技機であって、

前記第 4 の演出の後に、前記装飾図柄が前記第 2 の領域から前記第 1 の領域に縮小しながら移動するように表示される第 5 の演出をさらに実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【0405】

以下に図 77～図 79 を用いて操作促進演出 A～C について説明する。この操作促進演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作促進演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる演出である。

20

【0406】

[操作促進演出 A]

図 77 は、操作促進演出 A を説明するための図である。

まず、図 77 (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。表示画面 7a の下部には、保留画像 9B が表示されている。保留画像 9B は、第 2 特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは 3 つの保留画像 9B が表示されている。保留消化画像 9C は、表示画面 7a で現在変動中の演出図柄 (演出図柄 8L、8C、8R) に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

30

【0407】

次に、図 77 (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「7」で停止した様子を示している。

次に、図 77 (C) に示すように、バトル開始演出が実行される。バトル開始演出では、味方キャラクタ CRA と敵キャラクタ CRB とが登場する。このあと味方キャラクタ CRA と敵キャラクタ CRB との戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタ CRA が敵キャラクタ CRB に勝利すると大当たりとなる。このとき、表示画面 7a の右下部に、演出ボタン 63 を模したボタン画像 BG が表示される。

【0408】

次に、図 77 (D) に示すように、サイズ変更演出が実行される。サイズ変更演出は、ボタン画像 BG のサイズを大きくして表示する演出である。これにより、大当たりへの期待度を示唆する。ここでは、味方キャラクタ CRA が登場している。

40

次に、図 77 (E) に示すように、ボタン回転演出が実行される。ボタン回転演出は、上面に垂直な方向から見た演出ボタン 63 を模した画像であるボタン画像 BG を表示し、その上面に垂直な方向を軸として矢印 YG で示すように回転させる演出である。

【0409】

次に、図 77 (F) に示すように、ボタン拡大演出が実行される。ボタン拡大演出では、全体が表示画面 7a に収まらないくらいにボタン画像 BG が拡大される。したがって、ボタン画像 BG の端部には、表示されない部分ができる。なお、ボタン画像 BG の回転は継続される。

50

【0410】

次に、図77（G）に示すように、押下促進演出が実行される。押下促進演出では、ボタン拡大演出で拡大表示されたボタン画像BGが徐々に小さくなり、左右方向を軸として回転することで手前に向いていた上面が徐々に上向きになる。そして、表示画面7aの中央下部に、ボタン画像BGが配置される。このとき、「押せ」というメッセージ画像MGも表示される。

【0411】

遊技者が演出ボタン63を押下すると、図77（H）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）では、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがいずれも「7」で停止している。また、「勝利」というメッセージ画像MGも表示され、味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利したことも表している。

【0412】

〔操作促進演出B〕

図78は、操作促進演出Bを説明するための図である。

まず、図78（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。表示画面7aの下部には、保留画像9Bが表示されている。保留画像9Bは、第2特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは3つの保留画像9Bが表示されている。保留消化画像9Cは、表示画面7aで現在変動中の演出図柄（演出図柄8L、8C、8R）に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

【0413】

次に、図78（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「7」で停止した様子を示している。

次に、図78（C）に示すように、バトル開始演出が実行される。バトル開始演出では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが登場する。このあと味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利すると大当たりとなる。このとき、表示画面7aの右下部に、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示される。

【0414】

次に、図78（D）に示すように、ボタン移動演出が実行される。ボタン移動演出は、ボタン画像BGを高速移動させる演出である。ボタン画像BGは、表示画面7aを横切るように、表示画面7aの一方の周縁部から他方の周縁部へ移動する。ここでは、味方キャラクタCRAが登場している。

次に、図78（E）に示すように、ボタン回転演出が実行される。ボタン回転演出は、上面に垂直な方向から見た演出ボタン63を模した画像であるボタン画像BGを表示し、その上面に垂直な方向を軸として矢印YGで示すように回転させる演出である。

【0415】

次に、図78（F）に示すように、ボタン拡大演出が実行される。ボタン拡大演出では、全体が表示画面7aに収まらないくらいにボタン画像BGが拡大される。したがって、ボタン画像BGの端部には、表示されない部分ができる。なお、ボタン画像BGの回転は継続される。

【0416】

次に、図78（G）に示すように、押下促進演出が実行される。押下促進演出では、ボタン拡大演出で拡大表示されたボタン画像BGが徐々に小さくなり、左右方向を軸として回転することで手前に向いていた上面が徐々に上向きになる。そして、表示画面7aの中央下部に、ボタン画像BGが配置される。このとき、「押せ」というメッセージ画像MGも表示される。

【0417】

遊技者が演出ボタン63を押下すると、図78(H)に示すように、確定停止演出(大当たり)が実行される。確定停止演出(大当たり)では、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがいずれも「7」で停止している。また、「勝利」というメッセージ画像MGも表示され、味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利したことも表している。

【0418】

〔操作促進演出C〕

図79は、操作促進演出Cを説明するための図である。

まず、図79(A)に示すように、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。表示画面7aの下部には、保留画像9Bが表示されている。保留画像9Bは、第2特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは3つの保留画像9Bが表示されている。保留消化画像9Cは、表示画面7aで現在変動中の演出図柄(演出図柄8L、8C、8R)に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。また、表示画面7aの右下部には、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示されている。

【0419】

次に、図79(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「7」で停止した様子を示している。なお、表示画面7aの右下部には、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示されている。

次に、図79(C)に示すように、バトル開始演出が実行される。バトル開始演出では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが登場する。このあと味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利すると大当たりとなる。なお、表示画面7aの右下部には、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示されている。

【0420】

次に、図79(D)に示すように、カラー変更演出が実行される。カラー変更演出は、ボタン画像BGの上面の色を変更する演出である。たとえば、白色の上面が青色、緑色、赤色に変更されるという具合である。これにより、大当たりへの期待度を示唆する。ここでは、味方キャラクタCRAが登場している。

次に、図79(E)に示すように、ボタン回転演出が実行される。ボタン回転演出は、上面に垂直な方向から見た演出ボタン63を模した画像であるボタン画像BGを表示し、その上面に垂直な方向を軸として矢印YGで示すように回転させる。

【0421】

次に、図79(F)に示すように、ボタン拡大演出が実行される。ボタン拡大演出では、全体が表示画面7aに収まらないくらいにボタン画像BGが拡大される。したがって、ボタン画像BGの端部には、表示されない部分ができる。なお、ボタン画像BGの回転は継続される。

【0422】

遊技者が演出ボタン63を押下すると、図79(G)に示すように、押下促進演出が実行される。押下促進演出では、ボタン拡大演出で拡大表示されたボタン画像BGが徐々に小さくなり、左右方向を軸として回転することで手前に向いていた上面が徐々に上向きになる。そして、表示画面7aの中央下部に、ボタン画像BGが配置される。このとき、「押せ」というメッセージ画像MGも表示される。

【0423】

次に、図79(H)に示すように、確定停止演出(ハズレ)が実行される。確定停止演出(ハズレ)では、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で停止しており、中演出図柄8Cが「8」で停止している。なお、「敗北」というメッセージ画像MGも表示され、味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに敗北したことも表している。なお、図79(D)に示したカラー変更演出から図79(H)の確定停止演出(ハズレ)へ移行

する場合もある。

【0424】

〔効果例〕

以下に、操作促進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、ボタン回転演出を実行する。ボタン回転演出では、上面に垂直な方向から見た演出ボタン63を模した画像であるボタン画像BGを表示し、その上面に垂直な方向を軸として矢印YGで示すように回転させる（図77（E）、図78（E）、図79（E））。この構成によれば、演出ボタン63の操作促進に寄与し、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0425】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、ボタン拡大演出を実行する。ボタン拡大演出においてボタン画像BGは、全体が表示画面7aに収まらないくらいに拡大され端部に表示されない部分ができる（図77（F）、図78（F）、図79（F））。この構成によれば、演出ボタン63の操作促進に一層寄与し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0426】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、ボタン移動演出を実行する。ボタン移動演出は、ボタン画像BGを高速移動させる演出である。ボタン画像BGは、表示画面7aを横切るように、表示画面7aの一方の周縁部から他方の周縁部へ移動する（図78（D））。この構成によれば、演出ボタン63の操作促進に一層寄与し、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0427】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、押下促進演出を実行する。押下促進演出では、ボタン拡大演出で拡大表示されたボタン画像BGが徐々に小さくなり、左右方向を軸として回転することで手前に向いていた上面が徐々に上向きになる。そして、表示画面7aの中央下部に、ボタン画像BGが配置される。このとき、「押せ」というメッセージ画像MGも表示される（図77（G）、図78（G）、図79（G））。この構成によれば、演出ボタン63の操作促進に一層寄与し、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0428】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、ボタン画像BGが表示される演出を最初におこなう（図77（C）（D）、図78（C）、図79（A）～（D））。この構成によれば、演出ボタン63の操作に先立って演出ボタン63に注意を向けることができ、遊技の興趣の向上に寄与する。

【0429】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図79（D）に示したカラー変更演出から図79（H）に示した確定停止演出（ハズレ）へ移行する場合がある。つまり、ボタン画像BGを表示する演出が実行された後、ボタン回転演出、ボタン確定演出、押下促進演出が実行されない場合もある。この構成によれば、演出の幅が広がり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0430】

〔変形例〕

以下に、操作促進演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記では、ボタン回転演出とボタン拡大演出とを一連の演出としておこなっていたが、ボタン回転演出およびボタン拡大演出のうちのいずれかを実行するようにしてもよい。

50

【0431】

〔変形例2〕

上記は時短遊技中の変動における演出例であったが、左打ちとなる通常遊技中の変動に適用してもよい。

【0432】

〔変形例3〕

上記は、バトル開始演出に続けて、サイズ変更演出（図77（D））やカラー変更演出（図79（D））をおこなっていた。このようなサイズ変更演出やカラー変更演出は、例えば遊技球の入球を契機におこなわれることとしてもよい。例えば、第2特図保留が増加したタイミングとすることが考えられる。また例えば、オーバー入賞のタイミングとすることが考えられる。

10

【0433】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様B1-1〕

遊技者が操作可能な操作部を備え、当該操作部の操作に基づく演出を実行可能な遊技機であって、

前記操作部の操作を促進する操作促進演出には、前記操作部を模した操作部画像を、所定方向から見た前記操作部の画像として表示画面に表示し、前記所定方向を軸にして回転させる回転演出が含まれる、

20

ことを特徴とする遊技機。

【0434】

〔態様B1-2〕

態様B1-1に記載の遊技機であって、

前記操作促進演出には、前記操作部画像の全体が前記表示画面に収まらずその端部が表示されない拡大演出が含まれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0435】

〔態様B1-3〕

態様B1-1または態様B1-2に記載の遊技機であって、

30

前記操作促進演出には、前記操作部画像が前記表示画面を横切るように一方の周縁部から他方の周縁部へ移動する移動演出が含まれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0436】

〔態様B1-4〕

態様B1-1から態様B1-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記操作促進演出には、前記操作部画像を表示し、前記操作部の押下を促す促進演出が含まれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0437】

〔態様B1-5〕

態様B1-1から態様B1-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

40

前記操作部画像が表示画面内に表示される表示演出を経て、前記操作促進演出へ移行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0438】

〔態様B1-6〕

態様B1-5に記載の遊技機であって、

前記表示演出が実行された場合であっても、前記操作促進演出へ移行しない場合がある、

50

ことを特徴とする遊技機。

【0439】

〔態様B1-7〕

態様B1-5または態様B1-6に記載の遊技機であって、
前記表示演出において、遊技球の所定の入球口への入球を契機として、大当たり期待度
を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

【0440】

〔態様B1-8〕

態様B1-5から態様B1-7までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記表示演出は、演出図柄の変動開始時点から実行される、
ことを特徴とする遊技機。

10

【0441】

以下に図80～図82を用いて当落告知演出A～Cについて説明する。この当落告知演出は、装飾図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、当落告知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に画像を表示させる演出である。

【0442】

〔当落告知演出A〕

図80は、当落告知演出Aを説明するための図である。

20

まず、変動開始演出が実行されて演出図柄の変動が開始された後、図80(A)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出をおこなう。

【0443】

上述したバトル演出に続けて、図80(B)に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示される。表示されたボタン画像BGがバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示される（ストックされる）。
ここでは、2つのボタン画像BGをゲットしている。

30

【0444】

次に、図80(C)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出をおこなう。

【0445】

上述したバトル演出に続けて、図80(D)に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示される。表示されたボタン画像BGがバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示される（ストックされる）。
ここでは、3つのボタン画像BGをゲットしており、合計5つのボタン画像BGがストックされている。なお、ボタン画像BGのストック数は、大当たりへの期待度を示唆している。

40

【0446】

次に、図80(E)に示すように、押下促進演出（初期）が実行される。押下促進演出（初期）では、表示画面7aの中央下部に大きなボタン画像BGが表示され、その上方に「押せ」というメッセージ画像MGが表示される。また、表示画面7aの右側にはストックされたボタン画像BGが表示されている。ここで遊技者が演出ボタン63を押下すると、右側にストックされたボタン画像BGが上から順に消化される演出がおこなわれる。

【0447】

50

次に、図 8 0 (F) に示すように、押下促進演出 (終期) が実行される。押下促進演出 (終期) では、表示画面 7 a の中央下部に大きなボタン画像 B G が表示され、その上方に「押せ」というメッセージ画像 M G が表示される。また、表示画面 7 a の右側にはストックされたボタン画像 B G が表示されている。ここで遊技者が演出ボタン 6 3 を押下すると、右側にストックされたボタン画像 B G が上から順に消化される演出がおこなわれる。押下促進演出 (終期) は、右側にストックされたボタン画像 B G が残り少なくなっている状態を示す。

【0448】

次に、図 8 0 (G) に示すように、大当たり確定演出が実行される。大当たり確定演出は、味方キャラクタ C R A が登場し、その背景が虹の 7 色で表示されるレインボー背景 R B となる演出である。レインボー背景 R B は、大当たり確定の背景である。

10

【0449】

次に、図 8 0 (H) に示すように、確定停止演出 (大当たり) が実行される。確定停止演出 (大当たり) では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がいずれも「7」で停止している。

【0450】

[当落告知演出 B]

図 8 1 は、当落告知演出 B を説明するための図である。

まず、変動開始演出が実行されて演出図柄の変動が開始された後、図 8 1 (A) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A の攻撃が敵キャラクタ C R B にヒットした演出をおこなう。

20

【0451】

上述したバトル演出に続けて、図 8 1 (B) に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が表示画面 7 a の中央部に表示される。表示されたボタン画像 B G がバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像 B G は、表示画面 7 a の右側に積み上がって表示される (ストックされる)。ここでは、2 つのボタン画像 B G をゲットしている。

【0452】

次に、図 8 1 (C) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A の攻撃が敵キャラクタ C R B にヒットした演出をおこなう。

30

【0453】

上述したバトル演出に続けて、図 8 1 (D) に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が表示画面 7 a の中央部に表示される。表示されたボタン画像 B G がバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像 B G は、表示画面 7 a の右側に積み上がって表示される (ストックされる)。ここでは、1 つのボタン画像 B G をゲットしており、合計 3 つのボタン画像 B G がストックされている。なお、ボタン画像 B G のストック数は、大当たりへの期待度を示唆している。

40

【0454】

次に、図 8 1 (E) に示すように、押下促進演出 (初期) が実行される。押下促進演出 (初期) では、表示画面 7 a の中央下部に大きなボタン画像 B G が表示され、その上方に「押せ」というメッセージ画像 M G が表示される。また、表示画面 7 a の右側にはストックされたボタン画像 B G が表示されている。ここで遊技者が演出ボタン 6 3 を押下すると、右側にストックされたボタン画像 B G が上から順に消化される演出がおこなわれる。

【0455】

次に、図 8 1 (F) に示すように、押下促進演出 (終期) が実行される。押下促進演出 (終期) では、表示画面 7 a の中央下部に大きなボタン画像 B G が表示され、その上方に

50

「押せ」というメッセージ画像 M G が表示される。また、表示画面 7 a の右側にはストックされたボタン画像 B G が表示されている。ここで遊技者が演出ボタン 6 3 を押下すると、右側にストックされたボタン画像 B G が上から順に消化される演出がおこなわれる。押下促進演出（終期）は、右側にストックされたボタン画像 B G が残り少なくなっている状態を示す。ここでは、ストックされたボタン画像 B G を使い果たした様子を示した。

【0456】

次に、図 8 1（G）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）では、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で停止しており、中演出図柄 8 C が「8」で停止している。

【0457】

〔当落告知演出 C〕

図 8 2 は、当落告知演出 C を説明するための図である。

まず、変動開始演出が実行されて演出図柄の変動が開始された後、図 8 2（A）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A の攻撃が敵キャラクタ C R B にヒットした演出をおこなう。

【0458】

上述したバトル演出に続けて、図 8 2（B）に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が表示画面 7 a の中央部に表示される。表示されたボタン画像 B G がバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像 B G は、表示画面 7 a の右側に積み上がって表示される（ストックされる）。ここでは、2つのボタン画像 B G をゲットしている。

【0459】

次に、図 8 2（C）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A の攻撃が敵キャラクタ C R B にヒットした演出をおこなう。

【0460】

上述したバトル演出に続けて、図 8 2（D）に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が表示画面 7 a の中央部に表示される。表示されたボタン画像 B G がバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像 B G は、表示画面 7 a の右側に積み上がって表示される（ストックされる）。ここでは、3つのボタン画像 B G をゲットしており、合計 5つのボタン画像 B G がストックされている。

【0461】

次に、図 8 2（E）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A の攻撃が敵キャラクタ C R B にヒットした演出をおこなう。

【0462】

上述したバトル演出に続けて、図 8 2（F）に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が表示画面 7 a の中央部に表示される。表示されたボタン画像 B G がバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像 B G は、表示画面 7 a の右側に積み上がって表示される（ストックされる）。ここでは、3つのボタン画像 B G をゲットしており、合計 8つのボタン画像 B G がストックされている。なお、ボタン画像 B G のストック数は、大当たりへの期待度を示唆している。

【0463】

次に、図 8 2（G）に示すように、大当たり確定演出が実行される。大当たり確定演出は、味方キャラクタ C R A が登場し、その背景が虹の 7 色で表示されるレインボー背景 R B となる演出である。レインボー背景 R B は、大当たり確定の背景である。

【0464】

10

20

30

40

50

次に、図 8 2 (H) に示すように、確定停止演出 (大当たり) が実行される。確定停止演出 (大当たり) では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がいずれも「7」で停止している。

【0465】

〔効果例〕

以下に、当落告知演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ボタン画像 B G がストックされるボタンゲット演出をおこない (図 8 0 (B) (D)、図 8 1 (B) (D)、図 8 2 (B) (D) (F))、その後、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することで、ストックされたボタン画像 B G を消化する押下促進演出をおこない (図 8 0 (E) (F)、図 8 1 (E) (F))、押下促進演出の途中で、大当たり確定演出をおこなう (図 8 0 (G))。この構成によれば、演出ボタン 6 3 の押下により大当たりの当落が告知されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0466】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ボタン画像 B G がストックされるボタンゲット演出が複数回おこなわれる。また、1 回のボタンゲット演出で、1 以上のボタン画像 B G がストックされる (図 8 0 (B) (D)、図 8 1 (B) (D)、図 8 2 (B) (D) (F))。この構成によれば、演出ボタン 6 3 の操作が可能となるボタン画像 B G のストックが段階的に増えていくため、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0467】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ボタンゲット演出によるボタン画像 B G のストック数が大当たりへの期待度を示唆している。この構成によれば、ボタンゲット演出におけるボタン画像 B G のストック数が重要な要素となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0468】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たりの確定を報知する大当たり確定演出を実行可能となっている (図 8 0 (G)、図 8 2 (G))。この構成によれば、大当たり確定演出が実行されたときには優越感に浸ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0469】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ボタンゲット演出を実行した後、演出ボタン 6 3 を押下することなく、大当たり確定演出を実行可能となっている (図 8 2 (B) (D) (F) (G))。この構成によれば、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0470】

〔変形例〕

以下に、当落告知演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記では、大当たり確定演出として、味方キャラクタ C R A を登場させて、その背景をレインボー背景 R B とする演出をおこなっていた。これに対し、大当たりの確定を報知する演出は、どのようなものであってもよい。例えば、演出図柄 8 L、8 C、8 R がいわゆるゾロ目の状態で回転する全回転演出をおこなうようにしてもよい。また例えば、大当たりが確定するプレミアム画像を表示するプレミアム演出としてもよい。例えば、演出ボタン 6 3 を振動させたり、遊技者へ向けてエアを送出したり、特定のランプを点灯させたりする演出としてもよい。

40

【0471】

50

〔変形例 2〕

上記では、押下促進演出で遊技者が演出ボタン 6 3 を押下すると、右側にストックされたボタン画像 B G が上から順に消化される演出がおこなわれる（図 8 1（F））。ここで、大当たり確定演出が実行されず、ストックされたボタン画像 B G を使い果たした場合には、落選となる（図 8 1（G））。これに対し、押下促進演出の途中で落選であることを明示するような演出をおこなうようにしてもよい。

【0 4 7 2】

〔変形例 3〕

上記は大当たり抽選の当落を報知する例であったが、大当たりとなった際のラウンド数の抽選における当落や、大当たり遊技後の高確状態への移行抽選における炉当落を報知する

10

【0 4 7 3】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 B 2 - 1〕

遊技者が操作可能な操作部を備え、当該操作部の操作に基づく演出を実行可能な遊技機であって、

前記操作部を模した操作部画像が表示画面にストックされる第 1 演出と、前記第 1 演出によってストックされた前記操作部画像が前記操作部の操作によって費消される第 2 演出と、前記第 2 演出の途中で特定の抽選における当落を報知可能な第 3 演出と、を含む当落告知演出を実行可能である、

20

ことを特徴とする遊技機。

【0 4 7 4】

〔態様 B 2 - 2〕

態様 B 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出は、1 以上の前記操作部画像が複数回にわたってストックされる演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【0 4 7 5】

〔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、

前記第 1 演出における前記操作部画像のストック数によって、前記特定の抽選における当選の期待度を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

30

【0 4 7 6】

〔態様 B 2 - 4〕

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

前記第 3 演出における前記特定の抽選は、大当たり抽選である、

ことを特徴とする遊技機。

【0 4 7 7】

〔態様 B 2 - 5〕

態様 B 2 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 3 演出は、大当たりの確定を報知する確定演出である、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0 4 7 8】

〔態様 B 2 - 6〕

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

前記第 2 演出を実行せず、前記第 1 演出の後、前記第 3 演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0 4 7 9】

50

〔態様 B 2－7〕

態様 B 2－5 に記載の遊技機であって、
前記確定演出は、演出図柄が揃った状態で変動する全回転演出を含む、
ことを特徴とする遊技機。

【0480】

以下に図 8 3～図 8 5 を用いて操作部画像表示演出 A～C について説明する。この操作部画像表示演出は、装飾図柄の変動演出中等、各種の様々な演出中等に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作部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表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

10

【0481】

〔操作部画像表示演出 A〕

図 8 3 は、操作部画像表示演出 A を説明するための図である。操作部画像表示演出 A では、まず、図 8 3 (A) に示すように、大当たり確定後のラウンド遊技中において、大当たりに対する総ラウンド数として上限のラウンド数を獲得できるか否かを決定する演出 (MAX 獲得チャレンジ演出) が行われる。ここでは、大当たりに対するラウンド数として 4 R をすでに獲得している状態で、ラウンド数 4 R から上限のラウンド数 16 R への昇格を狙う演出 (ラウンド昇格演出) である。表示装置 7 の表示画面 7 a には、「MAX 獲得チャレンジ!」の文字画像 MG 1 が表示される。なお、MAX とは、今回の大当たりにおける総ラウンド数の上限 (例えば 16 R) を示唆している。また、MAX 獲得チャレンジ演出は、ラウンド遊技中に行うようにしてもよいし、ラウンド遊技前に行うようにしてもよい。

20

【0482】

次に、図 8 3 (B) に示すように、表示画面 7 a の左側には、キャラクタ画像 CG が表示される。また、キャラクタ画像 CG の下側には、MAX 獲得チャレンジの種類が表示され、ここでは「一発!」の文字画像 MG 2 が表示される。これにより、一発の操作で MAX 獲得できるか否かを決定する演出を行うことを示唆している。また、表示画面 7 a の右側には、ボタン画像 BG 及び剣画像 KG が表示される。剣画像 KG は、剣部材 64 の外観を表している。剣画像 KG には、剣部材 64 の上端部分の剣ボタン 65 の外観を表す剣ボタン画像 KBG が含まれる。ボタン画像 BG は、演出ボタン 63 の外観を表している。ボタン画像 BG の前面に剣画像 KG が重なるように表示され、ボタン画像 BG のうち剣画像 KG が重なっている部分は視認困難な状態である。

30

【0483】

次に、図 8 3 (C) に示すように、表示画面 7 a の左側には、キャラクタ画像 CG が表示される。また、表示画面 7 a の右側には、「おねがい!」の文字画像 MG 3 が表示される。これにより、キャラクタが MAX 獲得を祈っていることを表している。そして、表示画面 7 a の中央には、ボタン画像 BG 及び剣画像 KG が表示される。このとき、剣画像 KG の前面にボタン画像 BG が重なるように表示される。剣画像 KG のうち、ボタン画像 BG が重なっている部分は視認困難な状態である。

40

また、ボタン画像 BG 及び剣画像 KG は、図 8 3 (B) において表示されていたときよりも小さく表示される。

【0484】

次に、図 8 3 (D) に示すように、表示画面 7 a の中央において、図 8 3 (C) のボタン画像 BG 及び剣画像 KG が徐々に消えていく。このとき、剣画像 KG の前面にボタン画像 BG が重なるように表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 CG 及び文字画像 MG 3 はそのまま表示される。

【0485】

次に、図 8 3 (E) に示すように、表示画面 7 a の中央には、ボタン画像 BG 及び剣画像 KG が表示される。このとき、剣画像 KG の前面にボタン画像 BG が重なるように表示

50

される。剣画像 K G のうち、ボタン画像 B G が重なっている部分は視認困難な状態である。また、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G は、図 8 3 (C) 及び (D) において表示されていたときよりも大きく表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

【0486】

次に、図 8 3 (F) に示すように、表示画面 7 a の中央において、図 8 3 (E) のボタン画像 B G 及び剣画像 K G が徐々に消えていく。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

【0487】

次に、図 8 3 (G) に示すように、表示画面 7 a の中央には、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G が表示される。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。剣画像 K G のうち、ボタン画像 B G が重なっている部分は視認困難な状態である。また、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G は、図 8 3 (E) 及び (F) において表示されていたときよりも大きく表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

【0488】

次に、図 8 3 (H) に示すように、表示画面 7 a の中央において、図 8 3 (G) のボタン画像 B G 及び剣画像 K G が徐々に消えていく。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

【0489】

次に、図 8 3 (I) に示すように、剣画像 K G、タイマーバー T B 及び操作促進画像 S G が表示される。剣画像 K G は、表示画面 7 a の中央に表示される。タイマーバー T B は、剣部材 6 4 の操作受付有効期間が示されている。タイマーバー T B は、剣画像 K G の下部に重なって、剣画像 K G の前面に表示される。操作促進画像 S G は、遊技者に剣部材 6 4 の操作を促す画像であり、ここでは「押し込め!!!」の文字画像 M G 4 が表示される。操作促進画像 S G は、剣画像 K G の上部に重なって、剣画像 K G の前面に表示される。

【0490】

次に、図 8 4 (J) に示すように、遊技者によって剣部材 6 4 の押し込み操作がなされ、MAX 獲得が確定すると、表示画面 7 a の中央に「MAX 獲得!」の文字画像 M G 5 が表示される。

【0491】

〔操作部画像表示演出 B〕

図 8 4 は、操作部画像表示演出 B を説明するための図である。操作部画像表示演出 B では、まず、図 8 4 (A) に示すように、大当たり確定後のラウンド遊技中において、大当たりに対する総ラウンド数として上限のラウンド数を獲得できるか否かを決定する演出 (MAX 獲得チャレンジ演出) が行われる。ここでは、大当たりに対するラウンド数として 4 R をすでに獲得している状態で、ラウンド数 4 R から上限のラウンド数 16 R への昇格を狙う演出 (ラウンド昇格演出) である。表示装置 7 の表示画面 7 a には、「MAX 獲得チャレンジ!」の文字画像 M G 1 が表示される。なお、MAX とは、今回の大当たりにおける総ラウンド数の上限 (例えば 16 R) を示唆している。また、MAX 獲得チャレンジ演出は、ラウンド遊技中に行うようにしてもよいし、ラウンド遊技前に行うようにしてもよい。

【0492】

次に、図 8 4 (B) に示すように、表示画面 7 a の左側には、キャラクタ画像 C G が表示される。また、キャラクタ画像 C G の下側には、MAX 獲得チャレンジの種類が表示され、ここでは「一発!」の文字画像 M G 2 が表示される。これにより、一発の操作で MAX 獲得できるか否かを決定する演出を行うことを示唆している。また、表示画面 7 a の右側には、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G が表示される。剣画像 K G は、剣部材 6 4 の外観

10

20

30

40

50

を表している。剣画像 K G には、剣部材 6 4 の上端部分の剣ボタン 6 5 の外観を表す剣ボタン画像 K B G が含まれる。ボタン画像 B G は、剣ボタン 6 5 の外観を表しており、大きさが異なるだけで剣ボタン画像 K B G と同じ画像である。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 の外観を表している。ボタン画像 B G の前面に剣画像 K G が重なるように表示され、ボタン画像 B G のうち剣画像 K G が重なっている部分は視認困難な状態である。

【0493】

次に、図 8 4 (C) に示すように、表示画面 7 a の左側には、キャラクタ画像 C G が表示される。また、表示画面 7 a の右側には、「おねがい！」の文字画像 M G 3 が表示される。これにより、キャラクタが M A X 獲得を祈っていることを表している。そして、表示画面 7 a の中央には、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G が表示される。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。剣画像 K G のうち、ボタン画像 B G が重なっている部分は、ボタン画像 B G を透過して何とか視認可能な状態である。すなわち、ボタン画像 B G は透過性を有する画像である。また、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G は、図 8 3 (B) において表示されていたときよりも小さく表示される。

【0494】

次に、図 8 4 (D) に示すように、表示画面 7 a の中央において、図 8 4 (C) のボタン画像 B G 及び剣画像 K G が徐々に消えていく。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

【0495】

次に、図 8 4 (E) に示すように、表示画面 7 a の中央には、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G が表示される。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。剣画像 K G のうち、ボタン画像 B G が重なっている部分は、ボタン画像 B G を透過して何とか視認可能な状態である。また、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G は、図 8 4 (C) 及び (D) において表示されていたときよりも大きく表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

【0496】

次に、図 8 4 (F) に示すように、表示画面 7 a の中央において、図 8 4 (E) のボタン画像 B G 及び剣画像 K G が徐々に消えていく。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

【0497】

次に、図 8 4 (G) に示すように、表示画面 7 a の中央には、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G が表示される。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。剣画像 K G のうち、ボタン画像 B G が重なっている部分は、ボタン画像 B G を透過して何とか視認可能な状態である。また、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G は、図 8 4 (E) 及び (F) において表示されていたときよりも大きく表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

【0498】

次に、図 8 4 (H) に示すように、表示画面 7 a の中央において、図 8 4 (G) のボタン画像 B G 及び剣画像 K G が徐々に消えていく。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

【0499】

次に、図 8 4 (I) に示すように、剣画像 K G、タイマーバー T B 及び操作促進画像 S G が表示される。剣画像 K G は、表示画面 7 a の中央に表示される。タイマーバー T B は、剣部材 6 4 の操作受付有効期間が示されている。タイマーバー T B は、剣画像 K G の下部に重なって、剣画像 K G の前面に表示される。操作促進画像 S G は、遊技者に剣部材 6 4 の操作を促す画像であり、ここでは「押し込め!!!」の文字画像 M G 4 が表示される。操作促進画像 S G は、剣画像 K G の上部に重なって、剣画像 K G の前面に表示される。

【0500】

次に、図84(J)に示すように、遊技者によって剣部材64の押し込み操作がなされ、MAX獲得が確定すると、表示画面7aの中央に「MAX獲得！」の文字画像MG5が表示される。

【0501】

〔操作部画像表示演出C〕

図85は、操作部画像表示演出Cを説明するための図である。操作部画像表示演出Cでは、まず、図85(A)に示すように、大当たり確定後のラウンド遊技中において、大当たりに対する総ラウンド数として上限のラウンド数を獲得できるか否かを決定する演出(MAX獲得チャレンジ演出)が行われる。ここでは、大当たりに対するラウンド数として4Rをすでに獲得している状態で、ラウンド数4Rから上限のラウンド数16Rへの昇格を狙う演出(ラウンド昇格演出)である。表示装置7の表示画面7aには、「MAX獲得チャレンジ！」の文字画像MG1が表示される。なお、MAXとは、今回の大当たりにおける総ラウンド数の上限(例えば16R)を示唆している。また、MAX獲得チャレンジ演出は、ラウンド遊技中に行うようにしてもよいし、ラウンド遊技前に行うようにしてもよい。

【0502】

次に、図85(B)に示すように、表示画面7aの左側には、キャラクタ画像CGが表示される。また、キャラクタ画像CGの下側には、MAX獲得チャレンジの種類が表示され、ここでは「一発！」の文字画像MG2が表示される。これにより、一発の操作でMAX獲得できるか否かを決定する演出を行うことを示唆している。また、表示画面7aの右側には、ボタン画像BG及び剣画像KGが表示される。剣画像KGは、剣部材64の外観を表している。剣画像KGには、剣部材64の上端部分の剣ボタン65の外観を表す剣ボタン画像KBGが含まれる。ボタン画像BGは、演出ボタン63の外観を表している。ボタン画像BGの前面に剣画像KGが重なるように表示され、ボタン画像BGのうち剣画像KGが重なっている部分は視認困難な状態である。

【0503】

次に、図85(C)に示すように、表示画面7aの左側には、キャラクタ画像CGが表示される。また、表示画面7aの右側には、「おねがい！」の文字画像MG3が表示される。これにより、キャラクタがMAX獲得を祈っていることを表している。そして、表示画面7aの中央には、ボタン画像BG及び剣画像KGが表示される。剣画像KGは、薄く表示されており、何とか視認可能な状態である。このとき、剣画像KGの前面にボタン画像BGが重なるように表示される。剣画像KGのうち、ボタン画像BGが重なっている部分は、ボタン画像BGを透過して何とか視認可能な状態である。すなわち、ボタン画像BGは透過性を有する画像である。また、ボタン画像BG及び剣画像KGは、図85(B)において表示されていたときよりも小さく表示される。

【0504】

次に、図85(D)に示すように、表示画面7aの中央には、ボタン画像BG及び剣画像KGが表示される。ボタン画像BGは、薄く表示されており、何とか視認可能な状態である。このとき、剣画像KGの前面にボタン画像BGが重なるように表示される。剣画像KGのうち、ボタン画像BGが重なっている部分は、ボタン画像BGを透過して何とか視認可能な状態である。すなわち、ボタン画像BGは透過性を有する画像である。また、ボタン画像BG及び剣画像KGは、図85(B)において表示されていたときよりも小さく表示される。なお、表示画面7aの左側及び右側のキャラクタ画像CG及び文字画像MG3はそのまま表示される。

【0505】

次に、図85(E)に示すように、表示画面7aの中央には、ボタン画像BG及び剣画像KGが表示される。剣画像KGは、薄く表示されており、何とか視認可能な状態である。このとき、剣画像KGの前面にボタン画像BGが重なるように表示される。剣画像KGのうち、ボタン画像BGが重なっている部分は、ボタン画像BGを透過して何とか視認可

能な状態である。すなわち、ボタン画像 B G は透過性を有する画像である。また、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G は、図 8 5 (C) 及び (D) において表示されていたときよりも大きく表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

【 0 5 0 6 】

次に、図 8 5 (F) に示すように、表示画面 7 a の中央には、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G が表示される。ボタン画像 B G は、薄く表示されており、何とか視認可能な状態である。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。剣画像 K G のうち、ボタン画像 B G が重なっている部分は、ボタン画像 B G を透過して何とか視認可能な状態である。すなわち、ボタン画像 B G は透過性を有する画像である。また、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G は、図 8 5 (C) 及び (D) において表示されていたときよりも大きく表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

10

【 0 5 0 7 】

次に、図 8 5 (G) に示すように、表示画面 7 a の中央には、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G が表示される。剣画像 K G は、薄く表示されており、何とか視認可能な状態である。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。剣画像 K G のうち、ボタン画像 B G が重なっている部分は、ボタン画像 B G を透過して何とか視認可能な状態である。すなわち、ボタン画像 B G は透過性を有する画像である。また、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G は、図 8 5 (E) 及び (F) において表示されていたときよりも大きく表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

20

【 0 5 0 8 】

次に、図 8 5 (H) に示すように、表示画面 7 a の中央には、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G が表示される。ボタン画像 B G は、薄く表示されており、何とか視認可能な状態である。このとき、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重なるように表示される。剣画像 K G のうち、ボタン画像 B G が重なっている部分は、ボタン画像 B G を透過して何とか視認可能な状態である。すなわち、ボタン画像 B G は透過性を有する画像である。また、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G は、図 8 5 (E) 及び (F) において表示されていたときよりも大きく表示される。なお、表示画面 7 a の左側及び右側のキャラクタ画像 C G 及び文字画像 M G 3 はそのまま表示される。

30

【 0 5 0 9 】

次に、図 8 5 (I) に示すように、ボタン画像 B G 、タイマーバー T B 及び操作促進画像 S G が表示される。ボタン画像 B G は、表示画面 7 a の中央に表示される。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 の外観を表しており、図 8 5 (B) ～ (H) のボタン画像 B G よりも大きい。タイマーバー T B は、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間が示されている。タイマーバー T B は、ボタン画像 B G の下部に重なって、ボタン画像 B G の前面に表示される。操作促進画像 S G は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促す画像であり、ここでは「押せ!!!」の文字画像 M G 6 が表示される。操作促進画像 S G は、ボタン画像 B G の上部に重なって、ボタン画像 B G の前面に表示される。

40

【 0 5 1 0 】

次に、図 8 5 (J) に示すように、遊技者によって演出ボタン 6 3 の押し下げ操作がなされ、M A X 獲得ができないと、表示画面 7 a の中央に「M A X 獲得失敗!」の文字画像 M G 7 が表示される。

【 0 5 1 1 】

[効果例]

以下に、操作部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、図 8 3 ～ 図 8 5 に示すように、ボタン画像 B G (第 1 操作部画像) と剣画像 K G (第 2 操作部画像) とが重なるように表示される第 1 の演出と、

50

ボタン画像 B G 及び剣画像 K G のうちのいずれか一方が表示される第 2 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 8 3 ～図 8 5 に示すように、第 1 の演出では、剣画像 K G の前面にボタン画像 B G が重な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 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 3 ～図 8 5 に示すように、第 1 の演出では、剣画像 K G のうち、ボタン画像 B G の背後に位置する部分が、ボタン画像 B G を透過して視認可能に表示される。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

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 3 ～図 8 5 に示すように、第 1 の演出の前に、ボタン画像 B G の前面に剣画像 K G が重なるように表示される第 3 の演出をさらに実行可能である。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 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 3 ～図 8 5 に示すように、第 3 の演出では、ボタン画像 B G のうち、剣画像 K G の背後に位置する部分が、剣画像 K G によって視認困難である。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 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 3 ～図 8 5 に示すように、第 1 の演出において表示されるボタン画像 B G の大きさと第 3 の演出において表示されるボタン画像 B G の大きさが異なる。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。

【0512】

〔変形例〕

以下に、操作部画像表示演出の変形例を示す。

30

〔変形例 1〕

図 8 3 ～図 8 5 において、操作部画像表示演出 A ～ C は、ラウンド遊技中に行うようにしたが、これに限定されるものではない。例えば、通常の遊技中、ラウンド遊技前、大当たり遊技中等において行うようにしてもよい。

〔変形例 2〕

図 8 3 ～図 8 5 において、操作部画像表示演出 A ～ C は、大当たりに対する総ラウンド数として上限のラウンド数を獲得できるか否かを決定する演出（MAX 獲得チャレンジ演出）において行うようにしたが、これに限定されるものではない。例えば、特定の演出が成功するか否かを決定する演出、大当たりか否かを決定する演出、通常大当たりか確変大当たりかを決定する演出等において行うようにしてもよい。

40

〔変形例 3〕

図 8 3 ～図 8 5 において、操作部画像表示演出 A ～ C では、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G が表示されるたびに大きさが徐々に大きくなるようにしたが、例えば、表示されるたびに小さくなるようにしてもよいし、同じ大きさで表示されるようにしてもよい。

〔変形例 4〕

図 8 3 ～図 8 5 において、操作部画像表示演出 A ～ C では、ボタン画像 B G として演出ボタン 6 3 の外観を表す画像や剣部材 6 4 の上端部分の剣ボタン 6 5 の外観を表す剣ボタン画像 K B G と同じ画像を用いたが、操作部画像としては、演出ボタン 6 3、剣部材 6 4、剣ボタン 6 5、その他各種操作部の外観を表す画像等を用いることができる。

〔変形例 5〕

50

図 8 3～図 8 5 において、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G の背景に背景画像が表示され、その背景画像の前面にボタン画像 B G 及び剣画像 K G が表示されるようにしてもよい。また、背景画像のうち、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G が重なっている部分は、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G を透過して視認可能な状態となるようにしてもよい。

【0513】

〔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〕

遊技者が操作可能な第 1 操作部及び第 2 操作部と、
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、前記第 1 操作部を表す第 1 操作部画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第 2 操作部を表す第 2 操作部画像であり、
前記第 1 操作部画像と前記第 2 操作部画像とが重なるように表示される第 1 の演出と、
前記第 1 操作部画像及び前記第 2 操作部画像のうちのいずれか一方が表示される第 2 の演出と、を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

10

〔態様 B 3-2〕

態様 B 3-1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出では、前記第 2 操作部画像の前面に前記第 1 操作部画像が重なるように表示される、
ことを特徴とする遊技機。

20

〔態様 B 3-3〕

態様 B 3-2 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出では、前記第 2 操作部画像のうち、前記第 1 操作部画像の背後に位置する部分が、前記第 1 操作部画像を透過して視認可能に表示される、
ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 3-4〕

態様 B 3-2 または態様 B 3-3 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出の前に、前記第 1 操作部画像の前面に前記第 2 操作部画像が重なるように表示される第 3 の演出をさらに実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

30

〔態様 B 3-5〕

態様 B 3-4 に記載の遊技機であって、
前記第 3 の演出では、前記第 1 操作部画像のうち、前記第 2 操作部画像の背後に位置する部分が、前記第 2 操作部画像によって視認困難である、
ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 3-6〕

態様 B 3-4 または態様 B 3-5 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出において表示される前記第 1 操作部画像の大きさと前記第 3 の演出において表示される前記第 1 操作部画像の大きさが異なる、
ことを特徴とする遊技機。

40

【0514】

以下に図 8 6～図 8 8 を用いて演出ボタンの出現消失演出 A～C について説明する。図 8 6～図 8 8 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が図面の見易さから省略され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される各種保留画像も図面の見易さから省略され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される装飾図柄も図面の見易さから省略されているものがある。

【0515】

この演出ボタンの出現消失演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）、遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演

50

出)中などに実行され得るものであり、遊技者による演出ボタン63の操作(押下操作)という意味を演出の進行に反映することができるものである。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した各種コマンド(例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド、各種大当たり遊技のオープニングコマンド、大当たり遊技のラウンド指定コマンド、大当たり遊技のエンディングコマンド)を解析し、演出ボタンの出現消失演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【0516】

ここでは、まず演出ボタンの出現消失演出Aについて説明し、演出ボタンの出現消失演出B、そして演出ボタンの出現消失演出Cについて順番に説明する。

10

【0517】

[演出ボタンの出現消失演出A]

まず、演出ボタンの出現消失演出Aについて図86を参照して説明する。図86は、演出ボタンの出現消失演出Aを説明するための図である。演出ボタンの出現消失演出Aは、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成されたときに、複数種類のリーチ演出のなかから選択されて行われるものである。演出ボタンの出現消失演出Aでは、まず、図86(A)に示すように、画像表示装置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が表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄(数字)で仮停止表示されており(ここでは数字「7」で仮停止)、中装飾図柄8Cが変動表示されリーチが形成されている。

20

【0518】

リーチが形成されると、遊技者に演出ボタン63の操作(押下操作)を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様で表示される。演出ボタン63の押下操作面と対応する第1の演出ボタン画像の部分には、英単語「PUSH」が刻まれたものとなっている。なお、「所定の発光態様」としては、大当たりとなる期待度(変動演出開始コマンド)に基づいて、例えば白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅(黄色点滅)→七色点滅(レインボー点滅(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

30

【0519】

リーチが形成されると、演出ボタンの出現消失演出を行うことができる演出ボタンの出現消失演出実行期間の始期となり、計時が開始され、演出ボタンの出現消失演出実行期間の終期となるまで演出ボタンの出現消失演出を行うことができるようになっている。言い換えると、演出ボタンの出現消失演出実行期間は、演出ボタンの出現消失演出を行うことができる有効な期間を定めているものであり、遊技者による演出ボタン63の操作(押下操作)という意味を演出ボタンの出現消失演出の進行に反映することができる期間となっている。なお、本実施形態では、演出ボタンの出現消失演出実行期間として、例えば6秒間に設定されているが、これより短く(例えば4秒間)してもよいし、長く(例えば8秒間)してもよい。

40

【0520】

画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが表示され、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、図86(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左上側に第1の演出ボタン画像BTNと同一の画像(ボタンの形状、大きさ、発光態様などの特性情報がすべて同一となる画像)または類似する画像(特性情報と

50

一部またはすべて類似する画像（発光態様は同一であってもよし、異なってもよい。）として第2の演出ボタン画像BTN2が出現する態様で表示されるとともに、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様が継続された状態で表示される。

【0521】

再び遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図86（C）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左上側に表示されていた第2の演出ボタン画像BTN2が消える（消失する）。このとき、第2の演出ボタン画像BTN2は画像表示装置7の表示画面7aから消える（消失する）のに対して、第1の演出ボタン画像BTNは所定の発光態様が継続された状態で画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

10

【0522】

さらに遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図86（D）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの右中央側に第2の演出ボタン画像BTN2が出現する態様で表示されるとともに、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様が継続された状態で表示される。

【0523】

さらに遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図86（E）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの右中央側に表示されていた第2の演出ボタン画像BTN2が消える（消失する）。このとき、第2の演出ボタン画像BTN2は画像表示装置7の表示画面7aから消える（消失する）のに対して、第1の演出ボタン画像BTNは所定の発光態様が継続された状態で画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

20

【0524】

その後、演出ボタンの出現消失演出実行期間の終期となると、つまり演出ボタンの出現消失演出を行うことができる有効な期間が終了すると、図86（F）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「7」、中装飾図柄8Cが数字「9」、右装飾図柄8Rが数字「7」となって停止表示され、はずれが確定表示される。本実施形態では、この演出ボタンの出現消失演出Aにおいて、画像表示装置7の表示画面7aに左装飾図柄8Lが数字「7」、中装飾図柄8Cが数字「9」、右装飾図柄8Rが数字「7」となって停止表示され、はずれが確定表示されていたが、画像表示装置7の表示画面7aに左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（例えば数字「7」）が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなる。

30

【0525】

なお、図86（A）に示したリーチが形成されて第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aに表示されている状態において、遊技者が演出ボタン63を全く操作（押下操作）しない場合には、演出ボタンの出現消失演出実行期間内に行われる図86（B）～図86（E）に示した演出ボタンの出現消失演出が行われず、演出ボタンの出現消失演出実行期間の終期となると、図86（F）に示した、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示されることとなる。

40

【0526】

このように、第2の演出ボタン画像BTN2は、第1の演出ボタン画像BTNと重ならないように、画像表示装置7の表示画面7aにランダムな位置（任意な位置）に出現するようになっている。

【0527】

〔演出ボタンの出現消失演出B〕

次に、演出ボタンの出現消失演出Bについて図87を参照して説明する。図87は、演出ボタンの出現消失演出Bを説明するための図である。演出ボタンの出現消失演出Bは、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成されたときに、複数種類のリーチ演出のなかから選

50

扱われて行われるものである。演出ボタンの出現消失演出Bでは、まず、図87(A)に示すように、画像表示装置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が表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄(数字)で仮停止表示しており(ここでは数字「7」で仮停止)、中装飾図柄8Cが変動表示されリーチが形成されている。

【0528】

リーチが形成されると、遊技者に演出ボタン63の操作(押下操作)を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様で表示される。演出ボタン63の押下操作面と対応する第1の演出ボタン画像の部分には、英単語「PUSH」が刻まれたものとなっている。なお、「所定の発光態様」としては、大当たりとなる期待度(変動演出開始コマンド)に基づいて、例えば白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅(黄色点滅)→七色点滅(レインボー点滅(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【0529】

リーチが形成されると、演出ボタンの出現消失演出を行うことができる演出ボタンの出現消失演出実行期間の始期となり、計時が開始され、演出ボタンの出現消失演出実行期間の終期となるまで演出ボタンの出現消失演出を行うことができるようになっている。言い換えると、演出ボタンの出現消失演出実行期間は、演出ボタンの出現消失演出を行うことができる有効な期間を定めているものであり、遊技者による演出ボタン63の操作(押下操作)という意味を演出ボタンの出現消失演出の進行に反映することができる期間となっている。なお、本実施形態では、演出ボタンの出現消失演出実行期間として、例えば6秒間に設定されているが、これより短く(例えば4秒間)してもよいし、長く(例えば8秒間)してもよい。

【0530】

画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが表示され、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、図87(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの上辺寄りであって左側と右側にモグラの穴を模したホール画像MHがそれぞれ表示され、画像表示装置7の表示画面7aの中央にモグラの穴を模したホール画像MHが形成され、画像表示装置7の表示画面7aの下辺寄りであって左側と右側にモグラの穴を模したホール画像MHがそれぞれ表示され、画像表示装置7の表示画面7aにモグラの穴を模した5つのホール画像MHが表示される。ここでは5つのホール画像MHが同一の形状、同一の大きさ、同一の色となっている。

【0531】

画像表示装置7の表示画面7aの上辺寄りの左側におけるホール画像MHからニッコリ顔を有するモグラを模した画像(以下、「ニコニコモグラ画像」という。)」MCH1が顔を出す態様で表示されるとともに、ニコニコモグラ画像MCH1の頭上に、第1の演出ボタン画像BTNと同一の画像(ボタンの形状、大きさ、発光態様などの特性情報がすべて同一となる画像)または類似する画像(特性情報と一部またはすべて類似する画像(発光態様は同一であってもよし、異なってもよい。))として第2の演出ボタン画像BTN2が配置されて出現する態様で表示される。このとき、遊技者に演出ボタン63の操作(押下操作)を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様が継続された状態で表示される。

【0532】

再び遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図87（C）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの上辺より左側に表示されていた第2の演出ボタン画像BTN2が消える（消失する）。このとき、第2の演出ボタン画像BTN2は画像表示装置7の表示画面7aから消える（消失する）するとともに、ニコニコモグラ画像MCH1から、目がまわってクラクラする顔を有するモグラを模した画像（以下、「クラクラモグラ画像」という。）MCH2へ変化した態様で表示される。なお、第2の演出ボタン画像BTN2は画像表示装置7の表示画面7aから消える（消失する）のに対して、第1の演出ボタン画像BTNは所定の発光態様が継続された状態で画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

10

【0533】

さらに遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図87（D）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの下辺寄りの右側におけるホール画像MHから色メガネ（例えば黒色メガネ）をかけた顔を有するモグラを模した画像（以下、「メガネモグラ画像」という。）MCH3が顔を出す態様で表示される。このとき、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様が継続された状態で表示される。なお、メガネモグラ画像MCH3とともにメガネモグラ画像MCH3の頭上に第2の演出ボタン画像BTN2が配置されて出現する態様で表示される場合もある。

20

【0534】

再び遊技者が演出ボタン63を複数回（ここでは3回）だけ操作（押下操作）すると、図87（E）に示すように、メガネモグラ画像MCH3からクラクラモグラ画像MCH2へ変化した態様で表示される。メガネモグラ画像MCH3はニコニコモグラ画像MCH1と異なり打たれ強く、メガネモグラ画像MCH3が出現しているときには、演出ボタン63を複数回（ここでは3回）だけ操作（押下操作）しないと、打たれ強いメガネモグラ画像MCH3からクラクラモグラ画像MCH2へ変化しないようになっている。なお、第1の演出ボタン画像BTNは所定の発光態様が継続された状態で画像表示装置7の表示画面7aに表示される。また、メガネモグラ画像MCH3とともにメガネモグラ画像MCH3の頭上に第2の演出ボタン画像BTN2が配置されて出現する態様で表示されていた場合には、遊技者が演出ボタン63を複数回（ここでは3回）だけ操作（押下操作）すると、第2の演出ボタン画像BTN2は画像表示装置7の表示画面7aから消える（消失する）するとともに、メガネモグラ画像MCH3からクラクラモグラ画像MCH2へ変化した態様で表示される。

30

【0535】

さらに遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図87（F）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの上辺寄りの右側におけるホール画像MHからニコニコモグラ画像MCH1が顔を出す態様で表示されるとともに、ニコニコモグラ画像MCH1の頭上に、第2の演出ボタン画像BTN2が配置されて出現する態様で表示される。このとき、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様が継続された状態で表示される。

40

【0536】

再び遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図87（G）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの上辺寄り右側に表示されていた第2の演出ボタン画像BTN2が消える（消失する）。このとき、第2の演出ボタン画像BTN2は画像表示装置7の表示画面7aから消える（消失する）するとともに、ニコニコモグラ画像MCH1からクラクラモグラ画像MCH2へ変化した態様で表示される。なお、第2の演出ボタン画像BTN2は画像表示装置7の表示画面7aから消える（消失する）のに対して、第1の演出ボタン画像BTNは所定の発光態様が継続された状態で画像表示装置7の表示画面7

50

aに表示される。

【0537】

さらに遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図87（H）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央におけるホール画像MHからニコニコモグラ画像MCH1が顔を出す態様で表示される。このとき、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様が継続された状態で表示される。

【0538】

再び遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図87（I）に示すように、ニコニコモグラ画像MCH1からクラクラモグラ画像MCH2へ変化した態様で表示される。なお、第1の演出ボタン画像BTNは所定の発光態様が継続された状態で画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

【0539】

その後、演出ボタンの出現消失演出実行期間の終期となると、つまり演出ボタンの出現消失演出を行うことができる有効な期間が終了すると、図87（J）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「7」、中装飾図柄8Cが数字「9」、右装飾図柄8Rが数字「7」となって停止表示され、はずれが確定表示される。

【0540】

本実施形態では、この演出ボタンの出現消失演出Bにおいて、画像表示装置7の表示画面7aに左装飾図柄8Lが数字「7」、中装飾図柄8Cが数字「9」、右装飾図柄8Rが数字「7」となって停止表示され、はずれが確定表示されていたが、画像表示装置7の表示画面7aに左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（例えば数字「7」）が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなる。

【0541】

なお、図87（A）に示したリーチが形成されて第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aに表示されている状態において、遊技者が演出ボタン63を全く操作（押下操作）しない場合には、演出ボタンの出現消失演出実行期間内に行われる図87（B）～図87（I）に示した演出ボタンの出現消失演出が行われず、演出ボタンの出現消失演出実行期間の終期となると、図87（J）に示した、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示されることとなる。

【0542】

このように、第2の演出ボタン画像BTN2は、ニコニコモグラ画像MCH1やメガネモグラ画像MCH3が出現する固定された位置に出現するようになっている。

【0543】

〔演出ボタンの出現消失演出C〕

次に、演出ボタンの出現消失演出Cについて図88を参照して説明する。図88は、演出ボタンの出現消失演出Cを説明するための図である。演出ボタンの出現消失演出Cは、遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）中に行われるものであり、所定の条件が成立したときに行われるものである（例えば、大当たり演出が終了するまえに、保留球に大当たりとなるものが存在する、いわゆる「保留連」がある場合には行われない）。この保留連の有無については、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に基づいて判別されている。なお、保留連の演出が行われない場合には、言い換えると、大当たり演出が終了するまえに、保留球に大当たりとなるものが存在しないこととなる。

【0544】

演出ボタンの出現消失演出Cでは、まず、図88（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、大当たり演出（大当たり遊技）の始期から終期までに亘る期間のう

10

20

30

40

50

ち、特定期間において、大当たり演出（大当たり遊技）の終了後の演出モードを遊技者に選択することができる演出モードの選択画面が表示される。特定期間には、演出モードを選択するための第1の期間（演出モード選択期間）と、第1の期間（演出モード選択期間）が経過したのち選択された演出モードへのモード移行を伝えるための第2の期間（演出モード確定報知期間）と、から構成されている。本実施形態では、大当たり演出（大当たり遊技）の終期直前における所定の期間（例えば、5秒間）において（つまり、大当たり演出（大当たり遊技）の終期直前の所定の期間（例えば、5秒間）において）、遊技機メーカのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出、遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行うため、この所定の期間の始期と特定期間の終期とが一致している。

10

【0545】

演出モードの選択画面が表示されると、遊技機者に演出ボタン63の操作（押下操作）による演出モードの選択を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様で表示される。演出ボタン63の押下操作面と対応する第1の演出ボタン画像の部分には、英単語「PUSH」が刻まれたものとなっている。なお、「所定の発光態様」としては、例えば白色点滅されている。

【0546】

Aモード、Bモード、Cモード、Dモードから構成される演出モードはリールが回転される態様で表示され、演出ボタン63が操作（押下操作）されるごとに、リールが回転することで特定領域に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示される選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの中央から左上隅までの矩形領域側に表示される。この特定領域に位置する演出モードが選択される演出モードとなる。なお、初回、演出モードの選択画面が表示されると、デフォルトとしてAモードが特定領域に配置されるようになっているが、次回、演出モードの選択画面が表示される場合には、デフォルト（つまりAモード）が常に特定領域に配置されるようにしてもよいし、前回、演出モードの選択画面が表示されたときに、選択した演出モードが特定領域に配置されるようにしてもよい。

20

【0547】

選択部SELの右方には、現在選択されている演出モードの内容を各種画像や各種文字で説明するデモ領域DSが画像表示装置7の表示画面7aの中央から右上隅までの矩形領域側に表示される。デモ領域DSは、矩形領域として形成され、その左上側には、演出モードのデモ画面を示す文字「DEMO」が表示される。

30

【0548】

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像PMがデモ領域DSの左側に動画表示され、第1の演出ボタン画像BTNと同一の画像（ボタンの形状、大きさ、発光態様などの特性情報がすべて同一となる画像）または類似する画像（特性情報と一部またはすべて類似する画像（発光態様は同一であってもよい、異なってもよい。））として第2の演出ボタン画像BTN2がデモ領域DSの右下側に配置されて表示される。なお、Aモードによる演出の進行についての説明文MEMEがデモ領域DSの右上側に表示される。

40

【0549】

選択部SELの特定領域にAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図88（B）に示すように、選択部SELの特定領域に位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。なお、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが継続して表示される。

【0550】

50

Bモードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像PMがデモ領域DSの中央に動画表示され、Bモードによる演出の進行についての説明文MMEがデモ領域DSの右上側に表示される。

【0551】

選択部SELの特定領域にBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図88（C）に示すように、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。なお、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが継続して表示される。

10

【0552】

Cモードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像PMがデモ領域DSの中央に動画表示され、Cモードによる演出の進行についての説明文MMEがデモ領域DSの右上側に表示される。

【0553】

選択部SELの特定領域にCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図88（D）に示すように、選択部SELの特定領域に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。なお、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが継続して表示される。

20

【0554】

Dモードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像PMがデモ領域DSの中央に動画表示され、Dモードによる演出の進行についての説明文MMEがデモ領域DSの右上側に表示される。

【0555】

選択部SELの特定領域にDモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図88（E）に示すように、選択部SELの特定領域に位置するDモードが下方へ向かうことでDモードの下方に配置されるCモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Dモードの上方に配置されるAモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示され、Aモードが再び特定領域に位置する表示態様となる。なお、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが継続して表示される。

30

【0556】

その後、Aモードが選択部SELの特定領域に位置する表示態様となった状態において、演出モードを選択するための第1の期間（演出モード選択期間）が経過し、選択された演出モードへのモード移行を伝えるための第2の期間（演出モード確定報知期間）の始期となると、図88（F）に示すように、矩形領域であるデモ領域DSの四隅が画像表示装置7の表示画面7aの四隅へ向かって拡がる態様（拡大される態様）で表示され、画像表示装置7の表示画面7aの左側には、Aモードの「太陽」をテーマとして演出を進行する「太陽」を模したテーマ画像PMが大きく表示され、テーマ画像PMの右方に、選択された演出モードがAモードである旨を伝えるメッセージMGが画像表示装置7の表示画面7aの中央から右辺中央へ向かって大きく表示され、第2の演出ボタン画像BTN2が画像表示装置7の表示画面7aの右下側に表示される。

40

【0557】

その後、第2の期間（演出モード確定報知期間）が経過し、大当たり演出（大当たり遊技）の終期直前における所定の期間（例えば、5秒間）において、この所定の期間の始期

50

が到来すると（つまり、大当たり演出（大当たり遊技）の終期直前の所定の期間（例えば、5秒間）の始期が到来すると）、遊技機メーカのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出、遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出が行われ、所定の期間の終期、つまり大当たり演出（大当たり遊技）の終期となると、図88（G）に示すように、Aモードの「太陽」をテーマとして演出を進行する「太陽」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aの左側に大きく表示されるとともに、第2の演出ボタン画像BTN2が画像表示装置7の表示画面7aの右下側に表示される状態となる。

【0558】

そして、始動条件の成立（例えば、第2始動口（第2始動入賞口、第2入球口、可変始動口）21への遊技球の入球）に基づいて、テーマ画像PMの前方を、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像であるテーマ画像PMを、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。

【0559】

このように、演出ボタンの出現消失演出Cでは、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）するごとに、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードから構成される演出モードはリールが回転される態様で表示され、リールが回転することで特定領域に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示される。このとき、デモ領域DSには、Aモードが特定領域に到達すると、第2の演出ボタン画像BTN2が出現し、Bモードが特定領域に到達すると、第2の演出ボタン画像BTN2がデモ領域DSから消える（消失する）されることとなる。言い換えると、演出ボタンの出現消失演出Cでは、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、画像表示装置7の表示画面7a（デモ領域DS）に第2の演出ボタン画像BTN2が出現したり、消えたり（消失したり）するようになっている。

【0560】

〔効果例〕

以下に、演出ボタンの出現消失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、演出ボタンの出現消失演出Aの図86（A）～図86（E）に示すように、遊技者が操作可能な演出ボタン63（操作手段）と、種々の画像を表示可能な画像表示装置7（表示手段）と、を備え、演出ボタン63（操作手段）を模した第1の演出ボタン画像BTN（第1の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示された状態で、演出ボタン63（操作手段）が操作（押下操作）されたことに基づいて、演出ボタン63（操作手段）を模した第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示（出現）される第1の演出と、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に非表示される（画像表示装置7（表示手段）から消える（消失する））第2の演出と、のうちの少なくとも一方を実行することができる。この構成によれば、演出ボタン63（操作手段）が操作（押下操作）されたことに基づいて、演出ボタン63（操作手段）を模した第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示（出現）されたり、非表示されたり（画像表示装置7（表示手段）から消えたり（消失したり））することができるため、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。図87（A）～図87（I）の演出ボタンの出現消失演出B、図88（A）～図88（E）の演出ボタンの出現消失演出Cについても同様である。

【0561】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、演出ボタンの出現消失演出 A の図 8 6 (A) ~ 図 8 6 (E) に示すように、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 (第 2 の操作手段画像) は、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 (第 2 の操作手段画像) が画像表示装置 7 (表示手段) に表示 (出現) される第 1 の演出において第 1 の演出ボタン画像 B T N (第 1 の操作手段画像) と異なる位置に表示されるようになってい

10

る。例えば、第 1 の演出ボタン画像 B T N (第 1 の操作手段画像) が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示されているのに対して、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 (第 2 の操作手段画像) が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上側や画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右中央側に表示されている。この構成によれば、第 1 の演出ボタン画像 B T N (第 1 の操作手段画像) と第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 (第 2 の操作手段画像) との配置が異なるように画像表示装置 7 (表示手段) に表示されるため、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。

図 8 7 (A) ~ 図 8 7 (I) の演出ボタンの出現消失演出 B では、第 1 の演出ボタン画像 B T N (第 1 の操作手段画像) が画像表示装置 7 (表示手段) の下側中央に表示されているのに対して、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 (第 2 の操作手段画像) が画像表示装置 7 (表示手段) の左上側や画像表示装置 7 (表示手段) の右下側に表示されているため、同様である。

20

【0562】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、演出ボタンの出現消失演出 A の図 8 6 (A) ~ 図 8 6 (E) に示すように、第 1 の演出ボタン画像 B T N (第 1 の操作手段画像) は、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成されると (所定の演出中に)、画像表示装置 7 (表示手段) に表示され、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 (第 2 の操作手段画像) は、第 1 の演出ボタン画像 B T N (第 1 の操作手段画像) が画像表示装置 7 (表示手段) に表示されたのちに表示されること

30

ことができる。この構成によれば、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成されると (所定の演出中に)、第 1 の演出ボタン画像 B T N (第 1 の操作手段画像) が画像表示装置 7 (表示手段) に表示されたのちに、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 (第 2 の操作手段画像) が画像表示装置 7 (表示手段) に表示される状態とすることができるようになっているため、第 1 の演出ボタン画像 B T N (第 1 の操作手段画像) が画像表示装置 7 (表示手段) に表示されたのちに、実際に、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 (第 2 の操作手段画像) が画像表示装置 7 (表示手段) に表示されると、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 (第 2 の操作手段画像) が出現する表示態様となっ

40

て、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 8 7 (A) ~ 図 8 7 (I) の演出ボタンの出現消失演出 B についても同様である。

50

現する表示態様となって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0563】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出ボタンの出現消失演出Aの図86(A)～図86(E)に示すように、画像表示装置7(表示手段)は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの変動演出表示においてリーチ演出を表示可能であり、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示される所定の演出は、リーチ演出である。この構成によれば、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されるタイミングとして、リーチ演出が行われている期間とすることができ、リーチ演出による画像に加えて、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)の出現ののちに、さらに第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)を出現することができるため、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。図87(A)～図87(I)の演出ボタンの出現消失演出Bについても同様である。

10

【0564】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出ボタンの出現消失演出Cの図88(A)～図88(E)に示すように、画像表示装置7(表示手段)は、大当たり演出(当たり遊技の演出)を表示可能であり、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示される所定の演出は、大当たり演出(当たり遊技の演出)である。この構成によれば、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されるタイミングとして、大当たり演出(当たり遊技の演出)が行われる期間のうち特定期間とすることができ、大当たり演出(当たり遊技の演出)による画像に加えて、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)の出現ののちに、さらに第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)を出現することができるため、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。

20

【0565】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出ボタンの出現消失演出Aの図86(A)～図86(E)に示すように、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)の色と第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)の色とが同一の色となっている。この構成によれば、画像表示装置7(表示手段)に表示される第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)の色と第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)の色とにより、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87(A)～図87(I)の演出ボタンの出現消失演出B、図88(A)～図88(E)の演出ボタンの出現消失演出Cについても同様である。

30

【0566】

〔変形例〕

以下に、演出ボタンの出現消失演出の変形例を示す。

40

〔変形例1〕

図86の演出ボタンの出現消失演出A、図87の演出ボタンの出現消失演出B、図88の演出ボタンの出現消失演出Cでは、遊技者が操作可能な演出ボタン63(操作手段)を模した第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されるとともに、演出ボタン63(操作手段)が操作(押下操作)されたことに基づいて、演出ボタン63(操作手段)を模した第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示(出現)される第1の演出と、第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に非表示される(画像表示装置7(表示手段)から消える(消失する))第2の演出と、のうちいずれか一方を実行することができた。しかし、演出ボタン63(操作手段)に代えて、

50

剣部材 6 4 や剣ボタン 6 5 にしてもよい。この場合、画像表示装置 7（表示手段）には、第 1 の演出ボタン画像 B T N（第 1 の操作手段画像）と第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）とは剣部材 6 4 や剣ボタン 6 5 を模した画像となる。

【0567】

〔変形例 2〕

図 8 6 の演出ボタンの出現消失演出 A では、演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）から消えて（消失して）、再び演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）に表示（出現）されていた。しかし、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）から消えて（消失して）から演出ボタン 6 3 を複数回（例えば、2 回、3 回、・・・、9 回、10 回のうち予め定めた固定回数、または 2 回～10 回までのうち演出制御用マイコン 9 1（画像制御用マイコン 10 1）における抽選によってリアルタイムに設定されるランダム回数）だけ操作（押下操作）するようにしてもよい。こうすれば、演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するごとに、画像表示装置 7（表示手段）に第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）が消（消失）されたり、表示（出現）されたりするという単調さを解消することに寄与することができる。また、遊技者が演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）する回数により、画像表示装置 7（表示手段）に第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）が消えたり（消失したり）、表示（出現）されたりするという対応関係を遊技者自身で発見することができるため、演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）という行為に単調さを感じ難くすることで遊技意欲の低下を抑制することにも寄与することができる。

【0568】

〔変形例 3〕

図 8 6 の演出ボタンの出現消失演出 A、図 8 7 の演出ボタンの出現消失演出 B では、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）から消えて（消失して）、表示（出現）されるごとに、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）の大きさを最大となる大きさへ向かって段階的に大きくするようにしてもよい。この場合、演出ボタン 6 3 を操作（押圧操作）するごとに、常に第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）の大きさを最大となる大きさへ向かって段階的に大きくなるようにしてもよいし、最大となる大きさとなる手前（最大となる大きさの何段か前の大きさ（途中））から一定の大きさに止まるようにしてもよい。こうすれば、演出ボタン 6 3 の操作（押圧操作）により遊技者に利益を付与する大当たり遊技（大当たり演出）が発生する期待感を高めることができ、演出ボタン 6 3 の操作（押圧操作）に対して遊技者が消極的となり難くすることに寄与することができる。

【0569】

〔変形例 4〕

図 8 6 の演出ボタンの出現消失演出 A、図 8 7 の演出ボタンの出現消失演出 B では、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）から消えて（消失して）、表示（出現）されるごとに、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）の色を遊技者に利益を付与する大当たり遊技（大当たり演出）が発生する期待感を高める色へ段階的に変化するようにしてもよい。例えば、白色→青色→緑色→赤色→黄金色→七色（レインボー色）へ段階的に変化する。こうすれば、演出ボタン 6 3 の操作（押圧操作）に対して遊技者が消極的となり難くすることに寄与することができる。

【0570】

〔変形例 5〕

図 8 8 の演出ボタンの出現消失演出 C では、各モードのテーマを模したテーマ画像 P M がデモ領域 D S の左側に動画表示されていた。このような動画としては、各モードの演出の進行の流れ、登場人物、背景、シーンなどの内容を説明する動画であり、3 次元 C G に

よる動画でもよいし、アニメーションによる動画でもよいし、映画のワンシーンとするものでもよい。なお、動画に代えて静止画であってもよい。

【0571】

〔変形例6〕

図86の演出ボタンの出現消失演出A、図87の演出ボタンの出現消失演出B、図88の演出ボタンの出現消失演出Cでは、演出ボタン63（操作手段）を模した第1の演出ボタン画像BTN（第1の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示された状態で、演出ボタン63（操作手段）が操作（押下操作）されたことに基づいて、演出ボタン63（操作手段）を模した第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示（出現）される第1の演出と、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に非表示される（画像表示装置7（表示手段）から消える（消失する））第2の演出と、を実行することができた。しかし、演出ボタン63（操作手段）を模した第1の演出ボタン画像BTN（第1の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示された状態で、演出ボタン63（操作手段）が操作（押下操作）されるごとに、演出ボタン63（操作手段）を模した第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示（出現）される第1の演出を実行し、例えば、演出ボタン63（操作手段）が10回だけ操作（押下操作）されると、これに伴い、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に非表示される（画像表示装置7（表示手段）から消える（消失する））第2の演出を実行することができるようにしてもよい。また、演出ボタン63（操作手段）を模した第1の演出ボタン画像BTN（第1の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示された状態で、演出ボタン63（操作手段）が操作（押下操作）されるごとに、演出ボタン63（操作手段）を模した第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に非表示される（画像表示装置7（表示手段）から消える（消失する））第2の演出を実行し、例えば、演出ボタン63（操作手段）が10回だけ操作（押下操作）されると、これに伴い、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示（出現）される第1の演出を実行することができるようにしてもよい。

【0572】

〔変形例7〕

図88の演出ボタンの出現消失演出Cでは、大当たり演出（当たり遊技の演出）中において、第1の演出ボタン画像BTN（第1の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示されたのちに第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示されていた。しかし、当たり遊技の演出として、大当たり演出のほかに小当たり遊技における演出中において、第1の演出ボタン画像BTN（第1の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示されたのちに第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示されるようにしてもよいし、大当たり演出に代えて小当たり遊技における演出中において、第1の演出ボタン画像BTN（第1の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示されたのちに第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示されるようにしてもよい。

【0573】

〔変形例8〕

図86の演出ボタンの出現消失演出A、図87の演出ボタンの出現消失演出B、図88の演出ボタンの出現消失演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【0574】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様B4-1〕

10

20

30

40

50

遊技者が操作可能な操作手段と、
種々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、
前記操作手段を模した第１の操作手段画像が前記表示手段に表示された状態で、前記操作手段が操作されたことに基づいて、
前記操作手段を模した第２の操作手段画像が前記表示手段に表示される第１の演出と、
前記第２の操作手段画像が前記表示手段に非表示される第２の演出と、
のうち少なくとも一方を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

【０５７５】

◇[態様Ｂ４－２]

10

態様Ｂ４－１に記載の遊技機であって、
前記第２の操作手段画像は、前記第１の演出において前記第１の操作手段画像と異なる位置に表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【０５７６】

◇[態様Ｂ４－３]

態様Ｂ４－１または態様Ｂ４－２に記載の遊技機であって、
前記第１の操作手段画像は、所定の演出中に、前記表示手段に表示され、
前記第２の操作手段画像は、前記第１の操作手段画像が前記表示手段に表示されたのちに表示可能とされる、
ことを特徴とする遊技機。

20

【０５７７】

◇[態様Ｂ４－４]

態様Ｂ４－３に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、装飾図柄の変動演出表示においてリーチ演出を表示可能であり、
前記所定の演出は、前記リーチ演出である、
ことを特徴とする遊技機。

【０５７８】

◇[態様Ｂ４－５]

30

態様Ｂ４－３に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、当たり遊技の演出を表示可能であり、
前記所定の演出は、前記当たり遊技の演出である、
ことを特徴とする遊技機。

【０５７９】

◇[態様Ｂ４－６]

態様Ｂ４－１から態様Ｂ４－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の操作手段画像の色と前記第２の操作手段画像の色とが同一の色である、
ことを特徴とする遊技機。

【０５８０】

以下に図８９～図９１を用いて当選報知演出Ａ～Ｃについて説明する。この当選報知演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、当選報知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に画像を表示させる演出である。

40

【０５８１】

当選報知演出Ａ～Ｃは、いずれもバトル演出中に演出ボタン６３を有効にし、演出ボタン６３の操作回数が１、５、８、１２、１４回のいずれかに達したときに、大当たり確定演出を実行する演出である。１４回に達しても大当たり確定演出が実行されない場合には、ハズレが確定する。

【０５８２】

50

〔当選報知演出 A〕

図 8 9 は、当選報知演出 A 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。表示画面 7 a の下部には、保留画像 9 B が表示されている。保留画像 9 B は、第 2 特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは 3 つの保留画像 9 B が表示されている。保留消化画像 9 C は、表示画面 7 a で現在変動中の演出図柄 (演出図柄 8 L、8 C、8 R) に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

【0583】

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「7」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、バトル演出 (開始) が実行される。バトル演出 (開始) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが登場する。このあと味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利すると大当たりとなる。バトル演出 (開始) では、演出ボタン 6 3 の入力 that 有効となる。つまり、表示画面 7 a には演出ボタン 6 3 の押下を促す表示はなされないが、演出制御用マイコン 9 1 は、中継基盤 1 0 8 を介して入力される演出ボタン検出スイッチ 6 3 a からの信号に基づいて演出ボタン 6 3 の操作を検知する。表示画面 7 a の右側に、実際の演出ボタン 6 3 の操作回数を示した。ここまでに合計 5 回の操作がおこなわれたものとする。

【0584】

次に、図 8 9 (D) に示すように、バトル演出 (初期) が実行される。バトル演出 (初期) では、敵キャラクタ C R B が優勢となり、味方キャラクタ C R A を右側へ追い詰める演出がおこなわれる。バトル演出 (初期) では、演出ボタン 6 3 の入力 that 有効となる。表示画面 7 a の右側に、実際の演出ボタン 6 3 の操作回数を示した。ここまでに合計 1 0 回の操作がおこなわれたものとする。

【0585】

次に、図 8 9 (E) に示すように、バトル演出 (中期) が実行される。バトル演出 (中期) では、味方キャラクタ C R A が優勢となり、敵キャラクタ C R B を左側へ追い詰める演出がおこなわれる。バトル演出 (中期) では、演出ボタン 6 3 の入力 that 有効となる。表示画面 7 a の右側に、実際の演出ボタン 6 3 の操作回数を示した。ここまでに合計 1 2 回の操作がおこなわれたものとする。

【0586】

次に、図 8 9 (F) に示すように、大当たり確定演出が実行される。大当たり確定演出は、味方キャラクタ C R A が登場し、その背景が虹の 7 色で表示されるレインボー背景 R B となる演出である。レインボー背景 R B は、大当たり確定の背景である。また、表示画面 7 a の左上部に「大当たりだ」というメッセージ画像 M G が表示される。つまり、バトル演出 (中期) において演出ボタン 6 3 の操作が 1 2 回に達したことで大当たり確定演出が実行されたのである。

【0587】

次に、図 8 9 (G) に示すように、バトル演出 (終期) が実行される。バトル演出 (終期) は、味方キャラクタ C R A の勝敗を報知する演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A が中央に表示されて「勝利」というメッセージ画像 M G が表示されている。

次に、図 8 9 (H) に示すように、確定停止演出 (大当たり) が実行される。確定停止演出 (大当たり) では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がいずれも「7」で停止している。

【0588】

〔当選報知演出 B〕

図 9 0 は、当選報知演出 B を説明するための図である。

まず、図 90 (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。表示画面 7 a の下部には、保留画像 9 B が表示されている。保留画像 9 B は、第 2 特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは 3 つの保留画像 9 B が表示されている。保留消化画像 9 C は、表示画面 7 a で現在変動中の演出図柄 (演出図柄 8 L、8 C、8 R) に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

【0589】

次に、図 90 (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「7」で停止した様子を示している。

次に、図 90 (C) に示すように、バトル演出 (開始) が実行される。バトル演出 (開始) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが登場する。このあと味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利すると大当たりとなる。バトル演出 (開始) では、演出ボタン 6 3 の入力 が有効となる。つまり、表示画面 7 a には演出ボタン 6 3 の押下を促す表示はなされないが、演出制御用マイコン 9 1 は、中継基盤 1 0 8 を介して入力される演出ボタン検出スイッチ 6 3 a からの信号に基づいて演出ボタン 6 3 の操作を検知する。表示画面 7 a の右側に、実際の演出ボタン 6 3 の操作回数を示した。ここまでに合計 5 回の操作がおこなわれたものとする。

【0590】

次に、図 90 (D) に示すように、大当たり確定演出が実行される。大当たり確定演出は、味方キャラクタ C R A が登場し、その背景が虹の 7 色で表示されるレインボー背景 R B となる演出である。レインボー背景 R B は、大当たり確定の背景である。また、表示画面 7 a の左上部に「大当たりだ」というメッセージ画像 M G が表示される。つまり、バトル演出 (中期) において演出ボタン 6 3 の操作が 5 回に達したことで大当たり確定演出が実行されたのである。

【0591】

次に、図 90 (E) に示すように、バトル演出 (初期) が実行される。バトル演出 (初期) では、敵キャラクタ C R B が優勢となり、味方キャラクタ C R A を右側へ追い詰める演出がおこなわれる。

【0592】

次に、図 90 (F) に示すように、バトル演出 (中期) が実行される。バトル演出 (中期) では、味方キャラクタ C R A が優勢となり、敵キャラクタ C R B を左側へ追い詰める演出がおこなわれる。

【0593】

次に、図 90 (G) に示すように、バトル演出 (終期) が実行される。バトル演出 (終期) は、味方キャラクタ C R A の勝敗を報知する演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A が中央に表示されて「勝利」というメッセージ画像 M G が表示されている。

次に、図 90 (H) に示すように、確定停止演出 (大当たり) が実行される。確定停止演出 (大当たり) では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がいずれも「7」で停止している。

【0594】

[当選報知演出 C]

図 91 は、当選報知演出 C を説明するための図である。

まず、図 91 (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。表示画面 7 a の下部には、保留画像 9 B が表示されている。保留画像 9 B は、第 2 特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは 3 つの保留画像 9 B が表示されている。保留消化画像 9 C は、表示画面 7 a で現在変動中の演出図柄 (演出図柄 8 L、8 C、8 R) に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

10

20

30

40

50

【0595】

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。

次に、図91（C）に示すように、バトル演出（開始）が実行される。バトル演出（開始）では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが登場する。このあと味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利すると大当たりとなる。バトル演出（開始）では、演出ボタン63の入力が有効となる。ここでは、ボタン画像BGが表示されるとともに「押せ」の文字が表示される。演出制御用マイコン91は、中継基盤108を介して入力される演出ボタン検出スイッチ63aからの信号に基づいて演出ボタン63の操作を検知する。表示画面7aの右側に、実際の演出ボタン63の操作回数を示した。ここまでに合計5回の操作がおこなわれたものとする。

10

【0596】

次に、図91（D）に示すように、バトル演出（初期）が実行される。バトル演出（初期）では、敵キャラクタCRBが優勢となり、味方キャラクタCRAを右側へ追い詰める演出がおこなわれる。バトル演出（初期）では、演出ボタン63の入力が有効となる。ここでは、ボタン画像BGが表示されるとともに「押せ」の文字が表示される。表示画面7aの右側に、実際の演出ボタン63の操作回数を示した。ここまでに合計10回の操作がおこなわれたものとする。

20

【0597】

次に、図91（E）に示すように、バトル演出（中期）が実行される。バトル演出（中期）では、味方キャラクタCRAが優勢となり、敵キャラクタCRBを左側へ追い詰める演出がおこなわれる。バトル演出（中期）では、演出ボタン63の入力が有効となる。ここでは、ボタン画像BGが表示されるとともに「押せ」の文字が表示される。表示画面7aの右側に、実際の演出ボタン63の操作回数を示した。ここまでに合計14回の操作がおこなわれたものとする。

【0598】

次に、図91（F）に示すように、バトル演出（終期）が実行される。バトル演出（終期）は、味方キャラクタCRAの勝敗を報知する演出である。ここでは、敵キャラクタCRBが中央に表示されて「敗北」というメッセージ画像MGが表示されている。

30

次に、図91（G）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）では、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で停止し、中演出図柄8Cが「8」で停止している。

【0599】

〔効果例〕

以下に、当選報知演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、バトル演出中に演出ボタン63を繰り返し操作（押下）することにより、予め定められた操作回数に達したときに、大当たり確定演出を実行することが可能となっている（図89（E）（F）、図90（C）（D））。この構成によれば、演出ボタン63の操作促進に寄与し、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0600】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、1、5、8、12、14回という複数の操作回数が予め定められた操作回数として設定されている。この構成によれば、大当たり確定演出が実行される可能性のあるタイミングが複数となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0601】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、操作回数の上限である14回の操作で大当たり確定演出

50

が実行されない場合（図 9 1（E））、大当たり抽選における落選が決定する。この構成によれば、無駄な期待を抱くことがなくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0602】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、演出ボタン 6 3 が有効になった期間に、演出ボタン 6 3 の操作を促す演出をおこなわない（図 8 9（C）～（E）、図 9 0（C））。この構成によれば、知っている遊技者だけの裏コマンド的な演出としり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0603】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、演出ボタン 6 3 が有効になった期間に、演出ボタン 6 3 の操作を促す演出をおこなう場合と（図 9 1（C）～（E））、おこなわない場合とがある（図 8 9（C）～（E）、図 9 0（C））。この構成によれば、演出の幅が広がり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0604】

〔変形例〕

以下に、当選報知演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記では演出ボタン 6 3 の操作について例示したが、レバーや剣の役物などの操作にも同様に適用可能である。

【0605】

〔変形例 2〕

上記では大当たりの抽選についての当選を報知する例であったが、大当たり時のラウンド数の抽選における最大ラウンド数への当選や、大当たり後の高確状態への移行抽選における当選にも適用可能である。

【0606】

〔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〕

遊技者が操作可能な操作部を備え、当該操作部の操作に基づく演出を実行可能な遊技機であって、

所定の演出中に前記操作部を繰り返し操作することで、前記操作部の操作回数が予め定められた操作回数に達したときに、特定の抽選における当選を報知することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0607】

〔態様 B 5-2〕

態様 B 5-1 に記載の遊技機であって、

前記予め定められた操作回数として、複数の操作回数が設定されている、

ことを特徴とする遊技機。

【0608】

〔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、

前記操作部の操作回数が前記予め定められた操作回数の上限を越えても前記当選の報知がない場合、前記特定の抽選における落選が決定する、

ことを特徴とする遊技機。

【0609】

〔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、

前記所定の演出中に、前記操作部の操作を促す促進演出をおこなわない、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0610】

〔態様B5-5〕

態様B5-1から態様B5-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定の演出中に、前記操作部の操作を促す促進演出をおこなう場合と、おこなわない場合とがある、

ことを特徴とする遊技機。

【0611】

〔態様B5-6〕

態様B5-1から態様B5-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定の抽選は、大当たり抽選である、
ことを特徴とする遊技機。

10

【0612】

以下に図92～図94を用いて立体画像の外郭内外演出A～Cについて説明する。図92～図94において、画像表示装置7の表示画面7aの前面周囲に配置される第1可動役物14や第2可動役物15が図面の見易さから省略され、画像表示装置7の表示画面7aに表示される装飾図柄や各種保留画像も図面の見易さから省略されている。

【0613】

この立体画像の外郭内外演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）、遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）中などに実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、各種大当たり遊技のオープニングコマンド、大当たり遊技のラウンド指定コマンド、大当たり遊技のエンディングコマンド）を解析し、ボタン演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

20

【0614】

ここでは、まず立体画像の外郭内外演出Aについて説明し、立体画像の外郭内外演出B、そして立体画像の外郭内外演出Cについて順番に説明する。

【0615】

〔立体画像の外郭内外演出A〕

まず、立体画像の外郭内外演出Aについて図92を参照して説明する。図92は、立体画像の外郭内外演出Aを説明するための図である。立体画像の外郭内外演出Aでは、まず、図92（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、例えば所定の画像として立体画像の数字「4」が有色不透明な立体画像FRMとして現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、ゆらゆらと揺動（回転も含む。以下、同じ）したりする態様で表示される。このとき、画像表示装置7の表示画面7aは、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）を境界として、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaと、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbと、の領域に区画されることとなる。ここでは、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbが背景画像となっている。

40

【0616】

これよりのちに、立体画像FRM（数字「4」）が画像表示装置7の表示画面7aに再び出現した場合、画像表示装置7の表示画面7aは、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）を境界として、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaと、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbと、の領域に区画される。また、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbが背景画像となる。

【0617】

立体画像FRM（数字「4」）が近づく態様で画像表示装置7の表示画面7aに表示さ

50

れると、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が大きく表示され画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が高くなることにより、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が小さくなり画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が低くなる。これに対して、立体画像 F R M（数字「4」）が遠のく態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されると、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が小さく表示され画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が低くなることにより、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が大きくなり画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が高くなる。

【0618】

これよりのちに、立体画像 F R M（数字「4」）が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に再び出現した場合は、立体画像 F R M（数字「4」）が近づく態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されたり、立体画像 F R M（数字「4」）が遠のく態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されたりすると、同様に、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が画像表示装置 7 の表示画面 7 a を占める割合が高くなったり低くなったりすることにより、これに伴い、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が画像表示装置 7 の表示画面 7 a を占める割合が低くなったり高くなったりする。

【0619】

立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a には、図示しない模様があしらわれている。立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b には、第 1 の幾何学模様として四角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置したものが表示される。第 1 の幾何学模様は静止画像となっている。

【0620】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 2（B）に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から、立体画像の額縁が有色不透明な額縁状の立体画像 F R M として切り替わり、額縁状の立体画像 F R M が現れると、額縁状の立体画像 F R M の縦の長さとの横の長さとのうち一方または両方が大きくなったり、一方または両方が小さくなったりする態様で表示される。このとき、画像表示装置 7 の表示画面 7 a は、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）を境界として、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a と、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b と、の領域に区画されることとなる。ここでは、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が背景画像となっている。

【0621】

これよりのちに、額縁状の立体画像 F R M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に再び出現した場合、画像表示装置 7 の表示画面 7 a は、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）を境界として、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a と、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b と、の領域に区画される。また、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が背景画像となる。

【0622】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から有色不透明な額縁状の立体画像 F R M へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第 1 の幾何学模様（四角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様）から、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に第 2 の幾何学模様としてレンガを積み上げたもののへ切り替わって表示される。第 2 の幾何学模様は静止画像となっている。また、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a には、キャラクタ体 C R A が現れて内側領域 F R M a 内を動く態様となり、キャラクタ体 C R A の動画が再生される。

【0623】

額縁状の立体画像 F R M の縦の長さ、横の長さとのうち一方または両方が大きくなる態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されて額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が大きく表示されると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が高くなることにより、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が小さくなり画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が低くなる。これに対して、額縁状の立体画像 F R M の縦の長さ、横の長さとのうち一方または両方が小さくなる態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されて額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が小さく表示されると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が低くなることにより、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が大きくなり画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が高くなる。

10

【0624】

これよりのちに、額縁状の立体画像 F R M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に再び出現した場合は、額縁状の立体画像 F R M の縦の長さ、横の長さとのうち一方または両方が大きくなる態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されたり、額縁状の立体画像 F R M の縦の長さ、横の長さとのうち一方または両方が小さくなる態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されたりすると、同様に、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が画像表示装置 7 の表示画面 7 a を占める割合が高くなったり低くなったりすることにより、これに伴い、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が画像表示装置 7 の表示画面 7 a を占める割合が低くなったり高くなったりする。

【0625】

20

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 2（C）に示すように、所定の画像として有色不透明な額縁状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わり、立体画像 F R M（数字「4」）が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したりする態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色不透明な額縁状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わっても、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第 2 の幾何学模様（レンガを積み上げた模様）が立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b にそのまま引き継がれて表示され、静止画像である他の幾何学模様へ切り替わらない。

【0626】

30

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 2（D）に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から再び有色不透明な額縁状の立体画像 F R M へ切り替わり、額縁状の立体画像 F R M が現れると、額縁状の立体画像 F R M の縦の長さ、横の長さとのうち一方または両方が大きくなったり、一方または両方が小さくなったりする態様で表示される。

【0627】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から有色不透明な額縁状の立体画像 F R M へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第 2 の幾何学模様（レンガを積み上げた模様）から、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に第 3 の幾何学模様として八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置したものへ切り替わって表示される。第 3 の幾何学模様は静止画像となっている。また、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a には、キャラクタ体 C R B が新たに現れて内側領域 F R M a 内を動く態様となり、キャラクタ体 C R B の動画が再生される。

40

【0628】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 2（E）に示すように、所定の画像として有色不透明な額縁状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わり、立体画像 F R M（数字「4」）が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したりする態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色

50

不透明な額縁状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わっても、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第 3 の幾何学模様（八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様）が立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b にそのまま引き継がれて表示され、静止画像である他の幾何学模様へ切り替わらない。

【0629】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 2（F）に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から有色不透明な額縁状の立体画像 F R M へ切り替わり、額縁状の立体画像 F R M が現れると、額縁状の立体画像 F R M の縦の長さ
10
と横の長さとのうち一方または両方が大きくなったり、一方または両方が小さくなったりする態様で表示される。

【0630】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から有色不透明な額縁状の立体画像 F R M へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第 3 の幾何学模様（八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様）から、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に第 4 の幾何学模様として英字 V 形を上下左右方向へ連続して配置したものへ切り替わって表示
20
される。第 4 の幾何学模様は静止画像となっている。また、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a には、2 つのキャラクタ体 C R A、C R B が現れて内側領域 F R M a 内を互いに近づく態様となり、2 つのキャラクタ体 C R A、C R B の動画が再生される。

【0631】

その後、図 9 2（G）に示すように、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a に表示されていた 2 つのキャラクタ体 C R A、C R B が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示され、2 つのキャラクタ体 C R A、C R B によるアクション演出が展開される。つまり、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a に表示
30
されていた 2 つのキャラクタ体 C R A、C R B に加えて、2 つのキャラクタ体 C R A、C R B の背景画像も画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

【0632】

図 9 2（A）から図 9 2（G）までに亘る一連の演出がリーチが形成された後にリーチ演出の中で（リーチ演出の一環として）行われた場合には、アクション演出が展開され画像表示装置 7 の表示画面 7 a に装飾図柄が同一の図柄が揃って停止表示されると、大当たり
40
となりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなるのに対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に装飾図柄が同一の図柄が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

【0633】

また、図 9 2（A）から図 9 2（G）までに亘る一連の演出が大当たり遊技（大当たり演出）中に行われた場合には、アクション演出が展開され、例えばキャラクタ体 R C A が
40
キャラクタ体 R C B との勝負で勝利したときには右打ち遊技が開始される（または継続される）こととなるのに対して、例えばキャラクタ体 R C A がキャラクタ体 R C B との勝負で敗北したときには左打ち遊技が開始される（または右打ち遊技から左打ち遊技へ戻される）こととなる。

【0634】

なお、額縁状の立体画像 F R M の縦の長さ
50
と横の長さとのうち一方または両方が大きくなることにより額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が大きくなったり、額縁状の立体画像 F R M の縦の長さ
と横の長さとのうち一方または両方が小さくなることにより額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が小さくなったりしている。しかし、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が大き

くなることにより、これに伴い、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a に表示されるキャラクタの大きさも大きく表示（拡大表示）されるのではなく、キャラクタに加えて、キャラクタの周囲の背景やキャラクタの周囲に存在する他のキャラクタやアイテムなどを視認することができるキャラクタの周囲の領域が広がる。また、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が小さくなることにより、これに伴い、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a に表示されるキャラクタの大きさも小さく表示（縮小表示）されるのではなく、上述したキャラクタの周囲の領域が小さくなり、さらにはキャラクタ自身を視認することができる領域も小さくなる。もちろん、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a に表示されるキャラクタが額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a において近づく（遊技者側へ向かって動く）場合にはキャラクタの大きさが大きく表示されるのに対して遠のく（遊技者側から離れるように動く）場合にはキャラクタの大きさが小さく表示される。

【0635】

〔立体画像の外郭内外演出 B〕

次に、立体画像の外郭内外演出 B について図 9 3 を参照して説明する。図 9 3 は、立体画像の外郭内外演出 B を説明するための図である。立体画像の外郭内外演出 B では、まず、図 9 3 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、例えば所定の画像として立体画像の数字「4」が有色不透明な立体画像 F R M として現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したり態様で表示される。このとき、画像表示装置 7 の表示画面 7 a は、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）を境界として、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a と、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b と、の領域に区画されることとなる。ここでは、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が背景画像となっている。

【0636】

これよりのちに、立体画像 F R M（数字「4」）が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に再び出現した場合、画像表示装置 7 の表示画面 7 a は、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）を境界として、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a と、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b と、の領域に区画される。また、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が背景画像となる。

【0637】

立体画像 F R M（数字「4」）が近づく態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されると、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が大きく表示され画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が高くなることにより、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が小さくなり画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が低くなる。これに対して、立体画像 F R M（数字「4」）が遠のく態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されると、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が小さく表示され画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が低くなることにより、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が大きくなり画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が高くなる。

【0638】

これよりのちに、立体画像 F R M（数字「4」）が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に再び出現した場合は、立体画像 F R M（数字「4」）が近づく態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されたり、立体画像 F R M（数字「4」）が遠のく態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されたりすると、同様に、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が画像表示装置 7 の表示画面 7 a を占める割合が高くなったり低くなったりすると、これに伴い、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が画像表示装置 7 の表示画面 7 a を占める割合が低くなったり高くなったりする。

【0639】

立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaには、図示しない模様があしらわれている。立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbには、第1の幾何学模様として四角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置したものが表示される。第1の幾何学模様は静止画像となっている。

【0640】

その後、画像表示装置7の表示画面7aには、図93（B）に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）から、立体画像の板が有色不透明な板状の立体画像FRMとして切り替わり、板状の立体画像FRMが現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、所定方向にくるくる回転したりする態様で表示される。このとき、画像表示装置7の表示画面7aは、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）を境界として、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMaと、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMbと、の領域に区画されることとなる。ここでは、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMbが背景画像となっている。

【0641】

これよりのちに、板状の立体画像FRMが画像表示装置7の表示画面7aに再び出現した場合、画像表示装置7の表示画面7aは、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）を境界として、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMaと、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMbと、の領域に区画される。また、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMbが背景画像となる。

【0642】

画像表示装置7の表示画面7aには、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）から有色不透明な板状の立体画像FRMへ切り替わるタイミングで、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbに表示されていた第1の幾何学模様（四角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様）から、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMbに第2の幾何学模様としてレンガを積み上げたものへ切り替わって表示される。第2の幾何学模様は静止画像となっている。また、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMaには、キャラクタ体CRAが現れて内側領域FRMa内を動く態様となり、キャラクタ体CRAの動画が再生される。なお、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMaは、面であり、板状の立体画像FRMが3次元空間内における角度に応じて内側領域FRMaに表示されるキャラクタ体CRAの形状も変形されている。

【0643】

板状の立体画像FRMが近づく態様で画像表示装置7の表示画面7aに表示されると、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMaが大きく表示され画像表示装置7の表示画面7aで占める割合が高くなることにより、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMbが小さくなり画像表示装置7の表示画面7aで占める割合が低くなる。これに対して、板状の立体画像FRMが遠のく態様で画像表示装置7の表示画面7aに表示されると、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMaが小さく表示され画像表示装置7の表示画面7aで占める割合が低くなることにより、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMbが大きくなり画像表示装置7の表示画面7aで占める割合が高くなる。

【0644】

これよりのちに、板状の立体画像FRMが画像表示装置7の表示画面7aに再び出現した場合は、板状の立体画像FRMが近づく態様で画像表示装置7の表示画面7aに表示されたり、板状の立体画像FRMが遠のく態様で画像表示装置7の表示画面7aに表示されたりすると、同様に、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMaが画像表示装置7の表示画面7aを占める割合が高くなったり低くなったりすることにより、これに伴い、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMbが画像表示装置7の表

示画面 7 a を占める割合が低くなったり高くなったりする。

【0645】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 3 (C) に示すように、所定の画像として有色不透明な板状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」)へ切り替わり、立体画像 F R M (数字「4」)が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したりする態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色不透明な板状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」)へ切り替わっても、板状の立体画像 F R M の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に表示されていた第 2 の幾何学模様 (レンガを積み上げた模様) が立体画像 F R M (数字「4」)の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b にそのまま引き継がれて表示され、静止画像である他の幾何学模様へ切り替わらない。

10

【0646】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 3 (D) に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」)から再び有色不透明な板状の立体画像 F R M へ切り替わり、板状の立体画像 F R M が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、回転したりする態様で表示される。

【0647】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」)から有色不透明な板状の立体画像 F R M へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M (数字「4」)の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に表示されていた第 2 の幾何学模様 (レンガを積み上げた模様) から、板状の立体画像 F R M の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に第 3 の幾何学模様として八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置したものへ切り替わって表示される。第 3 の幾何学模様は静止画像となっている。また、板状の立体画像 F R M の外郭 (輪郭) の内側領域 F R M a には、キャラクタ体 C R B が新たに現れて内側領域 F R M a 内を動く態様となり、キャラクタ体 C R B の動画が再生される。なお、板状の立体画像 F R M の外郭 (輪郭) の内側領域 F R M a は、上述したように、面であり、板状の立体画像 F R M が 3 次元空間内における角度に応じて内側領域 F R M a に表示されるキャラクタ体 C R B の形状も変形されている。

20

【0648】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 3 (E) に示すように、所定の画像として有色不透明な板状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」)へ切り替わり、立体画像 F R M (数字「4」)が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したりする態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色不透明な板状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」)へ切り替わっても、板状の立体画像 F R M の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に表示されていた第 3 の幾何学模様 (八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様) が立体画像 F R M (数字「4」)の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b にそのまま引き継がれて表示され、静止画像である他の幾何学模様へ切り替わらない。

30

40

【0649】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 3 (F) に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」)から有色不透明な板状の立体画像 F R M へ切り替わり、板状の立体画像 F R M が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、回転したりする態様で表示される。

【0650】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」)から有色不透明な板状の立体画像 F R M へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M (数字「4」)の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に表示されていた第 3 の幾何学模様 (八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配

50

置した模様)から、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の外側領域FRMbに第4の幾何学模様として英字V形を上下左右方向へ連続して配置したものへ切り替わって表示される。第4の幾何学模様は静止画像となっている。また、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaには、2つのキャラクタ体CRA、CRBが現れて内側領域FRMa内を互いに近づく態様となり、2つのキャラクタ体CRA、CRBの動画が再生される。なお、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaは、上述したように、面であり、板状の立体画像FRMが3次元空間内における角度に応じて内側領域FRMaに表示される2つのキャラクタ体CRA、CRBの形状も変形されている。

【0651】

その後、図93(G)に示すように、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaに表示されていた2つのキャラクタ体CRA、CRBが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示され、2つのキャラクタ体CRA、CRBによるアクション演出が展開される。つまり、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaに表示されていた2つのキャラクタ体CRA、CRBに加えて、2つのキャラクタ体CRA、CRBの背景画像も画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。

【0652】

図93(A)から図93(G)までに亘る一連の演出がリーチが形成された後にリーチ演出の中で(リーチ演出の一環として)行われた場合には、アクション演出が展開され画像表示装置7の表示画面7aに装飾図柄が同一の図柄が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技(大当たり演出)が行われることとなるのに対して、画像表示装置7の表示画面7aに装飾図柄が同一の図柄が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

【0653】

また、図93(A)から図93(G)までに亘る一連の演出が大当たり遊技(大当たり演出)中に行われた場合には、アクション演出が展開され、例えばキャラクタ体RCAがキャラクタ体RCBとの勝負で勝利したときには右打ち遊技が開始される(または継続される)こととなるのに対して、例えばキャラクタ体RCAがキャラクタ体RCBとの勝負で敗北したときには左打ち遊技が開始される(または右打ち遊技から左打ち遊技へ戻される)こととなる。

【0654】

なお、板状の立体画像FRMが近づく(遊技者側へ向かって動く)ことにより板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaが大きくなったり、板状の立体画像FRMが遠のく(遊技者側から離れるように動く)ことにより板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaが小さくなったりしている。しかし、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaが大きくなることにより、これに伴い、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaに表示されるキャラクタの大きさも大きく表示(拡大表示)されるのではなく、キャラクタに加えて、キャラクタの周囲の背景やキャラクタの周囲に存在する他のキャラクタやアイテムなどを視認することができるキャラクタの周囲の領域が広がる。また、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaが小さくなることにより、これに伴い、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaに表示されるキャラクタの大きさも小さく表示(縮小表示)されるのではなく、上述したキャラクタの周囲の領域が小さくなり、さらにはキャラクタ自身を視認することができる領域も小さくなる。もちろん、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaに表示されるキャラクタが板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaにおいて近づく(遊技者側へ向かって動く)場合にはキャラクタの大きさが大きく表示されるのに対して遠のく(遊技者側から離れるように動く)場合にはキャラクタの大きさが小さく表示される。

【0655】

[立体画像の外郭内外演出C]

次に、立体画像の外郭内外演出Cについて図94を参照して説明する。図94は、立体

画像の外郭内外演出Cを説明するための図である。立体画像の外郭内外演出Cでは、まず、図94(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、例えば所定の画像として立体画像の数字「4」が有色不透明な立体画像FRMとして現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したりする態様で表示される。このとき、画像表示装置7の表示画面7aは、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)を境界として、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMaと、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMbと、の領域に区画されることとなる。ここでは、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMbが背景画像となっている。

【0656】

10

これよりのちに、立体画像FRM(数字「4」)が画像表示装置7の表示画面7aに再び出現した場合、画像表示装置7の表示画面7aは、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)を境界として、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMaと、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMbと、の領域に区画される。また、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMbが背景画像となる。

【0657】

立体画像FRM(数字「4」)が近づく態様で画像表示装置7の表示画面7aに表示されると、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMaが大きく表示され画像表示装置7の表示画面7aで占める割合が高くなることにより、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMbが小さくなり画像表示装置7の表示画面7aで占める割合が低くなる。これに対して、立体画像FRM(数字「4」)が遠のく態様で画像表示装置7の表示画面7aに表示されると、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMaが小さく表示され画像表示装置7の表示画面7aで占める割合が低くなることにより、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMbが大きくなり画像表示装置7の表示画面7aで占める割合が高くなる。

20

【0658】

これよりのちに、立体画像FRM(数字「4」)が画像表示装置7の表示画面7aに再び出現した場合は、立体画像FRM(数字「4」)が近づく態様で画像表示装置7の表示画面7aに表示されたり、立体画像FRM(数字「4」)が遠のく態様で画像表示装置7の表示画面7aに表示されたりすると、同様に、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMaが画像表示装置7の表示画面7aを占める割合が高くなったり低くなったりすることにより、これに伴い、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMbが画像表示装置7の表示画面7aを占める割合が低くなったり高くなったりする。

30

【0659】

立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMaには、図示しない模様があしらわれている。立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMbには、第1の幾何学模様として四角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置したものが表示される。第1の幾何学模様は静止画像となっている。

40

【0660】

その後、画像表示装置7の表示画面7aには、図94(B)に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM(数字「4」)から有色不透明な立体画像FRM(数字「4」)を正面視した立体画像FRM(以下、正面視した立体画像FRM(数字「4」)という。)へ切り替わり、正面視した立体画像FRM(数字「4」)が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、上下左右方向へ移動したりする態様で表示される。このとき、画像表示装置7の表示画面7aは、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)を境界として、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMaと、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領

50

域 F R M b と、の領域に区画されることとなる。ここでは、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が背景画像となっている。

【0661】

これよりのちに、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に再び出現した場合、画像表示装置 7 の表示画面 7 a は、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）を境界として、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a と、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b と、の領域に区画される。また、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が背景画像となる。

【0662】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から有色不透明な正面視した立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第 1 の幾何学模様（四角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様）から、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に第 2 の幾何学模様としてレンガを積み上げたものへ切り替わって表示される。第 2 の幾何学模様は静止画像となっている。また、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a には、キャラクタ体 C R B が現れて内側領域 F R M a 内を動く態様となり、キャラクタ体 C R B の動画が再生される。

【0663】

正面視した立体画像 F R M（数字「4」）が近づく態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されると、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が大きく表示され画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が高くなることにより、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が小さくなり画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が低くなる。これに対して、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）が遠のく態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されると、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が小さく表示され画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が低くなることにより、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が大きくなり画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が高くなる。

【0664】

これよりのちに、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に再び出現した場合は、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）が近づく態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されたり、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）が遠のく態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されたりすると、同様に、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が画像表示装置 7 の表示画面 7 a を占める割合が高くなったり低くなったりすることにより、これに伴い、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が画像表示装置 7 の表示画面 7 a を占める割合が低くなったり高くなったりする。

【0665】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 4（C）に示すように、所定の画像として有色不透明な正面視した立体画像 F R M（数字「4」）から再び有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わり、立体画像 F R M（数字「4」）が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したり態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色不透明な正面視した立体画像 F R M（数字「4」）から再び有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わっても、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第 2 の幾何学模様（レンガを積み上げた模様）が立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b にそのまま引き継がれて表示され、静止画像である他の幾何学模様へ切り替わらない。

【0666】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 4 (D) に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」) から再び有色不透明な正面視した立体画像 F R M (数字「4」) へ切り替わり、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、上下左右方向へ移動したり態様で表示される。

【0667】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」) から有色不透明な正面視した立体画像 F R M (数字「4」) へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に表示されていた第 2 の幾何学模様 (レンガを積み上げた模様) から、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に第 3 の幾何学模様として八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置したものへ切り替わって表示される。第 3 の幾何学模様は静止画像となっている。

10

【0668】

また、ここでは、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) が近づき画像表示装置 7 の表示画面 7 a からその一部がはみ出す (飛び出す) と、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の内側領域 F R M a が不連続な領域として 2 つの独立した内側領域 F R M a, F R M a が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に形成され、この 2 つの独立した内側領域 F R M a, F R M a にまたがった態様で、剣を持ったキャラクタ体 C R A が新たに現れて 2 つの独立した内側領域 F R M a, F R M a 内を動く態様となり、キャラクタ体 C R A の動画が再生される。

20

【0669】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 4 (E) に示すように、所定の画像として有色不透明な正面視した立体画像 F R M (数字「4」) から再び有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」) へ切り替わり、立体画像 F R M (数字「4」) が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したりする態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色不透明な正面視した立体画像 F R M (数字「4」) から再び有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」) へ切り替わっても、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に表示されていた第 3 の幾何学模様 (八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様) が立

30

【0670】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 4 (F) に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」) から有色不透明な正面視した立体画像 F R M (数字「4」) へ切り替わり、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、上下左右方向へ移動したりする態様で表示される。

【0671】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」) から有色不透明な正面視した立体画像 F R M (数字「4」) へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に表示されていた第 3 の幾何学模様 (八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様) から、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に第 4 の幾何学模様として英字 V 形を上下左右方向へ連続して配置したものへ切り替わって表示される。第 4 の幾何学模様は静止画像となっている。また、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の内側領域 F R M a には、キャラクタ体 C R B が再び現れて内側領域 F R M a 内を動く態様となり、キャラクタ体 C R B の動画が再生される。

40

【0672】

50

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 4 (G) に示すように、所定の画像として有色不透明な正面視した立体画像 F R M (数字「4」) から再び有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」) へ切り替わり、立体画像 F R M (数字「4」) が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したり態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色不透明な正面視した立体画像 F R M (数字「4」) から再び有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」) へ切り替わっても、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に表示されていた第 4 の幾何学模様 (英字 V 形を上下左右方向へ連続して配置した模様) が立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b にそのまま引き継がれて表示され、静止画像である他の幾何学模様へ切り替わらない。

10

【0673】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 4 (H) に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」) から有色不透明な正面視した立体画像 F R M (数字「4」) へ切り替わり、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、上下左右方向へ移動、停止したりする態様で表示される。

【0674】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M (数字「4」) から有色不透明な正面視した立体画像 F R M (数字「4」) へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に表示されていた第 4 の幾何学模様 (英字 V 形を上下左右方向へ連続して配置した模様) から、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の外側領域 F R M b に第 5 の幾何学模様としてタイルを上下左右方向へ並べて配置したものへ切り替わって表示される。第 5 の幾何学模様は静止画像となっている。また、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の内側領域 F R M a には、キャラクタ体 C R A が再び現れて内側領域 F R M a 内を動く態様となり、キャラクタ体 C R B の動画が再生される。

20

【0675】

その後、図 9 4 (I) に示すように、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の内側領域 F R M a に表示されていた 2 つのキャラクタ体 C R A、C R B が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示され、2 つのキャラクタ体 C R A、C R B によるアクション演出が展開される。つまり、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) の外郭 (輪郭) の内側領域 F R M a に表示されていた 2 つのキャラクタ体 C R A、C R B に加えて、2 つのキャラクタ体 C R A、C R B の背景画像も画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

30

【0676】

図 9 4 (A) から図 9 4 (I) までに亘る一連の演出がリーチが形成された後にリーチ演出の中で (リーチ演出の一環として) 行われた場合には、アクション演出が展開され画像表示装置 7 の表示画面 7 a に装飾図柄が同一の図柄が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技 (大当たり演出) が行われることとなるのに対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に装飾図柄が同一の図柄が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

40

【0677】

また、図 9 4 (A) から図 9 4 (I) までに亘る一連の演出が大当たり遊技 (大当たり演出) 中に行われた場合には、アクション演出が展開され、例えばキャラクタ体 R C A がキャラクタ体 R C B との勝負で勝利したときには右打ち遊技が開始される (または継続される) こととなるのに対して、例えばキャラクタ体 R C A がキャラクタ体 R C B との勝負で敗北したときには左打ち遊技が開始される (または右打ち遊技から左打ち遊技へ戻される) こととなる。

【0678】

なお、正面視した立体画像 F R M (数字「4」) が近づく (遊技者側へ向かって動く)

50

ことにより正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaが大きくなったり、正面視した立体画像FRM（数字「4」）が遠のく（遊技者側から離れるように動く）ことにより正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaが小さくなることにより正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaが小さくなったりしている。しかし、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaが大きくなることにより、これに伴い、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaに表示されるキャラクタの大きさも大きく表示（拡大表示）されるのではなく、キャラクタに加えて、キャラクタの周囲の背景やキャラクタの周囲に存在する他のキャラクタやアイテムなどを視認することができるキャラクタの周囲の領域が広がる。また、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaが小さくなることにより、これに伴い、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaに表示されるキャラクタの大きさも小さく表示（縮小表示）されるのではなく、上述したキャラクタの周囲の領域が小さくなり、さらにはキャラクタ自身を視認することができる領域も小さくなる。もちろん、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaに表示されるキャラクタが正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaにおいて近づく（遊技者側へ向かって動く）場合にはキャラクタの大きさが大きく表示されるのに対して遠のく（遊技者側から離れるように動く）場合にはキャラクタの大きさが小さく表示される。

10

【0679】

20

〔効果例〕

以下に、立体画像の外郭内外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、立体画像の外郭内外演出Aの図92（B）、図92（D）、図92（F）に示すように、種々の画像を表示可能な画像表示装置7（表示手段）を備え、額縁状の立体画像FRM（所定の画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示するときに、額縁状の立体画像FRM（所定の画像）の内側に形成される額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMa（第1の領域）に表示するキャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB（第1の演出画像）と、額縁状の立体画像FRM（所定の画像）の外側に形成される額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMb（第2の領域）に表示する各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、による演出を実行可能であり、額縁状の立体画像FRM（所定の画像）は、移動可能に画像表示装置7（表示手段）に表示されるようになっている。この構成によれば、額縁状の立体画像FRM（所定の画像）の内側に形成される額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMa（第1の領域）に表示するキャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB（第1の演出画像）と、額縁状の立体画像FRM（所定の画像）の外側に形成される額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMb（第2の領域）に表示する各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、による演出を実行することができるため、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。

30

図93（B）、図93（D）、図93（F）の立体画像の外郭内外演出Bでは、板状の立体画像FRM（所定の画像）の内側に形成される板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMa（第1の領域）に表示するキャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB（第1の演出画像）と、板状の立体画像FRM（所定の画像）の外側に形成される板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMb（第2の領域）に表示する各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、による演出を実行することができるため、同様である。

40

図94（B）、図94（D）、図94（F）、図94（H）の立体画像の外郭内外演出Cでは、正面視した立体画像FRM（所定の画像）の内側に形成される正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMa（第1の領域）に表示するキャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB（第1の演出画像）と、正面視した立体画像FR

50

Mの外側に形成される正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMb（第2の領域）に表示する各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、による演出を実行することができるため、同様である。

【0680】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の外郭内外演出Aの図92（B）、図92（D）、図92（F）に示すように、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMa（第1の領域）に表示されるキャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB（第1の演出画像）と、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMb（第2の領域）に表示される各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、異なるようになっている。この構成によれば、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMa（第1の領域）にキャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB（第1の演出画像）が表示されるのに対して、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMb（第2の領域）に各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）が表示されるため、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）を境界として、第1の演出画像と第2の演出画像とが異なり、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

図93（B）、図93（D）、図93（F）の立体画像の外郭内外演出Bでは、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMa（第1の領域）にキャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB（第1の演出画像）が表示されるのに対して、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMb（第2の領域）に各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）が表示されるため、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）を境界として、第1の演出画像と第2の演出画像とが異なり、同様である。

20

図94（B）、図94（D）、図94（F）、図94（H）の立体画像の外郭内外演出Cでは、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMa（第1の領域）にキャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB（第1の演出画像）が表示されるのに対して、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMb（第2の領域）に各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）が表示されるため、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）を境界として、第1の演出画像と第2の演出画像とが異なり、同様である。

【0681】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の外郭内外演出Aの図92（B）、図92（D）、図92（F）に示すように、額縁状の立体画像FRM（所定の画像）が画像表示装置7（表示手段）に移動表示されて額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMa（第1の領域）が大きく画像表示装置7（表示手段）に表示されると、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMb（第2の領域）が小さく画像表示装置7（表示手段）に表示されるようになっていく。この構成によれば、額縁状の立体画像FRM（所定の画像）が画像表示装置7（表示手段）に移動表示されることにより、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）を境界として、キャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB（第1の演出画像）が表示される額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMa（第1の領域）が大きくなると、各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）が表示される、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMb（第2の領域）が小さくなるため、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。

30

40

図93（B）、図93（D）、図93（F）の立体画像の外郭内外演出Bでは、板状の立体画像FRM（所定の画像）が画像表示装置7（表示手段）に移動表示されることにより、板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）を境界として、キャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB（第1の演出画像）が表示される板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMa（第1の領域）が大きくなると、各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）が表示される板状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMb（第2

50

の領域)が小さくなるため、同様である。

図94(B)、図94(D)、図94(F)、図94(H)の立体画像の外郭内外演出Cでは、正面視した立体画像FRM(所定の画像)が画像表示装置7(表示手段)に移動表示されることにより、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)を境界として、キャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB(第1の演出画像)が表示される正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMa(第1の領域)が大きくなると、各種幾何学模様を有する背景画像(第2の演出画像)が表示される正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMb(第2の領域)が小さくなるため、同様である。

【0682】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の外郭内外演出Aの図92(B)、図92(D)、図92(F)に示すように、額縁状の立体画像FRM(所定の画像)は、立体画像となっている。この構成によれば、立体画像である額縁状の立体画像FRMの外郭(輪郭)を境界とすることで、縁状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMa(第1の領域)と、額縁状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の外側領域FRMb(第2の領域)と、が区画された領域として視認し易くなり、額縁状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMa(第1の領域)に表示されるキャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB(第1の演出画像)と、額縁状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の外側領域FRMb(第2の領域)に表示される各種幾何学模様を有する背景画像(第2の演出画像)と、の視認性の向上に寄与することができるため、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。

図93(B)、図93(D)、図93(F)の立体画像の外郭内外演出Bでは、立体画像である板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)を境界とすることで、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMa(第1の領域)と、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の外側領域FRMb(第2の領域)と、が区画された領域として視認し易くなり、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMa(第1の領域)に表示されるキャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB(第1の演出画像)と、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の外側領域FRMb(第2の領域)に表示される各種幾何学模様を有する背景画像(第2の演出画像)と、の視認性の向上に寄与することができるため、同様である。

図94(B)、図94(D)、図94(F)、図94(H)の立体画像の外郭内外演出Cでは、立体画像である正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)を境界とすることで、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMa(第1の領域)と、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMb(第2の領域)と、が区画された領域として視認し易くなり、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMa(第1の領域)に表示されるキャラクタ体CRAやキャラクタ体CRB(第1の演出画像)と、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMb(第2の領域)に表示される各種幾何学模様を有する背景画像(第2の演出画像)と、の視認性の向上に寄与することができるため、同様である。

【0683】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の外郭内外演出Aの図92(B)、図92(D)、図92(F)に示すように、額縁状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMa(第1の領域)は、立体画像である額縁状の立体画像FRMの外郭(輪郭)を境界とする額縁状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域となっており、額縁状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の外側領域FRMb(第2の領域)は、立体画像である額縁状の立体画像FRMの外郭(輪郭)を境界とする額縁状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の外側領域となっている。この構成によれば、立体画像である額縁状の立体画像FRM

の外郭（輪郭）を境界とすることができるため、縁状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）と、額縁状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の外側領域F R M b（第2の領域）と、が区画された領域としてより視認し易くなる。これにより、額縁状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）に表示されるキャラクタ体C R Aやキャラクタ体C R B（第1の演出画像）と、額縁状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の外側領域F R M b（第2の領域）に表示される各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、の視認性の向上により寄与することができるため、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。

図93（B）、図93（D）、図93（F）の立体画像の外郭内外演出Bでは、立体画像である板状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）を境界とすることができるため、板状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）と、板状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の外側領域F R M b（第2の領域）と、が区画された領域としてより視認し易くなる。これにより、板状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）に表示されるキャラクタ体C R Aやキャラクタ体C R B（第1の演出画像）と、板状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の外側領域F R M b（第2の領域）に表示される各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、の視認性の向上により寄与することができるため、同様である。

図94（B）、図94（D）、図94（F）、図94（H）の立体画像の外郭内外演出Cでは、立体画像である正面視した立体画像F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）を境界とすることができるため、正面視した立体画像F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）と、正面視した立体画像F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域F R M b（第2の領域）と、が区画された領域としてより視認し易くなる。これにより、正面視した立体画像F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）に表示されるキャラクタ体C R Aやキャラクタ体C R B（第1の演出画像）と、正面視した立体画像F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域F R M b（第2の領域）に表示される各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、の視認性の向上により寄与することができるため、同様である。

【0684】

〔変形例〕

以下に、立体画像の外郭内外演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図92の立体画像の外郭内外演出Aでは所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像F R M、図93の立体画像の外郭内外演出Bでは所定の画像として立体画像である板状の立体画像F R M、図94の立体画像の外郭内外演出Cでは所定の画像として立体画像である正面視した立体画像F R M（数字「4」）であった。しかし、所定の画像として遊技機1による演出の世界観を示すものとして使用されている複数の音楽のうち、いずれかの音楽のタイトル（またはタイトルに含まれている特徴的な言葉）であってもよいし、音楽のタイトルが連想（イメージ）することができる構造物（平面的なものであってもよいし、立体的なものであってもよい。）であってもよい。

【0685】

〔変形例2〕

図92の立体画像の外郭内外演出Aでは所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像F R M、図93の立体画像の外郭内外演出Bでは所定の画像として立体画像である板状の立体画像F R M、図94の立体画像の外郭内外演出Cでは所定の画像として立体画像である正面視した立体画像F R M（数字「4」）であった。しかし、所定の画像として第2可動役物15の前面に記載されたもの（例えば「O A R O」）であってもよい。

【0686】

〔変形例3〕

図92の立体画像の外郭内外演出Aでは所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像F R M、図93の立体画像の外郭内外演出Bでは所定の画像として立体画像である板

状の立体画像 F R M、図 9 4 の立体画像の外郭内外演出 C では所定の画像として立体画像である正面視した立体画像 F R M（数字「4」）であった。しかし、保留画像 9 A、9 B や保留消化画像 9 C を所定の画像としてもよい。この場合、保留画像 9 A、9 B や保留消化画像 9 C の外郭（輪郭）を境界として、保留画像 9 A、9 B や保留消化画像 9 C の外郭（輪郭）の内側領域（第 1 の領域）と、保留画像 9 A、9 B や保留消化画像 9 C の外郭（輪郭）の外側領域（第 2 の領域）と、の領域に区画することができる。保留画像 9 A、9 B や保留消化画像 9 C の外郭（輪郭）の内側領域（第 1 の領域）には、静止画像、動画（3 次元 C G による動画、アニメーションによる動画、映画のワンシーン）が表示され、保留画像 9 A、9 B や保留消化画像 9 C の外郭（輪郭）の外側領域（第 2 の領域）には、背景画像（静止画像、動画（3 次元 C G による動画、アニメーションによる動画、映画のワンシーン））が表示される。

10

【0687】

[変形例 4]

図 9 2 の立体画像の外郭内外演出 A では所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像 F R M、図 9 3 の立体画像の外郭内外演出 B では所定の画像として立体画像である板状の立体画像 F R M、図 9 4 の立体画像の外郭内外演出 C では所定の画像として立体画像である正面視した立体画像 F R M（数字「4」）であった。しかし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R を所定の画像としてもよい。この場合、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の外郭（輪郭）を境界として、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の外郭（輪郭）の内側領域（第 1 の領域）と、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の外郭（輪郭）の外側領域（第 2 の領域）と、の領域に区画することができる。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の外郭（輪郭）の内側領域（第 1 の領域）には、静止画像、動画（3 次元 C G による動画、アニメーションによる動画、映画のワンシーン）が表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の外郭（輪郭）の外側領域（第 2 の領域）には、背景画像（静止画像、動画（3 次元 C G による動画、アニメーションによる動画、映画のワンシーン））が表示される。

20

【0688】

[変形例 5]

図 9 2 の立体画像の外郭内外演出 A では所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）、図 9 3 の立体画像の外郭内外演出 B では所定の画像として立体画像である板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）、図 9 4 の立体画像の外郭内外演出 C では所定の画像として立体画像である正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）には、静止画である各種幾何学模様を有する背景画像であった。しかし、背景画像を静止画に代えて、動画としてもよいし、静止画と動画とが混在するものとしてもよい。動画としては、例えば、各種幾何学模様が動くもののほかに、3 次元 C G による動画でもよいし、アニメーションによる動画でもよいし、映画のワンシーンとするものでもよい。

30

【0689】

[変形例 6]

図 9 2 の立体画像の外郭内外演出 A では所定の画像として 1 つの立体画像である額縁状の立体画像 F R M、図 9 3 の立体画像の外郭内外演出 B では所定の画像として 1 つの立体画像である板状の立体画像 F R M、図 9 4 の立体画像の外郭内外演出 C では所定の画像として 1 つの立体画像である正面視した立体画像 F R M（数字「4」）であり、いずれの演出においても所定の画像が 1 つの立体画像であった。しかし、所定の画像として複数の立体画像であってもよい。この場合、各立体画像の外郭（輪郭）の外側領域（第 2 の領域）には、同一の画像（背景画像）としてもよいし、異なるものとしてもよく、また、1 つの画像を各立体画像の外郭（輪郭）の内側領域（第 1 の領域）を通して 1 つの画像の全体像を把握することができるように表示してもよいし、各立体画像の外郭（輪郭）の内側領域

40

50

（第１の領域）に同一の画像を表示してもよいし、異なるものを表示してもよい。こうすれば、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。

【０６９０】

〔変形例７〕

図９２の立体画像の外郭内外演出Ａでは所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像ＦＲＭが縦の長さ、横の長さのうち一方または両方が大きくなったり、一方または両方が小さくなったりする態様で表示されていた。しかし、額縁状の立体画像ＦＲＭの縦の長さ、横の長さが一定となったものでもよい。このように構成しても、額縁状の立体画像ＦＲＭ（所定の画像）の内側に形成される額縁状の立体画像ＦＲＭの外郭（輪郭）の内側領域ＦＲＭａ（第１の領域）に表示するキャラクタ体ＣＲＡやキャラクタ体ＣＲＢ（第１の演出画像）と、額縁状の立体画像ＦＲＭ（所定の画像）の外側に形成される額縁状の立体画像ＦＲＭの外郭（輪郭）の外側領域ＦＲＭｂ（第２の領域）に表示する各種幾何学模様を有する背景画像（第２の演出画像）と、による演出を実行することができるため、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。

【０６９１】

〔変形例８〕

図９４（Ｂ）、図９４（Ｄ）、図９４（Ｆ）、図９４（Ｈ）の立体画像の外郭内外演出Ｃでは、正面視した立体画像ＦＲＭ（所定の画像）が画像表示装置７（表示手段）に移動表示されていたが、正面視したものに限定されず、立体画像ＦＲＭ（所定の画像）が３次元空間内を回転する表示態様や回転移動する表示態様のものであってもよい。この場合、立体画像ＦＲＭ（所定の画像）が近づく態様で画像表示装置７（表示手段）に表示されて画像表示装置７（表示手段）からその一部がはみ出す（飛び出す）と、不連続な立体画像ＦＲＭ（所定の画像）となった複数の立体画像として画像表示装置７（表示手段）に表示されるとともに、立体画像ＦＲＭ（所定の画像）の外郭（輪郭）の内側領域ＦＲＭａ、・・・ＦＲＭａが不連続な領域として独立した内側領域が画像表示装置７（表示手段）に複数形成される。このように複数形成される独立した内側領域ＦＲＭａ、・・・ＦＲＭａにまたがった態様で、キャラクタ体ＣＲＡやキャラクタ体ＣＲＢが現れて複数形成される独立した内側領域ＦＲＭａ、・・・ＦＲＭａ内を動く態様となり、キャラクタ体ＣＲＡやキャラクタ体ＣＲＢの動画が再生される。

【０６９２】

〔変形例９〕

図９２の立体画像の外郭内外演出Ａ、図９３の立体画像の外郭内外演出Ｂ、図９４の立体画像の外郭内外演出Ｃでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【０６９３】

〔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Ｃ１－１〕

種々の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

所定の画像を前記表示手段に表示するときに、前記所定の画像の内側に形成される第１の領域に表示する第１の演出画像と、前記所定の画像の外側に形成される第２の領域に表示する第２の演出画像と、による演出を実行可能であり、

前記所定の画像は、移動可能に前記表示手段に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【０６９４】

◇〔態様Ｃ１－２〕

態様Ｃ１－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出画像と前記第２の演出画像とが異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【０６９５】

◇[態様 C 1-3]

態様 C 1-1 または態様 C 1-2 に記載の遊技機であって、
前記所定の画像が前記表示手段に移動表示されて前記第 1 の領域が大きく前記表示手段
に表示されると、前記第 2 の領域が小さく前記表示手段に表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【0696】

◇[態様 C 1-4]

態様 C 1-1 から態様 C 1-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定の画像は、立体画像である、
ことを特徴とする遊技機。

10

【0697】

◇[態様 C 1-5]

態様 C 1-4 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の領域は、前記立体画像の外郭を境界とする前記立体画像の外郭の内側領域で
あり、
前記第 2 の領域は、前記立体画像の外郭を境界とする前記立体画像の外郭の外側領域で
ある、
ことを特徴とする遊技機。

【0698】

以下に図 9 5～図 9 7 を用いて演出モードの選択表示阻止演出 A～C について説明する
。図 9 5～図 9 7 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置さ
れる第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が図面の見易さから省略され、画像表示装置 7
の表示画面 7 a に表示される装飾図柄や各種保留画像も図面の見易さから省略されている
ものがある。

20

【0699】

この演出モードの選択表示阻止演出は、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特
定期間、遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）中における特定期間な
どに実行され得るものであり、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）という意
思を演出の進行に反映することができるものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0
1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前
判定コマンド、各種大当たり遊技のオープニングコマンド、大当たり遊技のラウンド指定
コマンド、大当たり遊技のエンディングコマンド）を解析し、ボタン演出を実行する指示
が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置
7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

30

【0700】

ここでは、まず演出モードの選択表示阻止演出 A について説明し、演出モードの選択表
示阻止演出 B、そして演出モードの選択表示阻止演出 C について順番に説明する。

【0701】

〔演出モードの選択表示阻止演出 A〕

まず、演出モードの選択表示阻止演出 A について図 9 5 を参照して説明する。図 9 5 は
、演出モードの選択表示阻止演出 A を説明するための図である。演出モードの選択表示阻
止演出 A は、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間に行われるものである
。演出モードの選択表示阻止演出 A では、まず、図 9 5（A）に示すように、画像表示装
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 が表示画面
7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1
」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表
示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変
化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画
像（ここでは、「雲」の画像）を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認するこ
とができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ

40

50

変化して停止表示される。

【0702】

装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージMGが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの左下側に配置されて表示される。

【0703】

特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rに対応する保留消化画像9Cが画像表示装置7の表示画面7aの下側中に配置されて表示され、保留消化画像9Cの左方に、ここでは、例えば3つの第1特図保留として3つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示される。また、保留画像9Aおよび保留消化画像9Cは、それぞれ円形状を有し、保留消化画像9Cの大きさは、保留画像9Aの大きさと比べて大きい。なお、保留消化画像9Cの大きさと保留画像9Aの大きさを同一の大きさとしてもよい。

【0704】

保留消化画像9Cの右方に、演出モードを選択することができる選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側に配置されて表示される。選択部SELでは、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン63が操作（押下操作）されるごとに、リールが回転することで特定領域に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示される。この特定領域に位置する演出モードが選択される演出モードとなり、選択された演出モードのテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。ここでは、前回選択された演出モードが後述するBモードであったため、このBモードのテーマ画像PM（ここでは、「雲」を模したもの）が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。

【0705】

ここで、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードについて簡単に説明する。

【0706】

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【0707】

Bモードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【0708】

Cモードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されると

ともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【0709】

Dモードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にDモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するDモードが下方へ向かうことでDモードの下方に配置されるCモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Dモードの上方に配置されるAモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示され、Aモードが再び特定領域に位置する表示態様となる。

10

【0710】

図95（A）における装飾図柄が変動開始されると、リーチが形成されない場合とリーチが形成される場合とがある。リーチが形成されると、大当たりとなる期待度に基づくリーチ演出が行われる。リーチ演出は、複数存在する。リーチが形成される場合には、図95（A）に続いて、図95（B）に示すように、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8Lが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「1」で仮停止）、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとが変動中となっている。この状態において、第1始動口20へ遊技球が入球することにより、4つの第1特図保留として4つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示される。

20

【0711】

その後、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。Cモードとなると、図95（C）に示すように、「雨」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。また、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8Lに続いて右装飾図柄8Rが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「3」で仮停止）、中装飾図柄8Cが変動中となっている。この状態において、第1始動口20へ遊技球が入球しても、すでに上限となる4つの第1特図保留に達しているため第1特図保留が増えず、5つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示されない。

30

【0712】

その後、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。Dモードとなると、図95（D）に示すように、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。また、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8L、右装飾図柄8Rに続いて中装飾図柄8Cが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「5」で仮停止）、その後、左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「5」、右装飾図柄8Rが数字「3」となって停止表示され、はずれが確定表示される。

40

【0713】

左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「5」、右装飾図柄8Rが数字「3」となって停止表示されると、次の装飾図柄の変動開始されるまでに亘る期間（以下、「インターバル」という。）において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、選択部SELの特定領域に位置するDモードを下方へ移動することができず、演出モードの選択が行えないようになっている。これにより、インターバルでは、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。言い換えると、次の装飾図柄の変動開始が行われな

50

い限り、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。なお、画像表示装置7の表示画面7aに客待ち用のデモ画面（待機画面）が行われることとなっても、客待ち用のデモ画面（待機画面）の終了後に、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。

【0714】

その後、次の装飾図柄の変動開始により、図95（E）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて4つの保留画像9Aのうち、最も右側に配置された保留画像9Aが保留消化画像9Cとして右側へ移動すると、これに伴い、残りの3つの保留画像9Aが1つずつ右側へ向かってシフトして表示される。装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージMGが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの左下側に配置されて表示され、演出モードの選択を行うことができる。

【0715】

図95（A）における装飾図柄が変動開始されてから図95（D）までにおける一連の演出では、リーチが形成されない場合であったが、これに対して、リーチが形成される場合には、図95（A）に続いて、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄（数字）で仮停止表示しており（ここでは数字「1」で仮停止）、中装飾図柄8Cが変動表示されリーチが形成されると、図95（G）に示すように、この時点において、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側に表示され、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードを下方へ移動することができ、演出モードの選択を行うことができる。なお、装飾図柄の変動開始後において、第1始動口20へ遊技球が入球することにより、4つの第1特図保留として4つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示される。

【0716】

リーチが形成されてリーチ演出が進行すると、図95（H）に示すように、特別画像として車を模した車画像GYKが画像表示装置7の表示画面7aの右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出が展開されると（いわゆる、「群予告」が行われると）、特別画像の表示が優先されて選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側から消えて（消失して）、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aに表示されず、演出モードの選択が行えないようになっている。群予告が行われても、4つの保留画像9A、保留消化画像9Cが画像表示装置7の表示画面7aから消える（消失する）ことがない。

【0717】

その後、リーチ演出が進行し、左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「0」、右装飾図柄8Rが数字「1」となって停止表示され、はずれが確定表示される。この状態においても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側から消えた（消失した）状態となっており、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aに表示されず、演出モードの選択が行えないようになっている。

【0718】

群予告が行われたから左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示され、はずれが確定表示されるまでの期間において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、演出モードの選択が行えないようになっているし、さらに、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示されてから次の装飾図柄の変動開始されるまでに亘る期間（以下、「インターバル」という。）においても、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、演出モードの選択が行えないようになっている。これにより、2つの期間では、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ

画像 P Mが画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。言い換えると、群予告が行われると、次の装飾図柄の変動開始が行われない限り、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ画像 P Mが画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。なお、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に客待ち用のデモ画面（待機画面）が行われることとなっても、客待ち用のデモ画面（待機画面）の終了後に、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ画像 P Mが画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

【0719】

その後、次の装飾図柄の変動開始により、図 9 5（J）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に整列配置されて 4 つの保留画像 9 A のうち、最も右側に配置された保留画像 9 A が保留消化画像 9 C として右側へ移動すると、これに伴い、残りの 3 つの保留画像 9 A が 1 つずつ右側へ向かってシフトして表示される。装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージ M G が所定の期間（例えば、3 秒間）だけ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側に配置されて表示され、演出モードの選択を行うことができる。

【0720】

〔演出モードの選択表示阻止演出 B〕

次に、演出モードの選択表示阻止演出 B について図 9 6 を参照して説明する。図 9 6 は、演出モードの選択表示阻止演出 B を説明するための図である。演出モードの選択表示阻止演出 B は、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間に行われるものである。演出モードの選択表示阻止演出 B では、まず、図 9 6（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像（ここでは、「雲」の画像）を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。

【0721】

装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージ M G が所定の期間（例えば、3 秒間）だけ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側に配置されて表示される。

【0722】

特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する保留消化画像 9 C が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中に配置されて表示され、保留消化画像 9 C の左方に、ここでは、例えば 3 つの第 1 特図保留として 3 つの保留画像 9 A が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に整列配置されて表示される。また、保留画像 9 A および保留消化画像 9 C は、それぞれ円形状を有し、保留消化画像 9 C の大きさは、保留画像 9 A の大きさと比べて大きい。なお、保留消化画像 9 C の大きさと保留画像 9 A の大きさを同一の大きさとしてもよい。

【0723】

保留消化画像 9 C の右方に、演出モードを選択することができる選択部 S E L が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下側に配置されて表示される。選択部 S E L では、A モード、B モード、C モード、D モードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン 6 3 が操作（押下操作）されるごとに、リールが回転することで特定領域に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示される。この特定領域

に位置する演出モードが選択される演出モードとなり、選択された演出モードのテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。ここでは、前回選択された演出モードが後述するBモードであったため、このBモードのテーマ画像PM（ここでは、「雲」を模したものの）が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。

【0724】

ここで、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードについて簡単に説明する。

【0725】

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

10

【0726】

Bモードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

20

【0727】

Cモードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

30

【0728】

Dモードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にDモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するDモードが下方へ向かうことでDモードの下方に配置されるCモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Dモードの上方に配置されるAモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示され、Aモードが再び特定領域に位置する表示態様となる。

【0729】

図96（A）における装飾図柄が変動開始されると、保留画像9Aに対応する保留情報に大当たりが含まれている可能性を示唆する演出（いわゆる、「先読み演出」）が行われない場合と保留画像9Aに対する先読み演出が行われる場合とがある。先読み演出が行われない場合には、図96（A）に続いて、図96（B）に示すように、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8Lが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「1」で仮停止）、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとが変動中となっている。この状態において、第1始動口20へ遊技球が入球することにより、4つの第1特図保留として4つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示される。

40

【0730】

50

その後、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。Cモードとなると、図96（C）に示すように、「雨」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。また、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8Lに続いて右装飾図柄8Rが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「3」で仮停止）、中装飾図柄8Cが変動中となっている。この状態において、第1始動口20へ遊技球が入球しても、すでに上限となる4つの第1特図保留に達しているため第1特図保留が増えず、5つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示されない。

10

【0731】

その後、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。Dモードとなると、図96（D）に示すように、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。また、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8L、右装飾図柄8Rに続いて中装飾図柄8Cが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「5」で仮停止）、その後、左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「5」、右装飾図柄8Rが数字「3」となって停止表示され、はずれが確定表示される。

20

【0732】

左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「5」、右装飾図柄8Rが数字「3」となって停止表示されると、次の装飾図柄の変動開始されるまでに亘る期間（以下、「インターバル」という。）において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、選択部SELの特定領域に位置するDモードを下方へ移動することができず、演出モードの選択が行えないようになっている。これにより、インターバルでは、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。言い換えると、次の装飾図柄の変動開始が行われない限り、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。なお、画像表示装置7の表示画面7aに客待ち用のデモ画面（待機画面）が行われることとなっても、客待ち用のデモ画面（待機画面）の終了後に、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。

30

【0733】

その後、次の装飾図柄の変動開始により、図96（E）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて4つの保留画像9Aのうち、最も右側に配置された保留画像9Aが保留消化画像9Cとして右側へ移動すると、これに伴い、残りの3つの保留画像9Aが1つずつ右側へ向かってシフトして表示される。装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージMGが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの左下側に配置されて表示され、演出モードの選択を行うことができる。

40

【0734】

図96（A）における装飾図柄が変動開始されてから図96（D）までにおける一連の演出では、保留画像9Aに対応する保留情報に大当たりが含まれている可能性を示唆する演出（いわゆる、「先読み演出」）が行われないものであったが、これに対して、保留画像9Aに対する先読み演出が行われる場合には、図96（A）に続いて、図96（G）に示すように、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8Lが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「1」で仮停止）、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとが変動中とな

50

っている。この状態において、第1始動口20へ遊技球が入球することにより、4つの第1特図保留として4つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示される。保留消化画像9Cに最も近くに配置される保留画像9Aを1つ目の保留画像9Aとすると、1つ目の保留画像9Aの左隣りに2つ目の保留画像9Aが配置され、2つ目の保留画像9Aの左隣りに3つ目の保留画像9Aが配置され、3つ目の保留画像9Aの左隣りに今回第1始動口20へ遊技球が入球して追加された保留画像9Aが4つ目の保留画像9Aとして配置される。

【0735】

この4つ目の保留画像9Aに対応する保留情報に大当たりが含まれている可能性を示唆する演出（先読み演出）が行われると、特別画像として4つ目の保留画像9Aの表示態様が他の保留画像9A（1つ目の保留画像9A、2つ目の保留画像9A、3つ目の保留画像9A）の表示態様と異なるように表示される。例えば、特別画像である先読み演出では、大当たりとなる期待度に基づいて、保留画像9Aの表示態様として、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されるようになっている。ここでは、4つ目の保留画像9Aの表示態様として赤色に発光する態様となり、他の保留画像9A（1つ目の保留画像9A、2つ目の保留画像9A、3つ目の保留画像9A）の表示態様として白色に発光する態様（先読み演出を行わない場合であり、大当たりとなる期待度が最も低い）となっている。

【0736】

なお、特別画像である先読み演出では、大当たりとなる期待度に基づいて、円形状を有する保留画像9Aの表示態様として、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されるようになっているが、円形状を有する保留画像9Aに代えてキャラクタ体となる場合もある。この場合、保留画像9Aの表示態様としてキャラクタ体となる態様では、その大当たりとなる期待度が、少なくとも、保留画像9Aの表示態様として赤色に発光する態様に設定されている大当たりとなる期待度以上に設定されている。

【0737】

特別画像である先読み演出が行われると、特別画像の表示が優先されて選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側から消えて（消失して）、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aに表示されず、演出モードの選択が行えないようになっている。先読み演出が行われても、4つの保留画像9A、保留消化画像9Cが画像表示装置7の表示画面7aから消する（消失する）ことがない。

【0738】

その後、図96（H）に示すように、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8Lに続いて右装飾図柄8Rが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「3」で仮停止）、中装飾図柄8Cが変動中となっている。この状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aに表示されず、演出モードの選択が行えないようになっている。

【0739】

その後、図96（I）に示すように、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8L、右装飾図柄8Rに続いて中装飾図柄8Cが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「5」で仮停止）、その後、左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「5」、右装飾図柄8Rが数字「3」となって停止表示され、はずれが確定表示される。

【0740】

その後、次の装飾図柄の変動開始により、図96（J）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて4つの保留画像9Aのうち、最も右側に配置された保留画像9Aが保留消化画像9Cとして右側へ移動すると、これに伴い、残りの3つの保留画像9Aが1つずつ右側へ向

かってシフトして表示される。装飾図柄が変動開始されるものの、すでに先読み演出が行われているため、この状態においても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側から消えた（消失した）状態となっており、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aに表示されず、演出モードの選択が行えないようになっている。

【0741】

このように、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において当該変動中において先読み演出が行われると、先読み演出が行われる前であれば、当該変動中において演出モードの選択が行うことができるのに対して、先読み演出が行われると、当該変動中において演出モードの選択が行うことができない。さらに、先読み演出が行われると、この先読み演出が行われた保留画像9Aが保留消化画像9Cとして右側へ移動して装飾図柄が変動開始されて左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示され、はずれが確定表示されるまでの期間において、演出モードの選択が行うことができる装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間であっても、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、演出モードの選択が行えないようになっている。さらに、先読み演出が行われた保留画像9Aにおける左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示されてから次の装飾図柄が変動開始されるまでに亘る期間（以下、「インターバル」という。）においても、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、演出モードの選択が行えないようになっている。これにより、このような一連の期間では、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。言い換えると、先読み演出が行われると、先読み演出が行われた保留画像9Aが保留消化画像9Cとして消化され、例えばはずれが確定表示され次の装飾図柄の変動開始が行われない場合には、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。

【0742】

なお、先読み演出が行われた保留画像9Aが保留消化画像9Cとして消化され、大当たりとなった場合には、大当たり演出終了後に、図96(A)に示したように、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージMGが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの左下側に配置されて表示され、演出モードの選択を行うことができる。

【0743】

また、画像表示装置7の表示画面7aに客待ち用のデモ画面（待機画面）が行われることとなっても、客待ち用のデモ画面（待機画面）の終了後に、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。

【0744】

〔演出モードの選択表示阻止演出C〕

次に、演出モードの選択表示阻止演出Cについて図97を参照して説明する。図97は、演出モードの選択表示阻止演出Cを説明するための図である。演出モードの選択表示阻止演出Cは、遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）中における特定期間に行われる演出であるとともに、所定の条件が成立したときに行われない演出である（例えば、大当たり演出が終了するまえに、保留球に大当たりとなるものが存在する、いわゆる「保留連」がある場合には行われない）。この保留連の有無については、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に基づいて判別されている。

【0745】

ここでは、遊技者が右打ちによる遊技を行って大当たりとなり大当たり遊技（大当たり演出）が発生し、大当たり遊技（大当たり演出）の終了後に右打ちによる遊技を継続する

場合について説明する。なお、保留連の演出が行われない場合には、言い換えると、大当たり演出が終了するまでに、保留球に大当たりとなるものが存在しないこととなる。

【0746】

大当たり演出（大当たり遊技）の始期から終期までに亘る期間には、大当たり演出（大当たり遊技）の始期から各ラウンド遊技の演出をすべて行って終了するまでに亘る遊技演出期間と、この遊技演出期間に続いて、大当たり演出（大当たり遊技）の終了後における遊技状態（例えば、左打ちへ戻す状態、右打ちを継続する状態）を伝える報知期間と、この報知期間に続いて、大当たり演出（大当たり遊技）の終了後の演出モードを遊技者を選択することができる演出モードの選択画面が表示される特定期間と、この特定期間において、遊技機メーカーのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出や遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行う所定の期間と、がある。

10

【0747】

特定期間には、演出モードを選択するための第1の期間（演出モード選択期間）と、第1の期間（演出モード選択期間）が経過したのち選択された演出モードへのモード移行を伝えるための第2の期間（演出モード確定報知期間）と、から構成されている。

【0748】

遊技機メーカーのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出や遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行う所定の期間の終期と、大当たり演出（大当たり遊技）の始期から終期までに亘る期間の終期と、が一致している。

20

【0749】

演出モードの選択表示阻止演出Cでは、まず、図97（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、大当たり演出（大当たり遊技）における各ラウンド遊技の演出を行ってすべて終了することにより遊技演出期間の終期となり、これに伴い、報知期間の始期となると、右打ちを継続するために「右打ち継続」というメッセージMGが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置7の表示画面7aの下側に表示されていた、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留画像9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留画像9Bに代えて、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に配置されて表示される。ここでは、例えば第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で数字「0」を左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留が4個で数字「4」を右側に互いに離間した状態で画像表示装置7の表示画面7aの左上側に配置されて表示される。

30

【0750】

図97（A）における「右打ち継続」というメッセージMGが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されて、その後、報知期間（例えば、3秒間）の終期となり、これに伴い、特定期間の始期となると、大当たり演出（大当たり遊技）の終了後の演出モードを遊技者を選択することができる演出モードの選択画面が表示される場合と、演出モードの選択画面が表示されない場合と、がある。

40

【0751】

演出モードの選択画面が表示される場合には、図97（B）に示すように、遊技機者に演出ボタン63の操作（押下操作）による演出モードの選択を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様で表示される。演出ボタン63の押下操作面と対応する第1の演出ボタン画像の部分には、英単語「PUSH」が刻まれたものとなっている。なお、「所定の発光態様」としては、例えば白色点滅されている。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

50

【0752】

Aモード、Bモード、Cモード、Dモードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン63が操作（押下操作）されるごとに、リールが回転することで特定領域に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示される選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの中央から左上隅までの矩形領域に表示される。この特定領域に位置する演出モードが選択される演出モードとなる。なお、初回、演出モードの選択画面が表示されると、デフォルトとしてAモードが特定領域に配置されるようになっているが、次回、演出モードの選択画面が表示される場合には、デフォルト（つまりAモード）が常に特定領域に配置されるようにしてもよいし、前回、演出モードの選択画面が表示されたときに、選択した演出モードが特定領域に配置されるようにしてもよい。

10

【0753】

選択部SELの右方には、現在選択されている演出モードの内容を各種画像や各種文字で説明するデモ領域DSが画像表示装置7の表示画面7aの中央から右上隅までの矩形領域に表示される。デモ領域DSは、矩形領域として形成され、その左上側には、演出モードのデモ画面を示す文字「DEMO」が表示される。

【0754】

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像PMがデモ領域DSの左側に動画表示され、第1の演出ボタン画像BTNと同一の画像（ボタンの形状、大きさ、発光態様などの特性情報がすべて同一となる画像）または類似する画像（特性情報と一部またはすべて類似する画像）として第2の演出ボタン画像BTN2がデモ領域DSの右下側に配置されて表示される。なお、Aモードによる演出の進行についての説明文MMEがデモ領域DSの右上側に表示される。

20

【0755】

選択部SELの特定領域にAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図97（C）に示すように、選択部SELの特定領域に位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。なお、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが継続して表示される。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

30

【0756】

Bモードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像PMがデモ領域DSの中央に動画表示され、Bモードによる演出の進行についての説明文MMEがデモ領域DSの右上側に表示される。

【0757】

選択部SELの特定領域にBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。なお、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが継続して表示される。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

40

【0758】

Cモードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像PMがデモ領域DSの中央に動画表示され、Cモードによる演出の進行についての

50

説明文MM Eがデモ領域D Sの右上側に表示される。

【0759】

選択部SELの特定領域にCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。なお、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが継続して表示される。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

10

【0760】

Dモードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像PMがデモ領域D Sの中央に動画表示され、Dモードによる演出の進行についての説明文MM Eがデモ領域D Sの右上側に表示される。

【0761】

遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）して選択部SELの特定領域にBモードが位置した状態で、演出モードを選択するための第1の期間（演出モード選択期間）が経過し、選択された演出モードへのモード移行を伝えるための第2の期間（演出モード確定報知期間）の始期となると、図97（D）に示すように、矩形領域であるデモ領域D Sの四隅が画像表示装置7の表示画面7aの四隅へ向かって広がる態様（拡大される態様）で表示され、画像表示装置7の表示画面7aの左側には、Bモードの「雲」をテーマとして演出を進行する「雲」を模したテーマ画像PMが大きく表示され、テーマ画像PMの右方に、選択された演出モードがBモードである旨を伝えるメッセージMGが画像表示装置7の表示画面7aの中央から右辺中央へ向かって大きく表示される。なお、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

20

【0762】

その後、第2の期間（演出モード確定報知期間）が経過し、遊技機メーカーのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出、遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行う期間の始期となり、この期間（例えば、5秒間）が経過することで大当たり演出（大当たり遊技）の終期となると、Bモードの「雲」をテーマとして演出を進行する「雲」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示された演出が進行されることとなる。

30

【0763】

図97（A）における「右打ち継続」というメッセージMGが表示される報知期間の終期となり、これに伴い、特定期間の始期となると、図97（B）から図97（D）までに亘る一連の演出では、演出モードの選択画面が表示され、選択された演出モードで大当たり演出（大当たり遊技）の終了後における演出を進行する。これに対して、画像表示装置7の表示画面7aの左上側に表示される、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で数字「0」であり、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留が4個で数字「4」であるため、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に大当たりが含まれているときには、特別画像である保留連の演出を行うため特別画像の表示が優先されて演出モードの選択画面を表示しない。このため、演出モードの選択画面が表示されない場合には、図97（A）に続いて、図97（G）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央から四方八方へ光が放出される閃光画像FHが画像表示装置7の表示画面7aに表示される。なお、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示さ

40

50

れる。

【0764】

その後、保留連の存在を示唆する立体的なV字形状を有する保留連画像HRCが、図97(H)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央に表示される。V字形状を有する保留連画像HRCの第1の面における下側には、立体的な円形状を有する第1のキャラクタ体HRC1が配置されているのに対して、V字形状を有する保留連画像HRCの第2の面（第1の面と反対側となる面）における上側には、立体的な矩形形状を有する第2のキャラクタ体HRC2が配置されている。保留連画像HRCは、保留連画像HRCの下辺中央を通る垂直線を回転軸として、くると回転して保留連画像HRCの第1の面と保留連画像HRCの第2の面とが繰り返し現れる表示態様となる。

10

【0765】

保留画像9A（例えば、図1や図96(G)～図96(J)）に対応する保留情報に大当たりが含まれている可能性を示唆する演出（先読み演出）が行われると、例えば特別画像として4つ目の保留画像9Aの表示態様が他の保留画像9A（1つ目の保留画像9A、2つ目の保留画像9A、3つ目の保留画像9A）の表示態様と異なるように表示されるようになっており、1つ目の保留画像9A、2つ目の保留画像9Aおよび3つ目の保留画像9Aの表示態様が円形状を有するのに対して、4つ目の保留画像9Aの表示態様が円形状を有するものに代えて第1のキャラクタ体HRC1や第2のキャラクタ体HRC2となる場合がある。つまり、保留連画像HRCとともに配置される第1のキャラクタ体HRC1および第2のキャラクタ体HRC2は、先読み演出が行われた場合に、保留画像9Aの表示態様として表示されるキャラクタと同一のキャラクタとなっている。

20

【0766】

なお、保留画像9Aの表示態様として表示されるキャラクタは、保留連画像HRCとともに配置される第1のキャラクタ体HRC1および第2のキャラクタ体HRC2の大きさと比べて小さい。また、保留画像9Aの表示態様として表示されるキャラクタは、保留連画像HRCとともに配置される第1のキャラクタ体HRC1および第2のキャラクタ体HRC2と同一のキャラクタであるものの、キャラクタの向きや姿勢が異なる場合がある。

【0767】

第1のキャラクタ体HRC1を有する保留連画像HRCの第1の面が前方（遊技者側）へ向いて停止表示された場合には、当たりの種別までには伝えることができないものの、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に大当たりが含まれている旨を伝えることができるのに対して、第2のキャラクタ体HRC2を有する保留連画像HRCの第2の面が前方（遊技者側）へ向いて停止表示された場合には、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に、16ラウンド（最大ラウンド（MAXラウンド））の大当たりが所定の数以上（例えば、2つ）含まれている旨を伝えることができる。

30

【0768】

その後、図97(I)に示すように、第1のキャラクタ体HRC1を有する保留連画像HRCの第1の面が前方（遊技者側）へ向いて停止表示され、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に大当たりが含まれている旨を伝える。なお、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

40

【0769】

その後、遊技機メーカーのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出、遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行う期間の始期となり、この期間（例えば、5秒間）が経過することで大当たり演出（大当たり遊技）の終期となる。大当たり演出（大当たり遊技）の終期となると、大当たり演出（大当たり遊技）が発生する前の演出モード、例えばAモードの「太陽」をテーマとして演出を進行する「太陽」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される演

50

出が進行されることとなる。

【0770】

なお、保留連の演出が行われ、その後、大当たり演出（大当たり遊技）が終了して右打ち遊技が開始されると、以前大当たり演出（大当たり遊技）において、演出モードの選択画面が表示されたときに選択した演出モードが維持され、再び大当たり遊技（大当たり演出）が発生して図97（B）に示したように、演出モードの選択画面が表示される場合には、維持された演出モードが特定領域に配置されることとなるものの、演出ボタン63を操作（押下操作）することにより演出モードを変更することができる。

【0771】

本実施形態では、特定期間において、演出モードの選択表示阻止演出Cを行っているが、保留連の演出も、この特定期間と同一の期間において行っている。つまり、第1の期間（演出モード選択期間）において、演出モードの選択表示阻止演出Cでは遊技者による演出モードの選択を行うことができる演出を行うのに対して、保留連の演出では閃光画像FH、そして保留連画像HRCによる演出を行う。そして、第2の期間（演出モード確定報知期間）において、演出モードの選択表示阻止演出Cでは選択された演出モードの移行を伝える演出を行うのに対して、保留連の演出では大当たりの存在などを伝える演出を行う。演出モードの選択表示阻止演出Cが行われる特定期間と保留連の演出が行われる特定期間とが同一の期間となっている。これにより、図97（A）に続いて図97（B）～図97（D）への一連の演出に要する時間と、図97（A）に続いて図97（G）～図97（I）への一連の演出に要する時間と、が一致するため、遊技機メーカーのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出や遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行う所定の期間の始期も同一となり、この所定の期間（例えば、5秒間）が経過したことで大当たり演出（大当たり遊技）の終期に差異が全く生じない。

【0772】

〔効果例〕

以下に、演出モードの選択表示阻止演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出Aの図95（H）に示すように、種々の画像を表示可能な画像表示装置7（表示手段）を備え、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL（選択画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第1の演出と、車を模した車画像GYK（特別画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第2の演出と、のうち少なくとも一方を実行可能であり、リーチが形成されてリーチ演出が進行すると、車を模した車画像GYK（特別画像）が画像表示装置7の表示画面7aの右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出（群予告）が展開される次期の到来（所定の条件の成立）に基づいて、第1の演出による画像表示装置7への選択部SEL（選択画像）の表示を阻止して第2の演出による画像表示装置7への車を模した車画像GYK（特別画像）の表示を実行することができる。この構成によれば、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL（選択画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示されても、車を模した車画像GYK（特別画像）が画像表示装置7の表示画面7aの右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出（群予告）が展開される次期の到来（所定の条件の成立）に基づいて、この演出（群予告）が展開されると、選択部SEL（選択画像）の画像表示装置7（表示手段）への表示が阻止されることにより選択部SEL（選択画像）が画像表示装置7（表示手段）から消（消失）されることとなるため、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。

図96（H）～図96（J）の演出モードの選択表示阻止演出Bでは、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL（選択画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示されても、特別画像であ

る先読み演出が行われる次期の到来（所定の条件の成立）に基づいて、この先読み演出が行われると、選択部SEL（選択画像）の画像表示装置7（表示手段）への表示が阻止されることにより選択部SEL（選択画像）が画像表示装置7（表示手段）から消（消失）されることとなるため、同様である。

図97（G）～図97（I）の演出モードの選択表示阻止演出Cでは、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL（選択画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示されても、特別画像である保留連の演出が行われる次期の到来（所定の条件の成立）に基づいて、この保留連の演出が行われると、選択部SEL（選択画像）の画像表示装置7（表示手段）への表示が阻止されることにより選択部SEL（選択画像）が画像表示装置7（表示手段）から消（消失）されることとなるため、同様である。

10

【0773】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出Aの図95（A）～図95（J）に示すように、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL（選択画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第1の演出は、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において実行することができ、車を模した車画像GYK（特別画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第2の演出は、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において実行することができる。この構成によれば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL（選択画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第1の演出と、車を模した車画像GYK（特別画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第2の演出と、が実行することができるようにしているため、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。

20

図96（A）～図96（J）の演出モードの選択表示阻止演出Bでは、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL（選択画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第1の演出と、特別画像である先読み演出を画像表示装置7（表示手段）に表示する第2の演出と、が実行することができるようにしているため、同様である。

30

図97（A）～図97（I）の演出モードの選択表示阻止演出Cでは、遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）中における特定期間において、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL（選択画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第1の演出と、特別画像である保留連の演出を画像表示装置7（表示手段）に表示する第2の演出と、が実行することができるようにしているため、同様である。

【0774】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出Aの図95（A）～図95（J）に示すように、遊技者が操作可能な演出ボタン63、剣部材64、剣ボタン65、セレクトボタン68（複数の操作手段）を備え、演出ボタン63、剣部材64、剣ボタン65、セレクトボタン68（複数の操作手段）のうち演出ボタン63（特定の操作手段）が操作されたときのみAモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードが選択することができる。この構成によれば、演出ボタン63、剣部材64、剣ボタン65、セレクトボタン68（複数の操作手段）のうち、前枠（前枠部）53に配置され打球供給皿（上皿）61周囲に配置されている演出ボタン63とセレクトボタン68とのうち演出ボタン63は遊技者側に最も近い位置に配置されているとともにセレクトボタン68と比べて大きく形成されているため、装飾図柄の変動

40

50

開始から変動停止までに亘る特定期間という限られたなかでAモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択する操作手段として最も好ましい。図96（A）～図96（J）の演出モードの選択表示阻止演出B、図97（A）～図97（I）の演出モードの選択表示阻止演出Cについても同様である。

【0775】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出Aの図95（A）～図95（J）に示すように、リーチが形成されてリーチ演出が進行すると、車を模した車画像GYK（特別画像）が画像表示装置7の表示画面7aの右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出（群予告）が展開される次期の到来（所定の条件の成立）に基づいて、車を模した車画像GYK（特別画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示されると、車を模した車画像GYK（特別画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第2の演出が実行されるまでに、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL（選択画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第1の演出においてすでに選択された演出モード（ここではBモード）が維持されるようになっている。この構成によれば、車を模した車画像GYK（特別画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第2の演出が実行されて終了すると、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうち第2の演出が実行される前においてすでに選択された演出モード（ここではBモード）が維持されるようになっているため、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。

10

20

図96（A）～図96（J）の演出モードの選択表示阻止演出Bでは、特別画像である先読み演出を画像表示装置7（表示手段）に表示する第2の演出が実行されて終了すると、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうち第2の演出が実行される前においてすでに選択された演出モードが維持されるようになっているため、同様である。

図97（A）～図97（I）の演出モードの選択表示阻止演出Cでは、特別画像である保留連の演出を画像表示装置7（表示手段）に表示する第2の演出が実行されて終了すると、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうち第2の演出が実行される前においてすでに選択された演出モードが維持されるようになっているため、同様である。

30

【0776】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出Aの図95（A）～図95（E）に示すように、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL（選択画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第1の演出は、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のそれぞれの名称がリール状に配列されて回転表示され、選択される一の演出モードが最も手前側に配置される表示態様となるようになっている。この構成によれば、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）の名称がリール状に配列されているため、回転表示される選択モードの種類と、一の演出モードの後続に配置される演出モードと、を把握し易く、さらに選択される一の演出モードが最も手前側に配置される表示態様となるため、演出モードを選択し易いし、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96（A）～図96（E）の演出モードの選択表示阻止演出B、図97（B）～図97（C）の演出モードの選択表示阻止演出Cについても同様である。

40

【0777】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出Cの図97（G）～図97（I）に示すように、特別画像である保留連の演出が行われる（所定の条件）

50

は、遊技者に利益を付与する遊技状態の発生の期待度を示唆する条件が含まれている。この構成によれば、保留連を行うことにより大当たり演出が終了するまえに、保留球に大当たりとなるものが存在するという遊技者に利益を付与する遊技状態の発生の期待度を示唆することができる。

【0778】

〔変形例〕

以下に、演出モードの選択表示阻止演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図95(H)の演出モードの選択表示阻止演出Aでは、車を模した車画像GYK(特別画像)が画像表示装置7の表示画面7aの右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出(群予告)が展開される次期の到来(所定の条件の成立)に基づいて、この演出(群予告)が展開されると、選択部SEL(選択画像)の画像表示装置7(表示手段)への表示が阻止されることにより選択部SEL(選択画像)が画像表示装置7(表示手段)から消(消失)されていた。しかし、演出(群予告)が展開される次期が到来しても(所定の条件が成立しても)、演出(群予告)が展開されることなく、選択部SEL(選択画像)の画像表示装置7(表示手段)への表示が継続されてもよい。この場合、サブ制御基板90が演出(群予告)を展開するか否かの抽選を行い、当選した場合には演出(群予告)の展開を行うのに対して、落選した場合には演出(群予告)の展開を行わない。なお、演出(群予告)の展開を行うか否かの抽選は、サブ制御基板90に代えて画像制御用マイコン101が行ってもよい。

図96(G)~図96(J)の演出モードの選択表示阻止演出Bでは、特別画像である先読み演出が行われる次期の到来(所定の条件の成立)に基づいて、この先読み演出が行われると、選択部SEL(選択画像)の画像表示装置7(表示手段)への表示が阻止されることにより選択部SEL(選択画像)が画像表示装置7(表示手段)から消(消失)されていた。しかし、先読み演出が行われる次期が到来しても(所定の条件が成立しても)、先読み演出が行われず、選択部SEL(選択画像)の画像表示装置7(表示手段)への表示が継続されてもよい。この場合、サブ制御基板90が先読み演出を行うか否かの抽選を行い、当選した場合には先読み演出を行うのに対して、落選した場合には先読み演出を行わない。なお、先読み演出を行うか否かの抽選は、サブ制御基板90に代えて画像制御用マイコン101が行ってもよい。

図97(G)~図97(I)の演出モードの選択表示阻止演出Cでは、特別画像である保留連の演出が行われる次期の到来(所定の条件の成立)に基づいて、この保留連の演出が行われると、選択部SEL(選択画像)の画像表示装置7(表示手段)への表示が阻止されることにより選択部SEL(選択画像)が画像表示装置7(表示手段)から消(消失)されていた。しかし、保留連の演出が行われる次期が到来しても(所定の条件が成立しても)、保留連の演出が行われず、選択部SEL(選択画像)の画像表示装置7(表示手段)への表示が継続されてもよい。この場合、サブ制御基板90が保留連の演出を行うか否かの抽選を行い、当選した場合には保留連の演出を行うのに対して、落選した場合には保留連の演出を行わない。なお、保留連の演出を行うか否かの抽選は、サブ制御基板90に代えて画像制御用マイコン101が行ってもよい。

【0779】

〔変形例2〕

図95(H)の演出モードの選択表示阻止演出Aでは、特別画像として車を模した車画像GYKが画像表示装置7(表示手段)の表示画面7aの右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出が展開されると(いわゆる、「群予告」が行われると)、特別画像の表示が優先されて選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側から消(消失)されていた。しかし、特別画像として車を模した車画像GYKに代えて、キャラクタの全身画像、キャラクタの一部拡大画像、キャラクタやアイテムの合成画像、複数のキャラクタの集合画像などがカットイン予告(付加的な演出)として挿入される画像であってもよい。また、リーチ演出の進行に沿ってアイキャッチ画像を画像表示装置7(表示

手段)に表示する場合には、アイキャッチ画像を特別画像とすることにより、特別画像であるアイキャッチ画像の表示が優先されて選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側から消(消失)されてもよい。更に、遊技機1を生産するメーカーのキャラクタを画像表示装置7(表示手段)へ出現させるときには、このメーカーのキャラクタを特別画像とし、メーカーのキャラクタの表示が優先されて選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側から消(消失)されてもよい。

【0780】

[変形例3]

図96(G)~図96(J)の演出モードの選択表示阻止演出Bでは、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において当該変動中において先読み演出が行われると、先読み演出が行われる前であれば、当該変動中において演出モードの選択が行うことができるのに対して、先読み演出が行われると、当該変動中において演出モードの選択が行うことができないし、さらに、先読み演出が行われた保留画像9Aにおける左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示されてから次の装飾図柄が変動開始されるまでに亘る期間(インターバル)においても、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)しても、演出モードの選択が行えないようになっていた。しかし、先読み演出が行われた保留画像9Aが保留消化画像9Cとして右側へ移動して装飾図柄が変動開始されて左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示され、はずれが確定表示されるまでに亘る期間においてのみ演出モードの選択を行うことができないようにしてもよく、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において当該変動中において先読み演出が行われても、読み演出が行われた保留画像9Aが保留消化画像9Cとして右側へ移動して装飾図柄が変動開始されるまでにわたる期間において演出モードの選択を行うことができるようにしてもよい。

【0781】

[変形例4]

図95の演出モードの選択表示阻止演出A、図96の演出モードの選択表示阻止演出Bでは、インターバルでは、すでに選択済みの演出モードが継続されるため、次の装飾図柄の変動開始が行われない限り、演出モードの選択を行うことができなかった。しかし、複数種類のリーチ演出のうち予め定めた演出において装飾図柄が停止表示されたのち装飾図柄の変動表示が開始されるインターバルに限り演出モードの選択を行うことができるようにしてもよい。予め定めた演出としては、遊技者にとって有利な大当たり遊技(大当たり演出)が発生する期待度が高いものを挙げることができ、いわゆるノーマルリーチにおいて装飾図柄が停止表示されたのち装飾図柄の変動表示が開始されるインターバルでは、演出モードの選択を行うことができない。

【0782】

[変形例5]

図97(G)~図97(I)の演出モードの選択表示阻止演出Cでは、第1のキャラクタ体HRC1を有する保留連画像HRCの第1の面が前方(遊技者側)へ向いて停止表示された場合には、当たりの種別までには伝えることができないものの、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に大当たりが含まれている旨を伝えることができたが、4つの第2特図保留に対応する保留情報に大当たりの個数までを伝えることができなかった。そこで、4つの第2特図保留に対応する保留情報に大当たりの個数を伝えるようにしてもよい。例えば、4つの第2特図保留に対応する保留情報に大当たりの個数が3個存在したときには、前方(遊技者側)へ向いた第1のキャラクタ体HRC1を有する保留連画像HRCの第1の面の右横に「+3」と表示してもよいし、第1のキャラクタ体HRC1を有する保留連画像HRCを横並びに3個、縦並びに3個または斜め並びに3個を配置して表示してもよい。

【0783】

[変形例6]

図97の演出モードの選択表示阻止演出Cでは、各モードのテーマを模したテーマ画像

P Mがデモ領域 D S の左側に動画表示されていた。このような動画としては、各モードの演出の進行の流れ、登場人物、背景、シーンなどの内容を説明する動画であり、3次元CGによる動画でもよいし、アニメーションによる動画でもよいし、映画のワンシーンとするものでもよい。なお、動画に代えて静止画であってもよい。

【0784】

[変形例7]

図97の演出モードの選択表示阻止演出Cでは、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL（選択画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第1の演出は、大当たり演出（当たり遊技の演出）中において実行されていた。しかし、大当たり演出のほかに小当たり遊技における演出中において（または大当たり演出に代えて小当たり遊技における演出中において）、選択部SEL（選択画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示するようにしてもよい。この場合、特別画像である保留連の演出を画像表示装置7（表示手段）に表示する第2の演出についても、大当たり演出のほかに小当たり遊技における演出中において（または大当たり演出に代えて小当たり遊技における演出中において）、実行するようにしてもよい。

10

【0785】

[変形例8]

図95の演出モードの選択表示阻止演出A、図96の演出モードの選択表示阻止演出B、図97の演出モードの選択表示阻止演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

20

【0786】

[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C2-1]

種々の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、複数の演出モードのうちの演出モードを選択可能な選択画像を前記表示手段に表示する第1の演出と、

特別画像を前記表示手段に表示する第2の演出と、のうち少なくとも一方を実行可能であり、

30

所定の条件の成立に基づいて、前記第1の演出による前記表示手段への前記選択画像の表示を阻止して前記第2の演出による前記表示手段への前記特別画像の表示を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0787】

◇[態様C2-2]

態様C2-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出と前記第2の演出とが特定期間において実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0788】

40

◇[態様C2-3]

態様C2-1または態様C2-2に記載の遊技機であって、

遊技者が操作可能な複数の操作手段を備え、

前記複数の操作手段のうち特定の操作手段が操作されたときのみ前記複数の演出モードのうちの演出モードが選択可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0789】

◇[態様C2-4]

態様C2-1から態様C2-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の条件の成立に基づいて、前記特別画像が前記表示手段に表示されると、前記

50

第2の演出が実行されるまえに前記第1の演出においてすでに選択された演出モードが維持される、

ことを特徴とする遊技機。

【0790】

◇[態様C2-5]

態様C2-1から態様C2-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の演出は、複数の演出モードのそれぞれの名称がリール状に配列されて回転表示され、選択される一の演出モードが最も手前側に配置される表示態様となる、

ことを特徴とする遊技機。

【0791】

◇[態様C2-6]

態様C2-1から態様C2-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の条件は、遊技者に利益を付与する遊技状態の発生の期待度を示唆する条件が含まれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0792】

以下に図98～図100を用いて遊技球画像演出A～Cについて説明する。この遊技球画像演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン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、遊技球画像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に画像を表示させる演出である。

【0793】

[遊技球画像演出A]

図98は、遊技球画像演出Aを説明するための図である。

まず、図98(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。表示画面7aの下部には、保留画像9Bが表示されている。保留画像9Bは第2特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは3つの保留画像9Bが表示されている。保留消化画像9Cは、表示画面7aで現在変動中の演出図柄(演出図柄8L、8C、8R)に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

【0794】

次に、図98(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「7」で停止した様子を示している。

次に、図98(C)に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第2始動口21への入球を契機として実行される。したがって、ここでは、保留画像9Bが増加している。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。ここでは、ボタン画像BGが衝突対象となっている。

【0795】

次に、図98(D)に示すように、カラー変更演出が実行される。カラー変更演出は、ボタン画像BGの上面の色が変化する演出である。ここでは、白色の上面が緑色になったものとする。

【0796】

次に、図98(E)に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第2始動口21への入球を契機として実行される。ここでは、オーバー入賞となっている。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。ここでは、ボタン画像BGが衝突対象となっている。

【0797】

次に、図98(F)に示すように、カラー変更演出が実行される。カラー変更演出は、ボタン画像BGの上面の色が変化する演出である。ここでは、緑色の上面が赤色になったものとする。

10

20

30

40

50

【0798】

次に、図98（G）に示すように、押下促進演出が実行される。押下促進演出では、カラー変更演出で上面の色が変わったボタン画像BGが表示される。また、「押せ」というメッセージ画像MGが表示される。

【0799】

次に、図98（H）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）では、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがいずれも「7」で停止している。

【0800】

10

〔遊技球画像演出B〕

図99は、遊技球画像演出Bを説明するための図である。

まず、図99（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。表示画面7aの下部には、保留画像9Bが表示されている。保留画像9Bは第2特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは3つの保留画像9Bが表示されている。保留消化画像9Cは、表示画面7aで現在変動中の演出図柄（演出図柄8L、8C、8R）に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

【0801】

次に、図99（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「7」で停止した様子を示している。

20

次に、図99（C）に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第2始動口21への入球を契機として実行される。したがって、ここでは、保留画像9Bが増加している。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。ここでは、第1可動役物14（左側可動役物14L）が衝突対象となっている。

【0802】

次に、図99（D）に示すように、カラー変更演出が実行される。カラー変更演出は、第1可動役物14（装飾部材）の発光態様を変化させる演出である。ここでは、緑色に点灯したものとする。

【0803】

30

次に、図99（E）に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第2始動口21への入球を契機として実行される。ここでは、オーバー入賞となっている。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。ここでは、第1可動役物（左側可動役物14L）が衝突対象となっている。

【0804】

次に、図99（F）に示すように、カラー変更演出が実行される。カラー変更演出は、第1可動役物14（装飾部材）の発光態様を変化させる演出である。ここでは、赤色に点灯したものとする。

【0805】

次に、図99（G）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）では、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがいずれも「7」で停止している。

40

【0806】

〔遊技球画像演出C〕

図100は、遊技球画像演出Cを説明するための図である。

まず、図100（A）に示すように、保留ストック演出が実行される。保留ストック演出は、当該変動において、第2特図保留の記憶数を最大の「4」とさせる演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rは表示画面7aの左上部で変動表示されており、表示画面7aの中央部に「右打ちで保留を貯めろ」というメッセージ画像MGが表示されてい

50

る。表示画面 7 a の下部には、保留画像 9 B が表示されている。保留画像 9 B は第 2 特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは 3 つの保留画像 9 B が表示されている。保留消化画像 9 C は、表示画面 7 a で現在変動中の演出図柄（演出図柄 8 L、8 C、8 R）に対応している。

【0807】

次に、図 100（B）に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第 2 始動口 21 への入球を契機として実行される。したがって、ここでは、保留画像 9 B が増加している。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。パネル画像 P G が衝突対象となっている。

【0808】

次に、図 100（C）に示すように、文字変更演出が実行される。文字変更演出は、パネル画像 P G の文字を変更する演出である。ここでは「CHANCE」の文字が「BIG CHANCE」に変更されている。

【0809】

次に、図 100（D）に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第 2 始動口 21 への入球を契機として実行される。ここでは、オーバー入賞となっている。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。ここでは、パネル画像 P G が衝突対象となっている。

【0810】

次に、図 100（E）に示すように、文字変更演出が実行される。文字変更演出は、パネル画像 P G の文字を変更する演出である。ここでは「BIG CHANCE」の文字が「激アツ」に変更されている。

【0811】

次に、図 100（F）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出である。

次に、図 100（G）に示すように、バトル勝利演出が実行される。バトル勝利演出は、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利したことを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央部に表示され、その背景が虹の 7 色で表示されるレインボー背景 R B となっている。レインボー背景 R B は、大当たり確定の背景である。

【0812】

次に、図 100（H）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がいずれも「7」で停止している。

【0813】

〔効果例〕

以下に、遊技球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、遊技球画像 U G を用いた演出を実行し（図 98（C）（E）、図 99（C）（E）、図 100（B）（D））、大当たり遊技への移行期待度を示唆する（図 98（D）（F）、図 99（D）（F）、図 100（C）（E））。この構成によれば、遊技球画像 U G を用いた演出により、遊技の興趣を向上させることができる。

【0814】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技球画像 U G を衝突対象に衝突させ（図 98（C）（E）、図 99（C）（E）、図 100（B）（D））、衝突対象の色を変化させることで大当たり遊技への移行期待度を示唆する（図 98（D）（F）、図 99（D）（F）、図 100（C）（E））。この構成によれば、遊技球画像 U G の衝突による色変化の演出により、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0815】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、遊技球画像UGの衝突対象として、演出ボタン63を模したボタン画像BG（図98）、文字が表示されるパネル画像PGを採用している（図100）。この構成によれば、表示画面7aにおける統一感のある演出が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0816】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、遊技球画像UGの衝突対象として、第1可能役物14（左側可動役物14L）を採用している（図99）。この構成によれば、ダイナミックな演出が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0817】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、遊技球画像UGを用いた遊技球衝突演出は、遊技球が第2始動口21へ入球したことを契機として実行される（図98（C）（E）、図99（C）（E）、図100（B）（D））。この構成によれば、入球した遊技球により遊技球衝突演出が実行されたかのような感覚になり得るため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0818】

〔変形例〕

20

以下に、遊技球画像演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記では、遊技球画像UGに表される遊技球は1つであったが、複数の遊技球が衝突対象に衝突するようにしてもよい。

【0819】

〔変形例2〕

上記では、遊技球の第2始動口21への入球のタイミングで遊技球衝突演出を実行していた。これに対し、遊技球の第2始動口21への入球とは関係ないタイミングで遊技球衝突演出を実行してもよい。

【0820】

30

〔変形例3〕

上記では、遊技球の第2始動口21への入球のタイミングで遊技球衝突演出を実行していた。これに対し、第2特図保留が上限に達した後のオーバー入賞のタイミングでのみ遊技球衝突演出を実行してもよい。

【0821】

〔変形例4〕

上記は大当たりへの移行期待度を示唆する例であったが、高確または低確の時短遊技への移行期待度を示唆する演出として適用してもよい。

【0822】

〔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C3-1〕

遊技機であって、

遊技球を模した画像である遊技球画像を用いた遊技球演出を実行し、遊技者に有利な有利遊技への移行期待度を示唆することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0823】

〔態様C3-2〕

態様C3-1に記載の遊技機であって、

前記遊技球演出では、前記遊技球画像を衝突対象に衝突させ、前記衝突対象の表示色ま

50

たは発色態様を変化させることにより、前記有利遊技への移行期待度を示唆する、
ことを特徴とする遊技機。

【0824】

〔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、
前記衝突対象は、表示画面に表示される画像である、
ことを特徴とする遊技機。

【0825】

〔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、
前記衝突対象は、遊技領域に配置される役物である、
ことを特徴とする遊技機。

10

【0826】

〔態様C3-5〕

態様C3-1から態様C3-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記遊技球演出は、所定の入球口への遊技球の入球を契機に実行される、
ことを特徴とする遊技機。

【0827】

〔態様C3-6〕

態様C3-1から態様C3-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記有利遊技は、大当たり遊技である、
ことを特徴とする遊技機。

20

【0828】

〔態様C3-7〕

態様C3-1から態様C3-6までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記有利遊技は、時短遊技である、
ことを特徴とする遊技機。

【0829】

〔態様C3-8〕

態様C3-5に記載の遊技機であって、
前記所定の入球口は始動口であり、前記始動口への遊技球の入球による保留記憶が上限
に達した後の前記始動口への入球を契機に実行される、
ことを特徴とする遊技機。

30

【0830】

以下に図101～図103を用いて立体画像の特定端面演出A～Cについて説明する。
図101～図103において、画像表示装置7の表示画面7aに表示される各種保留画像
が図面の見易さから省略され、画像表示装置7の表示画面7aに表示される装飾図柄を
図面も見易さから省略されているものがあり、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）
周囲に配置される第1可動役物14や第2可動役物15も図面の見易さから省略されて
いるものがある。

40

【0831】

この立体画像の特定端面演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始
から変動停止までに亘る期間）に実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコ
ン101がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）
を解析し、立体画像の特定端面演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM10
3から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させ
る。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した各種コマンドを解析し
、立体画像の特定端面演出を実行する指示が含まれている場合に、第2可動役物15の位
置、傾き、発光態様を変化させる。

【0832】

50

ここでは、まず立体画像の特定端面演出 A について説明し、立体画像の特定端面演出 B、そして立体画像の特定端面演出 C について順番に説明する。

【0833】

〔立体画像の特定端面演出 A〕

まず、立体画像の特定端面演出 A について図 101 を参照して説明する。図 101 は、立体画像の特定端面演出 A を説明するための図である。立体画像の特定端面演出 A は、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成された際に、複数種類のリーチ演出のなかから選択されて行われるものであり、リーチ演出の一環として行われるものである。つまり、複数種類のリーチ演出には、立体画像の特定端面演出 A が含まれている。

【0834】

立体画像の特定端面演出 A では、まず、図 101 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。ここでは、図 101 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「9」で仮停止）、中装飾図柄 8 C が変動表示されリーチが形成されている。

【0835】

リーチが形成されると、立体画像の中装飾図柄 8 C が数字「8」で仮停止すると、立体画像の中装飾図柄 8 C が数字「8」は、回転（例えば、立体画像の中装飾図柄 8 C の上辺から下辺へ向かってくるくる回転）しながら後方へ向かって遠ざかり徐々に小さくなる表示態様とされると、今度は、他の回転（例えば、立体画像の中装飾図柄 8 C の右辺から左辺へ向かってくるくる回転）に切り替わって回転しながら前方へ向かって近づき徐々に大きくなり、図 101 (C) に示すように、最終的に画像表示装置 7 の表示画面 7 a に仮停止表示された左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R との大きさと比べて大きくなって回転が停止された表示態様となる。これは、後述するように、立体画像の中装飾図柄 8 C を左右に分割した左側中装飾図柄 8 C L の右側と右側中装飾図柄 8 C R の左側とによる観音開きの態様を大きく表示するために行われる。

【0836】

その後、立体画像の中装飾図柄 8 C は、立体画像の中装飾図柄 8 C の上辺中点と下辺中点とを通る垂直線（中心線）を境界として左右に分割され、立体画像の左側中装飾図柄 8 C L と立体画像の右側中装飾図柄 8 C R とに分かれ、図 101 (D) に示すように、左側中装飾図柄 8 C L の右側と右側中装飾図柄 8 C R の左側が観音開きの態様で開く表示態様となる。ここでは、左側中装飾図柄 8 C L の右側端面が開放側端面となる立体画像である左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a となるとともに、右側中装飾図柄 8 C R の左側端面が開放側端面となる立体画像である右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a となる。

【0837】

中装飾図柄 8 C は、有色不透明として形成されているが、左側中装飾図柄 8 C L と右側中装飾図柄 8 C R とが観音開きの態様で開かれる表示態様となると、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a とが透過性を有する態様で表される。ここでは、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a とがそれぞれ透明な領域となる。

【0838】

左側中装飾図柄 8 C L と右側中装飾図柄 8 C R とが観音開きの態様で開かれる表示態様となると、背景画像に存在しないはずの所定の画像を左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8

10

20

30

40

50

C L a の透明な領域と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a の透明な領域とを通して視認することができる。

【0839】

ここでは、「所定の画像」として2つのキャラクタ体 C R A , C R B であり、2つのキャラクタ体 C R A , C R B が剣を持って向かい合った静止画であって遊技機 1 による演出の世界観を示すものであり、左側中装飾図柄 8 C L と右側中装飾図柄 8 C R とが観音開きの態様で次第に開かれても、2つのキャラクタ体 C R A , C R B の位置が変わらず、また互いの距離寸法や大きさも変わらないものとなっている。左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a には、キャラクタ体 C R B を視認することができ、右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a には、キャラクタ体 C R A を視認することができる。

10

【0840】

左側中装飾図柄 8 C L と右側中装飾図柄 8 C R とが観音開きの態様で開かれて間もないときには、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a の透明な領域と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a の透明な領域とが小さく、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a の透明な領域と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a の透明な領域とが透明となっていることに気づき難いものの、左側中装飾図柄 8 C L と右側中装飾図柄 8 C R とが観音開きの態様で開かれるに連れて、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a の透明な領域と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a の透明な領域とが大きくなると、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a からキャラクタ体 C R B の一部を視認することができ、右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a からキャラクタ体 C R A の一部を視認することができるようになる。

20

【0841】

左側中装飾図柄 8 C L と右側中装飾図柄 8 C R とが観音開きの態様で大きく開かれると、図 101 (E) に示すように、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a の透明な領域は、キャラクタ体 C R B の存在を視認することができるまで大きくなるとともに、右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a の透明な領域は、キャラクタ体 C R A の存在を視認することができるまで大きくなる。

【0842】

図 101 (E) に続いて、図 101 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央から四方八方へ光が放出される閃光画像 F H が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示され、その後、図 101 (G) に示すように、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R B と、右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R A と、が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示され、2つのキャラクタ体 C R A , C R B によるアクション演出が展開される。このとき、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R B と、右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R A と、に加えて、2つのキャラクタ体 C R A , C R B の背景画像も画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

30

【0843】

アクション演出が展開されて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなるのに対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L が数字「9」、中装飾図柄 8 C が数字「8」、右装飾図柄 8 R が数字「9」となり同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

40

【0844】

[立体画像の特定端面演出 B]

次に、立体画像の特定端面演出 B について図 102 を参照して説明する。図 102 は、立体画像の特定端面演出 B を説明するための図である。立体画像の特定端面演出 B は、装

50

飾図柄の変動演出中にリーチが形成された際に、複数種類のリーチ演出のなかから選択されて行われるものであり、リーチ演出の一環として行われるものである。つまり、複数種類のリーチ演出には、立体画像の特定端面演出Bが含まれている。

【0845】

立体画像の特定端面演出Bでは、まず、図102(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。ここでは、図102(B)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄(数字)で仮停止表示されており(ここでは数字「9」で仮停止)、中装飾図柄8Cが変動表示されリーチが形成されている。

10

【0846】

リーチが形成されると、図102(C)に示すように、前面に「O A R O」と記載された矩形形状を有する第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置(ホームポジション)で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)中央寄りの位置(進出位置(演出位置))まで下方へ向かって進出(移動)する。第2可動役物15が画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)中央寄りの位置(進出位置(演出位置))に進出(移動)完了すると、水平な状態から時計方向へ所定の角度(例えば、30度)だけ回転して停止し傾斜した状態となる。

20

【0847】

続いて、図102(D)に示すように、第2可動役物15の前面に記載された「O A R O」という文字列が画像表示装置7の表示画面7aの中央に「O A R O」という有色不透明な立体画像の文字列画像LGとして出現する表示態様となる。なお、立体画像の文字列画像LGの外観や色は、第2可動役物15の前面に記載された「O A R O」と同一としてもよいし、外観が同一で色が異なるようにしてもよい。

【0848】

その後、立体画像の文字列画像LGが画像表示装置7の表示画面7aの中央に表示されると、第2可動役物15が反時計方向へ所定の角度(例えば、30度)だけ回転して停止し元の水平な状態となり、進出位置(演出位置)から退避位置(ホームポジション)まで上方へ向かって後退(移動)する。

30

【0849】

画像表示装置7の表示画面7aの中央に表示された立体画像の文字列画像LGは、回転(例えば、立体画像の文字列画像LGの上辺から下辺へ向かってくるくる回転)しながら後方へ向かって遠ざかり徐々に小さくなる表示態様とされると、今度は、他の回転(例えば、立体画像の文字列画像LGの右辺から左辺へ向かってくるくる回転)に切り替わって回転しながら前方へ向かって近づき徐々に大きくなり、図102(E)に示すように、最終的に画像表示装置7の表示画面7aの中央に出現した立体画像の文字列画像LGの大きさと比べて大きくなって回転が停止された表示態様となる。これは、後述するように、立体画像の文字列画像LGを左右に分割した左側文字列画像LGLの右側と右側文字列画像LGRの左側とによる観音開きの態様を大きく表示するために行われる。

40

【0850】

その後、立体画像の文字列画像LGは、左右に分割され、「O A」を左側文字列画像LGLと「R O」を右側文字列画像LGRとする2つの立体画像の文字列画像に分かれ、図102(F)に示すように、左側文字列画像LGLの右側と右側文字列画像LGRの左側が観音開きの態様で開く表示態様となる。ここでは、左側文字列画像LGLの右側端面となる文字「A」の右側端面が開放側端面となる立体画像である左側文字列画像LGLの特

50

定端面 L G L a となるとともに、右側文字列画像 L G R の左側端面となる文字「R」の左側端面が開放側端面となる立体画像である右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a となる。

【0851】

文字列画像 L G は、有色不透明として形成されているが、左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが観音開きの態様で開かれる表示態様となると、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a とが透過性を有する態様で表される。ここでは、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a とがそれぞれ透明な領域となる。

【0852】

左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが観音開きの態様で開かれる表示態様となると、背景画像に存在しないはずの所定の画像を左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とを通して視認することができる。

【0853】

ここでは、「所定の画像」として2つのキャラクタ体 C R A、C R B であり、2つのキャラクタ体 C R A、C R B が剣を持って向かい合った静止画であって遊技機 1 による演出の世界観を示すものであり、左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが観音開きの態様で次第に開かれても、2つのキャラクタ体 C R A、C R B の位置が変わらず、また互いの距離寸法や大きさも変わらないものとなっている。左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a には、キャラクタ体 C R B を視認することができ、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a には、キャラクタ体 C R A を視認することができる。

【0854】

左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが観音開きの態様で開かれて間もないときには、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とが小さく、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とが透明となっていることに気づき難いものの、左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが観音開きの態様で開かれるに連れて、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とが大きくなると、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a からキャラクタ体 C R B の一部を視認することができ、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a からキャラクタ体 C R A の一部を視認することができるようになる。

【0855】

左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが観音開きの態様で大きく開かれると、図 102 (G) に示すように、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域は、キャラクタ体 C R B の存在を視認することができる状態まで大きくなるとともに、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域は、キャラクタ体 C R A の存在を視認することができる状態まで大きくなる。

【0856】

図 102 (G) に続いて、図 102 (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央から四方八方へ光が放出される閃光画像 F H が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示され、その後、図 102 (I) に示すように、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R B と、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R A と、が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示され、2つのキャラクタ体 C R A、C R B によるアクション演出が展開される。このとき、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R B と、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R A と、に加えて、2つのキャラクタ体 C R A、C R B の背景画像も画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

【0857】

アクション演出が展開されて、画像表示装置7の表示画面7aに左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなるのに対して、画像表示装置7の表示画面7aに左装飾図柄8Lが数字「9」、中装飾図柄8Cが数字「8」、右装飾図柄8Rが数字「9」となり同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

【0858】

〔立体画像の特定端面演出C〕

次に、立体画像の特定端面演出Cについて図103を参照して説明する。図103は、立体画像の特定端面演出Cを説明するための図である。立体画像の特定端面演出Cは、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成された際に、複数種類のリーチ演出のなかから選択されて行われるものであり、リーチ演出の一環として行われるものである。つまり、複数種類のリーチ演出には、立体画像の特定端面演出Cが含まれている。

【0859】

立体画像の特定端面演出Cでは、まず、図103（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。ここでは、図103（B）に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「9」で仮停止）、中装飾図柄8Cが変動表示されリーチが形成されている。

【0860】

リーチが形成されると、図103（C）に示すように、前面に「O A R O」と記載された矩形形状を有する第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央寄りの位置（進出位置（演出位置））まで下方へ向かって進出（移動）する。第2可動役物15が画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央寄りの位置（進出位置（演出位置））に進出（移動）完了すると、水平な状態から時計方向へ所定の角度（例えば、30度）だけ回転して停止し傾斜した状態となる。

【0861】

続いて、図103（D）に示すように、第2可動役物15の前面に記載された「O A R O」という文字列が画像表示装置7の表示画面7aの中央に「O A R O」という有色不透明な立体画像の文字列画像LGとして出現する表示態様となる。なお、立体画像の文字列画像LGの外観や色は、第2可動役物15の前面に記載された「O A R O」と同一としてもよいし、外観が同一で色が異なるようにしてもよい。

【0862】

その後、立体画像の文字列画像LGが画像表示装置7の表示画面7aの中央に表示されると、第2可動役物15が反時計方向へ所定の角度（例えば、30度）だけ回転して停止し元の水平な状態となり、進出位置（演出位置）から退避位置（ホームポジション）まで上方へ向かって後退（移動）する。

【0863】

画像表示装置7の表示画面7aの中央に表示された立体画像の文字列画像LGは、回転（例えば、立体画像の文字列画像LGの上辺から下辺へ向かってくるくる回転）しながら後方へ向かって遠ざかり徐々に小さくなる表示態様とされると、今度は、他の回転（例え

10

20

30

40

50

ば、立体画像の文字列画像 L G の右辺から左辺へ向かってくるくる回転）に切り替わって回転しながら前方へ向かって近づき徐々に大きくなり、図 103（E）に示すように、最終的に画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央に出現した立体画像の文字列画像 L G の大きさと比べて大きくなって回転が停止された表示態様となる。これは、後述するように、立体画像の文字列画像 L G を左右に分割した左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様を大きく表示するために行われる。

【0864】

その後、立体画像の文字列画像 L G は、左右に分割され、「O A」を左側文字列画像 L G L と「R O」を右側文字列画像 L G R とする 2 つの立体画像の文字列画像に分かれ、図 103（F）に示すように、左側文字列画像 L G L の左側が左側文字列画像 L G L の右側の垂直方向を軸として前方へ向かって回転する表示態様となるとともに、右側文字列画像 L G R の右側が右側文字列画像 L G R の左側の垂直方向を軸として前方へ向かって回転する表示態様となる。ここでは、2 つの文字列画像に分割される直前（図 103（E）に示した文字列画像 L G）における左側文字列画像 L G L の「O A」と記載された面を分割後において「左側文字列画像 L G L の前面」といい、2 つの文字列画像に分割される直前（図 103（E）に示した文字列画像 L G）における右側文字列画像 L G R の「R O」と記載された面を分割後において「右側文字列画像 L G R の前面」という。

【0865】

左側文字列画像 L G L と右側文字列 L G R との回転が進むに連れて、左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面とが向かい合って重なるように、左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが回転する表示態様となる（以下、「左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様」という）。

【0866】

これにより、左側文字列画像 L G L の右側端面となる文字「A」の右側端面が閉塞側端面となり、左側文字列画像 L G L の左側端面となる文字「O」の左側端面が開放側端面となる。また、右側文字列画像 L G R の左側端面となる文字「R」の左側端面が閉塞側端面となり、右側文字列画像 L G R の右側端面となる文字「O」の右側端面が開放側端面となる。

【0867】

左側文字列画像 L G L の左側端面となる文字「O」の左側端面は、開放側端面であり、ここでは立体画像である左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a となるとともに、右側文字列画像 L G R の右側端面となる文字「O」の右側端面は、開放側端面であり、ここでは立体画像である右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a となる。

【0868】

文字列画像 L G は、有色不透明として形成されているが、左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となると、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a とが透過性を有する態様で表される。ここでは、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a とがそれぞれ透明な領域となる。

【0869】

左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となると、背景画像に存在しないはずの所定の画像を左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とを通して視認することができる。

【0870】

ここでは、「所定の画像」として 2 つのキャラクタ体 C R A、C R B であり、2 つのキャラクタ体 C R A、C R B が剣を持って向かい合った静止画であって遊技機 1 による演出の世界観を示すものであり、左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面

10

20

30

40

50

とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となるように次第に左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが閉じられても、2つのキャラクタ体 C R A、C R B の位置が変わらず、また互いの距離寸法や大きさも変わらないものとなっている。左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a には、キャラクタ体 C R B を視認することができ、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a には、キャラクタ体 C R A を視認することができる。

【0871】

左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となるように左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが閉じられて間もないときには、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とが小さく、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とが透明となっていることに気づき難いものの、左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが閉じられるに連れて、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とが大きくなると、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a からキャラクタ体 C R B の一部を視認することができ、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a からキャラクタ体 C R A の一部を視認することができるようになる。

【0872】

左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となるまで左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが閉じられると、図 103 (G) に示すように、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域は、キャラクタ体 C R B の存在を視認することができる状態まで大きくなるとともに、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域は、キャラクタ体 C R A の存在を視認することができる状態まで大きくなる。

【0873】

図 103 (G) に続いて、図 103 (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央から四方八方へ光が放出される閃光画像 F H が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示され、その後、図 103 (I) に示すように、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R B と、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R A と、が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示され、2つのキャラクタ体 C R A、C R B によるアクション演出が展開される。このとき、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R B と、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ体 C R A と、に加えて、2つのキャラクタ体 C R A、C R B の背景画像も画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

【0874】

アクション演出が展開されて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなるのに対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L が数字「9」、中装飾図柄 8 C が数字「8」、右装飾図柄 8 R が数字「9」となり同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

【0875】

〔効果例〕

以下に、立体画像の特定端面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、立体画像の特定端面演出 A の図 101 (A) ～図 101 (E) に示すように、種々の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）を備え、画像表示装置 7（表示手段）に立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8

C、立体画像の右装飾図柄 8 R を表示する場合に、立体画像の中装飾図柄 8 C が分割された左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と、立体画像の中装飾図柄 8 C が分割された右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a と、が透過性を有する態様で表されているとともに、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a とを通して、2つのキャラクタ体 C R A, C R B (所定画像) が視認可能になる第 1 の演出を実行することができる。この構成によれば、透過性を有する態様で表されている左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a とを通して、2つのキャラクタ体 C R A, C R B (所定画像) を視認することができるという従来にない斬新な演出を提供することができるため、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。図 102 (A) ~ 図 102 (G) の立体画像の特定端面演出 B、図 103 (A) ~ 図 103 (G) の立体画像の特定端面演出 C では、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とを通して、2つのキャラクタ体 C R A, C R B (所定画像) を視認することができ、同様である。

10

【0876】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、立体画像の特定端面演出 A の図 101 (A) ~ 図 101 (E) に示すように、第 1 の演出では、透過性を有する態様で表されている左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と透過性を有する態様で表されている右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a との領域が大きくなるように、立体画像の中装飾図柄 8 C が分割された左側中装飾図柄 8 C L と右側中装飾図柄 8 C R とが観音開きの態様で開く (回転する) ようになっている。この構成によれば、左側中装飾図柄 8 C L と右側中装飾図柄 8 C R とが観音開きの態様で開く (回転する) ことで、透過性を有する態様で表されている左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と、透過性を有する態様で表されている右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a と、の領域が大きくなり、2つのキャラクタ体 C R A, C R B (所定画像) を視認することができる領域を大きくすることができるため、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。

20

図 102 (A) ~ 図 102 (G) の立体画像の特定端面演出 B では、左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが観音開きの態様で開く (回転する) ことで、透過性を有する態様で表されている左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と、透過性を有する態様で表されている右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a と、の領域が大きくなり、2つのキャラクタ体 C R A, C R B (所定画像) を視認することができる領域を大きくすることができ、同様である。

30

図 103 (A) ~ 図 103 (G) の立体画像の特定端面演出 C では、左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様に回転されることで、透過性を有する態様で表されている左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と、透過性を有する態様で表されている右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a と、の領域が大きくなり、2つのキャラクタ体 C R A, C R B (所定画像) を視認することができる領域を大きくすることができ、同様である。

40

【0877】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、立体画像の特定端面演出 A の図 101 (C) に示すように、第 1 の演出のまえに、立体画像の中装飾図柄 8 C である数字「8」の大きさを大きく画像表示装置 7 (表示手段) に表示する第 2 の演出を実行することができる。この構成によれば、第 1 の演出のまえに、立体画像の中装飾図柄 8 C である数字「8」の大きさを大きく画像表示装置 7 (表示手段) に表示されることにより、装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a とが透過性を有する態様で表される前後において装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a とに対して遊技者の視線を向けることに寄与することができるため、遊技者を視

50

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102(E)の立体画像の特定端面演出Bでは、第1の演出のまえに、左側文字列画像LGLの右側と右側文字列画像LGRの左側とによる観音開きの態様を大きく画像表示装置7(表示手段)に表示することにより、左側文字列画像LGLの特定端面LGLaと右側文字列画像LGRの特定端面LGRaとが透過性を有する態様で表される前後において左側文字列画像LGLの特定端面LGLaと右側文字列画像LGRの特定端面LGRaとに対して遊技者の視線を向けることに寄与することができ、同様である。

図103(E)の立体画像の特定端面演出Cでは、第1の演出のまえに、左側文字列画像LGLの前面と右側文字列画像LGRの前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様を大きく画像表示装置7(表示手段)に表示することにより、左側文字列画像LGLの特定端面LGLaと右側文字列画像LGRの特定端面LGRaとが透過性を有する態様で表される前後において左側文字列画像LGLの特定端面LGLaと右側文字列画像LGRの特定端面LGRaとに対して遊技者の視線を向けることに寄与することができ、同様である。

【0878】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の特定端面演出Aの図101(C)に示すように、第2の演出では、立体画像の中装飾図柄8Cである数字「8」は、奥行方向へ向かって遠ざかることで立体画像の中装飾図柄8Cである数字「8」の大きさが小さく表示されたのちに、手前方向へ向かって近づくことで立体画像の中装飾図柄8Cである数字「8」の大きさが大きく表示されるようになっている。この構成によれば、左側中装飾図柄8CLの右側と右側中装飾図柄8CRの左側とによる観音開きの態様を大きく表示することができるため、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。

図102(E)の立体画像の特定端面演出Bでは、左側文字列画像LGLの右側と右側文字列画像LGRの左側とによる観音開きの態様を大きく表示することでき、同様である。

図103(E)の立体画像の特定端面演出Cでは、左側文字列画像LGLの前面と右側文字列画像LGRの前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様を大きく表示することでき、同様である。

【0879】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の特定端面演出Aの図101(C)～図101(E)に示すように、第1の演出では、立体画像の中装飾図柄8Cが左側中装飾図柄8CLと右側中装飾図柄8CRとに複数に分割され、この分割された左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaと右側中装飾図柄8CRの特定端面8CRaと(分割された各々の立体画像における特定端面)を通して2つのキャラクタ体CRA, CRB(所定画像)が視認可能となる演出を実行することができる。この構成によれば、立体画像の中装飾図柄8Cが複数に分割された結果、立体画像が増えることにより、分割された各々の立体画像における特定端面も増えるため、このように増えた各々の立体画像における特定端面を通して2つのキャラクタ体CRA, CRB(所定画像)を視認することができる多くの機会を遊技者に付与することができるため、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。

図102(E)～図102(G)の立体画像の特定端面演出B、図103(E)～図103(G)の立体画像の特定端面演出Cでは、文字列画像LGが「OA」を左側文字列画像LGLと「RO」を右側文字列画像LGRとする2つの文字列画像に分割された結果、立体画像が増えることにより、分割された各々の立体画像における特定端面も増えるため、このように増えた各々の立体画像における特定端面を通して2つのキャラクタ体CRA, CRB(所定画像)を視認することができる多くの機会を遊技者に付与することができるため、同様である。

【0880】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の特定端面演出Bの図102（C）～図102（D）に示すように、画像表示装置7（表示手段）の前方（前面）における進出位置（所定の位置）へ移動可能な第2可動役物15（可動部材）を備え、第2可動役物15（可動部材）が、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成された際に、複数種類のリーチ演出のなかから立体画像の特定端面演出を含むリーチ演出を行うと（所定のタイミングで）作動して進出位置（所定の位置）へ移動する第3の演出を実行することができ、第2の演出では、第2可動役物15（可動部材）の前面に記載された「O A R O」という文字列が「O A R O」という有色不透明な立体画像の文字列画像L Gが表示されるようになって

10

いる。この構成によれば、第2可動役物15（可動部材）が所定のタイミングで作動して進出位置（所定の位置）へ移動すると、これを契機として、第2可動役物15（可動部材）の前面に記載された「O A R O」という文字列が「O A R O」という有色不透明な立体画像の文字列画像L Gとして画像表示装置7（表示手段）に表示されるため、第2可動役物15（可動部材）の前面に記載された「O A R O」という文字列がまるで第2可動役物15（可動部材）から「O A R O」という文字列が画像表示装置7（表示手段）に対して振り落とされた態様となる斬新な演出を行うことができるため、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。図103（C）～図103（D）の立体画像の特定端面演出Cについても同様である。

【0881】

〔変形例〕

以下に、立体画像の特定端面演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図101の立体画像の特定端面演出Aでは、左側中装飾図柄8 C Lの特定端面8 C L aと右側中装飾図柄8 C Rの特定端面8 C R aとが透明な領域とされ、図102の立体画像の特定端面演出B、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、左側文字列画像L G Lの特定端面L G L aと右側文字列画像L G Rの特定端面L G R aとが透明な領域とされていた。しかし、図101の立体画像の特定端面演出Aにおける特定端面8 C L a、8 C R a、図102の立体画像の特定端面演出Bにおける特定端面L G L a、L G R a、図103の立体画像の特定端面演出Cにおける特定端面L G L a、L G R aは、透光性を有していればよく、曇りガラスのような透光性を有したものでもよい。こうすれば、例えば、特定端面が曇りガラスのような透光性を有する態様で表され、特定端面を通して所定画像を明確に視認できないぼやけた態様から、特定端面が次第に透明な領域となるように透明度が高くなるにつれて特定端面を通して所定画像を視認し易くするようにしてもよい。このように構成しても、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。

〔変形例2〕

図101の立体画像の特定端面演出A、図102の立体画像の特定端面演出B、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、立体画像の特定端面を通して、所定の画像として2つのキャラクタ体C R A、C R Bを視認することができ、2つのキャラクタ体C R A、C R Bが剣を持って向かい合った静止画であった。しかし、静止画に代えて動画であってもよい。動画としては、例えば2つのキャラクタ体C R A、C R Bが剣を持って向かい合うまでの流れを説明するものであってもよいし、3次元C Gによる動画でもよいし、アニメーションによる動画でもよいし、映画のワンシーンとするものでよい。

【0882】

〔変形例3〕

図101の立体画像の特定端面演出A、図102の立体画像の特定端面演出B、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、立体画像が2つの立体画像に分割されていた。しかし、3つ以上の複数の立体画像に分割されてもよい。こうすれば、分割されたことで立体画像の数が増えることで各々の立体画像における特定端面も増えることとなり、結果とし

10

20

30

40

50

て透明となった特定端面を通して所定画像を視認することができる多くの機会を遊技者に付与することができる。

【0883】

[変形例4]

図101の立体画像の特定端面演出Aでは左側中装飾図柄8CLと右側中装飾図柄8CRとが観音開きの態様で次第に開かれ、図102の立体画像の特定端面演出Bでは左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとが観音開きの態様で次第に開かれ、図103の立体画像の特定端面演出Cでは左側文字列画像LGLの前面と右側文字列画像LGRの前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となるように次第に左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとが閉じられていた。しかし、立体画像を同一方向に回転してもよいし、相互に異なる方向に回転してもよい。例えば、図101の立体画像の特定端面演出Aでは、観音開きの態様とせずに左側中装飾図柄8CLと右側中装飾図柄8CRとを同一方向に回転（例えば、右回転する態様、左回転する態様、前転する態様、後転する態様など）してもよいし、相互に異なる方向に回転として、例えば左側中装飾図柄8CLを前転する態様とするのに対して右側中装飾図柄8CRを後転とする態様としたり、左側中装飾図柄8CLを後転する態様とするのに対して右側中装飾図柄8CRを右回転とする態様としたりする。また、図102の立体画像の特定端面演出Bでは、観音開きの態様とせずに左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとを同一方向に回転（例えば、右回転する態様、左回転する態様、前転する態様、後転する態様など）してもよいし、相互に異なる方向に回転として、例えば左側文字列画像LGLを前転する態様とするのに対して右側文字列画像LGRを後転とする態様としたり、左側文字列画像LGLを後転する態様とするのに対して右側文字列画像LGRを右回転とする態様としたりする。また、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとが閉じられる態様とせずに左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとを同一方向に回転（例えば、右回転する態様、左回転する態様、前転する態様、後転する態様など）してもよいし、相互に異なる方向に回転として、例えば左側文字列画像LGLを前転する態様とするのに対して右側文字列画像LGRを後転とする態様としたり、左側文字列画像LGLを後転する態様とするのに対して右側文字列画像LGRを右回転とする態様としたりする。

10

20

【0884】

[変形例5]

図101の立体画像の特定端面演出A、図102の立体画像の特定端面演出B、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、立体画像の特定端面を通して、所定の画像として遊技機1による演出の世界観を示すものであった。しかし、リーチ演出の発展先を示唆するものであってもよい。リーチ演出の発展先は複数種類存在しているため、特定端面を通して視認できる発展先により、大当たり遊技が発生する期待度を遊技者に示唆することができるし、所定の画像と発展先での大当たり遊技が発生する期待度との関連性を遊技者自身で見出すことに寄与することもできる。

30

【0885】

[変形例6]

図101の立体画像の特定端面演出A、図102の立体画像の特定端面演出B、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、所定の画像として遊技機1による演出の世界観を示すものであった。演出の世界観を示すものとして、例えば、2つのキャラクタ体CRA、CRBが剣を持っているもののほかに、剣や盾などのアイテムであってもよいし、乗り物でもよいし、2つのキャラクタ体CRA、CRBによるアクションを示す「激突」という文字、「乱舞」という文字、「無双」という文字などの漢字2文字で表現できるものであってもよい。

40

【0886】

[変形例7]

図101の立体画像の特定端面演出A、図102の立体画像の特定端面演出B、図10

50

3の立体画像の特定端面演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【0887】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様D1-1〕

種々の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記表示手段に立体画像を表示する場合に、前記立体画像における特定端面が透過性を有する態様で表されているとともに、前記特定端面を通して所定画像が視認可能になる第1の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0888】

◇〔態様D1-2〕

態様D1-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記特定端面の領域が大きくなるように前記立体画像が回転する、

ことを特徴とする遊技機。

【0889】

◇〔態様D1-3〕

態様D1-1または態様D1-2に記載の遊技機であって、

前記第1の演出のまえに、前記立体画像の大きさを大きく前記表示手段に表示する第2の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0890】

◇〔態様D1-4〕

態様D1-3に記載の遊技機であって、

前記第2の演出では、前記立体画像は、奥行方向へ向かって遠ざかることで前記立体画像の大きさが小さく表示されたのちに、手前方向へ向かって近づくことで前記立体画像の大きさが大きく表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0891】

◇〔態様D1-5〕

態様D1-1から態様D1-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記立体画像が複数に分割され、分割された各々の前記立体画像における前記特定端面を通して前記所定画像が視認可能となる演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0892】

◇〔態様D1-6〕

態様D1-3または態様D1-4に記載の遊技機であって、

前記表示手段の前面における所定の位置へ移動可能な可動部材を備え、前記可動部材が所定のタイミングで作動して前記所定の位置へ移動する第3の演出を実行可能であり、

前記第2の演出では、前記可動部材が立体的に表現された前記立体画像が表示される、ことを特徴とする遊技機。

【0893】

以下に図104～図106を用いて可動役物の合体演出A～Cについて説明する。図104～図106において、画像表示装置7の表示画面7aに表示される装飾図柄や各種保留画像が図面の見易さから省略され、画像表示装置7の表示画面7aの前面周囲に配置される第2可動役物15も図面の見易さから省略されているものがある。

【0894】

この可動役物の合体演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、可動役物の合体演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 107 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、可動役物の合体演出を実行する指示が含まれている場合に、遊技盤 2 に備える第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14L や右側可動役物 14R の位置、傾きおよび発光態様を変化させたり、遊技盤 2 に備える第 2 可動役物 15 の位置、傾きおよび発光態様を変化させたり、前枠 53 の開口部の左側周辺に配置される枠ランプ 66 と前枠 53 の開口部の右側周辺に配置される枠ランプ 66 との発光態様（以下、「枠ランプ 66 の発光態様」という。）を変化させたりする。

10

【0895】

なお、第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14L には多色発光可能なフルカラー LED が複数搭載され（複数設けられ）左側可動役物 14L の発光態様を多色発光の態様とすることができ、第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14R には多色発光可能なフルカラー LED が複数搭載され（複数設けられ）右側可動役物 14R の発光態様を多色発光の態様とすることができる。また、第 2 可動役物 15 には多色発光可能なフルカラー LED が複数搭載され（複数設けられ）第 2 可動役物 15 の発光態様を多色発光の態様とすることができ、前枠 53 の開口部の左側周辺に配置される枠ランプ 66 と前枠 53 の開口部の右側周辺に配置される枠ランプ 66 とにはそれぞれ多色発光可能なフルカラー LED が複数搭載され（複数設けられ）枠ランプ 66 の発光態様を多色発光の態様とすることができる。

20

【0896】

ここでは、まず可動役物の合体演出 A について説明し、可動役物の合体演出 B、そして可動役物の合体演出 C について順番に説明する。

【0897】

〔可動役物の合体演出 A〕

まず、可動役物の合体演出 A について図 104 を参照して説明する。図 104 は、可動役物の合体演出 A を説明するための図である。可動役物の合体演出 A は、まず、図 104 (A) に示すように、左側可動役物 14L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7a の左側の退避位置（ホームポジション）から画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって進出（移動）するとともに、右側可動役物 14R が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置 7 の表示画面 7a の右側の退避位置（ホームポジション）から画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって進出（移動）する。このとき、枠ランプ 66 の発光態様は、右側可動役物 14R と全く同一の発光態様である右側可動役物用発光態様となっており、左側可動役物 14L の左側可動役物用発光態様と異なっている。

30

【0898】

左側可動役物 14L と右側可動役物 14R とがそれぞれ画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、図 104 (B) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物 14L の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物 14R の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物 14L の左側装飾部と右側可動役物 14R の右側装飾部とが環状を有する 1 つの装飾部材（合体役物）が形成される。

40

【0899】

左側可動役物 14L の左側装飾部と右側可動役物 14R の右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）14D となる。この円状領域 14D と対応する画像表示装置 7 の

50

表示画面 7 a には、感情を表現した画像が表示される。ここでは、目を大きく開いて笑っている画像が表示され、その後、目を細めて微笑んでいる画像へ切り替わる。合体役物の円状領域 1 4 D に対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において感情を表現した画像を補うことにより合体役物に感情を持たせることができる。これにより、合体役物の感情によるバリエーション豊かな演出を実現することができるようになっている。

【0900】

その後、合体役物は、図 1 0 4 (C) および図 1 0 4 (D) に示すように、上辺側から下辺側へ向かって手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻るという「うなづく（人の顔がお辞儀しているような）」動作を行う。このとき、円状領域 1 4 D と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、合体役物が手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻る動作に応じて、感情を表現した画像も変化させ合体役物の表情も立体的に変化する表示態様となる。

10

【0901】

その後、図 1 0 4 (E) に示すように、前面に「O A R O」と記載された矩形形状を有する第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央寄りの位置（進出位置（演出位置））まで下方へ向かって進出（移動）し、時計方向へ所定の角度（例えば、30 度）だけ回転して停止した状態となる。このとき、第 2 可動役物 1 5 は、合体した左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R との前方へ進出した配置となることにより、左側可動役物 1 4 L の上側と右側可動役物 1 4 R の上側一部とを覆う状態となる。なお、第 2 可動役物 1 5 は、左側可動役物 1 4 L の一部と右側可動役物 1 4 R（特定の可動部材）の一部とのうちいずれか一方を覆うように構成してもよい。

20

【0902】

第 2 可動役物 1 5 が進出するときに、左側可動役物 1 4 L の発光態様は、左側可動役物用発光態様から消灯する発光態様へ制御され、右側可動役物 1 4 R の発光態様と枠ランプ 6 6 の発光態様とは、右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。これに対して、第 2 可動役物 1 5 の発光態様は、第 2 可動役物 1 5 が進出するときに、第 2 可動役物用発光態様へ制御される。第 2 可動役物用発光態様は、左側可動役物用発光態様および右側可動役物発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）と異なる発光態様となっている。

30

【0903】

その後、図 1 0 4 (F) に示すように、左側可動役物 1 4 L の発光態様は、消灯する発光態様から再び左側可動役物用発光態様へ制御され、右側可動役物 1 4 R の発光態様と枠ランプ 6 6 の発光態様とは、消灯する発光態様から再び右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）へ制御される。つまり、左側可動役物 1 4 L の発光態様が左側可動役物用発光態様となり、右側可動役物 1 4 R の発光態様と枠ランプ 6 6 の発光態様とが右側可動役物用発光態様となり、第 2 可動役物 1 5 の発光態様が第 2 可動役物用発光態様となることにより、左側可動役物 1 4 L の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様（枠ランプ 6 6 の発光態様は右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様）と第 2 可動役物 1 5 の発光態様とがそれぞれ異なる発光態様となる。

40

【0904】

その後、図 1 0 4 (G) に示すように、第 2 可動役物 1 5 が第 2 可動役物用発光態様で反時計方向へ所定の角度（例えば、30 度）だけ回転して停止し元の水平な状態となり、進出位置（演出位置）から退避位置（ホームポジション）まで上方へ向かって後退（移動）完了すると、第 2 可動役物 1 5 の発光態様が第 2 可動役物用発光態様に維持されたり、他の発光態様（左側可動役物用発光態様と右側可動役物用発光態様と異なる発光態様）へ制御されたり、消灯する発光態様へ制御される。

【0905】

続いて、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物 1 4 L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面

50

（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物 1 4 R が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様は右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様となっている。

【0906】

その後、図 1 0 4（H）に示すように、左側可動役物 1 4 L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）完了すると、左側可動役物 1 4 L の発光態様が左側可動役物用発光態様から消灯する発光態様へ制御されるとともに、右側可動役物 1 4 R が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）完了すると、右側可動役物 1 4 R の発光態様が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様も右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様となり、右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。

【0907】

このように、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R が作動されると（右側可動役物 1 4 R が進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、これに伴い、右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様へ制御される。言い換えると、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R が作動されると（右側可動役物 1 4 R が進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、右側可動役物 1 4 R の発光態様に連動して右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様へ制御される。

【0908】

なお、第 2 可動役物 1 5 の発光態様は、時系列に規定される第 2 可動役物 1 5 用の発光パターンデータに従って進行し、左側可動役物 1 4 L の発光態様は、時系列に規定される左側可動役物 1 4 L 用の発光パターンデータに従って進行し、右側可動役物 1 4 R の発光態様は、時系列に規定される右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータに従って進行し、枠ランプ 6 6 の発光態様は、時系列に規定される枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータに従って進行する。右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータと枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータとが同一の発光パターンデータとなっている。

【0909】

枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R が作動されると（右側可動役物 1 4 R が進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、これに伴い、右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様へ制御されるため、右側可動役物 1 4 R が作動される場合において、枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータと右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータとを個別に持たせてそれぞれの発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様とを進行してもよいし、枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータに代えて右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様とを進行してもよい。

【0910】

〔可動役物の合体演出 B〕

次に、可動役物の合体演出 A について図 1 0 5 を参照して説明する。図 1 0 5 は、可動役物の合体演出 B を説明するための図である。可動役物の合体演出 B は、まず、図 1 0 5（A）に示すように、左側可動役物 1 4 L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の

表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって進出（移動）するとともに、右側可動役物 1 4 R が消灯する発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって進出（移動）する。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R の発光態様と全く同一の発光態様である消灯した発光態様となっており、左側可動役物 1 4 L の左側可動役物用発光態様と異なっている。

【0911】

左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、図 105（B）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物 1 4 L の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物 1 4 R の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが環状を有する 1 つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【0912】

左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、左側可動役物 1 4 L の発光態様が左側可動役物用発光態様から消灯する発光態様へ制御されるとともに、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）1 4 D となる。この円状領域 1 4 D と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、感情を表現した画像が表示される。ここでは、目を大きく開いて笑っている画像が表示され、その後、目を細めて微笑んでいる画像へ切り替わる。合体役物の円状領域 1 4 D に対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において感情を表現した画像を補うことにより合体役物に感情を持たせることができる。これにより、合体役物の感情によるバリエーション豊かな演出を実現することができるようになっている。

【0913】

その後、図 105（C）に示すように、前面に「O A R O」と記載された矩形形状を有する第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央寄りの位置（進出位置（演出位置））まで下方へ向かって進出（移動）し、時計方向へ所定の角度（例えば、30 度）だけ回転して停止した状態となる。このとき、第 2 可動役物 1 5 は、合体した左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R との前方へ進出した配置となることにより、左側可動役物 1 4 L の上側と右側可動役物 1 4 R の上側一部とを覆う状態となる。なお、第 2 可動役物 1 5 は、左側可動役物 1 4 L の一部と右側可動役物 1 4 R（特定の可動部材）の一部とのうちいずれか一方を覆うように構成してもよい。

【0914】

第 2 可動役物 1 5 が進出するときに、左側可動役物 1 4 L の発光態様は、消灯する発光態様が維持され、右側可動役物 1 4 R の発光態様と枠ランプ 6 6 の発光態様とも消灯する発光態様が維持される。これに対して、第 2 可動役物 1 5 の発光態様は、第 2 可動役物 1 5 が進出するときに、第 2 可動役物用発光態様へ制御される。第 2 可動役物用発光態様は、左側可動役物用発光態様と異なるとともに、後述する右側可動役物発光態様（左側可動役物用発光態様と第 2 可動役物用発光態様とに異なる発光態様）と異なる発光態様となっている。

【0915】

その後、合体役物は、図 105（D）および図 105（E）に示すように、左側可動役物 1 4 L の発光態様は、消灯する発光態様から再び左側可動役物用発光態様へ制御され、右側可動役物 1 4 R の発光態様は、消灯する発光態様から右側可動役物発光態様（左側可動役物用発光態様と第 2 可動役物用発光態様と異なる発光態様）へ制御される。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R の右側可動役物用発光態様と全く同一

の発光態様となり、消灯する発光状態から右側可動役物用発光態様へ制御され、左側可動役物 1 4 L の左側可動役物用発光態様と第 2 可動役物 1 5 の第 2 可動役物用発光態様とに異なっている。つまり、左側可動役物 1 4 L の発光態様が左側可動役物用発光態様となり、右側可動役物 1 4 R の発光態様と枠ランプ 6 6 の発光態様とが右側可動役物用発光態様となり、第 2 可動役物 1 5 の発光態様が第 2 可動役物用発光態様となることにより、左側可動役物 1 4 L の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様（枠ランプ 6 6 の発光態様は右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様）と第 2 可動役物 1 5 の発光態様とがそれぞれ異なる発光態様となる。

【0916】

そして、合体役物は、上辺側から下辺側へ向かって手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻るという「うなづく（人の顔がお辞儀しているような）」動作を行う。このとき、円状領域 1 4 D と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、合体役物が手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻ると動作に応じて、感情を表現した画像も変化させ合体役物の表情も立体的に変化する表示態様となる。

【0917】

その後、図 1 0 5（F）に示すように、第 2 可動役物 1 5 が第 2 可動役物用発光態様で反時計方向へ所定の角度（例えば、30 度）だけ回転して停止し元の水平な状態となり、進出位置（演出位置）から退避位置（ホームポジション）まで上方へ向かって後退（移動）完了すると、第 2 可動役物 1 5 の発光態様が第 2 可動役物用発光態様に維持されたり、他の発光態様（左側可動役物用発光態様と右側可動役物用発光態様と異なる発光態様）へ制御されたり、消灯する発光態様へ制御される。

【0918】

続いて、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物 1 4 L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物 1 4 R が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様は右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様となっている。

【0919】

その後、図 1 0 5（G）に示すように、左側可動役物 1 4 L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）完了すると、左側可動役物 1 4 L の発光態様が左側可動役物用発光態様から消灯する発光態様へ制御されるとともに、右側可動役物 1 4 R が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と第 2 可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）完了すると、右側可動役物 1 4 R の発光態様が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と第 2 可動役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様も右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様となり、右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と第 2 可動役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。

【0920】

このように、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R が作動されると（右側可動役物 1 4 R が進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、これに伴い、右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様へ制御される。言い換えると、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R が作動されると（右側可動役物 1 4 R が進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまで

に亘る期間において)、右側可動役物 1 4 R の発光態様に連動して右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様へ制御される。

【0921】

なお、第 2 可動役物 1 5 の発光態様は、時系列に規定される第 2 可動役物 1 5 用の発光パターンデータに従って進行し、左側可動役物 1 4 L の発光態様は、時系列に規定される左側可動役物 1 4 L 用の発光パターンデータに従って進行し、右側可動役物 1 4 R の発光態様は、時系列に規定される右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータに従って進行し、枠ランプ 6 6 の発光態様は、時系列に規定される枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータに従って進行する。右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータと枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータとが同一の発光パターンデータとなっている。

10

【0922】

枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R が作動されると(右側可動役物 1 4 R が進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において)、これに伴い、右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様へ制御されるため、右側可動役物 1 4 R が作動される場合において、枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータと右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータとを個別に持たせてそれぞれの発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様とを進行してもよいし、枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータに代えて右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様とを進行してもよい。

20

【0923】

[可動役物の合体演出 C]

次に、可動役物の合体演出 C について図 1 0 6 を参照して説明する。図 1 0 6 は、可動役物の合体演出 C を説明するための図である。可動役物の合体演出 C は、まず、図 1 0 6 (A) に示すように、左側可動役物 1 4 L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置(ホームポジション)から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面(前方)中央の進出位置へ向かって進出(移動)するとともに、右側可動役物 1 4 R が右側可動役物用発光態様(左側可動役物用発光態様と異なる発光態様)で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置(ホームポジション)から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面(前方)中央の進出位置へ向かって進出(移動)する。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R と全く同一の発光態様である右側可動役物用発光態様となっており、左側可動役物 1 4 L の左側可動役物用発光態様と異なっている。

30

【0924】

左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面(前方)中央の進出位置へ向かって(互いに近接する方向に)進出(移動)し、図 1 0 6 (B) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面(前方)中央位置(進出位置(展開ポジション))において、左側可動役物 1 4 L の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物 1 4 R の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが環状を有する 1 つの装飾部材(合体役物)が形成される。

40

【0925】

左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域(以下、「円状領域」という。) 1 4 D となる。この円状領域 1 4 D と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、感情を表現した画像が表示される。ここでは、目を大きく開いて笑っている画像が表示され、その後、目を細めて微笑んでいる画像へ切り替わる。合体役物の円状領域 1 4 D に対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において感情を表現した画像を補うことにより合体役物に感情を持たせることができる。これにより、合体役物の感情によるバリエーション豊かな演出を実現することができるようになっている。

50

【0926】

その後、合体役物は、図106（C）および図106（D）に示すように、上辺側から下辺側へ向かって手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻るという「うなづく（人の顔がお辞儀しているような）」動作を行う。このとき、円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、合体役物が手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻る動作に応じて、感情を表現した画像も変化させ合体役物の表情も立体的に変化する表示態様となる。

【0927】

その後、図106（E）に示すように、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが左側可動役物用発光態様で画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物14Rが右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。このとき、枠ランプ66の発光態様は右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様となっている。

【0928】

その後、図106（F）に示すように、左側可動役物14Lが左側可動役物用発光態様で画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）完了すると、左側可動役物14Lの発光態様が左側可動役物用発光態様から消灯する発光態様へ制御されるとともに、右側可動役物14Rが右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）完了すると、右側可動役物14Rの発光態様が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。このとき、枠ランプ66の発光態様も右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様となり、右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。

【0929】

このように、枠ランプ66の発光態様は、右側可動役物14Rが作動されると（右側可動役物14Rが進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、これに伴い、右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様へ制御される。言い換えると、枠ランプ66の発光態様は、右側可動役物14Rが作動されると（右側可動役物14Rが進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、右側可動役物14Rの発光態様に連動して右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様へ制御される。

【0930】

なお、左側可動役物14Lの発光態様は、時系列に規定される左側可動役物14L用の発光パターンデータに従って進行し、右側可動役物14Rの発光態様は、時系列に規定される右側可動役物14R用の発光パターンデータに従って進行し、枠ランプ66の発光態様は、時系列に規定される枠ランプ66用の発光パターンデータに従って進行する。右側可動役物14R用の発光パターンデータと枠ランプ66用の発光パターンデータとが同一の発光パターンデータとなっている。

【0931】

枠ランプ66の発光態様は、右側可動役物14Rが作動されると（右側可動役物14Rが進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、これに伴い、右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様へ制御されるため、右側可動役物14Rが作動される場合において、枠ランプ66用の発光パターンデータと右

10

20

30

40

50

側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータとを個別に持たせてそれぞれの発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様とを進行してもよいし、枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータに代えて右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様とを進行してもよい。

【0932】

また、図 1 0 4 の可動役物の合体演出 A、図 1 0 5 の可動役物の合体演出 B では、前面に「O A R O」と記載された矩形形状を有する第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央寄りの位置（進出位置（演出位置））まで下方へ向かって進出（移動）し、時計方向へ所定の角度（例えば、30 度）だけ回転して停止した状態となり、その後、第 2 可動役物 1 5 が第 2 可動役物用発光態様で反時計方向へ所定の角度（例えば、30 度）だけ回転して停止し元の水平な状態となり、進出位置（演出位置）から退避位置（ホームポジション）まで上方へ向かって後退（移動）していたのに対して、図 1 0 6 の可動役物の合体演出 C には、第 2 可動役物 1 5 による画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）へ出現するという演出がない。これは、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行するときに大当たり遊技（大当たり演出）が発生する期待度として、図 1 0 4 の可動役物の合体演出 A が最も高く、続いて図 1 0 5 の可動役物の合体演出 B が高く、図 1 0 6 の可動役物の合体演出 C が最も低く設定されているからである。

【0933】

〔効果例〕

以下に、可動役物の合体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、可動役物の合体演出 A の図 1 0 4（A）～図 1 0 4（H）に示すように、枠ランプ 6 6（第 1 の発光手段：複数の LED（多色発光することができる LED））が設けられる前枠 5 3 と、前枠 5 3 に形成される開口部を介して視認される遊技領域 3 が設けられる遊技盤 2 と、を備え、種々の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）と、画像表示装置 7（表示手段）の前方における進行位置（所定の位置）へ移動して合体可能な第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（複数の可動部材）と、が遊技盤 2 に設けられ、第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（複数の可動部材）は、複数の LED（第 2 の発光手段：多色発光することができる LED）がそれぞれ設けられ、第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（複数の可動部材）が合体すると、第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（複数の可動部材）のうち第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（特定の可動部材）に設けられた複数の LED（第 2 の発光手段：多色発光することができる LED）の発光態様と前枠 5 3 に設けられた枠ランプ 6 6（第 1 の発光手段：複数の LED（多色発光することができる LED））の発光態様とが同一の発光態様となるようになっている。この構成によれば、第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（複数の可動部材）が進出位置へ移動して合体可能な態様となることにより遊技者を視覚的に楽しませることができるとともに、第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（特定の可動部材）に設けられた複数の LED（第 2 の発光手段：多色発光することができる LED）の発光態様と枠ランプ 6 6（第 1 の発光手段：複数の LED（多色発光することができる LED））による発光態様とが同一の発光態様となることにより遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 0 5（A）～図 1 0 5（G）の可動役物の合体演出 B の、図 1 0 6（A）～図 1 0 6（F）の可動役物の合体演出 C についても同様である。

【0934】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、可動役物の合体演出 A の図 104 (A) ～図 104 (H) に示すように、第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L および第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (複数の可動部材) が合体すると、第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L および第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (複数の可動部材) のうち、第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L (第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (特定の可動部材) を除く他の可動部材) に設けられた複数の LED (第 2 の発光手段: 多色発光することができる LED) の発光態様と前枠 53 に設けられた枠ランプ 66 (第 1 の発光手段: 複数の LED (多色発光することができる LED)) の発光態様とが異なる発光態様となるようになっている。この構成によれば、第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L および第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (複数の可動部材) が進出位置へ移動して合体する態様となることにより遊技者を視覚的に楽しませることができるとともに、第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (特定の可動部材) に設けられた複数の LED (第 2 の発光手段: 多色発光することができる LED) の発光態様と第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L に設けられた複数の LED (第 2 の発光手段: 多色発光することができる LED) の発光態様とが異なる発光態様となることにより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 105 (A) ～図 105 (G) の可動役物の合体演出 B、図 106 (A) ～図 106 (F) の可動役物の合体演出 C についても同様である。

【0935】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、可動役物の合体演出 A の図 104 (E) ～図 104 (F) に示すように、第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L および第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (複数の可動部材) と合体せず第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (特定の可動部材) の一部と第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L (他の可動部材) の一部とのうちいずれか一方または両方を覆うように移動可能な第 2 可動役物 15 (非合体可動部材) を備えている。この構成によれば、合体した第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L および第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (複数の可動部材) と別体に、新に第 2 可動役物 15 (非合体可動部材) が出現し、さらに第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L および第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (複数の可動部材) と合体しないため、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。図 105 (C) ～図 105 (E) の可動役物の合体演出 B についても同様である。

【0936】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、可動役物の合体演出 A の図 104 (E) ～図 104 (F) に示すように、第 2 可動役物 15 (非合体可動部材) に複数の LED (第 3 の発光手段: 多色発光することができる LED) が設けられ、第 2 可動役物 15 (非合体可動部材) に設けられた複数の LED (第 3 の発光手段: 多色発光することができる LED) の発光態様は、第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L および第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (複数の可動部材) が合体すると、第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (特定の可動部材) および第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L (他の可動部材) にそれぞれ設けられた複数の LED (第 2 の発光手段: 多色発光することができる LED) の発光態様と前枠 53 に設けられた枠ランプ 66 (第 1 の発光手段: 複数の LED (多色発光することができる LED)) の発光態様とに異なる発光態様となるようになっている。この構成によれば、合体した第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L および第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (複数の可動部材) と別体に、新に第 2 可動役物 15 (非合体可動部材) が出現し、さらに第 2 可動役物 15 (非合体可動部材) に設けられた複数の LED (第 3 の発光手段: 多色発光することができる LED) の発光態様は、第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R (特定の可動部材) および第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L (他の可動部材) にそれぞれ設けられた複数の LED (第 2 の発光手段: 多色発光することができる LED) の発光態様と前枠 53 に設けられた枠ランプ 66 (第 1 の発光

手段：複数のＬＥＤ（多色発光することができるＬＥＤ）の発光態様とにそれぞれ異なる発光態様となるため、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。図１０５（Ｃ）～図１０５（Ｅ）の可動役物の合体演出Ｂについても同様である。

【０９３７】

〔効果５〕

上記実施形態の遊技機１では、例えば、可動役物の合体演出Ａの図１０４（Ａ）～図１０４（Ｈ）に示すように、前枠５３に設けられた枠ランプ６６（第１の発光手段）、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌおよび第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒに設けられた複数のＬＥＤ（第２の発光手段）および第２可動役物１５に設けられた複数のＬＥＤ（第３の発光手段）は、多色発光可能なＬＥＤ（発光手段）となっている。この構成によれば、前枠５３に設けられた枠ランプ６６（第１の発光手段）、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌおよび第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒに設けられた複数のＬＥＤ（第２の発光手段）および第２可動役物１５に設けられた複数のＬＥＤ（第３の発光手段）が多色発光することができるため、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。図１０５（Ａ）～図１０５（Ｇ）の可動役物の合体演出Ｂ、図１０６（Ａ）～図１０６（Ｆ）の可動役物の合体演出Ｃについても同様である。

【０９３８】

〔効果６〕

上記実施形態の遊技機１では、例えば、可動役物の合体演出Ａの図１０４（Ａ）～図１０４（Ｈ）に示すように、遊技者に利益を付与する大当たり遊技状態（大当たり演出）の発生を画像表示装置７（表示手段）に表示するまえに（つまり装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）において）、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌおよび第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒ（複数の可動部材）が合体することができるようになっている。この構成によれば、大当たり遊技状態の発生を画像表示装置７（表示手段）に表示するまえに（装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）において）、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌおよび第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒ（複数の可動部材）が進出位置へ移動して合体した態様となることにより遊技者にインパクトのある演出を提供することができる。図１０５（Ａ）～図１０５（Ｇ）の可動役物の合体演出Ｂ、図１０６（Ａ）～図１０６（Ｆ）の可動役物の合体演出Ｃについても同様である。

【０９３９】

〔効果７〕

上記実施形態の遊技機１では、例えば、可動役物の合体演出Ａの図１０４（Ａ）～図１０４（Ｈ）に示すように、遊技者に利益を付与する大当たり遊技状態（大当たり演出）が発生して終了するまでに亘る期間に（つまり大当たり演出中において）、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌおよび第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒ（複数の可動部材）が合体することができるようになっている。この構成によれば、大当たり遊技状態（大当たり演出）が発生して終了するまでに亘る期間に（大当たり演出中において）、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌおよび第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒ（複数の可動部材）が進出位置へ移動して合体した態様となることにより遊技者にインパクトのある演出を提供することができる。図１０５（Ａ）～図１０５（Ｇ）の可動役物の合体演出Ｂ、図１０６（Ａ）～図１０６（Ｆ）の可動役物の合体演出Ｃについても同様である。

【０９４０】

〔変形例〕

以下に、可動役物の合体演出の変形例を示す。

〔変形例１〕

図１０４の可動役物の合体演出Ａ、図１０５の可動役物の合体演出Ｂ、図１０６の可動

10

20

30

40

50

役物の合体演出Cでは、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R（複数の可動部材）が進出位置へ移動して合体した態様となっていた。しかし、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R（複数の可動部材）のうちいずれかの可動部材またはすべての可動部材が進出位置へ移動する途中で退避位置（ホームポジション）へ戻り、再び進出位置へ移動したり、退避位置（ホームポジション）と進出位置とを往復し、結果的に合体しない可動役物の合体演出を行ってもよい。この場合においても、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と枠ランプ66（第1の発光手段：複数のLED（多色発光することができるLED））による発光態様とが同一の発光態様となり、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と第1可動役物14の左側可動役物14Lに設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様とが異なる発光態様となる。また、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R（複数の可動部材）が退避位置（ホームポジション）と進出位置とを往復し、結果的に合体しない可動役物の合体演出を行っている際に、新たに第2可動役物15（非合体可動部材）が出現する場合においても、第2可動役物15（非合体可動部材）に設けられた複数のLED（第3の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様は、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）および第1可動役物14の左側可動役物14L（他の可動部材）にそれぞれ設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と前枠53に設けられた枠ランプ66（第1の発光手段：複数のLED（多色発光することができるLED））の発光態様とにそれぞれ異なる発光態様となる。

【0941】

〔変形例2〕

図104の可動役物の合体演出A、図105の可動役物の合体演出B、図106の可動役物の合体演出Cでは、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14Rという2つの可動役物が進出位置へ移動して合体した態様となっていた。しかし、3つ以上の可動役物がそれぞれ進出位置へ移動して合体する態様としてもよい。この場合、枠ランプ66（第1の発光手段：複数のLED（多色発光することができるLED））の発光態様と同一の発光態様となる特定の可動役物として第1可動役物14の右側可動役物14Rとしてもよいし、第1可動役物14の右側可動役物14Rと異なる別の可動役物に代えてもよいし、すべての可動役物の中からいくつか選択した可動役物としてもよい。

【0942】

〔変形例3〕

図104の可動役物の合体演出A、図105の可動役物の合体演出B、図106の可動役物の合体演出Cに作動する第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14Rがそれぞれ退避位置（ホームポジション）に位置（待機）されているときには、左側可動役物14Lの存在を隠す左側装飾部材と、右側可動役物14Rの存在を隠す右側装飾部材と、を遊技盤2に設けるとともに、左側装飾部材には多色発光可能なフルカラーLEDが複数搭載され、右側装飾部材には多色発光可能なフルカラーLEDが複数搭載されていてもよい。この場合、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14Rがそれぞれ退避位置（ホームポジション）に位置（待機）されているときには、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14Rに設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）が消灯した状態となっても、左側装飾部材および右側装飾部材にそれぞれ複数搭載されたフルカラーLEDの発光により左側装飾部材および右側装飾部材による発光演出を行うことができる。例えば、左側装飾部材の発光態様および右側装飾部材のうちいずれか一方の装飾部材または両方の装飾部材の発光態様と枠ランプ66

の発光態様と第2可動役物15の発光態様とを同一の発光態様とすることができる。

【0943】

〔変形例4〕

図104の可動役物の合体演出A、図105の可動役物の合体演出B、図106の可動役物の合体演出Cでは、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と枠ランプ66（第1の発光手段：複数のLED（多色発光することができるLED））による発光態様とが同一の発光態様となっていた。しかし、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と前枠53の開口部の左側周辺に配置される枠ランプ66とが同一の発光態様となるのに対して、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と前枠53の開口部の右側周辺に配置される枠ランプ66の発光態様とが異なる発光態様となるようにしてもよいし、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と前枠53の開口部の左側周辺に配置される枠ランプ66とが異なる発光態様となるのに対して、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と前枠53の開口部の右側周辺に配置される枠ランプ66の発光態様とが同一の発光態様となるようにしてもよい。

【0944】

〔変形例5〕

図104の可動役物の合体演出A、図105の可動役物の合体演出B、図106の可動役物の合体演出Cにおいて、左側可動役物14Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材（合体役物）が形成されると、合体役物は、上辺側から下辺側へ向かって手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻るという「うなづく（人の顔がお辞儀しているような）」動作を行っていた。しかし、合体役物は、左辺側と右辺側とを手前側（遊技者側）へ向かって回転移動して元へ戻るという「人の顔が左右に回るような）」動作を行ってもよい。この場合、円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、感情を表現した画像として、目がバツ印（バツテン）となった画像（例えば図54を参照。）とし、悲しい感情を表現した画像としてもよい。

【0945】

〔変形例6〕

装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行する際に大当たり遊技（大当たり演出）が発生する期待度として、図104の可動役物の合体演出Aが最も高く、続いて図105の可動役物の合体演出Bが高く、図106の可動役物の合体演出Cが最も低く設定されていた。しかし、図104の可動役物の合体演出A、図105の可動役物の合体演出B、図106の可動役物の合体演出Cを遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）における演出として実行するようにしてもよい。遊技者による演出ボタン63の操作（押下操作）に基づいて実行するようにしてもよいし、遊技者による剣部材64の操作（下方に押し込む操作）に基づいて実行するようにしてもよいし、遊技者による剣部材64の上端部分に設けられた剣ボタン65の操作（押下操作）に基づいて実行するようにしてもよい。

【0946】

〔変形例7〕

左側可動役物14Lの左側可動役物用発光態様と右側可動役物14Rの右側可動役物用発光態様とは、全く異なる発光態様であり、さらに、枠ランプ66の発光態様は、右側可

動役物 1 4 R と全く同一の発光態様である右側可動役物用発光態様となっており、左側可動役物 1 4 L の左側可動役物用発光態様と異なっていた。しかし、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ作動して進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とを連動させて同一の発光態様とする場合には、枠ランプ 6 6 の発光態様と左側可動役物 1 4 L の発光態様と異なる発光態様とする。左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とを連動させて同一の発光態様として、例えば赤色に点灯したり、点滅したり、または階調点灯したりするのに対して、枠ランプ 6 6 は消灯または白色に点灯したり、階調点灯したりするなど左側可動役物 1 4 L の発光態様と異なる発光態様とする。

【0947】

10

〔変形例 8〕

図 1 0 4 の可動役物の合体演出 A、図 1 0 5 の可動役物の合体演出 B、図 1 0 6 の可動役物の合体演出 C では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【0948】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 D 2 - 1〕

第 1 の発光手段が設けられる前枠と、
前記前枠に形成される開口部を介して視認される表示手段と、
前記表示手段の前方における所定の位置へ移動して合体可能な複数の可動部材と、を備える遊技機であって、
前記複数の可動部材は、第 2 の発光手段がそれぞれ設けられ、
前記複数の可動部材が合体すると、前記複数の可動部材のうち特定の可動部材に設けられた前記第 2 の発光手段の発光態様と前記前枠に設けられた前記第 1 の発光手段の発光態様とが同一の発光態様となる、
ことを特徴とする遊技機。

20

【0949】

◇〔態様 D 2 - 2〕

態様 D 2 - 1 に記載の遊技機であって、
前記複数の可動部材が合体すると、前記複数の可動部材のうち前記特定の可動部材を除く他の可動部材に設けられた前記第 2 の発光手段の発光態様と前記前枠に設けられた前記第 1 の発光手段の発光態様とが異なる発光態様となる、
ことを特徴とする遊技機。

30

【0950】

◇〔態様 D 2 - 3〕

態様 D 2 - 2 に記載の遊技機であって、
前記複数の可動部材と合体せず前記特定の可動部材の一部と前記他の可動部材の一部とのうちいずれか一方または両方を覆うように移動可能な非合体可動部材を備える、
ことを特徴とする遊技機。

40

【0951】

◇〔態様 D 2 - 4〕

態様 D 2 - 3 に記載の遊技機であって、
前記非合体可動部材に第 3 の発光手段が設けられ、
前記非合体可動部材に設けられた前記第 3 の発光手段の発光態様は、前記複数の可動部材が合体すると、前記特定の可動部材および前記他の可動部材にそれぞれ設けられた前記第 2 の発光手段の発光態様と前記前枠に設けられた前記第 1 の発光手段の発光態様とに異なる発光態様となる、
ことを特徴とする遊技機。

【0952】

50

◇[態様 D 2-5]

態様 D 2-1 から態様 D 2-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 1 の発光手段、前記第 2 の発光手段および前記第 3 の発光手段は、多色発光可能な発光手段である、
ことを特徴とする遊技機。

【0953】

◇[態様 D 2-6]

態様 D 2-1 から態様 D 2-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
当たり遊技の演出の発生を前記表示手段に表示するまえに、前記複数の可動部材が合体可能な、
ことを特徴とする遊技機。

【0954】

◇[態様 D 2-7]

態様 D 2-1 から態様 D 2-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
当たり遊技の演出が発生して終了するまでに亘る期間に、前記複数の可動部材が合体可能な、
ことを特徴とする遊技機。

【0955】

11. 他の実施形態における第 1 可動役物 14 の動作

後述する図 175～図 182 の演出を実行する場合、第 1 可動役物 14 の構成が図 1、図 49～図 58 とは異なる。図 175～図 182 の演出を実行する場合の第 1 可動役物 14 の構成について説明する。図 175～図 182 の演出を実行する他の実施形態における第 1 可動役物 14 の構成を図 107～図 110 を用いて説明する。

【0956】

図 107 は、他の実施形態における第 1 可動役物 14 の第 1 態様を例示した説明図である。図 108 は、他の実施形態における可動役物 14 の第 2 態様を例示した説明図である。図 109 は、他の実施形態における可動役物 14 の第 3 態様を例示した説明図である。図 110 は、他の実施形態における第 1 可動役物 14 の第 4 態様を例示した説明図である。

【0957】

他の実施形態における第 1 可動役物 14 は、図 107～図 110 に示すように、左側固定役物 14 L と、右側可動役物 14 R とを含んでいる。左側固定役物 14 L は、移動可能に構成されておらず、表示画面 7 a の前方で表示画面 7 a の一部を覆うようにして静止している。右側可動役物 14 R は、左右方向に移動可能に構成されている。左側固定役物 14 L と、右側可動役物 14 R は、それぞれ、先端側に環形状の装飾部の半分（左側装飾部と右側装飾部）が取り付けられている。すなわち、左側装飾部と右側装飾部は、それぞれ、環形状の半分の弧形状を有している。右側可動役物 14 R は、表示画面 7 a 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）。右側可動役物 14 R は、退避位置のとき、全部が他の部材の背面側に位置し、全部が視認困難な状態になる。

【0958】

図 107 に示すように、左側固定役物 14 L は、弧形状の左側装飾部の先端に一对の可動部材 14 L P が収納されている。図 107 では、一对の可動部材 14 L P が左側装飾部に収納された状態（退避状態）が示されている。他の実施形態では、図 107 の状態を可動役物 14 の第 1 態様とも呼ぶ。可動部材 14 L P は、棒形状の部材であり、左右方向に移動可能に構成されている。可動部材 14 L P は、収納時には左側装飾部の背面側に位置し視認困難になっており、進出時に、図 108 のように右方向に突出する。図 108 では、一对の可動部材 14 L P が互いに平行に右方向に突出した進出位置（展開ポジション）が示されている。他の実施形態では、図 108 の状態を可動役物 14 の第 2 態様とも呼ぶ。

10

20

30

40

50

【0959】

図109に示すように、左側固定役物14Lの先端から一対の可動部材14LPが突出した状態で、右側可動役物14Rが左方向に進出移動することで、一対の可動部材14LPが右側可動役物14Rと接触して、全体で1つの装飾部材（合体役物）が形成される（第3態様）。そして、図110に示すように、合体役物の中央にできた開口部に対応する表示画面7aに顔の画像が表示されることによって、全体として人の顔が完成する。また、第1可動役物14と第2可動役物15がともに進出位置に移動することにより、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。図110の状態を可動役物14の第4態様とも呼ぶ。

10

【0960】

12. 本実施形態のその他の演出例、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81から送信される種々の情報（当たり判定情報、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91（画像制御用マイコン101）によって実現される演出である。なお、以下の表示演出例は、画像表示装置7の表示画面7a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。

20

【0961】

以下に図111～図114を用いて保留数連動画像表示演出A～Dについて説明する。この保留数連動画像表示演出は、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、保留数連動画像表示演出を実行する指示が含まれており、かつ、保留数が所定の数になると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【0962】

〔保留数連動画像表示演出A〕

図111は、保留数連動画像表示演出Aを説明するための図である。保留数連動画像表示演出は、特定の変動中に、入賞によって保留数が所定の数（例えば3）になると保留数示唆画像HSGが表示される演出である。保留数連動画像表示演出Aでは、まず、図111（A）および図111（B）に示すように、装飾図柄の確定停止とともに保留が消化されて、次の新たな変動が開始される。図111（A）では、遊技状態が通常状態で第1特別図柄の抽選結果がハズレであり、装飾図柄がバラケ目「567」で確定停止している。この確定停止と連動して、当該保留アイコン（変動アイコン）9Cが消滅（保留消化）する。また、第1特別図柄に対応する保留アイコン9Aは、2つ（保留数2）表示されている。

30

【0963】

図111（B）では、2つの保留アイコン9Aのシフト移動によって、先に表示された古い方（右側）の保留アイコン9Aが、当該保留アイコン表示領域に移動して当該保留アイコンになる。ここでは、当該保留アイコン表示領域は、下方の矩形画像によって領域の位置が特定できるようになっている。2つの保留アイコン9Aのうちの一つ（右側）が当該保留になると同時に、装飾図柄の変動演出が開始される。図111（B）に示す装飾図柄の変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。ここでは、変動が「特定の変動」に該当するか否かは、画像制御用マイコン101によってランダムに決定される。なお、特定の変動は、変動回数が所定値（例えば、大当たり遊技後から100回目）に達したときに実行されてもよいし、遊技状態が変化（例えば、時短状態から通常状態に変化）したときに実行されてもよい。特定の演出に該当するか否かは任意の条件とすることができる。変動が特定の変動に該当するか否かを示す画像を表示画面7aに表してもよいし

40

50

、表示しなくてもよい。

【0964】

その後、図111(C)に示すように、第1特別図柄の入賞によって、保留アイコン9Aが1つ追加され合計2つになった状態が示されている。続いて、図111(D)に示すように、さらに、第1特別図柄の入賞によって、保留アイコン9Aが合計3つになった状態が示されている。これに連動して、「いま保留3個!!」と記載された保留数示唆画像HSGが表示される。すなわち、保留数示唆画像HSGは、保留数が3になったときにその旨を報知する画像であり、保留数が2以下のときには表示されない。続いて、図111(E)に示すように、保留数示唆画像HSGは、表示後、所定時間経過すると特定の変動中に表示が消える。図111(F)では、さらに、第1特別図柄の入賞によって、保留アイコン9Aが1つ追加され合計4つになった状態が示されている。このときには、保留数示唆画像HSGは表示されない。つまり、保留数示唆画像HSGは、保留数が3のときだけ一定期間表示され、それ以外の保留数のときには表示されない。図111(G)に示すように、その後、装飾図柄が確定停止する。すなわち、特定の変動が終了する。この後、後述する図112(H)～図112(J)が実行される。

10

【0965】

図111(H)は、図111(B)に示す特定の変動の開始後に第1特別図柄の入賞が無かった状態を示している。すなわち、特定の変動後に所定の時間が経過して装飾図柄が確定停止している。このように、特定の変動であっても、保留数が所定値(ここでは3)とならない場合には、保留数示唆画像HSGが表示されることなく、装飾図柄が確定停止する。

20

【0966】

図111(I)は、図111(C)に示すように、特定の変動後に保留アイコン9Aが1つ追加されて合計2になり、その後、第1特別図柄の入賞が無かった状態を示している。すなわち、特定の変動後に所定の時間(変動時間)が経過して装飾図柄が確定停止している。このように、特定の変動であっても、保留数が所定値(ここでは3)とならない場合には、保留数示唆画像HSGが表示されることなく、装飾図柄が確定停止する。

【0967】

図111(J)は、図111(E)に示すように、保留数示唆画像HSGが表示された後、第1特別図柄の入賞が無かった状態を示している。すなわち、保留数示唆画像HSGが表示された後、所定の時間(変動時間)が経過して装飾図柄が確定停止している。このように、特定の変動では、保留数示唆画像HSGが一度表示された後、再度表示されることなく装飾図柄が確定停止する。

30

【0968】

[保留数連動画像表示演出B]

図112は、保留数連動画像表示演出Bを説明するための図である。保留数連動画像表示演出は、特定の変動中に、入賞によって保留数が所定の数(例えば3)になると保留数示唆画像HSGが表示される演出である。保留数連動画像表示演出Bの図112(A)～図112(D)は、保留数連動画像表示演出Aの図111(A)～図111(D)と同じである。すなわち、図112(A)および図112(B)に示すように、装飾図柄の確定停止とともに保留が消化されて、次の新たな変動が開始される。図112(A)では、遊技状態が通常状態で第1特別図柄の抽選結果がハズレであり、装飾図柄がバラケ目「567」で確定停止している。この確定停止と連動して、当該保留アイコン(変動アイコン)9Cが消滅(保留消化)する。また、第1特別図柄に対応する保留アイコン9Aは、2つ(保留数2)表示されている。

40

【0969】

図112(B)では、2つの保留アイコン9Aのシフト移動によって、先に表示された古い方(右側)の保留アイコン9Aが、当該保留アイコン表示領域に移動して当該保留アイコンになる。ここでは、当該保留アイコン表示領域は、下方の矩形画像によって領域の位置が特定できるようになっている。2つの保留アイコン9Aのうちの一つ(右側)が当

50

該保留になるのと同時に、装飾図柄の変動演出が開始される。図112(B)に示す装飾図柄の変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。ここでは、変動が「特定の変動」に該当するか否かは、画像制御用マイコン101によってランダムに決定される。なお、特定の変動は、変動回数が所定値（例えば、大当たり遊技後から100回目）に達したときに実行されてもよいし、遊技状態が変化（例えば、時短状態から通常状態に変化）したときに実行されてもよい。特定の演出に該当するか否かは任意の条件とすることができる。変動が特定の変動に該当するか否かを示す画像を表示画面7aに表してもよいし、表示しなくてもよい。

【0970】

その後、図112(C)に示すように、第1特別図柄の入賞によって、保留アイコン9Aが1つ追加され合計2つになった状態が示されている。続いて、図111(D)に示すように、さらに、第1特別図柄の入賞によって、保留アイコン9Aが合計3つになった状態が示されている。これに連動して、「いま保留3個!!」と記載された保留数示唆画像HSGが表示される。すなわち、保留数示唆画像HSGは、保留数が3になったときにその旨を報知する画像であり、保留数が2以下のときには表示されない。保留数示唆画像HSGは、所定時間経過すると表示が消える。

【0971】

その後、特定の変動において装飾図柄が確定停止し、次の変動が開始される。図112(E)は、特定の変動の次の変動中の状態を例示している。ここでは、保留アイコン9Aが1つ消費され2つ（保留数2）表示されている。図112(F)では、この変動中に第1特別図柄の入賞によって、保留アイコン9Aが1つ追加され合計3つになった状態が示されている。このとき、保留数が3になったにも関わらず、保留数示唆画像HSGは、表示されない。すなわち、特定の変動の次の変動では、保留数について所定条件（保留数が3になる）を満たしても、保留数示唆画像HSGが表示されない。言い換えれば、保留数示唆画像HSGは特定の変動のときだけ表示される。これにより、遊技者は、保留数示唆画像HSGが表示されるかされないかのドキドキ感を得ることができる。

【0972】

その後、図112(G)に示すように、特定の変動の次の変動において、装飾図柄が確定停止する。その後、さらに、次の変動が開始される。図112(H)は、特定の変動の次の次の変動中の状態を例示している。ここでは、保留アイコン9Aが1つ消費され2つ（保留数2）表示されている。図112(I)では、この変動中に第1特別図柄の入賞によって、保留アイコン9Aが1つ追加され合計3つになった状態が示されている。このとき、保留数が3になったにも関わらず、保留数示唆画像HSGは、表示されない。すなわち、特定の変動の次の次の変動では、保留数について所定条件（保留数が3になる）を満たしても、保留数示唆画像HSGが表示されない。言い換えれば、保留数示唆画像HSGは特定の変動のときだけ表示される。これにより、遊技者は、保留数示唆画像HSGが表示されるかされないかのドキドキ感を得ることができる。その後、図112(J)に示すように、特定の変動の次の次の変動において、装飾図柄が確定停止する。

【0973】

[保留数連動画像表示演出C]

図113は、保留数連動画像表示演出Cを説明するための図である。保留数連動画像表示演出は、特定の変動中に、入賞によって保留数が所定の数（例えば3）になると保留数示唆画像HSGが表示される演出である。保留数連動画像表示演出Cの図113(A)は、保留数連動画像表示演出Aの図111(A)と同じである。すなわち、図112(A)に示すように、装飾図柄の確定停止とともに保留が消化されて、次の新たな変動が開始される。図112(A)では、遊技状態が通常状態で第1特別図柄の抽選結果がハズレであり、装飾図柄がバラケ目「567」で確定停止している。この確定停止と連動して、当該保留アイコン（変動アイコン）9Cが消滅（保留消化）する。また、第1特別図柄に対応する保留アイコン9Aは、2つ（保留数2）表示されている。

【0974】

図 1 1 3 (B) では、2 つの保留アイコン 9 A のシフト移動によって、先に表示された古い方 (右側) の保留アイコン 9 A が、当該保留アイコン表示領域に移動して当該保留アイコンになる。ここでは、当該保留アイコン表示領域は、下方の矩形画像によって領域の位置が特定できるようになっている。2 つの保留アイコン 9 A のうちのひとつ (右側) が当該保留になると同時に、装飾図柄の変動演出が開始される。図 1 1 3 (B) に示す装飾図柄の変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。ここでは、変動が「特定の変動」に該当するか否かは、画像制御用マイコン 1 0 1 によってランダムに決定される。なお、特定の変動は、変動回数が所定値 (例えば、大当たり遊技後から 1 0 0 回目) に達したときに実行されてもよいし、遊技状態が変化 (例えば、時短状態から通常状態に変化) したときに実行されてもよい。特定の演出に該当するか否かは任意の条件とすることができる。変動が特定の変動に該当するか否かを示す画像を表示画面 7 a に表してもよいし、表示しなくてもよい。この特定の変動中にタイマー画像 T M 1 が表示される。ここではタイマー画像 T M 1 は、「あと 1 0 秒」と記載されており、表示後カウントダウンが開始される。

10

【0 9 7 5】

その後、図 1 1 3 (C) に示すように、第 1 特別図柄の入賞によって、保留アイコン 9 A が 1 つ追加され合計 2 つになった状態が示されている。タイマー画像 T M 1 は、カウントダウンを継続し、ここでは「あと 8 秒」と示されている。続いて、図 1 1 3 (D) に示すように、さらに、第 1 特別図柄の入賞によって、保留アイコン 9 A が合計 3 つになった状態が示されている。これに連動して、「いま保留 3 個!!」と記載された保留数示唆画像 H S G が表示される。すなわち、保留数示唆画像 H S G は、保留数が 3 になったときにその旨を報知する画像であり、保留数が 2 以下のときには表示されない。保留数示唆画像 H S G が表示されている間、タイマー画像 T M 1 は、カウントダウンを継続している。そして、図 1 1 3 (E) および図 1 1 3 (F) に示すように、タイマー画像 T M 1 のタイマー値が「0」になると、タイマー画像 T M 1 の表示が消える。このときあわせて、保留数示唆画像 H S G も表示が消える。

20

【0 9 7 6】

その後、図 1 1 3 (G) に示すように、特定の変動において装飾図柄が確定停止し、次の変動が開始される。特定の変動の次の変動中の状態は、図 1 1 3 (G) は、保留数連動画像表示演出 B の図 1 1 2 (G) ~ 図 1 1 2 (J) と同様であるため説明を省略する。

30

【0 9 7 7】

図 1 1 3 (H) ~ 図 1 1 3 (J) は、図 1 1 3 (C) に示すように、特定の変動後に保留アイコン 9 A が 1 つ追加されて合計 2 になり、その後、第 1 特別図柄の入賞が無かった状態を示している。すなわち、特定の変動後に所定の時間 (変動時間) が経過してタイマー画像 T M 1 のタイマー値が「0」になり、その後、タイマー画像 T M 1 が消えると共に、装飾図柄が確定停止している。このように、特定の変動であっても、保留数が所定値 (ここでは 3) とならない場合には、保留数示唆画像 H S G が表示されることなく、装飾図柄が確定停止する。

【0 9 7 8】

[保留数連動画像表示演出 D]

40

図 1 1 4 は、保留数連動画像表示演出 D を説明するための図である。保留数連動画像表示演出は、特定の変動中に、入賞によって保留数が所定の数 (例えば 3) になると保留数示唆画像 H S G が表示される演出である。保留数連動画像表示演出 D の図 1 1 4 (A) は、大当たり遊技後に、時短遊技が開始されることが報知されています。具体的には、「時短モード開始!!」が表示される。ここでは、時短回数は 1 回であり、1 回の第 2 特別図柄の抽選後、通常状態に戻るものとして説明する。また、保留数連動画像表示演出 D では、保留アイコンが表示されないため、表示画面 7 a の右下に現在の保留数が示されている。図 1 1 4 (A) では、右打ちによって、第 2 特別図柄の保留が 0 から 1 になり、図 1 1 4 (B) の第 2 特別図柄の抽選の開始とともに 0 になっている。

【0 9 7 9】

50

図 1 1 4 (B) では、第 2 特別図柄の保留が 1 つ消費され、残りが 0 になり、装飾図柄の変動演出が実行されている。図 1 1 4 (B) に示す装飾図柄の変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。ここでは、「特定の変動」とは、大当たり遊技後の時短状態において、実行される最初の第 2 特別図柄の変動をいう。本実施形態では、時短回数は第 2 特別図柄抽選の 1 回であり、第 1 特別図柄抽選は時短回数に含まれない。なお、時短回数は、任意の回数とすることができる。また、第 2 特別図柄抽選だけでなく、第 1 特別図柄抽選も時短回数のカウントに入れてもよい。なお、変動が特定の変動に該当するか否かを示す画像を表示画面 7 a に表してもよいし、表示しなくてもよい。この特定の変動中にタイマー画像 T M 1 が表示される。ここではタイマー画像 T M 1 は、「あと 1 0 秒」と記載されており、表示後カウントダウンが開始される。図 1 1 4 (B) では、右打ちの継続によって第 2 特別図柄の保留が 0 から 2 になっている。

10

【0980】

その後、図 1 1 4 (C) に示すように、右打ちの継続によって、第 2 特別図柄の保留が 2 から 3 になっている。これに連動して、「いま保留 3 個！！」と記載された保留数示唆画像 H S G が表示される。すなわち、保留数示唆画像 H S G は、保留数が 3 になったときにその旨を報知する画像であり、保留数が 2 以下のときには表示されない。保留数示唆画像 H S G が表示されている間、タイマー画像 T M 1 は、カウントダウンを継続している。ここでは「あと 5 秒」と示されている。続いて、図 1 1 4 (D) および図 1 1 4 (E) に示すように、タイマー画像 T M 1 のタイマー値が「0」になると、タイマー画像 T M 1 の表示が消える。このときあわせて、保留数示唆画像 H S G も表示が消える。

20

【0981】

その後、図 1 1 4 (F) に示すように、特定の変動において装飾図柄が「7 8 9」で確定停止し、第 2 特別図柄の保留数が 3 から 2 になる。そして、遊技状態が、時短状態から通常状態に切り替わるとともに、通常状態における第 2 特別図柄抽選が実行される。このとき、変動表示の前に、図 1 1 4 (G) に示すように、「通常モード開始！！」が表示される。その後、変動表示がなされる。

【0982】

図 1 1 4 (H) では、特定の変動の次の変動中に変動表示とあわせてタイマー画像 T M 2 が表示される。このタイマー画像 T M 2 は、「あと 1 0 秒」というタイマーの内容を表しているだけであり、カウントダウンをおこなわずに「あと 1 0 秒」のまま所定時間経過後に消える。本件では、このような画像もタイマー画像と呼ぶ。確定停止後、保留数が 2 から 1 になり、次の変動が開始される。このとき、タイマー画像 T M 3 が表示される。このタイマー画像は、「あと 5 秒」というタイマーの内容を表しているだけであり、カウントダウンをおこなわずに所定時間経過後に消える。その後、図 1 1 4 (J) に示すように、確定停止する。第 2 特別図柄の保留数が 1 から 0 になる。、図 1 1 4 (H) ～図 1 1 4 (J) では、保留数連動画像表示演出 B の図 1 1 2 (G) ～図 1 1 2 (J) と同様に、各変動において、保留数が所定値（例えば 3）を超えた場合であっても、保留数示唆画像 H S G が表示されない。

30

【0983】

〔効果例〕

以下に、保留数連動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、図 1 1 1 ～図 1 1 4 に示すように、特定の変動中に、入賞によって保留数が所定の数（例えば 3）になると保留数示唆画像 H S G が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、第 1 の演出が実行された同じ変動中に、保留数示唆画像 H S G が消える第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 1 ～図 1 1 4 に示すように、第 1 の演出において

40

50

、保留数示唆画像H S Gは、保留数が2以上の所定の数（例えば3）になると表示され、保留数が所定の数（例えば3）になる前には表示されない。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図111、図113に示すように、特定の変動中に、保留数が所定の数（例えば3）に達しなかった場合、保留数示唆画像H S Gは表示されない。この構成によれば、保留数示唆画像H S Gが表示されない場合があるため、表示されたときの印象を増大させることができる。このように、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図113、図114に示すように、特定の変動の開始時にタイマー画像が表示され、特定の変動中に保留数示唆画像H S Gが表示された場合、保留数示唆画像H S Gはタイマー画像とともに消える。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図111～図114に示すように、保留数示唆画像H S Gは、保留数が所定の数（例えば3）になったことを示唆する内容が表された画像である。この構成によれば、画像自体が保留数を表す所定画像がいきなり表示されるという、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図112に示すように、特定の変動の次に実行される変動中には、保留数示唆画像H S Gは表示されない。この構成によれば、遊技者の意表を突いて、次変動では保留数が所定となっても所定画像が現れないという従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果7〕

上記実施形態の遊技機1では、図114に示すように、特定の変動は、時短状態時に実行され、特定の変動の次に実行される変動は、通常状態時に実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0984】

〔変形例〕

以下に、保留数連動画像表示演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

保留数示唆画像H S Gが表示される保留数は、3に限定されず、任意の数とすることができる。なお、保留数示唆画像H S Gが表示される保留数複数であることが好ましい。また、保留数示唆画像H S Gが表示される保留数は複数回であってもよい。例えば、保留数が2と4のときに表示されるように構成されていてもよい。

40

【0985】

〔変形例2〕

保留数示唆画像H S Gが表す内容は、上記に限定されない。例えば、「いま偶数だよ」とか「まだ無いよ」「もういっぱい」などであってもよい。

【0986】

〔変形例3〕

上述のタイマー画像は、「あと10秒」や「3:00」というタイマーの内容を表していればよく。必ずしも、カウントダウンをおこなわなくてもよい。例えば、第1の変動において「あと100秒」が表示されその後消え、次の変動で「あと10秒」が表示されその後消える態様であっても、タイマー画像と呼ぶ。

50

【0987】

〔変形例4〕

保留数連動画像表示演出A～Dの構成は、適宜組み合わせることができる。また、特定の変動とは、特別に限定された変動ではなく、すべての変動が「特定の変動」に該当してもよい。

【0988】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様E1-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、
特定の変動中に、入賞によって保留数が所定の数になると前記所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の演出が実行された同じ変動中に、前記所定画像が消える第2の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

10

◇〔態様E1-2〕

請求項1に記載の遊技機であって、
前記第1の演出において、前記所定画像は、保留数が2以上の所定の数になると表示され、保留数が前記所定の数になる前には表示されない、
ことを特徴とする遊技機。

20

◇〔態様E1-3〕

請求項1または請求項2に記載の遊技機であって、
前記特定の変動中に、保留数が前記所定の数に達しなかった場合、前記所定画像は表示されない。
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様E1-4〕

請求項1から請求項3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、タイマー画像であり、
前記タイマー画像は、前記特定の変動の開始時に表示され、前記タイマー画像のタイマー値が所定値になると表示が消えるものであり、
前記特定の変動中に前記所定画像が表示された場合、前記所定画像は前記タイマー画像とともに消える、
ことを特徴とする遊技機。

30

◇〔態様E1-5〕

請求項1から請求項4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定画像は、保留数が所定の数になったことを示唆する内容が表された画像である、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様E1-6〕

請求項1から請求項5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定の変動の次に実行される変動中には、前記所定画像は表示されない、
ことを特徴とする遊技機。

40

◇〔態様E1-7〕

請求項1から請求項6までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定の変動は、時短状態時に実行され、前記特定の変動の次に実行される変動は、通常状態時に実行される、
ことを特徴とする遊技機。

【0989】

以下に図115～図118を用いて保留数変化連動演出A～Dについて説明する。この

50

保留数変化連動演出は、大当たり遊技後や、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から受信したエンディング演出開始コマンドや変動演出開始コマンドを解析し、保留数変化連動演出を実行する指示が含まれており、かつ、保留数が所定の変化をすると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【0990】

〔保留数変化連動演出A〕

図115は、保留数変化連動演出Aを説明するための図である。保留数変化連動演出は、「特定の演出」が実行されているときに、保留数が「所定の変化」をすると、特定の演出の終了後に開始される変動において、「所定画像」が表示される演出である。ここでは、「特定の演出」が通常状態時における装飾図柄の変動表示演出であり、保留数の「所定の変化」とは、特定の演出中に保留数が3以上増えることであり、「所定画像」とは、期待度示唆画像KSGであるものとして説明する。なお、本実施形態において「所定画像」とは、タイマー画像TM1であってもよい。

【0991】

保留数変化連動演出Aでは、まず、図115(A)に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される。この装飾図柄の変動演出は、特許請求の範囲の「特定の演出」に該当する。ここでは、この変動が「特定の演出」に該当するか否かは、画像制御用マイコン101によってランダムに決定される。なお、特定の演出は、変動回数が所定値（例えば、大当たり遊技後から100回目）に達したときに実行される変動演出であってもよいし、遊技状態が変化（例えば、時短状態から通常状態に変化）したときに実行される変動演出でもよい。変動演出が特定の演出に該当するか否かを示す画像を表示画面7aに表してもよいし、表示しなくてもよい。

【0992】

ここでは、遊技状態は通常状態であり、保留は第1特別図柄抽選の保留である。この変動演出（特定の演出）中に、図115(B)に示すように、3回の入賞によって保留数が1から4に変化（増加）すると、「特定の演出」が実行されているときに、保留数が「所定の変化」をしたことになる。そうすると、図115(C)に示す確定停止後、図115(D)に示すように次の変動において、必ず、期待度示唆画像KSGが表示される。ここでは、期待度示唆画像KSGは、「チャンス」と記載されており、当該変動における当たりの期待度を示唆している。図115(D)に示す次の変動は、特許請求の範囲の「第1の変動」に該当する。なお、図115(A)～図115(B)に示す一つ前の変動において、保留数が所定の変化をしていない場合には、次の変動において、期待度示唆画像KSGは表示されない。

【0993】

図115(D)に示す次の変動では、変動の開始と共に、期待度示唆画像KSGとタイマー画像TM1が必ず表示される。タイマー画像TM1は、「あと5秒」と記載されており、表示後、カウントダウンが開始される。図115(E)に示すように、期待度示唆画像KSGは、表示後所定のタイミング（例えば、表示2秒後）で縮小されつつ、表示画面7aの右下に移動する。タイマー画像TM1のタイマー値が「0」になると、その後、図115(F)に示すように、縮小された期待度示唆画像KSGと、タイマー画像TM1の両方の表示が消える。

【0994】

その後、図115(G)に示すように、同じ変動において、さらにタイマー画像TM2が必ず表示される。タイマー画像TM2は、「あと3秒」と記載されており、表示後、カウントダウンが開始される。図115(H)に示すように、タイマー画像TM2のタイマー値が「0」になると、図115(I)に示すように、装飾図柄が確定停止する。さらに、図115(J)に示す、次の変動（特定の演出の次の次の変動）において、タイマー画像TM3が必ず表示される。図115(J)に示す次の変動は、特許請求の範囲の「第2の変動」に該当する。なお、タイマー画像TM3は、カウントダウンをしていてもよいし

、「あと3秒」というタイマーの内容を表しているだけで、カウントダウンをおこなわずに「あと3秒」のまま所定時間経過後に消えてもよい。本件では、両方ともタイマー画像と呼ぶ。その後、確定停止する。

【0995】

〔保留数変化連動演出B〕

図116は、保留数変化連動演出Bを説明するための図である。保留数変化連動演出は、「特定の演出」が実行されているときに、保留数が「所定の変化」をすると、特定の演出の終了後に開始される変動において、「所定画像」が表示される演出である。ここでは、「特定の演出」が通常状態時における第1特別図柄の変動表示演出であり、保留数の「所定の変化」とは、特定の演出中に第2特別図柄の入賞により第2特別図柄の保留数が0から1に増えることであり、「所定画像」とは、期待度示唆画像KSGであるものとして説明する。なお、本実施形態において「所定画像」とは、タイマー画像TM1であってもよい。

10

【0996】

保留数変化連動演出Bでは、まず、図116(A)および図116(B)に示すように、第1特別図柄の確定停止後、保留消化と共に、次の第1特別図柄に対応する保留アイコンがシフト移動して当該保留アイコン9Cになり、次の変動が開始される。この装飾図柄の変動演出は、特許請求の範囲の「特定の演出」に該当する。ここでは、この変動が「特定の演出」に該当するか否かは、画像制御用マイコン101によってランダムに決定される。なお、特定の演出は、変動回数が所定値（例えば、大当たり遊技後から100回目）に達したときに実行される変動演出であってもよいし、遊技状態が変化（例えば、時短状態から通常状態に変化）したときに実行される変動演出でもよい。特定の演出に該当するか否かは任意の条件とすることができる。変動演出が特定の演出に該当するか否かを示す画像を表示画面7aに表してもよいし、表示しなくてもよい。

20

【0997】

ここでは、遊技状態は通常状態であり、保留は第1特別図柄抽選の保留である。この変動演出（特定の演出）中に、図116(B)に示すように、第2特別図柄の入賞によって保留数が0から1に変化（増加）すると、「特定の演出」が実行されているときに、保留数が「所定の変化」をしたことになる。そうすると、図116(C)に示す確定停止後、図116(D)に示すように第2特別図柄抽選をおこなう次の変動において、必ず、期待度示唆画像KSGが表示される。ここでは、期待度示唆画像KSGは、「チャンス」と記載されており、当該変動における当たりの期待度を示唆している。図116(D)に示す次の変動は、特許請求の範囲の「第1の変動」に該当する。なお、図116(B)～図116(C)に示す一つ前の変動において、第2特別図柄の入賞がない場合には、次の変動において、期待度示唆画像KSGは表示されない。

30

【0998】

図116(D)に示す次の変動では、変動の開始と共に、期待度示唆画像KSGとタイマー画像TM1が必ず表示される。タイマー画像TM1は、「あと5秒」と記載されており、表示後、カウントダウンが開始される。図116(E)に示すように、期待度示唆画像KSGは、表示後所定のタイミングで縮小されつつ、表示画面7aの右下に移動する。タイマー画像TM1のタイマー値が「0」になると、その後、図116(F)に示すように、縮小された期待度示唆画像KSGと、タイマー画像TM1の両方の表示が消える。

40

【0999】

その後、図116(G)に示すように、同じ変動において、さらにタイマー画像TM2が必ず表示される。タイマー画像TM2は、「あと3秒」と記載されており、表示後、カウントダウンが開始される。図116(H)に示すように、タイマー画像TM2のタイマー値が「0」になると、図116(I)に示すように、装飾図柄が確定停止する。さらに、図116(J)に示す、次の変動（特定の演出の次の次の変動）において、タイマー画像TM3が必ず表示される。図116(J)に示す次の変動は、特許請求の範囲の「第2の変動」に該当する。なお、タイマー画像TM3は、カウントダウンをしていてもよいし

50

、「あと3秒」というタイマーの内容を表しているだけで、カウントダウンをおこなわずに「あと3秒」のまま所定時間経過後に消えてもよい。本件では、両方ともタイマー画像と呼ぶ。その後、確定停止する。

【1000】

〔保留数変化連動演出C〕

図117は、保留数変化連動演出Cを説明するための図である。保留数変化連動演出は、「特定の演出」が実行されているときに、保留数が「所定の変化」をすると、特定の演出の終了後に開始される変動において、「所定画像」が表示される演出である。ここでは、「特定の演出」が時短状態時における第1特別図柄の変動表示演出であり、保留数の「所定の変化」とは、特定の演出中に第2特別図柄の入賞により第2特別図柄の保留数が0から1に増えることであり、「所定画像」とは、期待度示唆画像KSGであるものとして説明する。なお、本実施形態において「所定画像」とは、タイマー画像TM1であってもよい。

【1001】

保留数変化連動演出Cでは、まず、図117(A)に示すように、大当たり遊技後に、時短遊技が開始することが報知されています。具体的には「時短モード開始!!」が表示される。ここでは、時短回数は1回であり、1回の第2特別図柄の抽選後、通常状態に戻るものとして説明する。図117(A)および図117(B)では、大当たり遊技前の入賞によって得た第1特別図柄の保留に対応する変動演出がおこなわれている。この装飾図柄の変動演出は、特許請求の範囲の「特定の演出」に該当する。すなわち、ここでは、時短状態時における第1特別図柄の変動が「特定の演出」に該当する。この特定の演出中に、右打ちによって、第2特別図柄の入賞があると、図117(B)に示すように、保留アイコン9Bが表示される。この変動演出(特定の演出)中に、図117(B)に示すように、第2特別図柄の入賞によって保留数が0から1に変化(増加)すると、「特定の演出」が実行されているときに、保留数が「所定の変化」をしたことになる。その後、図117(C)に示すように確定停止後、時短状態における第2特別図柄の変動演出がおこなわれる。

【1002】

特定の演出の次の変動では、図117(D)に示すように、遊技状態は時短状態であり、第2特別図柄抽選の保留消化による変動演出が実行される。このとき、図117(D)に示すように、次の変動において、必ず、期待度示唆画像KSGが表示される。ここでは、期待度示唆画像KSGは、「チャンス」と記載されており、当該変動における当たりの期待度を示唆している。図117(D)に示す次の変動は、特許請求の範囲の「第1の変動」に該当する。なお、図117(B)～図117(C)に示す一つ前の変動において、第2特別図柄の入賞がない場合には、次の変動において、期待度示唆画像KSGは表示されない。

【1003】

図117(D)に示す次の変動では、変動の開始と共に、期待度示唆画像KSGとタイマー画像TM1が必ず表示される。タイマー画像TM1は、「あと5秒」と記載されており、表示後、カウントダウンが開始される。図117(E)に示すように、期待度示唆画像KSGは、表示後所定のタイミングで縮小されつつ、表示画面7aの右下に移動する。タイマー画像TM1のタイマー値が「0」になると、その後、図117(F)に示すように、縮小された期待度示唆画像KSGと、タイマー画像TM1の両方の表示が消える。図117(F)では、右打ちによって、第2特別図柄の入賞があり、保留アイコン9Bが新たに表示されている。

【1004】

その後、図117(G)に示すように、同じ変動において、さらにタイマー画像TM2が必ず表示される。タイマー画像TM2は、「あと3秒」と記載されており、表示後、カウントダウンが開始される。タイマー画像TM2のタイマー値が「0」になると、図117(H)に示すように、装飾図柄が確定停止する。その後、遊技状態が時短状態から通常

状態に切り替わると共に、図117(I)に示すように「通常モード開始!!」が表示され、通常状態で第2特別図柄の変動が開始される。その後、図117(J)に示す、次の変動(特定の演出の次の次の変動)において、装飾図柄の変動演出とともにタイマー画像TM3が必ず表示される。図117(J)に示す次の変動は、特許請求の範囲の「第2の変動」に該当する。なお、タイマー画像TM3は、カウントダウンをしていてもよいし、「あと3秒」というタイマーの内容を表しているだけで、カウントダウンをおこなわずに「あと3秒」のまま所定時間経過後に消えてもよい。本件では、両方ともタイマー画像と呼ぶ。その後、確定停止する。

【1005】

〔保留数変化連動演出D〕

10

図118は、保留数変化連動演出Dを説明するための図である。保留数変化連動演出は、「特定の演出」が実行されているときに、保留数が「所定の変化」をすると、特定の演出の終了後に開始される変動において、「所定画像」が表示される演出である。ここでは、「特定の演出」が時短状態時において第2特別図柄の入賞を待っているときの演出であり、保留数の「所定の変化」とは、特定の演出中に第2特別図柄の入賞により第2特別図柄の保留数が0から1に増えることであり、「所定画像」とは、期待度示唆画像KSGであるものとして説明する。なお、本実施形態において「所定画像」とは、タイマー画像TM1であってもよい。

【1006】

保留数変化連動演出Dでは、まず、図118(A)～図118(C)に示すように、大当たり遊技後に、時短遊技が開始することが報知されています。具体的には「時短モード開始!!」が表示される。ここでは、時短回数は1回であり、1回の第2特別図柄の抽選後、通常状態に戻るものとして説明する。図118(A)では、大当たり遊技後に、第1特別図柄および第2特別図柄の両方の保留が無い状態が示されている。ここでは、大当たり遊技後に時短状態時において第2特別図柄の入賞を待っているときの演出が、特許請求の範囲の「特定の演出」に該当する。すなわち、ここでは、時短状態時において変動がおこなわれていない状態または「時短モード開始!!」の表示が「特定の演出」に該当する。この特定の演出中に、右打ちによって、第2特別図柄の入賞があると、図118(B)に示すように、保留アイコン9Bが表示される。この「時短モード開始!!」が表示されている(特定の演出)中に、図117(B)に示すように、第2特別図柄の入賞によって保留数が0から1に変化(増加)すると、「特定の演出」が実行されているときに、保留数が「所定の変化」をしたことになる。確定停止後、時短状態における第2特別図柄の変動演出がおこなわれる。

20

30

【1007】

特定の演出の次の変動では、図118(D)に示すように、遊技状態は時短状態であり、第2特別図柄抽選の保留消化による変動演出が実行される。このとき、図118(D)に示すように、特定の演出の次の変動において、必ず、期待度示唆画像KSGが表示される。ここでは、期待度示唆画像KSGは、「チャンス」と記載されており、当該変動における当たりの期待度を示唆している。図118(D)に示す次の変動は、特許請求の範囲の「第1の変動」に該当する。なお、図118(B)～図118(C)に示す一つ前の変動において、第2特別図柄の入賞がない場合には、次の変動において、期待度示唆画像KSGは表示されない。

40

【1008】

図118(D)に示す次の変動では、変動の開始と共に、期待度示唆画像KSGとタイマー画像TM1が必ず表示される。タイマー画像TM1は、「あと5秒」と記載されており、表示後、カウントダウンが開始される。図118(E)に示すように、期待度示唆画像KSGは、表示後所定のタイミングで縮小されつつ、表示画面7aの右下に移動する。タイマー画像TM1のタイマー値が「0」になると、その後、図118(F)に示すように、縮小された期待度示唆画像KSGと、タイマー画像TM1の両方の表示が消える。図118(F)では、右打ちによって、第2特別図柄の入賞があり、保留アイコン9Bが新

50

たに表示されている。

【1009】

その後、図118（G）に示すように、同じ変動において、さらにタイマー画像TM2が必ず表示される。タイマー画像TM2は、「あと3秒」と記載されており、表示後、カウントダウンが開始される。タイマー画像TM2のタイマー値が「0」になると、図118（H）に示すように、装飾図柄が確定停止する。その後、遊技状態が時短状態から通常状態に切り替わると共に、図118（I）に示すように「通常モード開始！！」が表示され、通常状態で第2特別図柄の変動が開始される。その後、図118（J）に示す、次の変動（特定の演出の次の次の変動）において、装飾図柄の変動演出とともにタイマー画像TM3が必ず表示される。図118（J）に示す次の変動は、特許請求の範囲の「第2の変動」に該当する。なお、タイマー画像TM3は、カウントダウンをしていてもよいし、「あと3秒」というタイマーの内容を表しているだけで、カウントダウンをおこなわずに「あと3秒」のまま所定時間経過後に消えてもよい。本件では、両方ともタイマー画像と呼ぶ。その後、確定停止する。

10

【1010】

〔効果例〕

以下に、保留数変化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、図115～図118に示すように、特定の演出が実行されているときに保留数が所定の変化をすると、特定の演出の終了後に開始される第1の変動において所定画像（期待度示唆画像KSGまたはタイマー画像TM1）が表示される第1の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図115～図118に示すように、所定画像は、タイマー画像TM1であってもよい。この構成によれば、特定の演出が実行されているときに保留数が所定の変化をすると必ずタイマー画像が表示されるという従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図115～図118に示すように、タイマー画像TM1は、第1の変動の開始時に表示され、第1の変動では、第1のタイマー画像TM1が消えた後、同一変動中に第2のタイマー画像TM2が表示される第2の演出を実行することができる。この構成によれば、同一変動で必ず2回タイマー画像が表示されることが予め決まっているという、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図115～図118に示すように、第1の変動の後に実行される第2の変動において、第3のタイマー画像TM3が表示される第3の演出を実行することができる。この構成によれば、次の変動でも必ずタイマー画像が表示されることが予め決まっているという、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図115～図118に示すように、所定画像（期待度示唆画像KSG）は、第1の変動の開始時に表示され、同一変動中に大きさが変化する。この構成によれば、第1の変動で必ず表示される期待度示唆画像KSGは、必ず大きさが変化するという、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図117に示すように、特定の演出とは、第1特別図柄または第2特別図柄の一方の変動演出であり、第1の変動とは、第1特別図柄または第2

50

特別図柄の他方の変動であり、所定画像は、第1特別図柄または第2特別図柄の一方の変動中に、第1特別図柄または第2特別図柄の他方の保留数が所定の変化（ここでは0→1）をすると、他方の図柄の変動において表示される。この構成によれば、従来になく斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果7〕

上記実施形態の遊技機1では、図117および図118に示すように、特定の演出および第1の変動は、時短状態時に実行され、第2の変動は、通常状態時に実行される。この構成によれば、従来になく斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【1011】

〔変形例〕

以下に、保留数変化連動演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施例では、所定画像として、期待度示唆画像KSGが表示されるものとしたが、所定画像は上記に限定されない。例えば、所定画像は、タイマー画像TM1であってもよいし、キャラクター画像や遊技球を狙う場所を示す画像であってもよい。

【1012】

〔変形例2〕

図117の特定の演出は、第1特別図柄の変動演出であり、第1の変動は、第2特別図柄の変動であり、所定画像は、第1特別図柄の変動中に、第2特別図柄の保留数が所定の変化（ここでは0→1）をすると、第2特別図柄の変動において表示されるものとした。しかし、図117の特定の演出は、第1特別図柄と第2特別図柄がとが反対であってもよい。すなわち、特定の演出は、第2特別図柄の変動演出であり、第1の変動は、第1特別図柄の変動であり、所定画像は、第2特別図柄の変動中に、第1特別図柄の保留数が所定の変化（ここでは0→1）をすると、第1特別図柄の変動において表示されるものとしてもよい。

20

【1013】

〔変形例3〕

上記実施例のタイマー画像は、カウントダウンするものとして説明した。しかし、タイマー画像は、デジタル表示に限定されず、針や面積によって終了時点までの残りの期間を表していてもよい。また、タイマー画像は、タイマーを表している画像であれば、必ずしも動いていなくてもよい。例えば、複数回にわたって表示されるタイマー画像であって、表示される都度、終了時点までの残り期間が減っているものもタイマー画像に含まれる。また、タイマーを表していることが明らかな画像であれば、動いていなくてもタイマー画像に含まれる。

30

【1014】

〔変形例4〕

期待度示唆画像KSGは、表示後所定のタイミングで縮小されつつ、表示画面7aの右下に移動ものとした。しかし、期待度示唆画像KSGは、大きくなってもよいし、移動しなくてもよい。

40

【1015】

〔変形例5〕

保留数変化連動演出A～Dの内容は適宜組み合わせてもよい。

【1016】

〔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〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、

50

特定の演出が実行されているときに保留数が所定の変化をすると、前記特定の演出の終了後に開始される第1の変動において前記所定画像が表示される第1の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 2-2]

請求項1に記載の遊技機であって、
前記所定画像は、第1のタイマー画像である、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 2-3]

請求項2に記載の遊技機であって、
前記第1のタイマー画像は、前記第1の変動の開始時に表示され、
前記第1の変動では、前記第1のタイマー画像が消えた後、同一変動中に第2のタイマー画像が表示される第2の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

10

◇[態様 E 2-4]

請求項3に記載の遊技機であって、
前記第1の変動の後に実行される第2の変動において、第3のタイマー画像が表示される第3の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 2-5]

請求項1に記載の遊技機であって、
前記所定画像は、前記第1の変動の開始時に表示され、同一変動中に大きさが変化する、

20

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 2-6]

請求項1から請求項5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定の演出とは、第1特別図柄または第2特別図柄の一方の変動演出であり、
前記第1の変動とは、第1特別図柄または第2特別図柄の他方の変動であり、
前記所定画像は、第1特別図柄または第2特別図柄の一方の変動中に、第1特別図柄または第2特別図柄の他方の保留数が所定の変化をすると、前記他方の図柄の変動において表示される、

30

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 2-7]

請求項4に記載の遊技機であって、
前記特定の演出および第1の変動は、時短状態時に実行され、
前記第2の変動は、通常状態時に実行される、
ことを特徴とする遊技機。

【1017】

以下に図119～図122を用いて保留アイコン移動変化演出A～Dについて説明する。この保留アイコン移動変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン移動変化演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

40

【1018】

[保留アイコン移動変化演出A]

図119は、保留アイコン移動変化演出Aを説明するための図である。保留アイコン移動変化演出は、特定の変動中に複数の保留アイコンが表示され、その特定の変動に対応する保留アイコンが特定の変動の開始後に移動する演出である。保留アイコン移動変化演出Aでは、まず、図119(A)に示すように、装飾図柄の変動中に、4つの保留アイコン9Aと、当該保留アイコン9Cが表示される。4つの保留アイコン9Aは、横に一行に並

50

んで表示され、それぞれ、次変動以降の各変動に対応しており、次変動以降の各変動における当たりの期待度を示唆することができる。ここでは、保留アイコン9 Aは、色によって期待度を示唆することができる。

【1019】

その後、図119 (B)に示すように、装飾図柄の確定停止とともに、当該保留アイコン9 Cが消える。次に、図119 (C)に示すように、次の変動が開始される。この図119 (C)に示す変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。次の変動(特定の変動)が開始されるとき、4つの保留アイコン9 Aは移動しない。すなわち、4つの保留アイコン9 Aのうち、一番右側の保留アイコン(メッシュ柄)に対応する変動(特定の変動)の開始時に、当該変動(特定の変動)に対応する保留アイコンが移動しない。言い換えば、4つの保留アイコン9 Aは前回の変動時と同じ状態となっている。変動開始から所定期間(例えば5秒)経過後、図119 (D)に示すように、4つの保留アイコン9 Aは、右方向にシフト移動する。このとき、一番右側の保留アイコン(メッシュ柄)は、当該保留アイコンが表示される領域に移動し、当該保留アイコン9 Cになり、保留アイコン9 Aは、3つになる。

10

【1020】

その後、図119 (E)に示すように、装飾図柄が確定停止とともに、当該保留アイコン9 Cが消える。次に、図119 (F)に示すように、次の変動が開始される。次の変動が開始されるとき、3つの保留アイコン9 Aは移動しない。すなわち、3つの保留アイコン9 Aのうち、一番右側の保留アイコン(白色)に対応する変動の開始時に、当該変動に対応する保留アイコンが移動しない。変動開始から所定期間(例えば5秒)経過後、図119 (G)に示すように、3つの保留アイコン9 Aは、右方向にシフト移動する。このとき、一番右側の保留アイコン(白色)は、当該保留アイコンが表示される領域に移動し、当該保留アイコン9 Cになり、保留アイコン9 Aは、2つになる。

20

【1021】

その後、図119 (H)に示すように、装飾図柄が確定停止とともに、当該保留アイコン9 Cが消える。次に、図119 (I)に示すように、次の変動が開始される。次の変動が開始されるとき、2つの保留アイコン9 Aは移動しない。すなわち、2つの保留アイコン9 Aのうち、一番右側の保留アイコン(黒色)に対応する変動の開始時に、当該変動に対応する保留アイコンが移動しない。変動開始から所定期間(例えば5秒)経過後、図119 (J)に示すように、2つの保留アイコン9 Aは、右方向にシフト移動する。このとき、一番右側の保留アイコン(黒色)は、当該保留アイコンが表示される領域に移動し、当該保留アイコン9 Cになり、保留アイコン9 Aは、1つになる。

30

【1022】

[保留アイコン移動変化演出B]

図120は、保留アイコン移動変化演出Bを説明するための図である。保留アイコン移動変化演出は、特定の変動中に複数の保留アイコンが表示され、その特定の変動に対応する保留アイコンが特定の変動の開始後に移動する演出である。保留アイコン移動変化演出Bでは、まず、図120 (A)に示すように、装飾図柄の変動中に、4つの保留アイコン9 Aが表示される。4つの保留アイコン9 Aは、横に一行に並んで表示され、それぞれ、次変動以降の各変動に対応しており、次変動以降の各変動における当たりの期待度を示唆することができる。ここでは、保留アイコン9 Aは、色によって期待度を示唆することができる。

40

【1023】

その後、図120 (B)に示すように、装飾図柄が確定停止する。4つの保留アイコン9 Aは、装飾図柄が確定停止する前に表示画面7 aから消え、確定停止時には表示されない。次に、図120 (C)に示すように、次の変動が開始される。この図120 (C)に示す変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。次の変動(特定の変動)が開始されるとき、4つの保留アイコン9 Aは表示されない。その後、変動開始から所定期間(例えば5秒)経過後、図120 (D)に示すように、4つの保留アイコン9 Aが表示さ

50

れる。このとき、4つの保留アイコン9Aは、前の変動時に表示された状態と同じ状態となっている。すなわち、4つの保留アイコン9Aのうち、一番右側の保留アイコン（メッシュ柄）に対応する今回の変動（特定の変動）時に、当該変動（特定の変動）に対応する保留アイコンが移動しない。4つの保留アイコン9Aが表示されてから所定期間（例えば5秒）経過後、図120（E）に示すように、一番右側の保留アイコン（メッシュ柄）は、右方向に移動し、表示画面7aからフレームアウトする。他の3つの保留アイコン9Aは移動しない。これにより、保留アイコン9Aは、3つになる。

【1024】

その後、図120（F）に示すように、装飾図柄が確定停止する。3つの保留アイコン9Aは、装飾図柄が確定停止する前に表示画面7aから消え、確定停止時には表示されない。その後、次の変動が開始される。次の変動が開始されるとき、3つの保留アイコン9Aは表示されない。その後、変動開始から所定期間（例えば5秒）経過後、図120（G）に示すように、3つの保留アイコン9Aが表示される。このとき、3つの保留アイコン9Aは、前の変動時に表示された状態と同じ状態となっている。すなわち、3つの保留アイコン9Aのうち、一番右側の保留アイコン（白色）に対応する今回の変動時に、当該変動に対応する保留アイコンが移動しない。その後、3つの保留アイコン9Aは、表示画面7aから消える。

【1025】

その後、図120（H）に示すように、装飾図柄が確定停止する。3つの保留アイコン9Aは、装飾図柄が確定停止する前に表示画面7aから消え、確定停止時には表示されない。その後、次の変動が開始される。次の変動が開始されるとき、保留アイコン9Aは表示されない。その後、変動開始から所定期間（例えば5秒）経過後、図120（I）に示すように、2つの保留アイコン9Aが表示される。このとき、2つの保留アイコン9Aは、前の変動時に表示されたときから一つ減った状態となっている。一方で、2つの保留アイコン9Aのうち、一番右側の保留アイコン（黒色）に対応する今回の変動時に、当該変動に対応する保留アイコンが移動しない。その後、2つの保留アイコン9Aは、表示画面7aから消える。その後、図120（J）に示すように、装飾図柄が確定停止する。2つの保留アイコン9Aは、装飾図柄が確定停止する前に表示画面7aから消え、確定停止時には表示されない。その後、最も左側にあった保留アイコン9A（白色）に対応する次の変動が開始される。

【1026】

〔保留アイコン移動変化演出C〕

図121は、保留アイコン移動変化演出Cを説明するための図である。保留アイコン移動変化演出は、特定の変動中に複数の保留アイコンが表示され、その特定の変動に対応する保留アイコンが特定の変動の開始後に移動する演出である。保留アイコン移動変化演出Cでは、まず、図121（A）に示すように、装飾図柄の変動中に、4つの保留アイコン9Aが表示される。4つの保留アイコン9Aは、横に一列に並んで表示され、それぞれ、次変動以降の各変動に対応しており、次変動以降の各変動における当たりの期待度を示唆することができる。ここでは、保留アイコン9Aは、色によって期待度を示唆することができる。

【1027】

その後、図121（B）に示すように、キャラクター画像CHAが表示されるとともに、保留アイコン9Aのうちの一つ（ここでは、右から3番目）が保留変化する。具体的には、保留アイコン9Aの色が白色から黒色に変化する。これにより、この保留変化した保留に対応する変動における当たりの期待度が高くなったことが示唆されている。

【1028】

その後、図121（C）に示すように、装飾図柄が確定停止する。4つの保留アイコン9Aは、装飾図柄が確定停止する前に表示画面7aから消え、確定停止時には表示されない。次に、図121（D）に示すように、次の変動が開始される。この図121（D）に示す変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。次の変動（特定の変動）が開

始されるとき、4つの保留アイコン9 Aは表示されない。その後、変動開始から所定期間（例えば5秒）経過後、図1 2 1（E）に示すように、4つの保留アイコン9 Aが表示される。このとき、4つの保留アイコン9 Aは、前の変動時に表示された状態と同じ状態となっている。すなわち、4つの保留アイコン9 Aのうち、一番右側の保留アイコン（メッシュ柄）に対応する今回の変動（特定の変動）時に、当該変動（特定の変動）に対応する保留アイコンが移動しない。4つの保留アイコン9 Aが表示されてから所定期間（例えば5秒）経過後、図1 2 1（F）に示すように、一番右側の保留アイコン（メッシュ柄）は、拡大表示され、左方向に移動する。そして、図1 2 1（G）に示すように、拡大表示された保留アイコンは、他の保留アイコン9 Cに重なった位置で停止する。その後、これらの保留アイコン9 Aは表示画面7 aから消える。

10

【1 0 2 9】

その後、図1 2 1（H）に示すように、装飾図柄が確定停止する。保留アイコン9 Aは、装飾図柄が確定停止する前に表示画面7 aから消え、確定停止時には表示されない。その後、次の変動が開始される。次の変動が開始されるとき、保留アイコン9 Aは表示されない。その後、変動開始から所定期間（例えば5秒）経過後、図1 2 1（I）に示すように、3つの保留アイコン9 Aが表示される。このとき、3つの保留アイコン9 Aは、前の変動時に表示された状態と同じ状態となっている。すなわち、3つの保留アイコン9 Aのうち、一番右側の保留アイコン（白色）に対応する今回の変動時に、当該変動に対応する保留アイコンが移動しない。その後、3つの保留アイコン9 Aは、表示画面7 aから消える。

20

【1 0 3 0】

その後、図1 2 1（J）に示すように、装飾図柄が確定停止する。保留アイコン9 Aは、装飾図柄が確定停止する前に表示画面7 aから消え、確定停止時には表示されない。図1 2 1（J）は、保留アイコン移動変化演出Bの図1 2 0（H）と対応しており、この後、保留アイコン移動変化演出Bの図1 2 0（I）、（J）が実行される。

【1 0 3 1】

〔保留アイコン移動変化演出D〕

図1 2 2は、保留アイコン移動変化演出Dを説明するための図である。保留アイコン移動変化演出は、特定の変動中に複数の保留アイコンが表示され、その特定の変動に対応する保留アイコンが特定の変動の開始後に移動する演出である。保留アイコン移動変化演出Dでは、まず、図1 2 2（A）に示すように、装飾図柄の変動中に、4つの保留アイコン9 Aが表示される。4つの保留アイコン9 Aは、横に一列に並んで表示され、それぞれ、次変動以降の各変動に対応しており、次変動以降の各変動における当たりの期待度を示唆することができる。ここでは、保留アイコン9 Aは、色によって期待度を示唆することができる。図1 2 2（A）では、まだ、保留アイコン9 Aは、期待度を示唆していない状態となっている。

30

【1 0 3 2】

その後、図1 2 2（B）に示すように、キャラクター画像C H Aが表示されるとともに、保留アイコン9 Aのうちの2つ（ここでは、一番右と右から3番目）が保留変化する。具体的には、保留アイコン9 Aの色が一つは白色からメッシュ柄になり、もう一つは白色から黒色に変化する。これにより、この保留変化した保留に対応する変動における当たりの期待度が高くなったことが示唆されている。

40

【1 0 3 3】

その後、図1 2 2（C）に示すように、装飾図柄が確定停止する。4つの保留アイコン9 Aは、装飾図柄が確定停止する前に表示画面7 aから消え、確定停止時には表示されない。次に、図1 2 2（D）に示すように、次の変動が開始される。この図1 2 2（D）に示す変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。次の変動（特定の変動）が開始されるとき、4つの保留アイコン9 Aは表示されない。その後、変動開始から所定期間（例えば5秒）経過後、図1 2 2（E）に示すように、4つの保留アイコン9 Aが表示される。このとき、4つの保留アイコン9 Aは、前の変動時に表示された状態と同じ状態と

50

なっている。すなわち、4つの保留アイコン9 Aのうち、一番右側の保留アイコン（メッシュ柄）に対応する今回の変動（特定の変動）時に、当該変動（特定の変動）に対応する保留アイコンが移動しない。4つの保留アイコン9 Aが表示されてから所定期間（例えば5秒）経過後、図1 2 2（F）に示すように、一番右側の保留アイコン（メッシュ柄）は、拡大表示され、左方向に移動する。そして、図1 2 2（G）に示すように、拡大表示された保留アイコンは、他の保留アイコン9 Cに重なった位置で停止する。その後、これらの保留アイコン9 Aは表示画面7 aから消える。

【1 0 3 4】

その後、図1 2 2（H）に示すように、装飾図柄が確定停止する。保留アイコン9 Aは、装飾図柄が確定停止する前に表示画面7 aから消え、確定停止時には表示されない。その後、次の変動が開始される。次の変動が開始されるとき、保留アイコン9 Aは表示されない。その後、変動開始から所定期間（例えば5秒）経過後、図1 2 2（I）に示すように、3つの保留アイコン9 Aが表示される。このとき、3つの保留アイコン9 Aは、前の変動時に表示された状態と同じ状態となっている。すなわち、3つの保留アイコン9 Aのうち、一番右側の保留アイコン（白色）に対応する今回の変動時に、当該変動に対応する保留アイコンが移動しない。その後、3つの保留アイコン9 Aは、表示画面7 aから消える。

【1 0 3 5】

その後、図1 2 2（J）に示すように、装飾図柄が確定停止する。保留アイコン9 Aは、装飾図柄が確定停止する前に表示画面7 aから消え、確定停止時には表示されない。図1 2 2（J）は、保留アイコン移動変化演出Bの図1 2 0（H）と対応しており、この後、保留アイコン移動変化演出Bの図1 2 0（I）、（J）が実行される。

【1 0 3 6】

〔効果例〕

以下に、保留アイコン移動変化演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図1 1 9（C）～（E）に示すように、特定の変動中に、複数の所定画像（4つの保留アイコン9 C）が表示される第1の演出を実行可能であり、複数の所定画像は、それぞれが特定の変動以降の各変動に対応しており、各変動における当たりの期待度を示唆することが可能であり、複数の所定画像のうち、特定の変動に対応する所定画像は、特定の変動が開始した後に、所定の移動を開始する第2の演出を実行することができる。この構成によれば、変動開始後にシフト移動するという従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図1 2 0～図1 2 2も同様である。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図1 1 9（C）に示すように、第1の演出において、複数の所定画像（4つの保留アイコン9 C）は、一列に並んで表示される。この構成によれば、変動開始後にシフト移動する保留アイコンという従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図1 2 0～図1 2 2も同様である。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図1 1 9（C）に示すように、所定画像（保留アイコン9 C）は、色によって期待度を示唆する。この構成によれば、変動開始後にシフト移動する保留アイコンという従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図1 2 0～図1 2 2も同様である。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図1 1 9（A）に示すように、特定の変動の前の変動中に、複数の所定画像（4つの保留アイコン9 C）が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図1 2 0～図1 2 2も同様である。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 1 (F) ~ (G)、図 1 2 2 (F) ~ (G) に示すように、第 2 の演出において、特定の変動に対応する所定画像は、他の所定画像に重なる位置に移動する。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 9 (F)、図 1 2 0 (G)、図 1 2 1 (I)、図 1 2 2 (I) に示すように、特定の変動の次の変動中に、複数の所定画像のうち、特定の変動に対応する所定画像を除く所定画像が表示される第 3 の演出を実行することができる。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【1037】

〔変形例〕

以下に、保留アイコン移動変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、特定の変動時に、所定画像としての保留アイコン 9 A は 4 つ並んで表示されているものとした。しかし、所定画像としての保留アイコン 9 A は、特定の変動時に複数 (2 つ以上) 表示可能に構成されていれば必ずしも 4 つ表示可能に構成されていなくてもよい。

【1038】

20

〔変形例 2〕

上記実施形態では、それぞれが次変動以降の各変動に対応し、次変動以降の各変動における当たりの期待度を示唆する所定画像として、第 1 特別図柄に対応する保留アイコン 9 A を例示したが、所定画像としては、これに限定されない。例えば、所定画像は、第 2 特別図柄に対応する保留アイコン 9 B であってもよいし、他の画像であってもよい。すなわち、それぞれが次変動以降の各変動に対応し、次変動以降の各変動における当たりの期待度を示唆する任意の画像を所定画像とすることができる。

【1039】

〔変形例 3〕

保留アイコン移動変化演出 A ~ D の構成は、適宜組み合わせてもよい。また、特定の変動とは、特別に限定された変動ではなく、すべての変動が「特定の変動」に該当してもよい。

30

【1040】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様 E 3-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、
特定の変動中に、複数の前記所定画像が表示される第 1 の演出を実行可能であり、
前記複数の所定画像は、それぞれが前記特定の変動以降の各変動に対応しており、各変動における当たりの期待度を示唆することが可能であり、
前記複数の所定画像のうち、前記特定の変動に対応する所定画像は、前記特定の変動が開始した後に、所定の移動を開始する第 2 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

40

◇[態様 E 3-2]

請求項 1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出において、前記複数の所定画像は、一列に並んで表示される、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 3-3]

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、

50

前記所定画像は、色によって期待度を示唆する、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 3-4]

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定の変動の前の変動中に、前記複数の所定画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 3-5]

請求項 1 から請求項 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出において、前記特定の変動に対応する前記所定画像は、他の所定画像に
重なる位置に移動する、
ことを特徴とする遊技機。

10

◇[態様 E 3-6]

請求項 1 から請求項 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定の変動の次の変動中に、前記複数の所定画像のうち、前記特定の変動に対応す
る所定画像を除く所定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。

【1041】

以下に図 123～図 126 を用いて変動中次モード開始表示演出 A～D について説明す
る。この変動中次モード開始表示演出は、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、変動中次モード開始表示演出を実行する指示が含まれていると、ROM 10
3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させ
る。

20

【1042】

〔変動中次モード開始表示演出 A〕

図 123 は、変動中次モード開始表示演出 A を説明するための図である。変動中次モー
ド開始表示演出は、特定の変動中に、この特定の変動（当該変動）に対応する特図抽選結
果がハズレの場合、この当該変動の終了（確定停止）前にもかかわらず、当該変動に対応
する特図抽選結果がハズレのときに進むモードの開始を報知する演出である。ここでは「
特定の変動」とは、当該変動の抽選結果（当たり、または、ハズレ）に応じて、当該変動
後に進むモードが決定（選択）される進行モード選択演出が実行される変動のことをいう
。ここでの「モード」とは、背景や装飾図柄、キャラクタ等の画像が所定の態様で表示
されることや、所定の演出が実行される状態をいう。

30

【1043】

変動中次モード開始表示演出 A では、まず、図 123（A）に示すように、装飾図柄の
変動表示中に、4 つの保留アイコン 9A と、当該保留アイコン 9C が表示される。図 12
3（A）に示す変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。図 123（A）の
変動が実行されているときの遊技状態は通常状態（非時短状態）であり、第 1 特別図柄抽
選が実行されている。この変動では、抽選結果が大当たりの場合、当該変動終了後に、大
当たり遊技が実行され、その後に時短遊技の「成功モード」に突入する。一方、抽選結果
がハズレの場合、遊技状態は通常状態のまま「失敗モード」に突入する。成功モードも失
敗モードも、背景画像が専用の画面に切り替わる。

40

【1044】

図 123（A）の変動表示後、所定期間（例えば 5 行）経過すると、図 123（B）に
示すように、変動表示が消えて、表示画面 7a の中央に「成功モード」と文字で表された
モード画像 MDG が表示される。また、モード画像 MDG の下には、ボタン画像 BTN が
表示される。遊技者が演出ボタン 63 を操作すると、この当該変動が当たりかハズレかで
異なる演出が実行される。

【1045】

当該変動がハズレの場合、演出ボタン 63 の操作に応じて、図 123（C）に示すよう

50

に、「失敗モード突入」と文字で記載された失敗モード突入画像LMGが表示される。これにより、失敗モードに突入したことが報知される。すなわち、この特定の変動の終了（確定停止）前にもかかわらず、この特定の変動に対応する抽選結果がハズレのときに進むモードの開始が報知される。この失敗モード突入画像LMGの表示とあわせて、背景画像が所定の背景画像に切り替わる。ここでは、斜線の背景画像に切り替わる。ここでの背景画像とは、特定のキャラクタ画像等の動画によって構成されるもののほか、単色のものや、模様なども背景画像に含まれる。

【1046】

その後、失敗モード突入画像LMGが消えて、図123（D）に示すように、再度、変動表示、4つの保留アイコン9A、および、当該保留アイコン9Cが表示される。その後、図123（E）に示すように、確定停止（特定の変動の終了）とともに当該保留アイコン9Cが消える。ここでは「567」で確定停止している。このとき、すでに失敗モードに突入しているため、背景画像等はすでに失敗モードになっており、それが継続している。そして、保留アイコン9Aがシフト移動した後、図123（F）に示すように次の変動（特定の変動の次の変動）が開始される。次の変動も遊技状態は通常状態（非時短状態）であり、第1特別図柄抽選が実行される。背景画像は継続して失敗モードのものとなっている。

【1047】

その後、図123（G）に示すように、確定停止とともに当該保留アイコン9Cが消える。ここでは「721」で確定停止している。そして、保留アイコン9Aがシフト移動した後、図123（H）に示すように次の変動（特定の変動の次の次の変動）が開始される。次の変動も遊技状態は通常状態（非時短状態）であり、第1特別図柄抽選が実行される。背景画像は継続して失敗モードのものとなっている。

【1048】

図123（B）に戻り、図123（A）の変動（特定の変動）に対応する抽選結果が大当たりの場合、演出ボタン63の操作に応じて、図123（I）に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。ここでは「333」で確定停止している。その後、大当たり遊技が開始される。大当たり遊技終了後、遊技状態が時短状態に切り替わるとともに、図123（J）に示すように、「成功モード突入」と文字で記載された成功モード突入画像WMGが表示される。これにより、成功モードに突入したことが報知される。この成功モード突入画像WMGの表示とあわせて、背景画像が所定の背景画像に切り替わる。ここでは、細かい十字模様がたくさん表された背景画像に切り替わる。この後、第2特別図柄抽選の変動表示が実行される。

【1049】

〔変動中次モード開始表示演出B〕

図124は、変動中次モード開始表示演出Bを説明するための図である。変動中次モード開始表示演出は、特定の変動中に、この特定の変動（当該変動）に対応する特図抽選結果がハズレの場合、この当該変動の終了（確定停止）前にもかかわらず、当該変動に対応する特図抽選結果がハズレのときに進むモードの開始を報知する演出である。ここでは「特定の変動」とは、当該変動の抽選結果（当たり、または、ハズレ）に応じて、当該変動後に進むモードが決定（選択）される進行モード選択演出が実行される変動のことをいう。ここでの「モード」とは、背景や装飾図柄、キャラクタ等の画像が所定の態様で表示されることや、所定の演出が実行される状態をいう。

【1050】

変動中次モード開始表示演出Bでは、まず、図124（A）に示すように、装飾図柄の変動表示中に、4つの保留アイコン9Aと、当該保留アイコン9Cが表示される。図124（A）に示す変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。図124（A）の変動が実行されているときの遊技状態は通常状態（非時短状態）であり、第1特別図柄抽選が実行されている。この変動では、抽選結果が大当たりの場合、当該変動終了後に、大当たり遊技が実行され、その後に時短遊技の「時短モード」に突入する。一方、抽選結果

がハズレの場合、遊技状態は通常状態のまま「バトルモード」に突入する。時短モードもバトルモードも、背景画像が専用の画面に切り替わる。

【1051】

図124(A)の変動表示後、所定期間(例えば5行)経過すると、図124(B)に示すように、変動表示が消えて、表示画面7aの中央に「時短モード」と文字で表されたモード画像MDGが表示される。また、モード画像MDGの下には、ボタン画像BTNが表示される。遊技者が演出ボタン63を操作すると、この当該変動が当たりかハズレかで異なる演出が実行される。

【1052】

当該変動がハズレの場合、演出ボタン63の操作に応じて、図124(C)に示すように、「バトルモード突入」と文字で記載されたバトルモードモード突入画像LMGが表示される。これにより、バトルモードに突入したことが報知される。すなわち、この特定の変動の終了(確定停止)前にもかかわらず、この特定の変動に対応する抽選結果がハズレのときに進むモードの開始が報知される。このバトルモード突入画像LMGの表示とあわせて、背景画像が所定の背景画像に切り替わる。ここでは、斜線の背景画像に切り替わる。ここでの背景画像とは、特定のキャラクタ画像等の動画によって構成されるもののほか、単色のものや、模様なども背景画像に含まれる。

【1053】

その後、バトルモード突入画像LMGが消えて、図124(D)に示すように、味方キャラクタCRAと、敵キャラクタCRBがバトルをおこなうムービー画像が表示される。またあわせて4つの保留アイコン9A、および、当該保留アイコン9Cが表示される。その後、図124(E)に示すように、味方キャラクタCRAが倒されて、ハズレで確定停止し、当該保留アイコン9Cが消える。装飾図柄は表示されていないが、されていてもよい。このとき、すでにバトルモードに突入しているため、背景画像等はすでにバトルモードになっており、それが継続している。そして、保留アイコン9Aがシフト移動した後、図124(F)に示すように次の変動(特定の変動の次の変動)が開始される。次の変動も遊技状態は通常状態(非時短状態)であり、第1特別図柄抽選が実行される。背景画像は継続してバトルモードのものとなっている。

【1054】

その後、図124(G)に示すように、味方キャラクタCRAが倒されて、ハズレで確定停止し、当該保留アイコン9Cが消える。そして、保留アイコン9Aがシフト移動した後、図124(H)に示すように次の変動(特定の変動の次の次の変動)が開始される。次の変動も遊技状態は通常状態(非時短状態)であり、第1特別図柄抽選が実行される。背景画像は継続してバトルモードのものとなっている。

【1055】

図124(B)に戻り、図124(A)の変動(特定の変動)に対応する抽選結果が大当たりの場合、演出ボタン63の操作に応じて、図124(I)に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。ここでは「333」で確定停止している。その後、大当たり遊技が開始される。大当たり遊技終了後、遊技状態が時短状態に切り替わるとともに、図124(J)に示すように、「時短モード突入」と文字で記載された時短モード突入画像WMGが表示される。これにより、時短モードに突入したことが報知される。この時短モード突入画像WMGの表示とあわせて、背景画像が所定の背景画像に切り替わる。ここでは、細かい十字模様がたくさん表された背景画像に切り替わる。この後、第2特別図柄抽選の変動表示が実行される。

【1056】

[変動中次モード開始表示演出C]

図125は、変動中次モード開始表示演出Cを説明するための図である。変動中次モード開始表示演出は、特定の変動中に、この特定の変動(当該変動)に対応する特図抽選結果がハズレの場合、この当該変動の終了(確定停止)前にもかかわらず、当該変動に対応する特図抽選結果がハズレのときに進むモードの開始を報知する演出である。ここでは「

特定の変動」とは、当該変動の抽選結果（当たり、または、ハズレ）に応じて、当該変動後に進むモードが決定（選択）される進行モード選択演出が実行される変動のことをいう。ここでの「モード」とは、背景や装飾図柄、キャラクタ等の画像が所定の態様で表示されることや、所定の演出が実行される状態をいう。

【1057】

変動中次モード開始表示演出Cでは、まず、図125（A）に示すように、装飾図柄の変動表示中に、4つの保留アイコン9Bと、当該保留アイコン9Cが表示される。図125（A）に示す変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。図125（A）の変動が実行されているときの遊技状態は時短状態であり、第2特別図柄抽選が実行されている。この変動では、抽選結果が大当たりの場合、当該変動終了後に、大当たり遊技が実行され、その後に時短遊技の「時短モード」に突入する。一方、抽選結果がハズレの場合、通常状態の「バトルモード」に突入する。時短モードもバトルモードも、背景画像が専用の画面に切り替わる。

10

【1058】

図125（A）の変動表示後、所定期間（例えば5行）経過すると、図125（B）に示すように、変動表示が消えて、表示画面7aの中央に「時短モード」と文字で表されたモード画像MDGが表示される。また、モード画像MDGの下には、ボタン画像BTNが表示される。遊技者が演出ボタン63を操作すると、この当該変動（特定の変動）が当たりかハズレかで異なる演出が実行される。

【1059】

20

当該変動がハズレの場合、演出ボタン63の操作に応じて、図125（C）に示すように、「バトルモード突入」と文字で記載されたバトルモードモード突入画像LMGが表示される。これにより、バトルモードに突入したことが報知される。すなわち、この特定の変動の終了（確定停止）前にもかかわらず、この特定の変動に対応する抽選結果がハズレのときに進むモードの開始が報知される。このバトルモード突入画像LMGの表示とあわせて、背景画像が所定の背景画像に切り替わる。ここでは、斜線の背景画像に切り替わる。ここでの背景画像とは、特定のキャラクタ画像等の動画によって構成されるもののほか、単色のものや、模様なども背景画像に含まれる。

【1060】

その後、バトルモード突入画像LMGが消えて、図125（D）に示すように、次変動以降の大当たりの期待度を示す期待度画像KGが表示される。ここでは、当該変動（特定の変動）時において、第2特別図柄抽選の保留（保留アイコン9B）が4つあるため、4つの期待度が示されている。次に実行される第1保留に対応するものが「第1回戦・・・10%」であり、次の抽選における大当たり確率が10%であることを示唆している。次の次に実行される第2保留に対応するものが「第2回戦・・・15%」であり、次の次の抽選における大当たり確率が15%であることを示唆している。第3保留に対応するものが「第3回戦・・・18%」であり、第4保留に対応するものが「第4回戦・・・21%」である。この期待度画像KGが表示されているときに、特定の変動が終了し図柄が確定停止する。確定停止後、遊技状態が、時短状態から通常状態に切り替わる。すでにバトルモードに突入しているため、背景画像等はすでにバトルモードになっており、それが継続している。

30

40

【1061】

その後、図125（E）に示すように、次の変動（特定の変動の次の変動）の開始とともに、「第1回戦開始！」の文字が表示され、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBがバトルをおこなうムービー画像が表示される。遊技状態は通常状態（非時短状態）である。その後、図125（F）に示すように、味方キャラクタCRAが倒されて、図柄がハズレで確定停止する。装飾図柄は表示されていないが、されていてもよい。

【1062】

続いて、図125（G）に示すように、次の変動（特定の変動の次の次の変動）が開始とともに、「第2回戦開始！」の文字が表示され、味方キャラクタCRAと敵キャラクタ

50

C R Bがバトルをおこなうムービー画像が表示される。遊技状態は通常状態（非時短状態）である。その後、図125（H）に示すように、味方キャラクタC R Aが倒されて、図柄がハズレで確定停止する。装飾図柄は表示されていないが、されていてもよい。

【1063】

続いて、図125（I）に示すように、次の変動（特定の変動の次の次の次の変動）が開始とともに、「第3回戦開始！」の文字が表示され、味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Bがバトルをおこなうムービー画像が表示される。遊技状態は通常状態（非時短状態）である。ここでは、図125（J）に示すように、味方キャラクタC R Aが勝利し、図柄が大当たりで確定停止する。装飾図柄は表示されていないが、されていてもよい。背景画像は継続してバトルモードのものとなっている。

10

【1064】

なお、図125（B）に戻り、図125（A）の変動（特定の変動）に対応する抽選結果が大当たりの場合、上述した変動中次モード開始表示演出Bの図124（I）および図124（J）と同様の演出が実行される。

【1065】

〔変動中次モード開始表示演出D〕

図126は、変動中次モード開始表示演出Dを説明するための図である。変動中次モード開始表示演出は、特定の変動中に、この特定の変動（当該変動）に対応する特図抽選結果がハズレの場合、この当該変動の終了（確定停止）前にもかかわらず、当該変動に対応する特図抽選結果がハズレのときに進むモードの開始を報知する演出である。ここでは「特定の変動」とは、当該変動の抽選結果（当たり、または、ハズレ）に応じて、当該変動後に進むモードが決定（選択）される進行モード選択演出が実行される変動のことをいう。ここでの「モード」とは、背景や装飾図柄、キャラクタ等の画像が所定の態様で表示されることや、所定の演出が実行される状態をいう。

20

【1066】

変動中次モード開始表示演出Dでは、まず、図126（A）に示すように、装飾図柄の変動表示中に、4つの保留アイコン9Bと、当該保留アイコン9Cが表示される。図126（A）に示す変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。図126（A）の変動が実行されているときの遊技状態は時短状態であり、第2特別図柄抽選が実行されている。この変動では、抽選結果が大当たりの場合、当該変動終了後に、大当たり遊技が実行され、その後に時短遊技の「時短モード」に突入する。一方、抽選結果がハズレの場合、通常状態の「バトルモード」に突入する。時短モードもバトルモードも、背景画像が専用の画面に切り替わる。

30

【1067】

図126（A）の変動表示後、所定期間（例えば5行）経過すると、図126（B）に示すように、変動表示が消えて、表示画面7aの中央に「時短モード」と文字で表されたモード画像MDGが表示される。また、モード画像MDGの下には、ボタン画像BTNが表示される。遊技者が演出ボタン63を操作すると、この当該変動（特定の変動）が当たりかハズレかで異なる演出が実行される。

【1068】

当該変動がハズレの場合、演出ボタン63の操作に応じて、図126（C）に示すように、「バトルモード突入」と文字で記載されたバトルモードモード突入画像LMGが表示される。これにより、バトルモードに突入したことが報知される。すなわち、この特定の変動の終了（確定停止）前にもかかわらず、この特定の変動に対応する抽選結果がハズレのときに進むモードの開始が報知される。このバトルモード突入画像LMGの表示とあわせて、背景画像が所定の背景画像に切り替わる。ここでは、斜線の背景画像に切り替わる。ここでの背景画像とは、特定のキャラクタ画像等の動画によって構成されるもののほか、単色のものや、模様なども背景画像に含まれる。

40

【1069】

その後、バトルモード突入画像LMGが消えて、図126（D）に示すように、次変動

50

以降の大当たりの期待度を示す期待度画像K Gと、タイマー画像T M 1 とが表示される。ここでは、当該変動（特定の変動）時において、第2特別図柄抽選の保留（保留アイコン9 B）が4つあるため、期待度画像K Gには、4つの期待度が示されている。次に実行される第1保留に対応するものが「第1回戦・・・10%」であり、次の抽選における大当たり確率が10%であることを示唆している。次の次に実行される第2保留に対応するものが「第2回戦・・・15%」であり、次の次の抽選における大当たり確率が15%であることを示唆している。第3保留に対応するものが「第3回戦・・・18%」であり、第4保留に対応するものが「第4回戦・・・21%」である。タイマー画像T M 1 のカウントダウンによって、タイマー値が「0」になると、期待度画像K Gとタイマー画像T M 1 が両方画面から消え、その後、図柄が確定停止する（特定の変動が終了する）。確定停止後、遊技状態が、時短状態から通常状態に切り替わる。すでにバトルモードに突入しているため、背景画像等はすでにバトルモードになっており、それが継続している。

10

【1070】

その後、図126（E）に示すように、次の変動（特定の変動の次の変動）の開始とともに、「第1回戦開始！」の文字が表示され、味方キャラクターC R Aと敵キャラクターC R Bがバトルをおこなうムービー画像が表示される。遊技状態は通常状態（非時短状態）である。その後、図126（F）に示すように、再度、期待度画像K Gが表示される。ここでは、前回の変動（特定の変動）時と同じく4つの期待度が示されている。その後、図126（G）に示すように、今回の当該変動に対応する「第1回戦・・・10%」の部分が右方向に移動してフレームアウトする。

20

【1071】

その後、図126（H）に示すように、味方キャラクターC R Aが倒されて、図柄がハズレで確定停止する。装飾図柄は表示されていないが、されていてもよい。

【1072】

続いて、図126（I）に示すように、次の変動（特定の変動の次の次の変動）が開始とともに、「第2回戦開始！」の文字が表示され、味方キャラクターC R Aと敵キャラクターC R Bがバトルをおこなうムービー画像が表示される。遊技状態は通常状態（非時短状態）である。その後、図126（J）に示すように、再度、期待度画像K Gが表示される。ここでは、前回の変動時と異なり「第1回戦・・・10%」が無くなった3つの期待度が示されている。その後、今回の当該変動に対応する「第2回戦・・・15%」の部分が右方向に移動してフレームアウトしてもよいし、移動しなくてもよい。

30

【1073】

なお、図126（B）に戻り、図126（A）の変動（特定の変動）に対応する抽選結果が大当たりの場合、上述した変動中次モード開始表示演出Bの図124（I）および図124（J）と同様の演出が実行される。

【1074】

〔効果例〕

以下に、変動中次モード開始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123（C）に示すように、特定の変動中に、当該変動に対応する抽選結果がハズレの場合、当該変動の終了前にもかかわらず、当該変動に対応する抽選結果がハズレのときに進むモード（失敗モード）の開始を報知する第1の演出（失敗モード突入画像L M Gの表示）を実行することができる。この構成によれば、従来にはない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。また、この構成によれば、複数変動の跨がる演出の一体感をさらに高めることができる。図124～図126も同様である。

40

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図123（B）に示すように、特定の変動において、報知の前に、操作手段画像（ボタン画像B T N）が表示される。この構成によれば、従来にはない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図るこ

50

とができる。図 1 2 4～図 1 2 6 も同様である。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 3 (B) に示すように、特定の変動において、報知の前に、当該変動に対応する抽選結果が当たりたときに進むモード（成功モード）を表す画像（モード画像 M D G）を表示する。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 2 4～図 1 2 6 も同様である。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 5 (D) に示すように、特定の変動において、報知の後、特定の変動の後に実行される各変動の当たりの期待度を示唆する特定画像（期待度画像 K G）が表示される。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 2 6 も同様である。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 5 に示すように、特定の変動時の遊技状態（時短状態）と、ハズレのときに進むモードにおける遊技状態（通常状態）とは、互いに異なっており、特定の変動時の遊技状態の方が遊技者にとって有利な状態となっている。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 2 6 も同様である。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 5 に示すように、特定の変動時の遊技状態（時短状態）と、当たりのときに進むモードにおける遊技状態（時短状態）とは、同じ遊技状態であり、いずれも、ハズレのときに進むモードにおける遊技状態（通常状態）よりも、遊技者にとって有利な状態となっている。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 2 6 も同様である。

【1 0 7 5】

〔変形例〕

以下に、変動中次モード開始表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、当該変動に対応する抽選結果がハズレのときに進むモードの開始を報知する演出として、「失敗モード突入」（変動中次モード開始表示演出 A）や「バトルモード突入」（変動中次モード開始表示演出 B～D）と表された画像 L M G が表示されるものとした。しかし、画像 L M G の内容はこれらに限定されず任意の内容としてもよい。また、モードの開始を報知するために必ずしも「突入」や「開始」の文字は必要なく、モード名だけであってもよい。この場合であっても、モードの開始を報知することができる。

【1 0 7 6】

〔変形例 2〕

上記実施形態において、装飾図柄が表示されている部分において、装飾図柄を表示無くてもよいし、大きさを変えて（例えば小さく）表示されていてもよい。装飾図柄を小さく、または、表示しない態様であれば、モードの開始時に変動が継続しているか否かをわかりやすくして、複数変動の跨る演出の一体感をさらに高めることができる。

【1 0 7 7】

〔変形例 3〕

変動中次モード開始表示演出 A～D の構成は、適宜組み合わせてもよい。また、特定の変動とは、特別に限定された変動ではなく、すべての変動が「特定の変動」に該当してもよい。

【1 0 7 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 E 4-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

特定の変動中に、当該変動に対応する抽選結果がハズレの場合、当該変動の終了前にもかかわらず、当該変動に対応する抽選結果がハズレのときに進むモードの開始を報知する第1の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 4-2]

請求項1に記載の遊技機は、さらに、

遊技者が操作可能な操作手段を備えており、

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、

前記特定の変動において、前記報知の前に、前記操作手段画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 4-3]

請求項1または請求項2に記載の遊技機であって、

前記特定の変動において、前記報知の前に、当該変動に対応する抽選結果が当たりたときに進むモードを表す画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 4-4]

請求項1から請求項3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定の変動において、前記報知の後、前記特定の変動の後に実行される各変動の当たりの期待度を示唆する特定画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 4-5]

請求項1から請求項4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定の変動時の遊技状態と、前記ハズレのときに進むモードにおける遊技状態とは、互いに異なっており、前記特定の変動時の遊技状態の方が遊技者にとって有利な状態となっている、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 4-6]

請求項1から請求項5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定の変動時の遊技状態と、前記当たりのときに進むモードにおける遊技状態とは、同じ遊技状態であり、いずれも、前記ハズレのときに進むモードにおける遊技状態よりも、遊技者にとって有利な状態となっている、

ことを特徴とする遊技機。

【1079】

以下に図127～図130を用いて所定画像継続表示演出A～Dについて説明する。この所定画像継続表示演出は、大当たり遊技後や、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から受信したエンディング演出開始やコマンド変動演出開始コマンドを解析し、所定画像継続表示演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1080】

[所定画像継続表示演出A]

図127は、所定画像継続表示演出Aを説明するための図である。所定画像継続表示演出は、所定画像が複数回の変動にわたって継続して表示され、複数回の変動後に特定の変動が開始するときに、所定画像が消える演出である。ここでは、所定画像としてキャラクタを表す所定画像CHAが表示されるものとして説明する。

【1081】

所定画像継続表示演出Aでは、まず、図127(A)に示すように、装飾図柄の変動表示中に、当該保留アイコン9Cが表示される。図127(A)の変動が実行されていると

10

20

30

40

50

きの遊技状態は通常状態（非時短状態）であり、第1特別図柄抽選が実行されている。図127（B）に示すように、この変動中に第1特別図柄の入賞があり、保留アイコン9Aが一つ新たに表示される。その後、図127（C）に示すように、この変動中にさらに第1特別図柄の入賞があり、保留アイコン9Aが一つ新たに表示され合計2つになる。その後、図127（D）に示すように、装飾図柄が「567」で確定停止し、当該保留アイコン9Cが消える。

【1082】

次の変動が開始されると、図127（E）に示すように、保留アイコン9Aは、1つづつ右側にシフト移動し、一番右側に位置していた一番古い保留アイコン9Aは、当該保留表示領域に移動して当該保留アイコン9Cになる。また、図127（E）に示すように、この変動の開始時にキャラクタを表す所定画像CHAが表示される。この所定画像CHAは、特定の対象を表す画像であり、ここではその一例としてスマイル顔を表すキャラクタ画像として構成されている。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。この所定画像CHAが表示されるか否かは、画像制御用マイコン101によってランダムに決定される。なお、所定画像CHAは、変動回数が所定値（例えば、大当たり遊技後から100回目）に達したときに表示されてもよいし、遊技状態が変化（例えば、時短状態から通常状態に変化）したときに表示されてもよい。所定画像CHAを表示するか否かの条件は任意の条件とすることができる。

【1083】

この変動は、当然ながら、所定画像CHAが表示される前の入賞による保留（保留アイコン9A）に対応している。ここでは、所定画像CHAは、所定画像CHAが表示される前の入賞による保留に対応する変動中に継続して表示される。その後、図127（F）に示すように、変動が終了して、装飾図柄が「789」で確定停止し、当該保留アイコン9Cが消える。所定画像CHAは継続して表示される。すなわち、所定画像CHAは、この変動の変動開始と共に表示され、確定停止時にも継続して表示されている。

【1084】

次の変動が開始されると、図127（G）に示すように、保留アイコン9Aは、右側の当該保留表示領域に移動して当該保留アイコン9Cになる。所定画像CHAは継続して表示される。この変動も、所定画像CHAが表示される前の入賞による保留（保留アイコン9A）に対応している。上述のように、所定画像CHAは、所定画像CHAが表示される前の入賞による保留に対応する変動中に継続して表示される。図127（H）に示すように、この変動中、第1特別図柄の入賞によって、新たに保留アイコン9Aが表示される。その後、図127（I）に示すように、変動が終了して、装飾図柄が「123」で確定停止し、当該保留アイコン9Cが消える。所定画像CHAは継続して表示される。すなわち、所定画像CHAは、この変動の変動開始と共に表示され、確定停止時にも継続して表示されている。

【1085】

図127（J）に示すように、さらに、次の変動が開始される。この変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。次の変動（特定の変動）が開始されると、保留アイコン9Aは、右側の当該保留表示領域に移動して当該保留アイコン9Cになる。所定画像CHAはこの変動の開始時と同時に消える。この変動（特定の変動）は、所定画像CHAが表示された後の入賞による保留（保留アイコン9A）に対応しているためである。

【1086】

〔所定画像継続表示演出B〕

図128は、所定画像継続表示演出Bを説明するための図である。所定画像継続表示演出は、所定画像が複数回の変動にわたって継続して表示され、複数回の変動後に特定の変動が開始するときに、所定画像が消える演出である。ここでは、所定画像としてキャラクタを表す所定画像CHAが表示されるものとして説明する。

【1087】

所定画像継続表示演出Bでは、まず、図128(A)に示すように、装飾図柄の変動表示中に、当該保留アイコン9Cが表示される。図128(A)の変動が実行されているときの遊技状態は通常状態（非時短状態）であり、第1特別図柄抽選が実行されている。図128(B)に示すように、この変動中に第1特別図柄の入賞があり、保留アイコン9Aが一つ新たに表示される。その後、図128(C)に示すように、この変動中にさらに第1特別図柄の入賞があり、保留アイコン9Aが一つ新たに表示され合計2つになる。その後、図128(D)に示すように、装飾図柄が「567」で確定停止し、当該保留アイコン9Cが消える。

【1088】

次の変動が開始されると、図128(E)に示すように、保留アイコン9Aは、1つづつ右側にシフト移動し、一番右側に位置していた一番古い保留アイコン9Aは、当該保留表示領域に移動して当該保留アイコン9Cになる。また、図128(E)に示すように、この変動の開始時にキャラクタを表す所定画像CHAが表示される。この所定画像CHAは、特定の対象を表す画像であり、ここではその一例としてスマイル顔を表すキャラクタ画像として構成されている。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。この所定画像CHAが表示されるか否かは、画像制御用マイコン101によってランダムに決定される。なお、所定画像CHAは、変動回数が所定値（例えば、大当たり遊技後から100回目）に達したときに表示されてもよいし、遊技状態が変化（例えば、時短状態から通常状態に変化）したときに表示されてもよい。所定画像CHAを表示するか否かの条件は任意の条件とすることができる。

【1089】

この変動は、当然ながら、所定画像CHAが表示される前の入賞による保留（保留アイコン9A）に対応している。ここでは、所定画像CHAは、所定画像CHAが表示される前の入賞による保留に対応する変動中に継続して表示される。その後、図128(F)に示すように、変動が終了して、装飾図柄が「789」で確定停止し、当該保留アイコン9Cが消える。所定画像CHAは継続して表示される。すなわち、所定画像CHAは、この変動の変動開始と共に表示され、確定停止時にも継続して表示されている。

【1090】

次の変動が開始されると、図128(G)に示すように、保留アイコン9Aは、右側の当該保留表示領域に移動して当該保留アイコン9Cになる。所定画像CHAは継続して表示される。この変動も、所定画像CHAが表示される前の入賞による保留（保留アイコン9A）に対応している。上述のように、所定画像CHAは、所定画像CHAが表示される前の入賞による保留に対応する変動中に継続して表示される。図128(H)に示すように、この変動中、第2特別図柄の入賞によって、新たに保留アイコン9Bが表示される。その後、図128(I)に示すように、変動が終了して、装飾図柄が「123」で確定停止し、当該保留アイコン9Cが消える。所定画像CHAは継続して表示される。すなわち、所定画像CHAは、この変動の変動開始と共に表示され、確定停止時にも継続して表示されている。

【1091】

図128(J)に示すように、さらに、次の変動が開始される。この変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。次の変動（特定の変動）が開始されると、保留アイコン9Bは、左側の当該保留表示領域に移動して当該保留アイコン9Cになる。所定画像CHAはこの変動の開始時と同時に消える。この変動（特定の変動）は、所定画像CHAが表示された後の入賞による保留（保留アイコン9B）に対応しているためである。

【1092】

〔所定画像継続表示演出C〕

図129は、所定画像継続表示演出Cを説明するための図である。所定画像継続表示演

10

20

30

40

50

出は、所定画像が複数回の変動にわたって継続して表示され、複数回の変動後に特定の変動が開始するときに、所定画像が消える演出である。ここでは、所定画像としてキャラクタを表す所定画像C H Aが表示されるものとして説明する。

【1093】

所定画像継続表示演出Cでは、まず、図129(A)に示すように、装飾図柄の変動表示中に、2つの保留アイコン9 Aと、当該保留アイコン9 Cが表示される。図129(A)の変動が実行されているときの遊技状態は通常状態(非時短状態)であり、第1特別図柄抽選が実行されている。図129(B)に示すように、装飾図柄が「333」の大当たりの出目(態様)で確定停止し、当該保留アイコン9 Cが消える。

【1094】

次に、図129(C)に示すように、大当たりのオープニング演出が開始される。ここでは、「大当たり遊技開始」の文字画像が表示される。その後、大当たり遊技が実行される。所定の大当たり遊技が終了すると、図129(D)に示すように、大当たりのエンディング演出が実行される。ここでは、「大当たり遊技終了」の文字画像と、キャラクタを表す所定画像C H Aが表示される。この所定画像C H Aは、特定の対象を表す画像であり、ここではその一例としてスマイル顔を表すキャラクタ画像として構成されている。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。大当たり遊技が終了すると、ここでは、遊技状態が時短状態に切り替えられる。

【1095】

次に、図129(E)に示すように、装飾図柄の変動表示が開始される。このとき、1つの保留アイコン9 Aと、当該保留アイコン9 Cが表示される。図129(E)の変動が実行されているときの遊技状態は時短状態であり、図129(B)の大当たり以前に入賞した保留に対応する第1特別図柄抽選が実行される。所定画像C H Aは、継続して表示される。所定画像C H Aは、図129(B)の大当たり以前に入賞した保留に対応する変動中に継続して表示される。

【1096】

その後、図129(F)に示すように、変動が終了して、装飾図柄が「789」で確定停止し、当該保留アイコン9 Cが消える。所定画像C H Aは継続して表示される。すなわち、所定画像C H Aは、この変動の変動開始前から表示され、確定停止時にも継続して表示されている。

【1097】

次の変動が開始されると、図129(G)に示すように、保留アイコン9 Aは、右側の当該保留表示領域に移動して当該保留アイコン9 Cになる。所定画像C H Aは継続して表示される。この変動も、図129(B)の大当たり以前に入賞した保留に対応している。上述のように、所定画像C H Aは、図129(B)の大当たり以前に入賞による保留に対応する変動中に継続して表示される。図129(H)に示すように、この変動中、第2特別図柄の入賞によって、新たに保留アイコン9 Bが表示される。その後、図129(I)に示すように、変動が終了して、装飾図柄が「123」で確定停止し、当該保留アイコン9 Cが消える。所定画像C H Aは継続して表示される。すなわち、所定画像C H Aは、この変動の変動の開始前から表示され、確定停止時にも継続して表示されている。

【1098】

図129(J)に示すように、さらに、次の変動が開始される。この変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。遊技状態は時短状態が継続している。次の変動(特定の変動)が開始されると、保留アイコン9 Bは、左側の当該保留表示領域に移動して当該保留アイコン9 Cになる。所定画像C H Aはこの変動の開始時と同時に消える。この変動(特定の変動)は、図129(B)の大当たり以前の入賞による保留(保留アイコン9 B)に対応しているためである。

【1099】

〔所定画像継続表示演出 D〕

図 1 3 0 は、所定画像継続表示演出 D を説明するための図である。所定画像継続表示演出は、所定画像が複数回の変動にわたって継続して表示され、複数回の変動後に特定の変動が開始するときに、所定画像が消える演出である。ここでは、所定画像としてキャラクタを表す所定画像 C H A が表示されるものとして説明する。

【 1 1 0 0 】

所定画像継続表示演出 D では、通常状態（非時短状態）で第 1 特別図柄抽選にともなう装飾図柄の変動表示が実行され、その後、図 1 3 0（A）に示すように、装飾図柄が「3 3 3」の大当たりの出目（態様）で確定停止し、当該保留アイコン 9 C が消える。

【 1 1 0 1 】

次に、図 1 3 0（B）に示すように、大当たりのオープニング演出が開始される。ここでは、「大当たり遊技開始」の文字画像が表示される。その後、大当たり遊技が実行される。所定の大当たり遊技が終了すると、図 1 3 0（C）に示すように、大当たりのエンディング演出が実行される。ここでは、「大当たり遊技終了」の文字画像と、キャラクタを表す所定画像 C H A が表示される。この所定画像 C H A は、特定の対象を表す画像であり、ここではその一例としてスマイル顔を表すキャラクタ画像として構成されている。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。

【 1 1 0 2 】

所定画像 C H A が表示された後、所定期間が経過すると、所定画像 C H A の一部を覆うようにして特定画像 C H B が表示される。ここでは、特定画像 C H B は、所定画像 C H A と同様に、特定の対象を表す画像であり、ここでは、サングラスを掛けた笑顔を表すキャラクタ画像として構成されている。その後、大当たり遊技が終了し、ここでは、遊技状態が時短状態に切り替えられる。

【 1 1 0 3 】

次に、図 1 3 0（E）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始される。このとき、1 つの保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C が表示される。図 1 3 0（E）の変動が実行されているときの遊技状態は時短状態であり、図 1 3 0（A）の大当たり以前に入賞した保留に対応する第 1 特別図柄抽選が実行される。所定画像 C H A と特定画像 C H B は、継続して表示される。所定画像 C H A と特定画像 C H B は、図 1 3 0（A）の大当たり以前に入賞した保留に対応する変動中に継続して表示される。

【 1 1 0 4 】

その後、図 1 3 0（F）に示すように、変動が終了して、装飾図柄が「7 8 9」で確定停止し、当該保留アイコン 9 C が消える。所定画像 C H A と特定画像 C H B は継続して表示される。すなわち、所定画像 C H A と特定画像 C H B は、この変動の変動開始前から表示され、確定停止時にも継続して表示されている。

【 1 1 0 5 】

次の変動が開始されると、図 1 3 0（G）に示すように、保留アイコン 9 A は、右側の当該保留表示領域に移動して当該保留アイコン 9 C になる。所定画像 C H A と特定画像 C H B は継続して表示される。この変動も、図 1 3 0（A）の大当たり以前に入賞した保留に対応している。上述のように、所定画像 C H A と特定画像 C H B は、図 1 3 0（A）の大当たり以前に入賞による保留に対応する変動中に継続して表示される。図 1 3 0（H）に示すように、この変動中、第 2 特別図柄の入賞によって、新たに保留アイコン 9 B が表示される。その後、図 1 3 0（I）に示すように、変動が終了して、装飾図柄が「1 2 3」で確定停止し、当該保留アイコン 9 C が消える。所定画像 C H A と特定画像 C H B は継続して表示される。すなわち、所定画像 C H A と特定画像 C H B は、この変動の変動の開始前から表示され、確定停止時にも継続して表示されている。

【 1 1 0 6 】

図 1 3 0 (J) に示すように、さらに、次の変動が開始される。この変動は、特許請求の範囲の「特定の変動」に該当する。遊技状態は時短状態が継続している。次の変動（特定の変動）が開始されると、保留アイコン 9 B は、左側の当該保留表示領域に移動して当該保留アイコン 9 C になる。所定画像 C H A と特定画像 C H B はこの変動の開始時と同時に消える。この変動（特定の変動）は、図 1 3 0 (A) の大当たり以前の入賞による保留（保留アイコン 9 B ）に対応しているためである。

【 1 1 0 7 】

〔効果例〕

以下に、所定画像継続表示演出の効果例を示す。

〔効果 1 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 7 (E) ～ (I) に示すように、複数回の変動にわたって、所定画像 C H A が継続して表示される第 1 の演出と、図 1 2 7 (J) に示すように、複数回の変動後の特定の変動が開始するときに所定画像 C H A が消える第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 2 8 ～図 1 3 0 も同様である。

〔効果 2 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 7 に示すように、複数回の変動とは、所定画像 C H A が表示される前に入賞した複数の保留に対応する変動であり、特定の変動とは、複数回の変動中に入賞した保留に対応する変動である。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 2 8 ～図 1 3 0 も同様である。

〔効果 3 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 9 に示すように、複数回の変動は、当たり遊技の後に実行されるものであり、所定画像所定画像 C H A は、当たり遊技中に表示され、当たり遊技後、複数回の変動において継続して表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 3 0 も同様である。

〔効果 4 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 0 に示すように、当たり遊技中に、所定画像 C H A が表示された後、所定画像 C H A に重なって特定画像 C H B が表示され、当たり遊技後、複数回の変動において継続して表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 9 に示すように、複数回の変動とは、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の一方の変動であり、特定の変動とは、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の他方の変動である。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 3 0 も同様である。

【 1 1 0 8 】

〔変形例〕

以下に、所定画像継続表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1 〕

上記では、所定画像 C H A として、キャラクタ画像が表示されるものとした。しかし、所定画像 C H A は、任意の内容であってもよい。例えば、所定画像 C H A は、特定の内容を表した文字画像であってもよいし、球抜きの注意喚起をおこなうための画像であってもよいし、特定の位置に遊技球を入球させることを促す画像であってもよい。または、右打ち画像であってもよい。

【 1 1 0 9 】

〔変形例 2 〕

所定画像継続表示演出Cでは、図129(E)～(I)に示す複数回の変動は、第1特別図柄抽選の変動であり、図129(J)に示す特定の変動は、第2特別図柄抽選の変動であるものとした。しかし、第1特別図柄と第2特別図柄とが反対であってもよい。すなわち、図129(E)～(I)に示す複数回の変動が第2特別図柄抽選の変動であり、図129(J)に示す特定の変動が第1特別図柄抽選の変動であってもよい。

【1110】

[変形例3]

所定画像継続表示演出A～Dの構成は、適宜組み合わせることができる。

【1111】

[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E5-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、
複数回の変動にわたって、前記所定画像が継続して表示される第1の演出と、
前記複数回の変動後の特定の変動が開始するときに前記所定画像が消える第2の演出と
、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様E5-2]

請求項1に記載の遊技機であって、
前記複数回の変動とは、前記所定画像が表示される前に入賞した複数の保留に対応する
変動であり、
前記特定の変動とは、前記複数回の変動中に入賞した保留に対応する変動である、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様E5-3]

請求項2に記載の遊技機であって、
前記複数回の変動は、当たり遊技の後に実行されるものであり、
前記所定画像は、前記当たり遊技中に表示され、前記当たり遊技後、前記複数回の変動
において継続して表示される、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様E5-4]

請求項3に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記所定画像と異なる特定画像であり、
前記当たり遊技中に、前記所定画像が表示された後、前記所定画像に重なって前記特定
画像が表示され、前記当たり遊技後、前記複数回の変動において継続して表示される、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様E5-5]

請求項1から請求項4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数回の変動とは、第1特別図柄または第2特別図柄の一方の変動であり、
前記特定の変動とは、第1特別図柄または第2特別図柄の他方の変動である、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様E5-6]

請求項1から請求項5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定画像は、特定の位置に球を入球させることを促す画像である、
ことを特徴とする遊技機。

【1112】

以下に図131～図134を用いて背景画像切り替え演出A～Dについて説明する。この背景画像切り替え演出は、大当たり遊技後や、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から受信したエンディング演出開始やコマンド変動演出開始コマンドを解析し、背景画像切り替え演出を実行する指

10

20

30

40

50

示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1113】

〔背景画像切り替え演出A〕

図131は、背景画像切り替え演出Aを説明するための図である。背景画像切り替え演出は、図柄の確定停止とともに背景画像（背景表示）を切り替え、切り替えた背景画像の表示を確定停止中維持する演出である。背景画像切り替え演出Aでは、まず、図131（A）に示すように、装飾図柄（8L、8C、8R）の変動表示中に、背景画像が第1背景画像HG1となっている。表示画面7aの下側には、4つの保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示されている。遊技状態が通常状態（非時短状態）である。

10

【1114】

第1背景画像HG1は、特定の対象を表す所定画像CHAを含んでいる。ここでは所定画像CHAは、その一例としてスマイル顔を表すキャラクタ画像として構成されている。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、単色、模様、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。背景画像とは、装飾図柄等の背面側に表示される画像のことであり、特定のキャラクタ画像等の動画によって構成されるもののほか、単色のものや、模様なども背景画像に含まれる。第1背景画像HG1において、所定画像CHAは、移動せずに同じ位置に表示されていてもよいし、移動によって表示される位置が変化してもよい。また、消えたり現れたりしてもよい。ここでは、第1背景画像HG1は、所定画像CHAの他の部分が単色で表されているが、斜線や模様を有していてもよい。

20

【1115】

変動開始から所定期間が経過すると、図131（B）に示すように、タイマー画像TM1が表示される。ここでは「あと3秒」と記載されている。このとき、背景画像は第1背景画像HG1のままとなっている。図131（C）に示すように、タイマー画像TM1のタイマー値が「0」になると、その後、図131（D）に示すように、装飾図柄（8L、8C、8R）の変動が減速し、「789」で仮停止する。ここでの仮停止とは、装飾図柄がわずかに上下した状態で、並んで表示されている状態をいう。

【1116】

その後、図131（E）に示すように、装飾図柄（8L、8C、8R）が確定停止するとともに、背景画像が第1背景画像HG1から第2背景画像HG2に切り替わる。第2背景画像HG2は、ここでは、表示画面7aの全体に斜線が表されている。第2背景画像HG2は、特定の対象を表す画像を含んでいてもよい。その後、確定停止中の装飾図柄が消えて、図131（F）に示すように、表示画面7aの右側からテロップ画像TRPが現れる（フレームインする）。テロップ画像TRPは、「もうすぐ」の文字で構成されている。図131（G）、（H）に示すように、テロップ画像TRPは、右側から左側に向かって移動し、表示画面7aの左側から消える（フレームアウトする）。図柄は確定停止中である。図131（E）～（H）に示すように、図柄の確定停止中、第2背景画像HG2の表示が維持される。

30

【1117】

その後、図131（I）に示すように、次の変動の開始と同時に、背景画像が第2背景画像HG2から第3背景画像HG3に切り替わる。第3背景画像HG3は、特定の対象を表す特定画像CHBを含んでいる。ここでは、特定画像CHBは、星形を表す図形画像として構成されている。第3背景画像HG3は、特定画像CHBの他の部分が単色で表されているが、斜線や模様を有していてもよい。次の変動の開始により、装飾図柄（8L、8C、8R）が変動表示される。

40

【1118】

その後、図131（J）に示すように、変動中に「春だね」の文字画像MLGが表示される。この文字画像MLGの文字内容は、テロップ画像TRPの文字内容と対応するように構成されている。ここでは、テロップ画像TRPが「もうすぐ」であり、文字画像ML

50

Gが「春だね」であり、あわせると「もうすぐ春だね」の1つの文章になる。装飾図柄（8 L、8 C、8 R）は変動表示が維持されている。

【1119】

〔背景画像切り替え演出B〕

図132は、背景画像切り替え演出Bを説明するための図である。背景画像切り替え演出は、図柄の確定停止とともに背景画像（背景表示）を切り替え、切り替えた背景画像の表示を確定停止中維持する演出である。背景画像切り替え演出Bでは、まず、図132（A）に示すように、装飾図柄（8 L、8 C、8 R）の変動表示中に、背景画像が第1背景画像H G 1となっている。ここでは、表示画面7 aの左上に図柄（8 l、8 c、8 r）が表示される。また、表示画面7 aの下側には、4つの保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cが表示されている。遊技状態が時短状態である。

10

【1120】

第1背景画像H G 1は、特定の対象を表す所定画像C H Aを含んでいる。ここでは所定画像C H Aは、その一例としてスマイル顔を表すキャラクタ画像として構成されている。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、単色、模様、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。背景画像とは、装飾図柄等の背面側に表示される画像のことであり、特定のキャラクタ画像等の動画によって構成されるもののほか、単色のものや、模様なども背景画像に含まれる。第1背景画像H G 1において、所定画像C H Aは、移動せずに同じ位置に表示されていてもよいし、移動によって表示される位置が変化してもよい。また、消えたり現れたりしてもよい。ここでは、第1背景画像H G 1は、所定画像C H Aの他の部分が単色で表されているが、斜線や模様を有していてもよい。

20

【1121】

変動開始から所定期間が経過すると、図132（B）に示すように、タイマー画像T M 1が表示される。ここでは「あと3秒」と記載されている。このとき、背景画像は第1背景画像H G 1のままとなっている。図132（C）に示すように、タイマー画像T M 1のタイマー値が「0」になると、その後、図132（D）に示すように、装飾図柄（8 L、8 C、8 R）の変動が減速し、「789」で仮停止する。ここでの仮停止とは、装飾図柄がわずかに上下した状態で、並んで表示されている状態をいう。図柄（8 l、8 c、8 r）は、変動表示を継続させている。

30

【1122】

その後、図132（E）に示すように、装飾図柄（8 L、8 C、8 R）および図柄（8 l、8 c、8 r）が確定停止するとともに、背景画像が第1背景画像H G 1から第2背景画像H G 2に切り替わる。第2背景画像H G 2は、ここでは、表示画面7 aの全体に斜線が表されている。第2背景画像H G 2は、特定の対象を表す画像を含んでもよい。その後、確定停止中の装飾図柄（8 L、8 C、8 R）が消えて、図132（F）に示すように、表示画面7 aの右側からテロップ画像T R Pが現れる（フレームインする）。テロップ画像T R Pは、「もうすぐ」の文字で構成されている。このとき、図柄（8 l、8 c、8 r）は確定停止の状態が表示が維持される。図132（G）、（H）に示すように、テロップ画像T R Pは、右側から左側に向かって移動し、表示画面7 aの左側から消える（フレームアウトする）。図柄（8 l、8 c、8 r）は確定停止中である。図柄は確定停止中である。図132（E）～（H）に示すように、図柄の確定停止中、第2背景画像H G 2の表示が維持される。

40

【1123】

その後、図132（I）に示すように、次の変動の開始と同時に、背景画像が第2背景画像H G 2から第3背景画像H G 3に切り替わる。第3背景画像H G 3は、特定の対象を表す特定画像C H Bを含んでいる。ここでは、特定画像C H Bは、星形を表す図形画像として構成されている。第3背景画像H G 3は、特定画像C H Bの他の部分が単色で表されているが、斜線や模様を有していてもよい。次の変動の開始により、装飾図柄（8 L、8 C、8 R）と図柄（8 l、8 c、8 r）が変動表示される。

50

【1124】

その後、図132(J)に示すように、変動中に「春だね」の文字画像MLGが表示される。この文字画像MLGの文字内容は、テロップ画像TRPの文字内容と対応するように構成されている。ここでは、テロップ画像TRPが「もうすぐ」であり、文字画像MLGが「春だね」であり、あわせると「もうすぐ春だね」の1つの文章になる。装飾図柄(8L、8C、8R)と図柄(8l、8c、8r)は変動表示が維持されている。

【1125】

〔背景画像切り替え演出C〕

図133は、背景画像切り替え演出Cを説明するための図である。背景画像切り替え演出は、図柄の確定停止とともに背景画像(背景表示)を切り替え、切り替えた背景画像の表示を確定停止中維持する演出である。背景画像切り替え演出Cでは、まず、図133(A)に示すように、図柄(8l、8c、8r)の変動表示中に、背景画像が第1背景画像HG1となっている。ここでは、遊技状態が時短状態であり、第2特別図柄抽選が実行されている。表示画面7aに、装飾図柄(8L、8C、8R)、保留アイコン9B、当該保留アイコン9Cは表示されない。

10

【1126】

第1背景画像HG1は、特定の対象を表す所定画像CHAを含んでいる。ここでは所定画像CHAは、その一例としてスマイル顔を表すキャラクタ画像として構成されている。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、単色、模様、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。背景画像とは、装飾図柄等の背面側に表示される画像のことであり、特定のキャラクタ画像等の動画によって構成されるもののほか、単色のものや、模様なども背景画像に含まれる。第1背景画像HG1において、所定画像CHAは、移動せずに同じ位置に表示されていてもよいし、移動によって表示される位置が変化してもよい。また、消えたり現れたりしてもよい。ここでは、第1背景画像HG1は、所定画像CHAの他の部分が単色で表されているが、斜線や模様を有していてもよい。

20

【1127】

変動開始から所定期間が経過すると、図133(B)に示すように、タイマー画像TM1が表示される。ここでは「あと3秒」と記載されている。このとき、第1背景画像HG1は、継続して表示されている。図133(C)に示すように、タイマー画像TM1のタイマー値が「0」になると、その後、図133(D)に示すように、第1背景画像HG1から所定画像CHAが消える。図柄(8l、8c、8r)は、変動表示を継続させている。

30

【1128】

その後、図133(E)に示すように、図柄(8l、8c、8r)が確定停止するとともに、背景画像が第1背景画像HG1から第2背景画像HG2に切り替わる。第2背景画像HG2は、ここでは、表示画面7aの全体に斜線が表されている。第2背景画像HG2は、特定の対象を表す画像を含んでいてもよい。その後、図133(F)に示すように、表示画面7aの右側からテロップ画像TRPが現れる(フレームインする)。テロップ画像TRPは、「もうすぐ」の文字で構成されている。このとき、図柄(8l、8c、8r)は確定停止の状態が表示が維持される。図133(G)、(H)に示すように、テロップ画像TRPは、右側から左側に向かって移動し、表示画面7aの左側から消える(フレームアウトする)。図柄(8l、8c、8r)は確定停止中である。図柄は確定停止中である。図133(E)～(H)に示すように、図柄の確定停止中、第2背景画像HG2の表示が維持される。

40

【1129】

その後、図133(I)に示すように、次の変動の開始と同時に、背景画像が第2背景画像HG2から第3背景画像HG3に切り替わる。第3背景画像HG3は、特定の対象を表す特定画像CHBを含んでいる。ここでは、特定画像CHBは、星形を表す図形画像として構成されている。第3背景画像HG3は、特定画像CHBの他の部分が単色で表され

50

ているが、斜線や模様を有していてもよい。次の変動の開始により、図柄（８１、８ｃ、８ｒ）が変動表示される。この変動から遊技状態が通常状態に切り替わっている。

【１１３０】

その後、図１３３（Ｊ）に示すように、変動中に「春だね」の文字画像ＭＬＧが表示される。この文字画像ＭＬＧの文字内容は、テロップ画像ＴＲＰの文字内容と対応するように構成されている。ここでは、テロップ画像ＴＲＰが「もうすぐ」であり、文字画像ＭＬＧが「春だね」であり、あわせると「もうすぐ春だね」の１つの文章になる。図柄（８１、８ｃ、８ｒ）は変動表示が維持されている。

【１１３１】

〔背景画像切り替え演出Ｄ〕

図１３４は、背景画像切り替え演出Ｄを説明するための図である。背景画像切り替え演出は、図柄の確定停止とともに背景画像（背景表示）を切り替え、切り替えた背景画像の表示を確定停止中維持する演出である。背景画像切り替え演出Ｄでは、まず、図１３４（Ａ）に示すように、図柄（８１、８ｃ、８ｒ）の変動表示中に、背景画像が第１背景画像ＨＧ１となっている。ここでは、表示画面７ａの左下に、「保留をためろ！！」の保留促進画像と、「保留数０」の現在の第２特別図柄の保留数を表す保留数画像が表示されている。遊技状態が時短状態であり、第２特別図柄抽選が実行されている。装飾図柄（８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）、保留アイコン９Ａ、当該保留アイコン９Ｃは表示されない。

【１１３２】

第１背景画像ＨＧ１は、特定の対象を表す所定画像ＣＨＡを含んでいる。ここでは所定画像ＣＨＡは、その一例としてスマイル顔を表すキャラクタ画像として構成されている。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、単色、模様、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。背景画像とは、装飾図柄等の背面側に表示される画像のことであり、特定のキャラクタ画像等の動画によって構成されるもののほか、単色のものや、模様なども背景画像に含まれる。第１背景画像ＨＧ１において、所定画像ＣＨＡは、移動せずに同じ位置に表示されていてもよいし、移動によって表示される位置が変化してもよい。また、消えたり現れたりしてもよい。ここでは、第１背景画像ＨＧ１は、所定画像ＣＨＡの他の部分が単色で表されているが、斜線や模様を有していてもよい。

【１１３３】

変動開始から所定期間が経過すると、図１３４（Ｂ）に示すように、タイマー画像ＴＭ１が表示される。ここでは「あと３秒」と記載されている。第２特別図柄の入賞によって、保留数画像が「保留数２」となっている。図１３４（Ｃ）に示すように、タイマー画像ＴＭ１のタイマー値が「０」になると、「そこまで！！」の終了画像と、「第１保留・・・１０％」「第２保留・・・２０％」の期待度示唆画像が表示される。期待度示唆画像は、この２つの保留のそれぞれの大当たりの期待度を示している。具体的には、次の変動の期待度が１０％で、その次の変動の期待度が２０％であることを示している。

【１１３４】

その後、図１３４（Ｄ）に示すように、第１背景画像ＨＧ１から所定画像ＣＨＡが消える。そして「いよいよ始まるよ」の文字画像が表示される。これは、２つの保留に対応する変動がもうすぐ開始されることを示唆している。図柄（８１、８ｃ、８ｒ）は、変動表示を継続させている。

【１１３５】

その後、図１３４（Ｅ）に示すように、図柄（８１、８ｃ、８ｒ）が確定停止するとともに、背景画像が第１背景画像ＨＧ１から第２背景画像ＨＧ２に切り替わる。第２背景画像ＨＧ２は、ここでは、表示画面７ａの全体に斜線が表されている。第２背景画像ＨＧ２は、特定の対象を表す画像を含んでいてもよい。その後、図１３４（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの右側からテロップ画像ＴＲＰが現れる（フレームインする）。テロップ画像ＴＲＰは、「もうすぐ」の文字で構成されている。このとき、図柄（８１、８ｃ、８ｒ）は確定停止の状態が表示が維持される。図１３４（Ｇ）、（Ｈ）に示すように、テロップ

10

20

30

40

50

ブ画像TRPは、右側から左側に向かって移動し、表示画面7aの左側から消える（フレームアウトする）。図柄（81、8c、8r）は確定停止中である。図柄は確定停止中である。図134（E）～（H）に示すように、図柄の確定停止中、第2背景画像HG2の表示が維持される。

【1136】

その後、図134（I）に示すように、次の変動の開始と同時に、背景画像が第2背景画像HG2から第3背景画像HG3に切り替わる。第3背景画像HG3は、特定の対象を表す特定画像CHBを含んでいる。ここでは、特定画像CHBは、星形を表す図形画像として構成されている。第3背景画像HG3は、特定画像CHBの他の部分が単色で表されているが、斜線や模様を有していてもよい。次の変動の開始により、図柄（81、8c、8r）が変動表示される。この変動から遊技状態が通常状態に切り替わっている。

10

【1137】

その後、図134（J）に示すように、変動中に「当たるかも」の文字画像MLGが表示される。この文字画像MLGの文字内容は、テロップ画像TRPの文字内容と対応するように構成されている。ここでは、テロップ画像TRPが「もうすぐ」であり、文字画像MLGが「当たるかも」であり、あわせると「もうすぐ当たるかも」の1つの文章になる。図柄（81、8c、8r）は変動表示が維持されている。

【1138】

〔効果例〕

以下に、背景画像切り替え演出の効果例を示す。

20

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図131（A）～（D）に示すように、第1背景画像HG1を表示中に装飾図柄（8L、8C、8R）の変動をおこなう第1の演出と、第1の演出の後、図131（E）に示すように、装飾図柄を確定停止させるとともに背景画像を第1背景画像HG1から第2背景画像HG2に切り替える第2の演出と、第2の演出の後、図131（E）～（H）に示すように、装飾図柄の確定停止中に、第2背景画像HG2の表示を維持する第3の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図132～図134も同様である。

〔効果2〕

30

上記実施形態の遊技機1では、図131（I）に示すように、第3の演出の後、装飾図柄の次の変動の開始とともに背景画像を第2背景画像HG2から第3背景画像HG3に切り替える第4の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図132～図134も同様である。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図131（B）に示すように、第1の演出では、第1背景画像HG1を表示中にタイマー画像TM1が表示され、タイマー画像TM1のタイマー値が所定値（ここでは0）になると第2の演出が実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図132～図134も同様である。

40

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図131（F）～（H）に示すように、第3の演出では、第2背景画像HG2の表示が維持された状態でテロップ画像TRPがフレームインするとともにフレームアウトする第5の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図132～図134も同様である。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図131（F）～（H）に示すように、第3の演出では、第2背景画像HG2の表示が維持された状態でテロップ画像TRPが流れる。この構成

50

によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 3 2～図 1 3 4 も同様である。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 1 (J) に示すように、第 4 の演出では、第 3 背景画像 H G 3 の表示中に文字画像 M L G が表示され、第 3 の演出において、テロップ画像 T R P によって表される文字と、第 4 の演出において、文字画像 M L G によって表される文字とは、あわせると 1 つの文章となるように内容が連続している。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 3 2～図 1 3 4 も同様である。

【1 1 3 9】

10

〔変形例〕

以下に、背景画像切り替え演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態において、背景画像が第 1 背景画像 H G 1 から第 2 背景画像 H G 2 に切り替わるとき、一瞬で全部切り替わってもよいし、部分的に次第に切り替わってもよい。また、所定の期間、両方の背景画像が重畳して表示されていてもよい。

【1 1 4 0】

〔変形例 2〕

背景画像切り替え演出 A～D の構成は、適宜組み合わせることができる。

【1 1 4 1】

20

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様 E 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、装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一部は、複数種類の背景画像であり、
第 1 の背景画像を表示中に前記装飾図柄の変動をおこなう第 1 の演出と、
前記第 1 の演出の後、前記装飾図柄を確定停止させるとともに背景画像を前記第 1 の背景画像から第 2 の背景画像に切り替える第 2 の演出と、
前記第 2 の演出の後、前記装飾図柄の確定停止中に、前記第 2 の背景画像の表示を維持する第 3 の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

30

◇[態様 E 6-2]

請求項 1 に記載の遊技機であって、
前記第 3 の演出の後、前記装飾図柄の次の変動の開始とともに背景画像を前記第 2 の背景画像から第 3 の背景画像に切り替える第 4 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 6-3]

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、タイマー画像であり、
前記第 1 の演出では、前記第 1 の背景画像を表示中に前記タイマー画像が表示され、
前記タイマー画像のタイマー値が所定値になると前記第 2 の演出が実行される、
ことを特徴とする遊技機。

40

◇[態様 E 6-4]

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、
前記第 3 の演出では、前記第 2 の背景画像の表示が維持された状態で前記所定画像がフレームインするとともにフレームアウトする第 5 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 6-5]

50

請求項 4 に記載の遊技機であって、

前記所定画像は、テロップ画像であり、

前記第 3 の演出では、前記第 2 の背景画像の表示が維持された状態で前記テロップ画像が流れる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 6-6]

請求項 2 に従属する請求項 5 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、文字画像であり、

前記第 4 の演出では、前記第 3 の背景画像の表示中に前記文字画像が表示され、

前記第 3 の演出において、前記テロップ画像によって表される文字と、前記第 4 の演出において、前記文字画像によって表される文字とは、あわせると 1 つの文章となるように内容が連続している、

ことを特徴とする遊技機。

【1142】

以下に図 135～図 138 を用いて画像ぼかし演出 A～D について説明する。図 135～図 138 において、画像表示装置 7 の表示画面 7a に表示される各種保留画像が図面の見易さから省略され、画像表示装置 7 の表示画面 7a に表示される装飾図柄も図面の見易さから省略されているものがあり、画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面（前方）周囲に配置される第 1 可動役物 14 や第 2 可動役物 15 も図面の見易さから省略されているものがある。

【1143】

この画像ぼかし演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、画像ぼかし演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 107 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、遊技盤 2 に備える第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14L や右側可動役物 14R の位置および発光態様を変化させたりする。

【1144】

ここでは、まず画像ぼかし演出 A について説明し、画像ぼかし演出 B、画像ぼかし演出 C、そして画像ぼかし演出 D について順番に説明する。

【1145】

〔画像ぼかし演出 A〕

まず、画像ぼかし演出 A について図 135 を参照して説明する。図 135 は、画像ぼかし演出 A を説明するための図である。画像ぼかし演出 A は、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1146】

画像ぼかし演出 A では、まず、図 135（A）に示すように、後述する第 1 保留表示位置 9Ad に表示されている保留アイコン 9A が当該保留表示位置 9Cd へ移動して当該保留アイコン 9C となったことに伴い、第 1 保留表示位置 9Ad～第 4 保留表示位置 9Ad に保留アイコン 9A が存在しなくなった場合に行われる演出である。

【1147】

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

び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【1148】

表示画面7aの右上側には、図示しないが、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面7aから消えず、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動表示開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄（例えば、左装飾図柄8Lが仮停止表示されても左装飾図柄8Lと対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄8Rが仮停止表示されても右装飾図柄8Rと対応する小型の装飾図柄）はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄に揃う。

【1149】

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

【1150】

なお、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコンが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなる場合には、当該保留アイコン9Cの大きさは、移動直前の保留アイコンの大きさの約1.5倍となり、当該保留アイコン9Cの形状や色の態様から当該保留アイコン9Cに対する期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第4保留表示位置9Adに表示されている保留アイコンが第3保留表示位置9Adへ移動する場合、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコンが第2保留表示位置9Adへ移動する場合、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコンが第1保留表示位置9Adへ移動する場合には、保留アイコン9Aの形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコンの大きさは移動直前の保留アイコンの大きさと同一の大きさとなっている。

【1151】

ここでは、当該保留表示位置9Cdには、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示され

、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが存在しない状態となっている。

【1152】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置7の表示画面7aの下側に表示されていた、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に配置されて表示される。数字HMGは、遊技機1の遊技状態に関係なく、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で青色数字「0」を左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で赤色数字「0」を右側に互いに離間した状態で表示画面7aの左上側に配置されて表示される。

【1153】

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

【1154】

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図135（A）における装飾図柄の変動開始後において、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【1155】

図135（A）における装飾図柄の変動表示が開始され、図135（B）に示すように、左装飾図柄8Lが図柄（数字）で仮停止表示される（ここでは数字「3」で仮停止表示される）。この仮停止表示されている左装飾図柄8Lは、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、仮停止表示される直前に（または、仮停止表示するために減速した際に）表示画面7aの左側半分の領域に大きく表示される。このとき、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消える状態となる。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図135（A）に引き続き表示されている。

【1156】

続いて、図135（C）に示すように、右装飾図柄8Rが図柄（数字）で仮停止表示される（ここでは数字「2」で仮停止表示される）。このとき、この仮停止表示されている右装飾図柄8Rは、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、仮停止表示される直前に（または、仮停止表示するために減速した際に）表示画面7aの中央の領域に、すでに仮停止表示されている左装飾図柄8Lの大きさと同一（またはほぼ同一）の大きさで表示される。仮停止表示されている右装飾図柄8Rに焦点（ピント）が合っているため、すでに仮停止表示されている左装飾図柄8Lは、その焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとなっている。

【1157】

仮停止表示されている焦点（ピント）が合った明瞭な右装飾図柄8Rは、仮停止表示さ

れているピンボケした不明瞭な左装飾図柄 8 L の少なくとも一部（左装飾図柄 8 L（ここでは数字「3」）の約右側部分）の手前側に重なった状態で表示されている。

【1158】

第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図135（B）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図135（B）に引き続き維持されている。

【1159】

ピンボケした不明瞭な画像は、ぼかし画像処理（例えば、ガウスぼかしにより行われ、ガウス関数を用いて標準偏差を可変させて画像をぼかす処理）により作成される。このぼかし画像処理は、対象とする画像（または画像を構成するスプライト）に対して、または複数レイヤーのうち対象とするレイヤーに対して、画像制御用マイコン101によりリアルタイムで行われる。つまり、ピンボケした不明瞭な画像は、予めROM103に保存されているものではなく、ROM103から読み出した、焦点が合っている明瞭な画像（画像データ）から画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成されている。以下、ピンボケした不明瞭な画像は、画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成される。

【1160】

続いて、図135（D）に示すように、仮停止表示されている左装飾図柄8Lの大きさが変動時における大きさへ戻って小さくなるとともに焦点（ピント）が合った明瞭なものとなり、左装飾図柄8Lが自身の変動表示領域内へ移動開始されて再び仮停止表示された状態となる。また、仮停止表示されている右装飾図柄8Rの大きさが変動時における大きさへ戻って小さくなるとともに焦点（ピント）が合った明瞭なものとなり（右装飾図柄8Rの大きさと左装飾図柄8Lの大きさとが同一の大きさとなり、右装飾図柄8Rと左装飾図柄8Lとがともに焦点（ピント）が合った明瞭なものとなり）、右装飾図柄8Rが自身の変動表示領域内へ移動開始されて再び仮停止表示された状態となる。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図135（C）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aに再び出現する。

【1161】

続いて、図135（E）に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが表示画面7aの上辺寄りに上辺に平行して整列配置されて仮停止表示され、表示画面7aの左上側における左装飾図柄8Lの変動表示領域内に左装飾図柄8L（以下、単に「上左装飾図柄8La」という。ここでは、数字「3」）が仮停止表示されるとともに、表示画面7aの右上側における右装飾図柄8Rの変動表示領域内に右装飾図柄8R（以下、単に「上右装飾図柄8Ra」という。ここでは、数字「2」）が仮停止表示される。さらに、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが表示画面7aの下辺寄りに下辺に平行して整列配置されて仮停止表示され、表示画面7aの左下側における左装飾図柄8Lの変動表示領域内に左装飾図柄8L（以下、単に「下左装飾図柄8Lb」という。）が上右装飾図柄8Raと同一の図柄（ここでは、数字「2」）が仮停止表示されるとともに、表示画面7aの右下側における右装飾図柄8Rの変動表示領域内に右装飾図柄8R（以下、単に「下右装飾図柄8Rb」という。）が上左装飾図柄8Laと同一の図柄（ここでは、数字「3」）が仮停止表示される。

【1162】

これにより、下左装飾図柄8Lbと上右装飾図柄8Raとを結ぶ右上がりの図柄整列ラインL1が同一の図柄（ここでは、数字「2」）となって第1のリーチが形成され、上左装飾図柄8Laと下右装飾図柄8Rbとを結ぶ右下がりの図柄整列ラインL2が同一の図柄（ここでは、数字「3」）となって第2のリーチが形成される。つまり、第1のリーチ

による右上がりの図柄整列ラインと第2のリーチによる右下がりの図柄整列ラインと、により、いわゆる「ダブルリーチ」が形成される。なお、中装飾図柄8Cは、依然として自身の変動表示領域内において半透明な状態で高速変動している。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図135（D）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aに表示された状態が図135（D）に引き続き維持されている。

【1163】

続いて、図135（F）に示すように、中装飾図柄8Cは、自身の変動表示領域内において、変動速度が減速されて半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して変動表示が継続され、中装飾図柄8C（ここでは、数字「1」）が表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で低速で変動表示される。中装飾図柄8Cは、この数字「1」より先行する数字「9」が表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で低速で変動表示され数字「9」の下部から表示画面7aの下辺へ向かって消えて行くのに対して、この数字「1」に後続する数字「2」が表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で低速で変動表示され数字「2」の下部が表示画面7aの上辺から出現する。なお、中装飾図柄8Cは、該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdの奥側において変動表示されるため、中装飾図柄8Cが変動表示されても、該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが中装飾図柄8Cにより覆われて視認性が妨げられることがないようになっている。

【1164】

第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図135（E）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aに表示された状態が図135（E）に引き続き維持されている。

【1165】

中装飾図柄8Cは、図135（G）に示すように、自身の変動表示領域内において、数字「1」に後続する数字「2」が表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で低速で変動表示され、表示画面7aの中央で仮停止表示し、第1のリーチによる右上がりの図柄整列ライン上に下左装飾図柄8Lb、中装飾図柄8c、上右装飾図柄8Raが同一の図柄（ここでは、数字「2」）が揃って並ぶ。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図135（F）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aに表示された状態が図135（F）に引き続き維持されている。

【1166】

そして、図135（H）に示すように、第2のリーチによる右下がりの図柄整列ライン上における上左装飾図柄8Laおよび下右装飾図柄8Rbは、その焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとなる。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図135（G）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aに表示された状態が図135（G）に引き続き維持されている。

【1167】

第1のリーチによる右上がりの図柄整列ライン上に下左装飾図柄8Lb、中装飾図柄8

c、上右装飾図柄 8 R a が同一の図柄（ここでは、数字「2」）が並ぶことにより大当たりとなり、図 1 3 5（I）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 c、右装飾図柄 8 R のそれぞれの大きさを大きくしてそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面 7 a の左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ直線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示され、変動表示が終了し、その後、大当たり遊技（大当たり演出）が開始されることとなる。

【1 1 6 8】

第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ示す数字 H M G（ここでは「0 0」）が図 1 3 5（H）に引き続き表示されている。また、4つの保留表示位置 9 A d および当該保留表示位置 9 C d が表示画面 7 a に表示された状態が図 1 3 5（H）に引き続き維持されている。また、変動表示の終了に伴い当該保留アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

10

【1 1 6 9】

なお、図 1 3 5（F）、（G）における中装飾図柄 8 C の大きさは、変動時における大きさ（例えば、図 1 3 5（D）における左装飾図柄 8 L や右装飾図柄 8 R の大きさ）と同一の大きさであるため、上左装飾図柄 8 L a、下左装飾図柄 8 L b、上右装飾図柄 8 R a、下右装飾図柄 8 R b の大きさと比べて大きい。また、図 1 3 5（I）における左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の大きさは、通常時における大きさ（例えば、図 1 3 5（D）における左装飾図柄 8 L や右装飾図柄 8 R における大きさ）と比べて大きいものの、図 1 3 5（B）、（C）における左装飾図柄 8 L の大きさ、図 1 3 5（C）における右装飾図柄の大きさと比べると小さい。

20

【1 1 7 0】

このように、画像ぼかし演出 A において、焦点（ピント）が合っている明瞭な画像である右装飾図柄 8 R と、焦点（ピント）が合っていない不明瞭な画像（ピンボケした不明瞭な画像）である左装飾図柄 8 L と、により装飾図柄の配置に奥行き感を持たせた表現を実現することができるため、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。

【1 1 7 1】

また、演出の進行において遊技者に注視させたい画像（言い換えると、まず左装飾図柄 8 L、そして右装飾図柄 8 R という順番で焦点（ピント）を合わせて遊技者に注視させたい画像の順番（演出の作り手の思い））を遊技者へ伝えることに寄与することができる。

30

【1 1 7 2】

また、画像ぼかし演出 A において、例えば、焦点（ピント）が合っている明瞭な画像である右装飾図柄 8 R と、焦点（ピント）が合っていない不明瞭な画像（ピンボケした不明瞭な画像）である左装飾図柄 8 L と、により装飾図柄の配置に奥行き感を持たせた表現を実現するのに対して、図 1 3 5（A）～図 1 3 5（I）において、数字 H M G は、遊技機 1 の遊技状態に関係なく、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。これにより、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留と、を遊技者が把握し易くすることができる。

【1 1 7 3】

40

〔画像ぼかし演出 B〕

次に、画像ぼかし演出 B について図 1 3 6 を参照して説明する。図 1 3 6 は、画像ぼかし演出 B を説明するための図である。画像ぼかし演出 B は、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1 1 7 4】

画像ぼかし演出 B では、まず、図 1 3 6（A）に示すように、後述する第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となったことに伴い、第 1 保留表示位置 9 A d ～第 4 保留表示位置 9 A d に保留アイコン 9 A が存在しなくなった場合に行われる演出である。

【1 1 7 5】

50

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

10

【1176】

表示画面 7 a の右上側には、図示しないが、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることなく、さらに表示画面 7 a から消えず、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄（例えば、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても左装飾図柄 8 L と対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても右装飾図柄 8 R と対応する小型の装飾図柄）はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃う。

20

30

【1177】

第 1 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する当該保留アイコン 9 C は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に非表示とされている当該保留表示位置 9 C d（矩形画像の上）に表示される。当該保留表示位置 9 C d の左側における表示画面 7 a の領域には、第 1 特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 A d（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコンをストックすることができるようになってい

40

る。4 つの保留表示位置 9 A d は、当該保留表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の左辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、そして第 4 保留表示位置 9 A d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【1178】

なお、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となる場合には、当該保留アイコン 9 C の大きさは、移動直前の保留アイコンの大きさの約 1.5 倍となり、当該保留アイコン 9 C の形状や色の態様から当該保留アイコン 9 C に対する期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第 4 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが第 3 保留表示位置 9 A d へ移

50

動する場合、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコンが第2保留表示位置9Adへ移動する場合、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコンが第1保留表示位置9Adへ移動する場合には、保留アイコン9Aの形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコンの大きさは移動直前の保留アイコンの大きさと同一の大きさとなっている。

【1179】

ここでは、当該保留表示位置9Cdには、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示され、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが存在しない状態となっている。

10

【1180】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置7の表示画面7aの下側に表示されていた、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に配置されて表示される。数字HMGは、遊技機1の遊技状態に関係なく、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で青色数字「0」を左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で赤色数字「0」を右側に互いに離間した状態で表示画面7aの左上側に配置されて表示される。

20

【1181】

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

30

【1182】

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図136（A）における装飾図柄の変動開始後において、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【1183】

図136（A）における装飾図柄の変動表示が開始され、図136（B）に示すように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BTNが表示画面7aの中央に配置されて所定の発光態様（ここでは、白色点滅）で表示される。演出ボタン63の押下操作面と対応する演出ボタン画像の部分には、英単語「PUSH」が刻まれたものとなっている。この演出ボタン画像BTNは、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、表示画面7aの中央に大きく表示される。このとき、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消える状態となる。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図136（A）に引き続き表示されている。

40

【1184】

なお、「所定の発光態様」としては、大当たりとなる期待度（変動演出開始コマンド）に基づいて、例えば白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅（黄色点滅

50

）→七色点滅（レインボー点滅（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【1185】

続いて、図136（C）に示すように、遊技者に剣部材64の操作（押し込み操作）を促すために、剣部材64を模した剣画像KGが表示画面7aの中央に配置されて所定の発光態様（ここでは、白色点滅）で表示される。このとき、すでに表示されている演出ボタン画像BTNが表示画面7aの中央から左側へ移動され、剣画像KGは、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、表示画面7aの中央の領域に表示される。剣画像KGに焦点（ピント）が合っているため、すでに表示されている演出ボタン画像BTNは、その焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとなっている。

10

【1186】

焦点（ピント）が合った明瞭な剣画像KGは、ピンボケした不明瞭な演出ボタン画像BTNの少なくとも一部（演出ボタン画像BTNの右側部分）の手前側に重なった状態で表示されている。

【1187】

第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図136（B）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図136（B）に

20

【1188】

なお、ピンボケした不明瞭な演出ボタン画像BTNは、静止画像となっており、所定の発光態様で（動画では点滅しているため、静止画像では、点灯した状態または消灯した状態のいずれかの状態となっている）。また、演出ボタン画像BTNが表示画面7aの中央から左側へ移動される際に、演出ボタン画像BTNの大きさに変化はない。

【1189】

ピンボケした不明瞭な画像は、ぼかし画像処理（例えば、ガウスぼかしにより行われ、ガウス関数を用いて標準偏差を可変させて画像をぼかす処理）により作成される。このぼかし画像処理は、対象とする画像（または画像を構成するスプライト）に対して、または複数レイヤーのうち対象とするレイヤーに対して、画像制御用マイコン101によりリアルタイムで行われる。つまり、ピンボケした不明瞭な画像は、予めROM103に保存されているものではなく、ROM103から読み出した、焦点が合っている明瞭な画像（画像データ）から画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成されている。以下、ピンボケした不明瞭な画像は、画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成される。

30

【1190】

続いて、図136（D）に示すように、ピンボケされた状態で表示されている演出ボタン画像BTNは、焦点（ピント）が合った明瞭なものに変化して（または変化しながら）表示画面7aの左側から再び中央へ移動されるとともに、表示画面7aの中央に配置されて所定の発光態様で表示される。このとき、すでに表示されている剣画像KGが表示画面7aの中央から右側へ移動されて表示され、演出ボタン画像BTNは、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、表示画面7aの中央の領域に表示される。演出ボタン画像BTNに焦点（ピント）が合っているため、すでに表示されている剣画像KGは、その焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとなっている。

40

【1191】

焦点（ピント）が合った明瞭な演出ボタン画像BTNは、ピンボケした不明瞭な剣画像KGの少なくとも一部（剣画像KGの鏢の左側部分）の手前側に重なった状態で表示されている。

【1192】

50

第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図136（C）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図136（C）に引き続き維持されている。

【1193】

なお、ピンボケした不明瞭な剣画像KGは、静止画像となっており、所定の発光態様で（動画では点滅しているため、静止画像では、点灯した状態または消灯した状態のいずれの状態となっている）。また、剣画像KGが表示画面7aの中央から右側へ移動される際に、剣画像KGの大きさに変化はない。

【1194】

図136（D）における演出ボタン画像BTNの所定の発光態様は、図136（B）における演出ボタン画像BTNの所定の発光態様と同一であってもよいし、大当たりとなる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点滅から青色点滅へ変化）させたものでもよい。

【1195】

続いて、図136（E）に示すように、ピンボケされた状態で表示されている剣画像KGは、焦点（ピント）が合った明瞭なものに変化して（または変化しながら）表示画面7aの右側から再び中央へ移動されるとともに、表示画面7aの中央に配置されて所定の発光態様で表示される。このとき、すでに表示されている演出ボタン画像BTNが表示画面7aの中央から右側へ移動されて表示され、剣画像KGは、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、表示画面7aの中央の領域に表示される。剣画像KGに焦点（ピント）が合っているため、すでに表示されている演出ボタン画像BTNは、その焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとなっている。

【1196】

焦点（ピント）が合った明瞭な剣画像KGは、ピンボケした不明瞭な演出ボタン画像BTNの少なくとも一部（演出ボタン画像BTNの左側部分）の手前側に重なった状態で表示されている。

【1197】

第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図136（D）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図136（D）に引き続き維持されている。

【1198】

なお、ピンボケした不明瞭な演出ボタン画像BTNは、静止画像となっており、所定の発光態様で（動画では点滅しているため、静止画像では、点灯した状態または消灯した状態のいずれの状態となっている）。また、演出ボタン画像BTNが表示画面7aの中央から右側へ移動される際に、剣画像KGの大きさに変化はない。

【1199】

図136（E）における演出ボタン画像BTNの所定の発光態様は、図136（D）における演出ボタン画像BTNの所定の発光態様と同一であってもよいし、大当たりとなる期待度が高いものへ変化（例えば、青色点滅から緑色点滅へ変化）させたものでもよい。

【1200】

続いて、図136（F）に示すように、ピンボケされた状態で表示されている演出ボタン画像BTNは、焦点（ピント）が合った明瞭なものに変化して（または変化しながら）表示画面7aの右側から左側へ大きさを変えことなく移動されるとともに、所定の発光態様で表示される。また、焦点（ピント）が合った明瞭な状態で表示されている剣画像KGは、表示画面7aの中央から右側へ大きさを変えことなく移動されるとともに、所定の発光態様で表示される。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HM

10

20

30

40

50

G（ここでは「0 0」）が図136（E）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図136（E）に引き続き維持されている。

【1201】

なお、図136（F）における演出ボタン画像BTNの所定の発光態様は、図136（E）における演出ボタン画像BTNの所定の発光態様と同一であってもよいし、大当たりとなる期待度が高いものへ変化（例えば、緑色点滅から赤色点滅へ変化）させたものでもよい。また、図136（F）における剣画像KGの所定の発光態様は、図136（E）における剣画像KGの所定の発光態様と同一であってもよいし、大当たりとなる期待度が高いものへ変化（例えば、緑色点滅から赤色点滅へ変化）させたものでもよい。

10

【1202】

続いて、図136（G）に示すように、焦点（ピント）が合った明瞭な状態で表示されている演出ボタン画像BTNは、表示画面7aの左側から再び中央へ大きさを変えることなく移動されるとともに、所定の発光態様で表示される。演出ボタン画像BTNは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、演出ボタン画像BTNの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ！！」というメッセージMGが表示される。このとき、焦点（ピント）が合った明瞭な状態で表示されている剣画像KGは、表示画面7aから消えた状態となる。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図136（F）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図136（F）に引き続き維持されている。

20

【1203】

なお、図136（G）における演出ボタン画像BTNの所定の発光態様は、図136（F）における演出ボタン画像BTNの所定の発光態様と同一であってもよいし、大当たりとなる期待度が高いものへ変化（例えば、赤色点滅からゴールド点滅（黄色点滅）へ変化）させたものでもよい。

30

【1204】

遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、図136（H）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示され、変動表示が終了する。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「1」で停止表示され、中装飾図柄が数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「3」で表示されることにより、はずれとなる。

【1205】

変動表示が終了しても、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図136（G）に引き続き表示されている。また、変動表示が終了すると、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aに再び出現するものの、変動表示の終了に伴い当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えている。

40

【1206】

一方、図136（F）に続いて、図136（I）に示すように、焦点（ピント）が合った明瞭な状態で表示されている剣画像KGは、表示画面7aの右側から再び中央へ大きさを変えることなく移動されるとともに、所定の発光態様で表示される。剣画像KGは、その前面左方に、遊技者に剣部材64の操作（押し込み操作）を促す下向き矢印画像が上下

50

方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、剣部材 64 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。また、剣画像 K G は、その前面上部に重なるように、剣部材 64 の操作（押し込み操作）を促す「押し込め！！」というメッセージ M G が表示される。このとき、焦点（ピント）が合った明瞭な状態で表示されている演出ボタン画像 B T N は、表示画面 7 a から消えた状態となる。また、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ示す数字 H M G（ここでは「0 0」）が図 136（F）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン 9 C、4 つの保留表示位置 9 A d および当該保留表示位置 9 C d が表示画面 7 a から消えた状態が図 136（F）に引き続き維持されている。

10

【1207】

なお、図 136（I）における剣画像 K G の所定の発光態様は、図 136（F）における剣画像 K G の所定の発光態様と同一であってもよいし、大当たりとなる期待度が高いものへ変化（例えば、赤色点滅からゴールド点滅（黄色点滅）または七色点滅（レインボー点滅（大当たり濃厚）へ変化）させたものでもよい。

【1208】

遊技者が剣部材 64 を操作（押し下げ操作）すると、または、剣部材 64 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）が経過すると、図 136（J）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面 7 a の左辺の midpoint と右辺の midpoint とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示され、変動表示が終了する。ここでは、左装飾図柄 8 L が数字「1」で停止表示され、中装飾図柄が数字「1」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて大当たりとなり、その後、大当たり遊技（大当たり演出）が開始されることとなる。

20

【1209】

変動表示が終了しても、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ示す数字 H M G（ここでは「0 0」）が図 136（I）に引き続き表示されている。また、変動表示が終了しても、4 つの保留表示位置 9 A d および当該保留表示位置 9 C d が表示画面 7 a から消えた状態が図 136（I）に引き続き維持されている。なお、変動表示の終了に伴い当該保留アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている。

30

【1210】

なお、図 136（F）において演出ボタン画像 B T N と剣画像 K G とが表示された状態から図 136（G）の演出ボタン画像 B T N が選択されて表示される場合と図 136（I）の剣画像 K G が選択されて表示される場合とがあり、図 136（G）の演出ボタン画像 B T N が選択されて表示される場合と比べて、図 136（I）の剣画像 K G が選択されて表示される場合の方が大当たり遊技（大当たり演出）発生確率が高い。

【1211】

このように、画像ぼかし演出 B において、焦点（ピント）が合っている明瞭な画像である演出ボタン画像 B T N や剣画像 K G と、焦点（ピント）が合っていない不明瞭な画像（ピンボケした不明瞭な画像）である演出ボタン画像 B T N や剣画像 K G と、により演出ボタン画像 B T N と剣画像 K G との配置に奥行き感を持たせた表現を実現することができるため、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。

40

【1212】

また、演出の進行において遊技者に注視させたい画像（言い換えると、まず演出ボタン画像 B T N、剣画像 K G、演出ボタン画像 B T N、そして剣画像 K G という順番で焦点（ピント）を合わせて遊技者に注視させたい画像の順番（演出の作り手の思い））を遊技者へ伝えることに寄与することができる。

【1213】

また、画像ぼかし演出 B において、例えば、焦点（ピント）が合っている明瞭な画像で

50

ある演出ボタン画像 B T N や剣画像 K G と、焦点（ピント）が合っていない不明瞭な画像（ピンボケした不明瞭な画像）である演出ボタン画像 B T N や剣画像 K G と、により演出ボタン画像 B T N と剣画像 K G との配置に奥行き感を持たせた表現を実現するのに対して、図 1 3 6（A）～図 1 3 6（J）において、数字 H M G は、遊技機 1 の遊技状態に関係なく、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。これにより、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留と、を遊技者が把握し易くすることができる。

【1 2 1 4】

〔画像ばかり演出 C〕

次に、画像ばかり演出 C について図 1 3 7 を参照して説明する。図 1 3 7 は、画像ばかり演出 C を説明するための図である。画像ばかり演出 C は、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成されたときに、複数種類のリーチ演出のなかから選択されて行われるものである。

【1 2 1 5】

画像ばかり演出 C では、まず、図 1 3 7（A）に示すように、後述する第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となったことに伴い、第 1 保留表示位置 9 A d ～第 4 保留表示位置 9 A d に保留アイコン 9 A が存在しなくなった場合に行われる演出である。

【1 2 1 6】

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

【1 2 1 7】

ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「1」で仮停止）、中装飾図柄 8 C が変動表示されリーチが形成されている。

【1 2 1 8】

表示画面 7 a の右上側には、図示しないが、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面 7 a から消えず、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄（例えば、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても左装飾図柄 8 L と対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても右装飾図柄 8 R と対応する小型の装飾図柄）はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対

10

20

30

40

50

応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃う。

【1219】

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

【1220】

なお、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となる場合には、当該保留アイコン 9 C の大きさは、移動直前の保留アイコンの大きさの約 1.5 倍となり、当該保留アイコン 9 C の形状や色の態様から当該保留アイコン 9 C に対する期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第 4 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが第 3 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが第 2 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが第 1 保留表示位置 9 A d へ移動する場合には、保留アイコン 9 A の形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコンの大きさは移動直前の保留アイコンの大きさと同一の大きさとなっている。

【1221】

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

【1222】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されていた、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 HMG として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。数字 HMG は、遊技機 1 の遊技状態に関係なく、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。ここでは、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留がゼロ個で青色数字「0」を左側、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留がゼロ個で赤色数字「0」を右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。

【1223】

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

たりの期待度が高く、黒い球状の保留アイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体の保留アイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状の保留アイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体の保留アイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【1224】

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図137（A）における装飾図柄の変動開始後において、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【1225】

図137（A）においてリーチが形成されると、図137（B）に示すように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BTNが表示画面7aの中央に配置されて所定の発光態様（ここでは、白色点滅）で表示される。演出ボタン63の押下操作面と対応する演出ボタン画像の部分には、英単語「PUSH」が刻まれたものとなっている。この演出ボタン画像BTNは、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、表示画面7aの中央に大きく表示される。演出ボタン画像BTNは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面向下と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。このとき、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消える状態となる。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図137（A）に引き続き表示されている。

【1226】

なお、「所定の発光態様」としては、大当たりとなる期待度（変動演出開始コマンド）に基づいて、例えば白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅（黄色点滅）→七色点滅（レインボー点滅（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【1227】

遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、図137（C）に示すように、表示画面7aのほぼ右側領域全体に剣を持ったキャラクタCRAの上半身が配置されて表示される。このキャラクタCRAは、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、表示画面7aのほぼ右側領域全体に大きく表示される。このとき、焦点（ピント）が合った明瞭な状態で表示されていた演出ボタン画像BTNおよびタイマーバーTBは、表示画面7aから消えた状態となる。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図137（B）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図137（B）に引き続き維持されている。なお、キャラクタCRAは、静止画像であってもよいし、動画であってもよい。

【1228】

続いて、図137（D）に示すように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BTNが表示画面7aの中央に再び配置されて所定の発光態様で表示される。演出ボタン63の押下操作面と対応する演出ボタン画像の部分には、英単語「PUSH」が刻まれたものとなっている。このとき、演出ボタン画像BTNは、すでに表示されているキャラクタCRAの手前側に配置され焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、表示画面7aの中央に大きく表示される（図137（B）に示したものと同一の位置に表示される）。演出ボタン画像BTNに焦点（ピント

）が合っているため、すでに表示されているキャラクタC R Aは、その焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとなっている。

【1 2 2 9】

焦点（ピント）が合った明瞭な演出ボタン画像B T Nは、ピンボケした不明瞭なキャラクタC R Aの少なくとも一部（キャラクタC R Aの右肩、右腕および剣の部分）の手前側に重なった状態で表示されている。

【1 2 3 0】

第1始動口2 0への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口2 1への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字H M G（ここでは「0 0」）が図1 3 7（C）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9 C、4つの保留表示位置9 A dおよび当該保留表示位置9 C dが表示画面7 aから消えた状態が図1 3 7（C）に引き続き維持されている。

10

【1 2 3 1】

ピンボケした不明瞭な画像は、ぼかし画像処理（例えば、ガウスぼかしにより行われ、ガウス関数を用いて標準偏差を可変させて画像をぼかす処理）により作成される。このぼかし画像処理は、対象とする画像（または画像を構成するスプライト）に対して、または複数レイヤーのうち対象とするレイヤーに対して、画像制御用マイコン1 0 1によりリアルタイムで行われる。つまり、ピンボケした不明瞭な画像は、予めROM 1 0 3に保存されているものではなく、ROM 1 0 3から読み出した、焦点が合っている明瞭な画像（画像データ）から画像制御用マイコン1 0 1がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成されている。以下、ピンボケした不明瞭な画像は、画像制御用マイコン1 0 1がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成される。

20

【1 2 3 2】

演出ボタン画像B T Nは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン6 3の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン6 3の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーT Bが表示される。なお、ピンボケした不明瞭なキャラクタC R Aは、静止画像となっている。また、図1 3 7（D）における演出ボタン画像B T Nの所定の発光態様は、図1 3 7（B）における演出ボタン画像B T Nの所定の発光態様と同一であってもよいし、大当たりとなる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点滅から青色点滅またはゴールド点滅（黄色点滅）へ変化）させたものでもよい。

30

【1 2 3 3】

遊技者が演出ボタン6 3を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン6 3の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、図1 3 7（E）に示すように、表示画面7 aのほぼ中央に剣を持ったキャラクタC R Bの上半身がキャラクタC R Aに迫って向かい合って配置され表示される。このキャラクタC R Bは、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、表示画面7 aのほぼ左側領域全体に大きく表示される。このとき、焦点（ピント）が合った明瞭な状態で表示されていた演出ボタン画像B T NおよびタイマーバーT Bは、表示画面7 aから消えた状態となる。また、キャラクタC R Bに焦点（ピント）が合っているため、すでに表示されているキャラクタC R Aは、その焦点（ピント）が相変わらずズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとなっている。

40

【1 2 3 4】

焦点（ピント）が合った明瞭なキャラクタC R Bは、ピンボケした不明瞭なキャラクタC R Aの少なくとも一部（キャラクタC R Aの右肩、右胸、右腕および剣の部分）の手前側に重なった状態で表示されている。

【1 2 3 5】

第1始動口2 0への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口2 1への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字H M G（ここでは「0 0」）が図1 3 7（D）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9 C、4つの保留表示位置9 A dおよび当該保留表示位置9 C dが表示画面7 aから消えた状態が図1 3 7（D）に

50

引き続き維持されている。なお、キャラクタC R Bは、静止画像であってもよいし、動画であってもよい。

【1 2 3 6】

続いて、図1 3 7 (F)に示すように、ピンボケされた不明瞭な状態で表示されたキャラクタC R Aが焦点（ピント）が合った明瞭なものに変化し、表示画面7 aのほぼ右側領域全体に焦点（ピント）が合った明瞭なキャラクタC R Aが表示されるとともに、表示画面7 aのほぼ左側領域全体に焦点（ピント）が合った明瞭なキャラクタC R Bが表示される（つまり、キャラクタC R BがキャラクタC R Aとの間合いをとるために表示画面7 aのほぼ中央から左側へ移動して表示されている）。このとき、第1始動口2 0への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口2 1への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字H M G（ここでは「0 0」）が図1 3 7 (E)に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9 C、4つの保留表示位置9 A dおよび当該保留表示位置9 C dが表示画面7 aから消えた状態が図1 3 7 (E)に引き続き維持されている。

10

【1 2 3 7】

続いて、図1 3 7 (G)に示すように、表示画面7 aの中央から上辺までに亘る領域に「バトル開始」という縦書き画像のメッセージM Gが表示される。この縦書き画像のメッセージM Gは、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、すでに表示されている2つのキャラクタC R A、C R Bは、その焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとなっている。

20

【1 2 3 8】

焦点（ピント）が合った明瞭な「バトル開始」という縦書き画像のメッセージM Gは、ピンボケした不明瞭なキャラクタC R Aの少なくとも一部（キャラクタC R Aの剣の部分）の手前側に重なった状態で表示されているとともに、ピンボケした不明瞭なキャラクタC R Bの少なくとも一部（キャラクタC R Bの右肩および剣の部分）の手前側に重なった状態で表示されている。

【1 2 3 9】

第1始動口2 0への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口2 1への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字H M G（ここでは「0 0」）が図1 3 7 (F)に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9 C、4つの保留表示位置9 A dおよび当該保留表示位置9 C dが表示画面7 aから消えた状態が図1 3 7 (F)に

30

【1 2 4 0】

続いて、図1 3 7 (H)に示すように、ピンボケされた状態で表示された2つのキャラクタC R A、C R Bが焦点（ピント）が合った明瞭なものに変化して表示画面7 aに表示され、2つキャラクタC R A、C R Bによるアクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。このとき、第1始動口2 0への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口2 1への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字H M G（ここでは「0 0」）が図1 3 7 (G)に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9 C、4つの保留表示位置9 A dおよび当該保留表示位置9 C dが表示画面7 aから消えた状態が図1 3 7 (G)に引き続き維持されている。

40

【1 2 4 1】

アクション演出（バトル演出）では、味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Bとが登場する。このあと味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Bとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタC R Aが敵キャラクタC R Bに勝利すると大当たりとなる。

【1 2 4 2】

続いて、図1 3 7 (I)に示すように、表示画面7 aの中央から手前側へ向かって英字Vが迫ってくる拡大モーションぼかしが表示される。この英字Vの残存への拡大モーションぼかしもその焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとして作成されている。このピンボケした不明瞭な画像は、拡大モーションぼかし画像処理により行われ、対象とする画像（または画像を構成するスプライト）に対して、

50

または複数レイヤーのうち対象とするレイヤーに対して、中心から拡散する方向へぼかすものであり、中心から距離寸法が離れるにつて中央から外周へむかってぼかしが強くなる。つまり、ピンボケした不明瞭な画像は、予めROM103に保存されているものではなく、ROM103から読み出した、焦点が合っている明瞭な画像（画像データ）から画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成されている。

【1243】

この拡大モーションぼかし画像処理された英字Vの画像を遊技者が見ると、英字Vの画像へ向かって進んでいるような印象を遊技者に付与することができるとともに、英字Vの画像の中心へ進むスピード感を得ることができ、味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBにまもなく勝利するという示唆を行うことができる。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図137（H）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図137（H）に引き続き維持されている。

10

【1244】

続いて、図137（J）に示すように、アクション演出（バトル演出）が展開（開始）されて、アクション演出（バトル演出）の終期では、ここでは、味方キャラクタCRAの勝利を報知する演出が行われ、味方キャラクタCRAが中央に表示されて「勝利」というメッセージMGが味方キャラクタCRAの左方に配置されて表示される。なお、アクション演出（バトル演出）の終期において敵キャラクタCRBの勝利を報知する演出が行われる場合には、敵キャラクタCRBが中央に表示されて「敗北」というメッセージMGが敵キャラクタCRBの左方に配置されて表示される。

20

【1245】

第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図137（I）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図137（I）に引き続き維持されている。

【1246】

その後、図示しないが、表示画面7aに左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは、数字「1」）が揃って停止表示され、変動表示が終了すると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなる。変動表示が終了しても、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図137（J）に引き続き表示される。また、変動表示が終了しても、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図137（J）に引き続き維持される。なお、変動表示の終了に伴い当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消える。

30

【1247】

これに対して、表示画面7aに左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「2」、右装飾図柄8Rが数字「1」となり同一の図柄（ここでは、数字「1」）が揃わずに停止表示され、変動表示が終了すると、はずれが確定表示されることとなる。変動表示が終了すると、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aに再び出現するものの、変動表示の終了に伴い当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消える。

40

【1248】

このように、画像ぼかし演出Cにおいて、焦点（ピント）が合っている明瞭な画像であるキャラクタCRAや演出ボタン画像BTNと、焦点（ピント）が合っていない不明瞭な画像（ピンボケした不明瞭な画像）であるキャラクタCRBと、により2つのキャラクタ

50

C R A、C R Bの配置やキャラクタC R Aと演出ボタン画像B T Nとの配置に奥行き感を持たせた表現を実現することができるため、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。

【1249】

また、演出の進行において遊技者に注視させたい画像（言い換えると、まず演出ボタン画像B T N、キャラクタC R A、演出ボタン画像B T N、そしてキャラクタC R Bという順番で焦点（ピント）を合わせて遊技者に注視させたい画像の順番（演出の作り手の思い））を遊技者へ伝えることに寄与することができる。

【1250】

また、画像ぼかし演出Cにおいて、例えば、焦点（ピント）が合っている明瞭な画像であるキャラクタC R Aや演出ボタン画像B T Nと、焦点（ピント）が合っていない不明瞭な画像（ピンボケした不明瞭な画像）であるキャラクタC R Bと、により2つのキャラクタC R A、C R Bの配置やキャラクタC R Aと演出ボタン画像B T Nとの配置に奥行き感を持たせた表現を実現するのに対して、図137（A）～図137（J）において、数字H M Gは、遊技機1の遊技状態に関係なく、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。これにより、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留と、を遊技者が把握し易くすることができる。

【1251】

〔画像ぼかし演出D〕

次に、画像ぼかし演出Dについて図138を参照して説明する。図138は、画像ぼかし演出Dを説明するための図である。画像ぼかし演出Dは、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成されたときに、複数種類のリーチ演出のなかから選択されて行われるものである。

【1252】

画像ぼかし演出Dでは、まず、図138（A）に示すように、後述する第1保留表示位置9 A dに表示されている保留アイコン9 Aが当該保留表示位置9 C dへ移動して当該保留アイコン9 Cとなったことに伴い、第1保留表示位置9 A d～第4保留表示位置9 A dに保留アイコン9 Aが存在しなくなった場合に行われる演出である。

【1253】

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

【1254】

ここでは、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rとが同じ図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「1」で仮停止）、中装飾図柄8 Cが変動表示されリーチが形成されている。

【1255】

表示画面7 aの右上側には、図示しないが、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面7 aから消えず、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rが変動表示開

始されると、これに伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄（例えば、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても左装飾図柄 8 L と対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても右装飾図柄 8 R と対応する小型の装飾図柄）はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずには 10
ずれとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃う。

【1256】

第 1 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する当該保留アイコン 9 C は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に非 20
表示とされている当該保留表示位置 9 C d（矩形画像の上）に表示される。当該保留表示位置 9 C d の左側における表示画面 7 a の領域には、第 1 特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 A d（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置 9 A d は、当該保留表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の左辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、そして第 4 保留表示位置 9 A d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【1257】

なお、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となる場合には、当該保留アイコン 9 C の大きさは、 30
移動直前の保留アイコンの大きさの約 1.5 倍となり、当該保留アイコン 9 C の形状や色の態様から当該保留アイコン 9 C に対する期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第 4 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが第 3 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが第 2 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが第 1 保留表示位置 9 A d へ移動する場合には、保留アイコン 9 A の形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコンの大きさは移動直前の保留アイコンの大きさと同一の大きさとなっている。

【1258】

ここでは、当該保留表示位置 9 C d には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d ～第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されてい 40
ない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが存在しない状態となっている。

【1259】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されていた、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 H M G として画像表示装置 7 の表示 50

画面 7 a の左上側に配置されて表示される。数字 H M G は、遊技機 1 の遊技状態に関係なく、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。ここでは、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留がゼロ個で青色数字「0」を左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留がゼロ個で赤色数字「0」を右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。

【1 2 6 0】

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

【1 2 6 1】

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図 1 3 8（A）における装飾図柄の変動開始後において、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【1 2 6 2】

図 1 3 8（A）においてリーチが形成されると、図 1 3 8（B）に示すように、表示画面 7 a のほぼ右側領域全体に剣を持ったキャラクタ C R A の上半身が配置されて表示される。このキャラクタ C R A は、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、表示画面 7 a のほぼ右側領域全体に大きく表示される。このとき、当該保留アイコン 9 C、4 つの保留表示位置 9 A d および当該保留表示位置 9 C d が表示画面 7 a から消える状態となる。また、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ示す数字 H M G（ここでは「0 0」）が図 1 3 8（A）に引き続き表示されている。なお、キャラクタ C R A は、静止画像であってもよいし、動画であってもよい。

【1 2 6 3】

続いて、図 1 3 8（C）に示すように、表示画面 7 a のほぼ中央に剣を持ったキャラクタ C R B の上半身がキャラクタ C R A に迫って向かい合って配置され表示される。このキャラクタ C R B は、焦点（ピント）が合った明瞭なものであり、表示画面 7 a のほぼ左側領域全体に大きく表示される。このとき、キャラクタ C R B に焦点（ピント）が合っているため、すでに表示されているキャラクタ C R A は、その焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとなっている。

【1 2 6 4】

焦点（ピント）が合った明瞭なキャラクタ C R B は、ピンボケした不明瞭なキャラクタ C R A の少なくとも一部（キャラクタ C R A の右肩、右胸、右腕および剣の部分）の手前側に重なった状態で表示されている。

【1 2 6 5】

第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ示す数字 H M G（ここでは「0 0」）が図 1 3 8（B）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン 9 C、4 つの保留表示位置 9 A d および当該保留表示位置 9 C d が表示画面 7 a から消えた状態が図 1 3 8（B）に引き続き維持されている。

【1 2 6 6】

なお、焦点（ピント）が合っている明瞭なキャラクタ C R B は、静止画像であってもよいし、動画であってもよい。また、ピンボケした不明瞭なキャラクタ C R A は、静止画像

となっている。

【1267】

ピンボケした不明瞭な画像は、ぼかし画像処理（例えば、ガウスぼかしにより行われ、ガウス関数を用いて標準偏差を可変させて画像をぼかす処理）により作成される。このぼかし画像処理は、対象とする画像（または画像を構成するスプライト）に対して、または複数レイヤーのうち対象とするレイヤーに対して、画像制御用マイコン101によりリアルタイムで行われる。つまり、ピンボケした不明瞭な画像は、予めROM103に保存されているものではなく、ROM103から読み出した、焦点が合っている明瞭な画像（画像データ）から画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成されている。以下、ピンボケした不明瞭な画像は、画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成される。

10

【1268】

続いて、図138（D）に示すように、キャラクタCRBがキャラクタCRAとの間合いをとるために表示画面7aのほぼ中央から左側へ移動して表示されるとともに、ピンボケされた状態で表示されたキャラクタCRAが焦点（ピント）が合った明瞭なものに変化し、2つキャラクタCRA、CRBのほぼ全身が表示画面7aに表示され、2つキャラクタCRA、CRBによるアクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図137（C）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図137（C）に引き続き維持されている。

20

【1269】

アクション演出（バトル演出）では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが登場する。このあと味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利すると大当たりとなる。

【1270】

続いて、図138（E）に示すように、表示画面7aの中央に「味方キャラクタ勝利で大当たりだ！！」というメッセージMGが表示される。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図138（D）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図138（D）に引き続き維持されている。

30

【1271】

その後、図138（F）に示すように、アクション演出（バトル演出）の初期が行われる。アクション演出（バトル演出）の初期では、敵キャラクタCRBが優勢となり、味方キャラクタCRAを右側へ追い詰める演出が行われる。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図138（E）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図138（E）に引き続き維持されている。

40

【1272】

続いて、図138（G）に示すように、アクション演出（バトル演出）の中期では、味方キャラクタCRAが優勢となり、敵キャラクタCRBを左側へ追い詰める演出が行われる。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図138（F）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図1

50

38 (F) に引き続き維持されている。

【1273】

続いて、図138 (H) に示すように、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、表示画面7aの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物14Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【1274】

左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）14Dとなる。円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、味方キャラクタCRAが表示される。このとき、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが所定の発光態様（例えば、白色の発光態様）となるとこにより、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが白色の発光態様となるとともに、左側可動役物14Lの正面および右側可動役物14Rの正面から英字「V」がそれぞれ現れ、味方キャラクタCRAの勝利を示唆する演出が行われる。なお、円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、敵キャラクタCRBが表示される場合には、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが所定の発光態様（例えば、白色の発光態様）と異なる他の発光態様（例えば、赤色の発光態様）なるとこにより、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが赤色の発光態様となるものの、英字「V」が現れず、味方キャラクタCRAの勝利を示唆する演出が行われない。

【1275】

左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rには、図示しない導光板が設けられており、この導光板に英字「V」が造形されており、導光板の表面および裏面を除いた外周囲を囲むように配置された複数の第1装飾LED（単一色または多色発光可能なLED）が発光（例えば、白色）すると、導光板の周囲から入射した光が導光板に造形された英字「V」で乱反射して英字「V」が現れるようになっている。また、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rには、導光板の裏面と対向するように導光板の奥側に配置された複数の第2装飾LED（単一色または多色発光可能なLED）が発光（例えば、赤色）すると、導光板を通して、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rの前方へ向かって出射するものの、英字「V」が現れない。

【1276】

続いて、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物14Rが画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

【1277】

第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「0 0」）が図138 (G) に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9C、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消えた状態が図138 (G) に引き続き維持されている。

【1278】

その後、図138 (I) に示すように、アクション演出（バトル演出）の終期では、ここでは、味方キャラクタCRAの勝利を報知する演出が行われ、味方キャラクタCRAが中央に表示されて「勝利」というメッセージMGが味方キャラクタCRAの左方に配置さ

10

20

30

40

50

れて表示される。なお、アクション演出（バトル演出）の終期において敵キャラクターC R Bの勝利を報知する演出が行われる場合には、敵キャラクターC R Bが中央に表示されて「敗北」というメッセージM Gが敵キャラクターC R Bの左方に配置されて表示される。

【1279】

第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字H M G（ここでは「0 0」）が図138（H）に引き続き表示されている。また、当該保留アイコン9 C、4つの保留表示位置9 A dおよび当該保留表示位置9 C dが表示画面7 aから消えた状態が図138（H）に引き続き維持されている。

【1280】

続いて、図138（J）に示すように、表示画面7 aに左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rが同一の図柄（ここでは、数字「1」）が揃って停止表示され、変動表示が終了すると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われる。変動表示が終了しても、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字H M G（ここでは「0 0」）が図138（I）に引き続き表示される。また、変動表示が終了しても、4つの保留表示位置9 A dおよび当該保留表示位置9 C dが表示画面7 aから消えた状態が図138（I）に引き続き維持される。なお、変動表示の終了に伴い当該保留アイコン9 Cが表示画面7 aから消える。

【1281】

これに対して、アクション演出（バトル演出）の終期において敵キャラクターC R Bの勝利を報知する演出が行われる場合には、表示画面7 aに左装飾図柄8 Lが数字「1」、中装飾図柄8 Cが数字「2」、右装飾図柄8 Rが数字「1」となり同一の図柄（ここでは、数字「1」）が揃わずに停止表示され、変動表示が終了すると、はずれが確定表示されることとなる。変動表示が終了すると、4つの保留表示位置9 A dおよび当該保留表示位置9 C dが表示画面7 aに再び出現するものの、変動表示の終了に伴い当該保留アイコン9 Cが表示画面7 aから消える。

【1282】

このように、画像ぼかし演出Dにおいて、焦点（ピント）が合っている明瞭な画像であるキャラクターC R B（敵キャラクターC R B）と、焦点（ピント）が合っていない不明瞭な画像（ピンボケした不明瞭な画像）であるキャラクターC R A（味方キャラクターC R A）と、により2つのキャラクターC R A、C R Bの配置に奥行き感を持たせた表現を実現することができるため、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。

【1283】

また、演出の進行において遊技者に注視させたい画像（言い換えると、キャラクターC R A（味方キャラクターC R A）、そしてキャラクターC R B（敵キャラクターC R B）という順番で焦点（ピント）を合わせて遊技者に注視させたい画像の順番（演出の作り手の思い））を遊技者へ伝えることに寄与することができる。

【1284】

また、画像ぼかし演出Dにおいて、例えば、焦点（ピント）が合っている明瞭な画像であるキャラクターC R B（敵キャラクターC R B）と、焦点（ピント）が合っていない不明瞭な画像（ピンボケした不明瞭な画像）であるキャラクターC R A（味方キャラクターC R A）と、により2つのキャラクターC R A、C R Bの配置に奥行き感を持たせた表現を実現するのに対して、図138（A）～図138（J）において、数字H M Gは、遊技機1の遊技状態に関係なく、常に、焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっている。これにより、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留と、を遊技者が把握し易くすることができる。

【1285】

〔効果例〕

10

20

30

40

50

以下に、画像ぼかし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、画像ぼかし演出 A の図 1 3 5 (B) ~ 図 1 3 5 (C) に示すように、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7 (表示手段) を備え、明瞭な第 1 の画像である図 1 3 5 (B) の左装飾図柄 8 L を表示する第 1 の演出と、第 1 の演出により明瞭に表示された第 1 の画像である図 1 3 5 (B) の左装飾図柄 8 L を図 1 3 5 (C) の左装飾図柄 8 L のように不明瞭に表示する第 2 の演出と、第 2 の演出により不明瞭に表示された第 1 の画像である図 1 3 5 (C) の左装飾図柄 8 L と異なる位置に第 2 の画像である図 1 3 5 (C) の右装飾図柄 8 R を明瞭に表示する第 3 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、明瞭な第 2 の画像である図 1 3 5 (C) の右装飾図柄 8 R と、不明瞭な第 1 の画像である図 1 3 5 (C) の左装飾図柄 8 L と、により第 1 の画像および第 2 の画像の配置に奥行き感を持たせた表現を実現することができるため、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。

10

図 1 3 6 (B) ~ 図 1 3 6 (C) の画像ぼかし演出 B では、明瞭な第 2 の画像である図 1 3 6 (C) の剣画像 K G と、不明瞭な第 1 の画像である図 1 3 6 (C) の演出ボタン画像 B T N と、により第 1 の画像および第 2 の画像の配置に奥行き感を持たせた表現を実現することができるため、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。

図 1 3 7 (C) ~ 図 1 3 7 (E) の画像ぼかし演出 C では、例えば、明瞭な第 2 の画像である図 1 3 7 (E) のキャラクタ C R B と、不明瞭な第 1 の画像である図 1 3 7 (E) のキャラクタ C R A と、により第 1 の画像および第 2 の画像の配置に奥行き感を持たせた表現を実現することができるため、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。

20

図 1 3 8 (B) ~ 図 1 3 8 (C) の画像ぼかし演出 D では、明瞭な第 2 の画像である図 1 3 8 (C) のキャラクタ C R B と、不明瞭な第 1 の画像である図 1 3 8 (C) のキャラクタ C R A と、により第 1 の画像および第 2 の画像の配置に奥行き感を持たせた表現を実現することができるため、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。

【1 2 8 6】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、画像ぼかし演出 A の図 1 3 5 (C) に示すように、第 3 の演出により明瞭に表示される明瞭な第 2 の画像である図 1 3 5 (C) の右装飾図柄 8 R は、第 2 の演出により不明瞭に表示された第 1 の画像である図 1 3 5 (C) の左装飾図柄 8 L の少なくとも一部と重なる。具体的には、図 1 3 5 (C) において、仮停止表示されている焦点 (ピント) が合った明瞭な右装飾図柄 8 R は、仮停止表示されているピンボケした不明瞭な左装飾図柄 8 L の少なくとも一部 (左装飾図柄 8 L (ここでは数字「3」) の約右側部分) の手前側に重なった状態で表示されている。この構成によれば、まるで一眼レフカメラにより被写界深度を浅くして撮影した画像のように表現することができる。

30

図 1 3 6 (C) の画像ぼかし演出 B では、第 2 の画像である焦点 (ピント) が合った明瞭な剣画像 K G は、第 1 の画像であるピンボケした不明瞭な演出ボタン画像 B T N の少なくとも一部 (演出ボタン画像 B T N の右側部分) の手前側に重なった状態で表示されている。この構成によれば、まるで一眼レフカメラにより被写界深度を浅くして撮影した画像のように表現することができる。

40

図 1 3 7 (E) の画像ぼかし演出 C では、第 2 の画像である焦点 (ピント) が合った明瞭なキャラクタ C R B は、第 1 の画像であるピンボケした不明瞭なキャラクタ C R A の少なくとも一部 (キャラクタ C R A の右肩、右胸、右腕および剣の部分) の手前側に重なった状態で表示されている。この構成によれば、まるで一眼レフカメラにより被写界深度を浅くして撮影した画像のように表現することができる。

図 1 3 8 (C) の画像ぼかし演出 D では、第 2 の画像である焦点 (ピント) が合った明

50

瞭なキャラクタC R Bは、第1の画像であるピンボケした不明瞭なキャラクタC R Aの少なくとも一部（キャラクタC R Aの右肩、右胸、右腕および剣の部分）の手前側に重なった状態で表示されている。この構成によれば、まるで一眼レフカメラにより被写界深度を浅くして撮影した画像のように表現することができる。

【1287】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、画像ぼかし演出Aの図135（A）～図135（C）に示すように、画像表示装置7（表示手段）は、当該保留アイコン9Cが表示可能とされ、第3の演出が実行されるときに図135（C）において当該保留アイコン9Cが非表示される。この構成によれば、第3の演出による、不明瞭な第1の画像である図135（C）の左装飾図柄8Lと、明瞭な第2の画像である図135（C）の右装飾図柄8Rと、の視認性が当該保留アイコン9Cにより妨げられないため、不明瞭な第1の画像である図135（C）の左装飾図柄8Lと、明瞭な第2の画像である図135（C）の右装飾図柄8Rと、を画像表示装置7（表示手段）に大きくそれぞれ表示することができる。これにより、迫力ある、不明瞭な第1の画像である図135（C）の左装飾図柄8Lと、明瞭な第2の画像である図135（C）の右装飾図柄8Rと、による演出を遊技者に提供することができる。

10

図136（A）～図136（C）の画像ぼかし演出Bでは、第3の演出による、不明瞭な第1の画像である図136（C）の演出ボタン画像B T Nと、明瞭な第2の画像である図136（C）の剣画像K Gと、の視認性が当該保留アイコン9Cにより妨げられないため、不明瞭な第1の画像である図136（C）の演出ボタン画像B T Nと、明瞭な第2の画像である図136（C）の剣画像K Gと、を画像表示装置7（表示手段）に大きくそれぞれ表示することができる。これにより、迫力ある、不明瞭な第1の画像である図136（C）の演出ボタン画像B T Nと、明瞭な第2の画像である図136（C）の剣画像K Gと、による演出を遊技者に提供することができる。

20

図137（A）～図137（E）の画像ぼかし演出Cでは、第3の演出による、不明瞭な第1の画像である図137（E）のキャラクタC R Aと、明瞭な第2の画像である図137（E）のキャラクタC R Bと、の視認性が当該保留アイコン9Cにより妨げられないため、不明瞭な第1の画像である図137（E）のキャラクタC R Aと、明瞭な第2の画像である図137（E）のキャラクタC R Bと、を画像表示装置7（表示手段）に大きくそれぞれ表示することができる。これにより、迫力ある、不明瞭な第1の画像である図137（E）のキャラクタC R Aと、明瞭な第2の画像である図137（E）のキャラクタC R Bと、による演出を遊技者に提供することができる。

30

図138（A）～図138（C）の画像ぼかし演出Dでは、第3の演出による、不明瞭な第1の画像である図138（C）のキャラクタC R Aと、明瞭な第2の画像である図138（C）のキャラクタC R Bと、の視認性が当該保留アイコン9Cにより妨げられないため、不明瞭な第1の画像である図138（C）のキャラクタC R Aと、明瞭な第2の画像である図138（C）のキャラクタC R Bと、を画像表示装置7（表示手段）に大きくそれぞれ表示することができる。これにより、迫力ある、不明瞭な第1の画像である図138（C）のキャラクタC R Aと、明瞭な第2の画像である図138（E）のキャラクタC R Bと、による演出を遊技者に提供することができる。

40

【1288】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、画像ぼかし演出Aの図135（A）～図135（I）に示すように、画像表示装置7（表示手段）は、保留アイコンの数を示す数値画像である数字H M G（ここでは「0 0」）が常に表示され、第2の演出が実行されても数値画像である数字H M G（ここでは「0 0」）が明瞭に表示される。この構成によれば、図135（C）の左装飾図柄8Lは、第2の演出により、明瞭から不明瞭なものとして表示されるのに対して、数値画像である数字H M G（ここでは「0 0」）は、常に明瞭なものとして表示されるようになっているため、遊技者は、保留アイコンの数を把握し易

50

い。

図136(A)～図136(J)の画像ばかりし演出B、図137(A)～図137(J)の画像ばかりし演出C、図138(A)～図138(J)の画像ばかりし演出Dについても同様である。

【1289】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、画像ばかりし演出Aの図135(A)～図135(D)に示すように、第3の演出の後に、第2の演出により不明瞭に表示された第1の画像である図135(C)の左装飾図柄8Lを図135(D)の左装飾図柄8Lのように再び明瞭とし、さらに、第1の画像である図135(D)の左装飾図柄8Lと第2の画像である図135(D)の右装飾図柄8Rとが重ならないように表示する第4の演出を実行することができる。この構成によれば、第1の画像である図135(D)の左装飾図柄8Lと、第2の画像である図135(D)の右装飾図柄8Rと、を配置するときに、互いに重ならず、かつ、明瞭な画像として表示されるため、第1の画像である図135(D)の左装飾図柄8Lと、第2の画像である図135(D)の右装飾図柄8Rと、に関する演出がこれより展開される旨を遊技者に示唆することができる。

10

図136(A)～図136(F)の画像ばかりし演出Bでは、例えば、第1の画像である図136(F)の演出ボタン画像BTNと、第2の画像である図136(F)の剣画像KGと、を配置するときに、互いに重ならず、かつ、明瞭な画像として表示されるため、第1の画像である図136(F)の演出ボタン画像BTNと、第2の画像である図136(F)の剣画像KGと、に関する演出がこれより展開される旨を遊技者に示唆することができる。

20

図137(A)～図137(F)の画像ばかりし演出Cでは、例えば、第1の画像である図137(F)のキャラクタCRAと、第2の画像である図137(F)のキャラクタCRBと、を配置するときに、互いに重ならず、かつ、明瞭な画像として表示されるため、第1の画像である図137(F)のキャラクタCRAと、第2の画像である図137(F)のキャラクタCRBと、に関する演出がこれより展開される旨を遊技者に示唆することができる。

図138(A)～図138(D)の画像ばかりし演出Dでは、例えば、第1の画像である図138(D)のキャラクタCRAと、第2の画像である図138(D)のキャラクタCRBと、を配置するときに、互いに重ならず、かつ、明瞭な画像として表示されるため、第1の画像である図138(D)のキャラクタCRAと、第2の画像である図138(D)のキャラクタCRBと、に関する演出がこれより展開される旨を遊技者に示唆することができる。

30

【1290】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、画像ばかりし演出Aの図135(B)～図135(D)に示すように、明瞭に表示される第1の画像である図135(B)、(D)の左装飾図柄8Lおよび第2の画像である図135(C)、(D)の右装飾図柄8Rは、焦点(ピント)が合った画像であり、不明瞭に表示される第1の画像である図135(C)の左装飾図柄8Lは、焦点が合っていない画像である。この構成によれば、まるで一眼レフカメラにより被写界深度を浅くして撮影した画像のように表現することができる。

40

図136(B)～図136(F)の画像ばかりし演出Bでは、例えば、明瞭に表示される第1の画像である図136(B)、(F)の演出ボタン画像BTNおよび第2の画像である図136(C)、(F)の剣画像KGは、焦点(ピント)が合った画像であり、不明瞭に表示される第1の画像である図136(C)の演出ボタン画像BTNは、焦点が合っていない画像である。この構成によれば、まるで一眼レフカメラにより被写界深度を浅くして撮影した画像のように表現することができる。

図137(A)～図137(F)の画像ばかりし演出Cでは、例えば、明瞭に表示される第1の画像である図137(C)、(F)のキャラクタCRAおよび第2の画像である図

50

1 3 7 (E), (F) のキャラクタ C R B は、焦点 (ピント) が合った画像であり、不明瞭に表示される第 1 の画像である図 1 3 7 (E) のキャラクタ C R A は、焦点が合っていない画像である。この構成によれば、まるで一眼レフカメラにより被写界深度を浅くして撮影した画像のように表現することができる。

図 1 3 8 (A) ~ 図 1 3 8 (D) の画像ぼかし演出 D では、明瞭に表示される第 1 の画像である図 1 3 8 (B), (D) のキャラクタ C R A および第 2 の画像である図 1 3 8 (C), (D) のキャラクタ C R B は、焦点 (ピント) が合った画像であり、不明瞭に表示される第 1 の画像である図 1 3 8 (C) のキャラクタ C R A は、焦点が合っていない画像である。この構成によれば、まるで一眼レフカメラにより被写界深度を浅くして撮影した画像のように表現することができる。

10

【1 2 9 1】

[効果 7]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、画像ぼかし演出 A の図 1 3 5 (A) に示すように、第 1 の演出、第 2 の演出および第 3 の演出は、当該保留アイコン 9 C に基づく図柄変動表示が開始されるときに、保留アイコンが 1 つも存在しないときに実行することができる。つまり、画像ぼかし演出 A では、図 1 3 5 (A) に示すように、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となったことに伴い、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d に保留アイコンが存在しなくなった場合に行われる演出である。

図 1 3 6 (A) の画像ぼかし演出 B、図 1 3 7 (A) の画像ぼかし演出 C、図 1 3 8 (A) の画像ぼかし演出 D についても同様である。

20

【1 2 9 2】

[変形例]

以下に、画像ぼかし演出の変形例を示す。

[変形例 1]

図 1 3 5 の画像ぼかし演出 A、図 1 3 6 の画像ぼかし演出 B、図 1 3 7 の画像ぼかし演出 C および図 1 3 8 の画像ぼかし演出 D では、第 1 特図保留として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となったことに伴い、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d に保留アイコンが存在しなくなった場合に行われる演出であった。しかし、第 2 特図保留として第 1 保留表示位置に表示されている保留アイコン 9 B が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となったことに伴い、第 1 保留表示位置 ~ 第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B が存在しなくなった場合に行われる演出であってもよい。第 2 特図保留として保留アイコン 9 B が表示される第 1 保留表示位置 ~ 第 4 保留表示位置について簡単に説明すると、第 2 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する当該保留アイコン 9 C は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示とされている当該保留表示位置 9 C d (矩形画像の上) に表示される。当該保留表示位置 9 C d (矩形画像の上) の右側における表示画面 7 a の領域には、第 2 特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 (矩形画像の上) に保留アイコン 9 B がそれぞれ表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 B をストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置は、当該保留表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の右辺へ向かって、第 1 保留表示位置、第 2 保留表示位置、第 3 保留表示位置、そして第 4 保留表示位置という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

30

40

【1 2 9 3】

[変形例 2]

図 1 3 5 の画像ぼかし演出 A、図 1 3 6 の画像ぼかし演出 B、図 1 3 7 の画像ぼかし演出 C および図 1 3 8 の画像ぼかし演出 D では、奥側に配置される第 1 の画像に対しては、焦点 (ピント) がズレてぼやけた (いわゆる、「ピンボケ」した) 不明瞭なものとし、手前側に配置される第 2 の画像に対しては焦点 (ピント) が合った明瞭なものとするに

50

より、まるで一眼レフカメラにより被写界深度を浅くして撮影した画像のように表現することができるようになっていた。これは、ピンボケした不明瞭な画像は、ぼかし画像処理（例えば、ガウスぼかしにより行われ、ガウス関数を用いて標準偏差を可変させて画像をぼかす処理）により作成される。このぼかし画像処理は、対象とする画像（または画像を構成するスプライト）に対して、または複数レイヤーのうち対象とするレイヤーに対して、画像制御用マイコン101によりリアルタイムで行われる。そこで、被写界深度を自由に調整して浅くして撮影した画像としたり、深くして撮影した画像としたりしてもよい。こうすれば、演出の表現を広げることができる。

【1294】

〔変形例3〕

図135の画像ぼかし演出A、図136の画像ぼかし演出B、図137の画像ぼかし演出Cおよび図138の画像ぼかし演出Dでは、奥側に配置される第1の画像に対しては、焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとし、手前側に配置される第2の画像に対しては焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっていた。しかし、これとは全く逆な関係として、奥側に配置される第1の画像に対しては、焦点（ピント）が合った明瞭なものとし、手前側に配置される第2の画像に対して焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとしてもよい。いわゆるズームレンズを用いて、まるで奥行方向に複数存在する被写体である画像の中から一の被写体に焦点（ピント）を合わせるという演出を遊技者に提供することができ、演出のバリエーションを増やすことができる。なお、ピンボケした不明瞭な画像は、ぼかし画像処理（例えば、ガウスぼかしにより行われ、ガウス関数を用いて標準偏差を可変させて画像をぼかす処理）により作成される。このぼかし画像処理は、対象とする画像（または画像を構成するスプライト）に対して、または複数レイヤーのうち対象とするレイヤーに対して、画像制御用マイコン101によりリアルタイムで行われる。つまり、ピンボケした不明瞭な画像は、予めROM103に保存されているものではなく、ROM103から読み出した、焦点が合っている明瞭な画像（画像データ）から画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成され、ピンボケした不明瞭な画像は、画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成される。

【1295】

〔変形例4〕

図135の画像ぼかし演出A、図136の画像ぼかし演出B、図137の画像ぼかし演出Cおよび図138の画像ぼかし演出Dでは、奥側に配置される第1の画像に対しては、焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとし、手前側に配置される第2の画像に対しては焦点（ピント）が合った明瞭なものとなっていた。しかし、奥行方向に複数存在する被写体のうち、奥行方向の距離寸法が異なるいくつかの被写体である画像に対して焦点（ピント）が合った明瞭なものとし、他の被写体である画像に対して焦点（ピント）がズレてぼやけた（いわゆる、「ピンボケ」した）不明瞭なものとしてもよい。こうすれば、違和感がある画像となるため、遊技者に違和感演出を提供し、当たりの期待度が高いチャンスとなっている可能性を遊技者に示唆することができる。なお、ピンボケした不明瞭な画像は、ぼかし画像処理（例えば、ガウスぼかしにより行われ、ガウス関数を用いて標準偏差を可変させて画像をぼかす処理）により作成される。このぼかし画像処理は、対象とする画像（または画像を構成するスプライト）に対して、または複数レイヤーのうち対象とするレイヤーに対して、画像制御用マイコン101によりリアルタイムで行われる。つまり、ピンボケした不明瞭な画像は、予めROM103に保存されているものではなく、ROM103から読み出した、焦点が合っている明瞭な画像（画像データ）から画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成され、ピンボケした不明瞭な画像は、画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行って作成される。

【1296】

〔変形例5〕

図135の画像ぼかし演出A、図136の画像ぼかし演出B、図137の画像ぼかし演出Cおよび図138の画像ぼかし演出Dでは、第1特図保留として第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコンが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなったことに伴い、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adに保留アイコンが存在しなくなった場合に行われる演出であった。しかし、遊技状態が時短状態であって回数制限を設けるようにしてもよい。例えば、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数が1回のみ、または7回まで等を挙げることができる。

【1297】

〔変形例6〕

図135の画像ぼかし演出A、図136の画像ぼかし演出B、図137の画像ぼかし演出Cおよび図138の画像ぼかし演出Dにおいて、ピンボケした不明瞭な画像は、ぼかし画像処理（例えば、ガウスぼかしにより行われ、ガウス関数を用いて標準偏差を可変させて画像をぼかす処理）により作成され、このぼかし画像処理は、対象とする画像（または画像を構成するスプライト）に対して、または複数レイヤーのうち対象とするレイヤーに対して、画像制御用マイコン101によりリアルタイムで行われていた。しかし、焦点（ピント）が合っている明瞭な画像（画像データ）に加えて、ピンボケした不明瞭な画像（画像データ）を予めROM103に保存し、必要に応じてROM103から読み出してもよい。この場合、ROM103の容量に十分な空き容量があれば、焦点（ピント）が合っている明瞭な画像（画像データ）に加えて、ピンボケした不明瞭な画像（画像データ）を保存することができ、画像制御用マイコン101がリアルタイムでぼかし画像処理を行う必要がなくなり、画像制御用マイコン101の負荷軽減に寄与することができる。

【1298】

〔変形例7〕

図135の画像ぼかし演出A、図136の画像ぼかし演出B、図137の画像ぼかし演出Cおよび図138の画像ぼかし演出Dにおいて、ピンボケした不明瞭な画像は、ぼかし画像処理（例えば、ガウスぼかしにより行われ、ガウス関数を用いて標準偏差を可変させて画像をぼかす処理）により作成され、このぼかし画像処理は、対象とする画像（または画像を構成するスプライト）に対して、または複数レイヤーのうち対象とするレイヤーに対して、画像制御用マイコン101によりリアルタイムで行われていた。このぼかし画像処理を、例えば、画像表示装置7の表示画面7aに数字を次々に表示してカウントダウンする演出にしてもよい。このカウントダウン演出では、例えば、数字「5」→数字「4」→数字「3」→数字「2」→数字「1」→数字「0」という具合に表示画面7aに次々に表示するときに、まず焦点（ピント）が合っている明瞭な画像として数字「5」を表示し、続いて数字「5」をピンボケした不明瞭な画像として、この数字「5」の手前側に焦点（ピント）が合っている明瞭な画像として数字「4」を表示画面7aに表示する。続いて数字「5」を表示画面7aから消して、数字「4」をピンボケした不明瞭な画像として、この数字「4」の手前側に焦点（ピント）が合っている明瞭な画像として数字「3」を表示画面7aに表示する。続いて数字「4」を表示画面7aから消して、数字「3」をピンボケした不明瞭な画像として、この数字「3」の手前側に焦点（ピント）が合っている明瞭な画像として数字「2」を表示画面7aに表示する。続いて数字「3」を表示画面7aから消して、数字「2」をピンボケした不明瞭な画像として、この数字「2」の手前側に焦点（ピント）が合っている明瞭な画像として数字「1」を表示画面7aに表示する。続いて数字「2」を表示画面7aから消して、数字「1」をピンボケした不明瞭な画像として、この数字「1」の手前側に焦点（ピント）が合っている明瞭な画像として数字「0」を表示画面7aに表示する。続いて数字「1」を表示画面7aから消し、その後、数字「0」を表示画面7aから消してスーパーリーチ演出へ展開される。

【1299】

〔変形例8〕

図136の画像ぼかし演出Bおよび図137の画像ぼかし演出Cでは、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aに表示されていた。しか

し、演出ボタン 6 3 を模した演出ボタン画像 B T N に代えて剣部材 6 4 の剣ボタン 6 5 を模した演出ボタン画像としてもよい。このように構成しても、剣ボタン 6 5 の操作（押圧操作または押下操作）により演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）と同一の効果を奏することができる。

【1300】

〔変形例 9〕

図 1 3 5 の画像ぼかし演出 A、図 1 3 6 の画像ぼかし演出 B、図 1 3 7 の画像ぼかし演出 C および図 1 3 8 の画像ぼかし演出 D では、第 1 特図保留として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となったことに伴い、第 1 保留表示位置 9 A d ～第 4 保留表示位置 9 A d に保留アイコンが存在しなくなった場合に行われる演出であった。しかし、第 1 特図保留として第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコンが当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となったことに伴い、第 1 保留表示位置 9 A d ～第 4 保留表示位置 9 A d に保留アイコンが存在しなくなった場合に、左装飾図柄 9 L、中装飾図柄 9 C、右装飾図柄 9 R の変動表示が開始され、1 3 5 の画像ぼかし演出 A、図 1 3 6 の画像ぼかし演出 B、図 1 3 7 の画像ぼかし演出 C および図 1 3 8 の画像ぼかし演出 D が行われず、左装飾図柄 9 L、中装飾図柄 9 C、右装飾図柄 9 R が同一の図柄（例えば、数字「7」）に揃わずに停止表示されてはずれとなる場合がある。この場合、図 1 3 5 の画像ぼかし演出 A、図 1 3 6 の画像ぼかし演出 B、図 1 3 7 の画像ぼかし演出 C および図 1 3 8 の画像ぼかし演出 D と異なる他のリーチ演出（例えば、当たり（大当たり、小当たり）となる期待度が最も低い、いわゆる、「ノーマルリーチ」）を介してはずれとなってもよいし、この他のリーチ演出を介することなくはずれとしてもよい。

【1301】

〔変形例 10〕

図 1 3 5 の画像ぼかし演出 A、図 1 3 6 の画像ぼかし演出 B、図 1 3 7 の画像ぼかし演出 C および図 1 3 8 の画像ぼかし演出 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。

【1302】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 E 7-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

第 1 の画像を明瞭に表示する第 1 の演出と、

前記第 1 の演出により明瞭に表示された前記第 1 の画像を不明瞭に表示する第 2 の演出と、

前記第 2 の演出により不明瞭に表示された前記第 1 の画像と異なる位置に第 2 の画像を明瞭に表示する第 3 の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1303】

◇〔態様 E 7-2〕

態様 E 7-1 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出により明瞭に表示される前記第 2 の画像は、前記第 2 の演出により不明瞭に表示された前記第 1 の画像の少なくとも一部と重なる、

ことを特徴とする遊技機。

【1304】

◇〔態様 E 7-3〕

態様 E 7-1 または態様 E 7-2 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、当該保留アイコンが表示可能とされ、

前記第 3 の演出が実行されるときに前記当該保留アイコンが非表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【1305】

◇ [態様 E 7-4]

態様 E 7-1 から態様 E 7-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記表示手段は、保留アイコンの数を示す数値画像が常に表示され、前記第 2 の演出が実行されても前記数値画像が明瞭に表示される、ことを特徴とする遊技機。

【1306】

◇ [態様 E 7-5]

態様 E 7-1 から態様 E 7-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記第 3 の演出の後に、前記第 2 の演出により不明瞭に表示された前記第 1 の画像を再び明瞭とし、さらに、前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが重ならないように表示する第 4 の演出を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【1307】

◇ [態様 E 7-6]

態様 E 7-1 から態様 E 7-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、明瞭に表示される前記第 1 の画像および前記第 2 の画像は、焦点が合った画像であり、不明瞭に表示される前記第 1 の画像は、焦点が合っていない画像である、ことを特徴とする遊技機。

【1308】

◇ [態様 E 7-7]

態様 E 7-1 から態様 E 7-6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記第 1 の演出、前記第 2 の演出および前記第 3 の演出は、当該保留アイコンに基づく図柄変動表示が開始されるときに、保留アイコンが 1 つも存在しないときに実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【1309】

以下に図 1 3 9 ~ 図 1 4 2 を用いて当落報知演出 A ~ D について説明する。この当落報知演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、当落報知演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。なお、当落報知演出は、複数変動に跨って所定期間に実行される。

【1310】

[当落報知演出 A]

図 1 3 9 は、当落報知演出 A を説明するための図である。

まず、図 1 3 9 (A) に示すように、ハズレ報知演出が実行される。ハズレ報知演出は、当該変動がハズレであることを報知する演出である。このハズレ報知演出は、遊技状態が時短状態 (「時短状態かつ高ベース状態」) にあるときの最終変動がハズレの場合に実行される。ハズレ報知演出では、「ハズレ」というメッセージ画像 MSG が表示画面 7 a の中央部に表示される。なお、表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 2 つの保留画像 9 B が表示されている。

【1311】

次に、図 1 3 9 (B) に示すように、右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出は、遊技者にいわゆる「右打ち」を促す演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に「右打ち」というメッセージ画像 MSG が表示される。なお、右打ち促進演出は、ハズレ報知演出に続けて実行される演出であり、遊技状態が時短状態 (「時短状態かつ高ベース状態」) にあるときの最終変動において実行される。遊技者が「右打ち」することにより第 2 特図保留が上限 (4 つ) まで増加し、第 2 特図保留に対応する 4 つの保留画像 9 B が表示される。

【1312】

次に、図139(C)に示すように、最終バトル予告演出が実行される。最終バトル予告演出は、上述した第2特図保留の最初の保留に対応する変動において実行される。最終バトル予告演出では、「最終バトル開始」というメッセージ画像MSGが表示画面7aの中央部に表示される。なお、後に説明する敗北演出までは、第2特図保留の最初の保留に対応する変動での演出となっており、保留画像9Bに対応する3つの保留を含めた先読み演出となっている。

【1313】

次に、図139(D)に示すように、敵キャラ出現演出が実行される。敵キャラ出現演出は、味方キャラクタの対戦相手となる敵キャラクタが出現する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に、敵キャラクタCRDが出現している。

次に、図139(E)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦いを繰り広げる演出であり、このバトル演出に味方キャラクタが勝利すると当たり（大当たりまたは小当たり）が確定する。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRDとが戦う演出となっている。

【1314】

次に、図139(F)に示すように、敗北演出が実行される。敗北演出は、当該変動および3つの保留のすべてがハズレの場合の演出である。ここでは、敵キャラクタCRDが表示され、「敗北」の文字が表示される。

【1315】

次に、図139(G)に示すように、保留消化演出が実行される。ここでは、表示画面7aの中央部に「次回に期待」というメッセージ画像MSGが表示される。また、演出図柄が表示画面7aの左下部に表示される。ここでは、残りの3つの保留のうちの最初の保留に対応する変動が「565」で確定停止しハズレとなっている様子を示した。

【1316】

次に、図139(H)に示すように、保留消化演出が実行される。ここでは、表示画面7aの中央部に「次回に期待」というメッセージ画像MSGが表示される。また、演出図柄が表示画面7aの左下部に表示される。ここでは、最後の保留に対応する変動が「565」で確定停止しハズレとなっている様子を示した。敗北演出が実行された後は、ハズレである残りの保留が高速で消化される。

【1317】

〔当落報知演出B〕

図140は、当落報知演出Bを説明するための図である。

まず、図140(A)に示すように、ハズレ報知演出が実行される。ハズレ報知演出は、当該変動がハズレであることを報知する演出である。このハズレ報知演出は、遊技状態が時短状態（「時短状態かつ高ベース状態」）にあるときの最終変動がハズレの場合に実行される。ハズレ報知演出では、「ハズレ」というメッセージ画像MSGが表示画面7aの中央部に表示される。なお、表示画面7aの下部には、第2特図保留に対応する2つの保留画像9Bが表示されている。

【1318】

次に、図140(B)に示すように、右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出は、遊技者にいわゆる「右打ち」を促す演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「右打ち」というメッセージ画像MSGが表示される。なお、右打ち促進演出は、ハズレ報知演出に続けて実行される演出であり、遊技状態が時短状態（「時短状態かつ高ベース状態」）にあるときの最終変動において実行される。遊技者が「右打ち」することにより第2特図保留が上限（4つ）まで増加し、第2特図保留に対応する4つの保留画像9Bが表示される。

【1319】

次に、図140(C)に示すように、最終バトル予告演出が実行される。最終バトル予告演出は、上述した第2特図保留の最初の保留に対応する変動において実行される。最終

10

20

30

40

50

バトル予告演出では、「最終バトル開始」というメッセージ画像MSGが表示画面7aの中央部に表示される。なお、後に説明する敗北演出までは、第2特図保留の最初の保留に対応する変動での演出となっており、保留画像9Bに対応する3つの保留を含めた先読み演出となっている。

【1320】

次に、図140(D)に示すように、敵キャラ出現演出が実行される。敵キャラ出現演出は、味方キャラクタの対戦相手となる敵キャラクタが出現する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に、敵キャラクタCRBが出現している。

次に、図140(E)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦いを繰り広げる演出であり、このバトル演出に味方キャラクタが勝利すると当たり(大当たりまたは小当たり)が確定する。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う演出となっている。

【1321】

次に、図140(F)に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、当該変動および3つの保留の中に当たりがある場合の演出である。ここでは、味方キャラクタCRAが表示され、「勝利」の文字が表示される。

【1322】

次に、図140(G)に示すように、保留消化演出が実行される。ここでは、表示画面7aの中央部に「おめでとう」というメッセージ画像MSGが表示される。また、演出図柄が表示画面7aの左下部に表示される。ここでは、残りの3つの保留のうちの最初の保留に対応する変動が「565」で確定停止しハズレとなっている様子を示した。なお、次の保留が当たりの保留ATであるとする。

【1323】

次に、図140(H)に示すように、保留消化演出が実行される。ここでは、表示画面7aの中央部に「おめでとう」というメッセージ画像MSGが表示される。また、演出図柄が表示画面7aの左下部に表示される。ここでは、当たりの保留ATに対応する変動が「555」で確定停止し当たりとなっている様子を示した。なお、最後の保留は消化されない。

【1324】

[当落報知演出C]

図141は、当落報知演出Cを説明するための図である。

まず、図141(A)に示すように、ハズレ報知演出が実行される。ハズレ報知演出は、当該変動がハズレであることを報知する演出である。このハズレ報知演出は、遊技状態が時短状態(「時短状態かつ高ベース状態」)にあるときの最終変動がハズレの場合に実行される。ハズレ報知演出では、「ハズレ」というメッセージ画像MSGが表示画面7aの中央部に表示される。なお、表示画面7aの下部には、第2特図保留に対応する2つの保留画像9Bが表示されている。

【1325】

次に、図141(B)に示すように、右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出は、遊技者にいわゆる「右打ち」を促す演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「右打ち」というメッセージ画像MSGが表示される。なお、右打ち促進演出は、ハズレ報知演出に続けて実行される演出であり、遊技状態が時短状態(「時短状態かつ高ベース状態」)にあるときの最終変動において実行される。遊技者が「右打ち」することにより第2特図保留が上限(4つ)まで増加し、第2特図保留に対応する4つの保留画像9Bが表示される。

【1326】

次に、図141(C)に示すように、第1バトル演出が実行される。第1バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。ここで、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦い、味方キャラクタCRAが敗北したものとして説明を続ける。なお、第1バトル演出は、

10

20

30

40

50

第2特図保留の最初の保留に対応する変動での演出となっている。

【1327】

次に、図141(D)に示すように、第2バトル演出が実行される。第2バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。ここで、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRDとが戦い、味方キャラクタCRAが敗北したものとして説明を続ける。なお、第2バトル演出は、第2特図保留の2つ目の保留に対応する変動での演出となっている。

【1328】

次に、図141(E)に示すように、第3バトル演出が実行される。第3バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。ここで、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRCとが戦い、味方キャラクタCRAが敗北したものとして説明を続ける。なお、第3バトル演出は、第2特図保留の3つ目の保留に対応する変動での演出となっている。

【1329】

次に、図141(F)に示すように、第4バトル演出が実行される。第4バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。ここで、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRDとが戦い、味方キャラクタCRAが敗北したものとして説明を続ける。なお、第4バトル演出は、第2特図保留の最後の保留に対応する変動での演出となっている。

【1330】

次に、図141(G)に示すように、敗北演出が実行される。敗北演出は、第4バトル演出において敗北したことを示す演出である。ここでは、敵キャラクタCRDが表示され、「敗北」の文字が表示される。

【1331】

次に、図141(H)に示すように、確定停止演出(ハズレ)が実行される。確定停止演出(ハズレ)は、変動の確定停止をおこなう演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「残念」というメッセージ画像MSGが表示される。また、演出図柄が表示画面7aの左下部に表示される。ここでは、第2特図保留の最後の保留に対応する変動が「565」で確定停止しハズレとなっている様子を示した。

【1332】

[当落報知演出D]

図142は、当落報知演出Dを説明するための図である。

まず、図142(A)に示すように、ハズレ報知演出が実行される。ハズレ報知演出は、当該変動がハズレであることを報知する演出である。このハズレ報知演出は、遊技状態が時短状態(「時短状態かつ高ベース状態」)にあるときの最終変動がハズレの場合に実行される。ハズレ報知演出では、「ハズレ」というメッセージ画像MSGが表示画面7aの中央部に表示される。なお、表示画面7aの下部には、第2特図保留に対応する2つの保留画像9Bが表示されている。

【1333】

次に、図142(B)に示すように、右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出は、遊技者にいわゆる「右打ち」を促す演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「右打ち」というメッセージ画像MSGが表示される。なお、右打ち促進演出は、ハズレ報知演出に続けて実行される演出であり、遊技状態が時短状態(「時短状態かつ高ベース状態」)にあるときの最終変動において実行される。遊技者が「右打ち」することにより第2特図保留が上限(4つ)まで増加し、第2特図保留に対応する4つの保留画像9Bが表示される。

【1334】

次に、図142(C)に示すように、第1バトル演出が実行される。第1バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。ここで、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦い

10

20

30

40

50

、味方キャラクタC R Aが敗北したものとして説明を続ける。なお、第1バトル演出は、第2特図保留の最初の保留に対応する変動での演出となっている。

【1335】

次に、図142(D)に示すように、第2バトル演出が実行される。第2バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。ここで、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Dとが戦い、味方キャラクタC R Aが敗北したものとして説明を続ける。なお、第2バトル演出は、第2特図保留の2つ目の保留に対応する変動での演出となっている。

【1336】

次に、図142(E)に示すように、第3バトル演出が実行される。第3バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。ここで、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Cとが戦い、味方キャラクタC R Aが敗北したものとして説明を続ける。なお、第3バトル演出は、第2特図保留の3つ目の保留に対応する変動での演出となっている。

【1337】

次に、図142(F)に示すように、第4バトル演出が実行される。第4バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。ここで、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Dとが戦い、味方キャラクタC R Aが勝利したものとして説明を続ける。なお、第4バトル演出は、第2特図保留の最後の保留に対応する変動での演出となっている。

【1338】

次に、図142(G)に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、第4バトル演出において勝利したことを示す演出である。ここでは、味方キャラクタC R Aが表示され、「勝利」の文字が表示される。

【1339】

次に、図142(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)は、変動の確定停止をおこなう演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「おめでとう」というメッセージ画像M S Gが表示される。また、演出図柄が表示画面7aの左下部に表示される。ここでは、第2特図保留の最後の保留に対応する変動が「555」で確定停止し当たりとなっている様子を示した。

【1340】

[効果例]

以下に、当落報知演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、第2特図保留の中に所定数(4つ)の保留が存在するときに、第2特図保留の中に当たりがあるか否かを予め判定する先読みをおこない、先読み演出として当たりがあるか否かを報知する(図139(C)(D)(E)(F)、図140(C)(D)(E)(F))。この構成によれば、複数の変動における当落の結果を一連の演出として実行できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1341】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、第2特図保留の中に所定数(4つ)の保留が存在するときに、第2特図保留の中に当たりがあるか否かを予め判定する先読みをおこない、先読み演出として、第2特図保留の最初の保留に対応する変動において当たりがあるか否かを報知する(図139(C)(D)(E)(F)、図140(C)(D)(E)(F))。この構成によれば、複数の変動における当落の結果を一連の演出として実行できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1342】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、第2特図保留の中に所定数(4つ)の保留が存在すると

10

20

30

40

50

きに、第2特図保留の中に当たりがあるか否かを、第2特図保留に対応する各変動において当たりがあるか否かを報知する(図141(C)(D)(E)(F)(G)(H)、図142(C)(D)(E)(F)(G)(H))。この構成によれば、決められた数の保留の中に当たりがあるか否かが順番に明らかになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1343】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、遊技状態が時短状態(「時短状態かつ高ベース状態」)にあるときに、右打ち促進演出を実行することで、第2特図保留が上限(4つ)まで増加する(図139(B)、図140(B)、図141(B)、図142(B))。この構成によれば、所定数の保留が存在する状態を簡単に作ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1344】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、先読み演出にて当たりを報知し、当たりを報知した後、当たりとなった保留よりも過去の未消化の保留について消化する(図140(G)(H))。この構成によれば、一連の演出の後、遊技者に違和感を抱かせることがなく、遊技の興趣を向上させることができる。

【1345】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、先読み演出にてハズレを報知し、ハズレを報知した後、未消化の保留について消化する(図139(G)(H))。この構成によれば、一連の演出の後、遊技者に違和感を抱かせることがなく、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1346】

[変形例]

以下に、当落報知演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記では特に言及していないが、最終バトル予告演出の後に出現する敵キャラクタが当たりとなる期待度に応じて選択されるようにしてもよい(図139(D)、図140(D))。

30

【1347】

[変形例2]

上記では特に言及していないが、第1バトル、第2バトル、第3バトル、第4バトルで出現する敵キャラクタが当たりとなる期待度に応じて選択されるようにしてもよい(図141(C)(D)(E)(F)、図142(C)(D)(E)(F))。

【1348】

[変形例3]

上記では、第4バトル演出に対して、敗北演出や勝利演出、確定停止演出(ハズレ)や確定停止演出(当たり)を実行していた(図141(G)(H)、図142(G)(H))。これに対し、第1バトル演出、第2バトル演出、第3バトル演出に対しても、敗北演出や勝利演出、確定停止演出(ハズレ)や確定停止演出(当たり)を実行するようにしてもよい。

40

【1349】

[変形例4]

上記では、第4バトル演出で味方キャラクタが勝利する例を挙げたが、第1バトル演出で味方キャラクタが勝利する場合、第2バトル演出で味方キャラクタが勝利する場合、第3バトル演出で味方キャラクタが勝利する場合が考えられる。第1バトル演出で味方キャラクタが勝利する場合は、第1バトル演出に続けて、勝利演出および確定停止演出(当たり)を実行することが考えられる。同様に、第2バトル演出で味方キャラクタが勝利する場合は第2バトル演出に続けて勝利演出および確定停止演出(当たり)を実行することが

50

考えられ、第3バトル演出で味方キャラクタが勝利する場合は第3バトル演出に続けて勝利演出および確定停止演出（当たり）を実行することが考えられる。

【1350】

〔変形例5〕

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

【1351】

〔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E8-1〕

始動口への入球を契機にしておこなわれる当たりの抽選を保留可能であり、前記始動口への入球時に当たりか否かを予め判定する先読みをおこない、前記先読みの結果に基づく先読み演出を、前記保留の消化に先立って実行可能な遊技機であって、

所定数の保留が存在するときに、前記所定数の保留の中に当たりがあるか否かを、前記先読み演出として実行し報知する先読み報知演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1352】

〔態様E8-2〕

態様E8-1に記載の遊技機であって、

前記先読み報知演出は、前記所定数の保留が存在するときに、最初の保留を消化する変動において、前記所定数の保留の中に当たりがあるか否かを報知する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【1353】

〔態様E8-3〕

態様E8-1または態様E8-2に記載の遊技機であって、

所定数の保留が存在するときに、前記所定数の保留の中に当たりがあるか否かを、前記所定数の保留に対応する各変動において報知する変動報知演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1354】

〔態様E8-4〕

態様E8-1から態様E8-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定数の保留は、前記始動口への入球が容易となる有利遊技における前記始動口への入球により発生する、

ことを特徴とする遊技機。

【1355】

〔態様E8-5〕

態様E8-1から態様E8-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定数の保留の中に当たりがある場合、前記先読み報知演出にて当たりを報知し、当たりとなった保留よりも過去の未消化の保留について、当たりの報知の後に消化する、

ことを特徴とする遊技機。

【1356】

〔態様E8-6〕

態様E8-1から態様E8-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定数の保留の中に当たりがない場合、前記先読み報知演出にてハズレを報知し、未消化の保留について、ハズレの報知の後に消化する、

ことを特徴とする遊技機。

【1357】

以下に図143～図146を用いて装飾図柄表示領域演出A～Dについて説明する。この装飾図柄表示領域演出は、装飾図柄の変動演出中等に実行され得る。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

10

20

30

40

50

飾図柄表示領域演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1358】

〔装飾図柄表示領域演出A〕

図143は、装飾図柄表示領域演出Aを説明するための図である。装飾図柄表示領域演出Aでは、まず、図143(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rがハズレの態様（ハズレ図柄「128」）で停止表示されている。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

10

【1359】

左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、表示画面7aにおいて、長方形の枠で囲われた第1表示領域R11（第1の領域）内に表示される。第1表示領域R11は、表示画面7aの下部に位置している。第1表示領域R11は、第1表示領域R11よりも大きい第2表示領域R21（第2の領域）に含まれる。本実施形態において、第2表示領域R21は、表示装置7の表示画面7aである。

【1360】

また、表示画面7aの右側上部に特定画像TG1（特定の画像）が表示されている。特定画像TG1は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像TG1は、サングラスをかけたキャラクタの顔を表している。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、記号等の抽象的なものや、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

【1361】

次に、図143(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの第1表示領域R11において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。

【1362】

次に、図143(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの第1表示領域R11において、左装飾図柄8L（数字の「3」の図柄画像）が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄8Lである数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

30

【1363】

次に、図143(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの第1表示領域R11において、右装飾図柄8R（数字の「3」の図柄画像）が停止表示位置において停止表示される。具体的には、右装飾図柄8Rである数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。これにより、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、リーチ状態を形成する。

40

【1364】

次に、図143(E)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、特定画像TG1が表示画面7aの右側上部の位置から中央上部の位置に移動するように表示される。特定画像TG1は、第1表示領域R11の上方、より具体的には第1表示領域R11内に変動表示される中装飾図柄8Cの上方に表示される。

【1365】

次に、図143(F)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、中装飾図柄8Cを特定画像TG1によって変動させる。具体的には、特定画像TG1が第1表示領域R11の中装飾図柄8C（数字の「1」の図柄画像）の上に乗っかり、一部が第1表

50

示領域 R 1 1 に重なる状態で、中装飾図柄 8 C を上から下へ押して変動させようとする。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されるか否かの煽り演出を行う。

【1366】

次に、図 1 4 3 (G) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「1」の図柄画像) を上から下へ押して、中装飾図柄 8 C が第 1 表示領域 R 1 1 の下方 (外側) に押し出される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されることが回避される。

【1367】

次に、図 1 4 3 (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、中装飾図柄 8 C を特定画像 T G 1 によって変動させる。具体的には、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「2」の図柄画像) の上に乗っかり、一部が第 1 表示領域 R 1 1 に重なる状態で、中装飾図柄 8 C を上から下へ押して変動させようとする。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されるか否かの煽り演出を行う。なお、特定画像 T G 1 によって変動させる中装飾図柄 8 C は、当たり図柄である数字の「3」の図柄の 1 つ手前である数字の「2」の図柄の画像であり、中装飾図柄 8 C のうちの特定の図柄に当たる。

【1368】

次に、図 1 4 3 (I) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「2」の図柄画像) を上から下へ押して、中装飾図柄 8 C が第 1 表示領域 R 1 1 の下方 (外側) に押し出される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されることが回避される。また、これと同時に、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が第 1 表示領域 R 1 1 からみ出すように、また第 1 表示領域 R 1 1 から第 2 表示領域 R 2 1 まで移動するように拡大しながら表示される。

【1369】

次に、図 1 4 3 (J) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、拡大した左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が表示される。具体的には、第 2 表示領域 R 2 1 において、リーチ状態の左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R は、第 1 表示領域 R 1 1 で表示されるときよりも拡大して表示される。左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R は、その一部が第 1 表示領域 R 1 1 に重なるようにして表示される。その後、リーチ演出等の所定の演出が行われる。

【1370】

[装飾図柄表示領域演出 B]

図 1 4 4 は、装飾図柄表示領域演出 B を説明するための図である。装飾図柄表示領域演出 B では、まず、図 1 4 4 (A) に示すように、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様 (ハズレ図柄「128」) で停止表示されている。装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

【1371】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a において、長方形の枠で囲われた第 1 表示領域 R 1 1 (第 1 の領域) 内に表示される。第 1 表示領域 R 1 1 は、表示画面 7 a の下部に位置している。第 1 表示領域 R 1 1 は、第 1 表示領域 R 1 1 よりも大きい第 2 表示領域 R 2 1 (第 2 の領域) に含まれる。本実施形態において、第 2 表示領域 R 2 1 は、表示装置 7 の表示画面 7 a である。

【1372】

次に、図 1 4 4 (B) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の第 1 表示領域 R 1 1 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 が変動表示される。

具体的には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。

【1373】

次に、図 144 (C) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の第 1 表示領域 R 1 1 において、左装飾図柄 8 L (数字の「3」の図柄画像) が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L である数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

【1374】

次に、図 144 (D) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の第 1 表示領域 R 1 1 において、右装飾図柄 8 R (数字の「3」の図柄画像) が停止表示位置において停止表示される。具体的には、右装飾図柄 8 R である数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、リーチ状態を形成する。

【1375】

そして、装飾図柄のリーチ状態が形成されると、表示画面 7 a の右側上部に特定画像 T G (特定の画像) が表示される。特定画像 T G 1 は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 T G 1 は、サングラスをかけたキャラクタの顔を表している。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、記号等の抽象的なものや、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。

【1376】

次に、図 144 (E) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定画像 T G 1 が表示画面 7 a の右側上部の位置から中央上部の位置に移動するように表示される。特定画像 T G 1 は、第 1 表示領域 R 1 1 の上方、より具体的には第 1 表示領域 R 1 1 内に変動表示される中装飾図柄 8 C の上方に表示される。

【1377】

次に、図 144 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、中装飾図柄 8 C を特定画像 T G 1 によって変動させる。具体的には、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「1」の図柄画像) の上に乗っかり、一部が第 1 表示領域 R 1 1 に重なる状態で、中装飾図柄 8 C を上から下へ押して変動させようとする。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されるか否かの煽り演出を行う。

【1378】

次に、図 144 (G) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「1」の図柄画像) を上から下へ押して、中装飾図柄 8 C が第 1 表示領域 R 1 1 の下方 (外側) に押し出される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されることが回避される。

【1379】

次に、図 144 (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、中装飾図柄 8 C を特定画像 T G 1 によって変動させる。具体的には、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「2」の図柄画像) の上に乗っかり、一部が第 1 表示領域 R 1 1 に重なる状態で、中装飾図柄 8 C を上から下へ押して変動させようとする。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されるか否かの煽り演出を行う。なお、特定画像 T G 1 によって変動させる中装飾図柄 8 C は、当たり図柄である数字の「3」の図柄の 1 つ手前である数字の「2」の図柄の画像であり、中装飾図柄 8 C のうちの特定の図柄に当たる。

【1380】

次に、図 1 4 4 (I) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「2」の図柄画像)を上から下へ押して、中装飾図柄 8 C が第 1 表示領域 R 1 1 の下方 (外側) に押し出される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されることが回避される。また、これと同時に、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が第 1 表示領域 R 1 1 からみ出すように、また第 1 表示領域 R 1 1 から第 2 表示領域 R 2 1 まで移動するように拡大しながら表示される。そして、表示画面 7 a において、第 1 表示領域 R 1 1 の表示が消える (第 1 表示領域 R 1 1 が非表示となる)。

【1 3 8 1】

次に、図 1 4 4 (J) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、拡大した左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が表示される。具体的には、第 2 表示領域 R 2 1 において、リーチ状態の左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R は、第 1 表示領域 R 1 1 で表示されるときよりも拡大して表示される。その後、リーチ演出等の所定の演出が行われる。

【1 3 8 2】

[装飾図柄表示領域演出 C]

図 1 4 5 は、装飾図柄表示領域演出 A を説明するための図である。装飾図柄表示領域演出 A では、まず、図 1 4 3 (A) に示すように、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様 (ハズレ図柄「1 2 8」) で停止表示されている。装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

【1 3 8 3】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a において、長方形の枠で囲われた第 1 表示領域 R 1 1 (第 1 の領域) 内に表示される。第 1 表示領域 R 1 1 は、表示画面 7 a の下部に位置している。第 1 表示領域 R 1 1 は、第 1 表示領域 R 1 1 よりも大きい第 2 表示領域 R 2 1 (第 2 の領域) に含まれる。本実施形態において、第 2 表示領域 R 2 1 は、表示装置 7 の表示画面 7 a である。

【1 3 8 4】

また、表示画面 7 a の右側上部に特定画像 T G (特定の画像) が表示されている。特定画像 T G 1 は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 T G 1 は、サングラスをかけたキャラクタの顔を表している。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、記号等の抽象的なものや、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。

【1 3 8 5】

次に、図 1 4 5 (B) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の第 1 表示領域 R 1 1 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 が変動表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。

【1 3 8 6】

次に、図 1 4 5 (C) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の第 1 表示領域 R 1 1 において、左装飾図柄 8 L (数字の「3」の図柄画像) が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L である数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

【1 3 8 7】

次に、図 1 4 5 (D) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の第 1 表示領域 R 1 1 において、右装飾図柄 8 R (数字の「3」の図柄画像) が停止表示位置において停止表示される。具体的には、右装飾図柄 8 R である数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停

止表示位置において停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、リーチ状態を形成する。

【1388】

次に、図 145 (E) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定画像 T G 1 が表示画面 7 a の右側上部の位置から中央上部の位置に移動するように表示される。特定画像 T G 1 は、第 1 表示領域 R 1 1 の上方、より具体的には第 1 表示領域 R 1 1 内に変動表示される中装飾図柄 8 C の上方に表示される。また、第 1 表示領域 R 1 1 と第 1 表示領域 R 1 1 に表示されたリーチ状態の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R とが拡大して表示される。

【1389】

次に、図 145 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、中装飾図柄 8 C を特定画像 T G 1 によって変動させる。具体的には、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「1」の図柄画像) の上に乗っかり、一部が第 1 表示領域 R 1 1 に重なる状態で、中装飾図柄 8 C を上から下へ押して変動させようとする。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されるか否かの煽り演出を行う。

【1390】

次に、図 145 (G) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「1」の図柄画像) を上から下へ押して、中装飾図柄 8 C が第 1 表示領域 R 1 1 の下方 (外側) に押し出される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されることが回避される。

【1391】

次に、図 145 (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、中装飾図柄 8 C を特定画像 T G 1 によって変動させる。具体的には、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「2」の図柄画像) の上に乗っかり、一部が第 1 表示領域 R 1 1 に重なる状態で、中装飾図柄 8 C を上から下へ押して変動させようとする。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されるか否かの煽り演出を行う。なお、特定画像 T G 1 によって変動させる中装飾図柄 8 C は、当たり図柄である数字の「3」の図柄の 1 つ手前である数字の「2」の図柄の画像であり、中装飾図柄 8 C のうちの特定の図柄に当たる。

【1392】

次に、図 143 (I) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「2」の図柄画像) を上から下へ押して変動させることができず、逆に特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C によって下から上へと押し戻される。これにより、第 1 表示領域 R 1 1 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 がハズレの態様 (ハズレ図柄「3 2 3」) で停止表示される。

【1393】

[装飾図柄表示領域演出 D]

図 146 は、装飾図柄表示領域演出 D を説明するための図である。装飾図柄表示領域演出 D では、まず、図 146 (A) に示すように、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様 (ハズレ図柄「1 2 8」) で停止表示されている。装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

【1394】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a において、長方形の枠で囲われた第 1 表示領域 (第 1 の領域) R 1 1 内に表示される。第 1 表示領域 R 1 1 は、表示画面 7 a の下部に位置している。また、表示画面 7 a において、長方形の

10

20

30

40

50

枠で囲われた第2表示領域（第2の領域）R21が表示されている。第2表示領域R21は、第1表示領域R11よりも大きい。第2表示領域R21は、表示画面7aの上部に位置している。

【1395】

また、表示画面7aの右側上部であって第2表示領域R21内に特定画像（特定の画像）TGが表示されている。特定画像TG1は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像TG1は、サングラスをかけたキャラクターの顔を表している。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、記号等の抽象的なものや、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

【1396】

次に、図146（B）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの第1表示領域R11において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。

【1397】

次に、図146（C）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの第1表示領域R11において、左装飾図柄8L（数字の「3」の図柄画像）が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄8Lである数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

20

【1398】

次に、図146（D）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの第1表示領域R11において、右装飾図柄8R（数字の「3」の図柄画像）が停止表示位置において停止表示される。具体的には、右装飾図柄8Rである数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。これにより、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、リーチ状態を形成する。

【1399】

次に、図146（E）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの第2表示領域R21において、特定画像TG1が表示画面7aの右側上部の位置から中央上部の位置に移動するように表示される。特定画像TG1は、第1表示領域R11の上方、より具体的には第1表示領域R11内に変動表示される中装飾図柄8Cの上方に表示される。

30

【1400】

次に、図146（F）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、中装飾図柄8Cを特定画像TG1によって変動させる。具体的には、特定画像TG1が第1表示領域R11の中装飾図柄8C（数字の「1」の図柄画像）の上に乗っかり、一部が第1表示領域R11に重なる状態で、中装飾図柄8Cを上から下へ押して変動させようとする。これにより、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rがハズレの態様で停止表示されるか否かの煽り演出を行う。

40

【1401】

次に、図146（G）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、特定画像TG1が第1表示領域R11の中装飾図柄8C（数字の「1」の図柄画像）を上から下へ押して、中装飾図柄8Cが第1表示領域R11の下方（外側）に押し出される。これにより、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rがハズレの態様で停止表示されることが回避される。

【1402】

次に、図146（H）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、中装飾図柄8Cを特定画像TG1によって変動させる。具体的には、特定画像TG1が第1表示領域R11の中装飾図柄8C（数字の「2」の図柄画像）の上に乗っかり、一部が第1表

50

示領域 R 1 1 に重なる状態で、中装飾図柄 8 C を上から下へ押して変動させようとする。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されるか否かの煽り演出を行う。なお、特定画像 T G 1 によって変動させる中装飾図柄 8 C は、当たり図柄である数字の「3」の図柄の 1 つ手前である数字の「2」の図柄の画像であり、中装飾図柄 8 C のうちの特定の図柄に当たる。

【1403】

次に、図 146 (I) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定画像 T G 1 が第 1 表示領域 R 1 1 の中装飾図柄 8 C (数字の「2」の図柄画像) を上から下へ押して、中装飾図柄 8 C が第 1 表示領域 R 1 1 の下方 (外側) に押し出される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R がハズレの態様で停止表示されることが回避される。また、これと同時に、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が第 1 表示領域 R 1 1 からはみ出すように、また第 1 表示領域 R 1 1 から第 2 表示領域 R 2 1 まで移動するように拡大しながら表示される。

10

【1404】

次に、図 146 (J) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、拡大した左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が表示される。具体的には、第 2 表示領域 R 2 1 において、リーチ状態の左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R は、第 1 表示領域 R 1 1 で表示されるときよりも拡大して表示される。その後、リーチ演出等の所定の演出が行われる。

【1405】

[効果例]

20

以下に、装飾図柄表示領域演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 143 ~ 図 146 に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a (表示手段) の第 1 表示領域 R 1 1 (第 1 の領域) において、変動表示される装飾図柄 8 L、8 C、8 R (一組の装飾図柄) がリーチ状態を形成する第 1 の演出と、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の第 1 表示領域 R 1 1 におけるリーチ状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、中装飾図柄 8 C を、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示された特定画像 T G 1 (特定の画像) によって変動させる第 2 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]

30

上記実施形態の遊技機 1 では、図 143、図 144、図 146 に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の第 1 表示領域 R 1 1 における中装飾図柄 8 C のうち、特定の図柄 (本実施形態では数字の「2」の図柄画像) を特定画像 T G 1 によって変動させると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の第 2 表示領域 R 2 1 (第 2 の領域) にリーチ状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R を表示させる第 3 の演出をさらに実行可能である。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 143、図 144、図 146 に示すように、第 3 の演出では、リーチ状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 1 表示領域 R 1 1 から第 2 表示領域 R 2 1 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。

40

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 143、図 144、図 146 に示すように、第 3 の演出では、第 2 表示領域 R 2 1 に表示されるリーチ状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 1 表示領域で表示されるときよりも拡大して表示される。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 143、図 144、図 146 に示すように、第 3 の演出では、第 2 表示領域 R 2 1 にリーチ状態の 8 L、8 C、8 R を表示するときに、第 1 表示領域 R 1 1 を非表示とする。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

50

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 4 5 に示すように、第 1 の演出では、第 1 表示領域 R 1 1 において装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態を形成したときに、第 1 表示領域 R 1 1 及び第 1 表示領域 R 1 1 に表示されたリーチ状態の一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が拡大して表示される。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 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 3 ~ 図 1 4 5 に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の第 1 表示領域 R 1 1 は、第 2 表示領域 R 2 1 に含まれる。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

【1 4 0 6】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄表示領域演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の第 1 表示領域 R 1 1 におけるリーチ状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、中装飾図柄 8 C を、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示された特定画像 T G 1 によって変動させるようにしたが、一組の装飾図柄の一部ではなく、すべての装飾図柄を特定画像によって変動させるようにしてもよい。

20

〔変形例 2〕

図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 において、中装飾図柄 8 C を特定画像 T G 1 によって上から下へ押し変動させるが、例えば、装飾図柄を押し潰して変動させたり、下から上へ持ち上げて変動させたり、ぶつかって壊すように変動させたりしてもよい。すなわち、装飾図柄を特定の画像によってどのような態様で変動させてもよい。

〔変形例 3〕

図 1 4 3、図 1 4 4、図 1 4 6 において、リーチ状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 1 表示領域 R 1 1 から第 2 表示領域 R 2 1 まで移動するように表示されるが、例えば、第 1 表示領域 R 1 1 に表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が一旦非表示となり、その後、第 2 表示領域 R 2 1 に表示されるようにしてもよい。

30

〔変形例 4〕

図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 において、中装飾図柄 8 C のうちの特定の図柄は、当たり図柄である数字の「3」の図柄の 1 つ手前である数字の「2」の図柄の画像としたが、別の図柄をここでの特定の図柄としてもよい。例えば、別の数字の図柄でもよいし、数字以外の特殊な図柄であってもよい。

〔変形例 5〕

図 1 4 3、図 1 4 4、図 1 4 6 において、第 2 表示領域 R 2 1 に表示されるリーチ状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 1 表示領域で表示されるときよりも拡大して表示されるが、例えば、第 2 表示領域 R 2 1 に表示されるリーチ状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 1 表示領域で表示される態様と異なる態様で表示されるようにしてもよい。例えば、異なる色や形、異なる種類の図柄等で表示されるようにしてもよい。

40

【1 4 0 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 F 1 - 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、一組の装飾図柄であり、

前記表示手段の第 1 の領域において、変動表示される前記一組の装飾図柄がリーチ状態を形成する第 1 の演出と、

前記表示手段の前記第 1 の領域におけるリーチ状態の前記一組の装飾図柄のうち、少な

50

くとも一つの装飾図柄を、前記表示手段に表示された特定の画像によって変動させる第2の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 F 1-2]

態様 F 1-1 に記載の遊技機であって、

前記表示手段の前記第1の領域における前記少なくとも一つの装飾図柄のうち、特定の図柄を前記特定の画像によって変動させると、前記表示手段の第2の領域にリーチ状態の前記一組の装飾図柄を表示させる第3の演出をさらに実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 F 1-3]

態様 F 1-2 に記載の遊技機であって、

前記第3の演出では、リーチ状態の前記一組の装飾図柄が前記第1の領域から前記第2の領域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 F 1-4]

態様 F 1-2 または態様 F 1-3 に記載の遊技機であって、

前記第3の演出では、前記第2の領域に表示されるリーチ状態の前記一組の装飾図柄が前記第1の領域で表示されるときよりも拡大して表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 F 1-5]

態様 F 1-2 から態様 F 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3の演出では、前記第2の領域にリーチ状態の前記一組の装飾図柄を表示するときに、前記第1の領域を非表示とする、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 F 1-6]

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

前記第1の演出では、前記第1の領域において前記一組の装飾図柄がリーチ状態を形成したときに、前記第1の領域及び前記第1の領域に表示されたリーチ状態の前記一組の装飾図柄が拡大して表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 F 1-7]

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

前記表示手段の前記第1の領域は、前記第2の領域に含まれる、

ことを特徴とする遊技機。

【1408】

以下に図147～図150を用いて保留対応画像演出A～Dについて説明する。この保留対応画像演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン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、保留対応画像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に画像を表示させる演出である。

【1409】

[保留対応画像演出A]

図147は、保留対応画像演出Aを説明するための図である。

まず、図147(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが変動を開始した様子を示した。また、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9A、および、当該変動に対応する当該保留画像9Cが表示されている。さらにまた、第1特図保留に対応する保留画像9Aの表示位置を認識容易にする台座画像9AT、および、当該保留画像9Cの表示位置を認識容易にする台座画像9CTが表示されている。

10

20

30

40

50

【1410】

次に、図147(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄8L、右演出図柄8Rが同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で仮停止している様子を示した。また、当該保留画像9Cが白色から青色に保留変化している（ハッチングを施して示した）。

【1411】

次に、図147(C)に示すように、チャンスアップ演出が実行される。チャンスアップ演出は、当たりへの期待度が大きくなったことを報知する演出である。ここでは、「チャンスアップ」というメッセージ画像MSGが表示画面7aの中央部に表示されている。

次に、図147(D)に示すように、台座変化演出が実行される。台座変化演出は、台座画像が変化する演出である。ここでは、台座画像9AT、9CTの表示色が赤色になっている（ハッチングを施して示した）。例えば、白色よりも青色のほうが期待度が大きく、青色よりも赤色のほうが期待度が大きいという具合である。

【1412】

次に、図147(E)に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチからSPリーチへの発展を報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「発展」というメッセージ画像MSGが表示される。

次に、図147(F)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出であり、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが表示されている。ここで特に、保留画像9Aおよび保留画像9Aに対応する台座画像9ATは非表示となり、当該保留画像9Cおよび当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTのみが表示される。

【1413】

次に、図147(G)に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、バトル演出に味方キャラクタが勝利したことを報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味方キャラクタCRAが表示されて、「勝利」の文字が表示されている。

【1414】

次に、図147(H)に示すように、確定停止演出（当たり）が表示される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄がゾロ目で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rのいずれも「7」となっている。また、保留画像9Aと保留画像9Aに対応する台座画像9AT、および、台座画像9CTが表示されている。なお、演出図柄の確定停止とともに当該保留画像9Cは非表示となる。

【1415】

〔保留対応画像演出B〕

図148は、保留対応画像演出Bを説明するための図である。

まず、図148(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが変動を開始した様子を示した。また、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9A、および、当該変動に対応する当該保留画像9Cが表示されている。さらにまた、第1特図保留に対応する保留画像9Aの表示位置を認識容易にする台座画像9AT、および、当該保留画像9Cの表示位置を認識容易にする台座画像9CTが表示されている。

【1416】

次に、図148(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄8L、右演出図柄8Rが同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で仮停止している様子を示した。また、当該保留画像9Cが白色から青色に保留変化している（ハッチングを施して示した）。

【1417】

次に、図148(C)に示すように、チャンスアップ演出が実行される。チャンスアップ演出は、当たりへの期待度が大きくなったことを報知する演出である。ここでは、「チ

チャンスアップ」というメッセージ画像MSGが表示画面7aの中央部に表示されている。

次に、図148(D)に示すように、台座変化演出が実行される。台座変化演出は、台座画像が変化する演出である。ここでは、台座画像9AT、9CTの表示色が赤色になっている(ハッチングを施して示した)。例えば、白色よりも青色のほうが期待度が大きく、青色よりも赤色のほうが期待度が大きいという具合である。

【1418】

次に、図148(E)に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチからSPリーチへの発展を報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「発展」というメッセージ画像MSGが表示される。

次に、図148(F)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦う演出であり、当たりの場合には、味方キャラクターが勝利する。ここでは、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが表示されている。ここで特に、保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9AT、および、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTは非表示となり、当該保留画像9Cのみが表示される。

【1419】

次に、図148(G)に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、バトル演出に味方キャラクターが勝利したことを報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味方キャラクターCRAが表示されて、「勝利」の文字が表示されている。

【1420】

次に、図148(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が表示される。確定停止演出(当たり)は、演出図柄がゾロ目で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rのいずれも「7」となっている。また、保留画像9Aと保留画像9Aに対応する台座画像9ATが表示されている。なお、演出図柄の確定停止とともに当該保留画像9Cは非表示となる。

【1421】

[保留対応画像演出C]

図149は、保留対応画像演出Cを説明するための図である。

まず、図149(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが変動を開始した様子を示した。また、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9A、および、当該変動に対応する当該保留画像9Cが表示されている。さらにまた、第1特図保留に対応する保留画像9Aの表示位置を認識容易にする台座画像9AT、および、当該保留画像9Cの表示位置を認識容易にする台座画像9CTが表示されている。なお、台座画像9ATは、4つの保留画像9Aに対応するような横長の画像となっている。

【1422】

次に、図149(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄8L、右演出図柄8Rが同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で仮停止している様子を示した。

【1423】

次に、図149(C)に示すように、チャンスアップ演出が実行される。チャンスアップ演出は、当たりへの期待度が大きくなったことを報知する演出である。ここでは、「チャンスアップ」というメッセージ画像MSGが表示画面7aの中央部に表示されている。

次に、図149(D)に示すように、台座変化演出が実行される。台座変化演出は、台座画像が変化する演出である。ここでは、台座画像9AT、9CTの表示色が赤色になっている(ハッチングを施して示した)。例えば、白色よりも青色のほうが期待度が大きく、青色よりも赤色のほうが期待度が大きいという具合である。

【1424】

次に、図149(E)に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチからSPリーチへの発展を報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に

「発展」というメッセージ画像MSGが表示される。

次に、図149（F）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出であり、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが表示されている。ここで特に、保留画像9Aおよび保留画像9Aに対応する台座画像9ATが非表示となり、当該保留画像9Cおよび当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTのみが表示される。

【1425】

次に、図149（G）に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、バトル演出に味方キャラクタが勝利したことを報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味方キャラクタCRAが表示されて、「勝利」の文字が表示されている。

10

【1426】

次に、図149（H）に示すように、確定停止演出（当たり）が表示される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄がゾロ目で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rのいずれも「7」となっている。また、保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9ATが表示されている。なお、当該保留画像9C、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTは、演出図柄と確定停止とほぼ同時に非表示となる。

【1427】

〔保留対応画像演出D〕

図150は、保留対応画像演出Dを説明するための図である。

20

まず、図150（A）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが変動を開始した様子を示した。また、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9A、および、当該変動に対応する当該保留画像9Cが表示されている。さらにまた、第1特図保留に対応する保留画像9Aの表示位置を認識容易にする台座画像9AT、および、当該保留画像9Cの表示位置を認識容易にする台座画像9CTが表示されている。なお、台座画像9ATは、4つの保留画像9Aに対応するような横長の画像となっている。

【1428】

次に、図150（B）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄8L、右演出図柄8Rが同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で仮停止している様子を示した。

30

【1429】

次に、図150（C）に示すように、チャンスアップ演出が実行される。チャンスアップ演出は、当たりへの期待度が大きくなったことを報知する演出である。ここでは、「チャンスアップ」というメッセージ画像MSGが表示画面7aの中央部に表示されている。

次に、図150（D）に示すように、台座変化演出が実行される。台座変化演出は、台座画像が変化する演出である。ここでは、台座画像9AT、9CTの表示色が青色になっている（ハッチングを施して示した）。台座画像9AT、9CTの表示色の変化は、当たりへの期待度に基づいておこなわれる。例えば、白色よりも青色のほうが期待度が大きく、青色よりも赤色のほうが期待度が大きいという具合である。

40

【1430】

次に、図150（E）に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチからSPリーチへの発展を報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「発展」というメッセージ画像MSGが表示される。

次に、図150（F）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出であり、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが表示されている。ここで特に、保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9ATおよび当該保留画像9Cが非表示となり、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTのみが表示される。

50

【1431】

次に、図150（G）に示すように、敗北演出が実行される。敗北演出は、バトル演出に味方キャラクタが敗北したことを報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に敵キャラクタCRBが表示されて、「敗北」の文字が表示されている。

【1432】

次に、図150（H）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が表示される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」となっており、中演出図柄8Cが「8」となっている。また、保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9ATが表示されている。なお、当該保留画像9C、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTは、演出図柄と確定停止とほぼ同時に非表示となる。

10

【1433】

〔効果例〕

以下に、保留対応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、保留画像（保留画像9Aおよび当該保留画像9C）に対応させて台座画像9AT、9CTを表示可能となっている。そして、当たりへの期待度に基づいて、台座画像9AT、9CTの表示色を変更可能となっている（図147（D）、図148（D）、図149（D）、図150（D））。この構成によれば、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1434】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、保留画像（保留画像9Aおよび当該保留画像9C）に対応させて台座画像9AT、9CTを表示可能となっている。この構成によれば、保留画像9Aおよび当該保留画像9Cが認識しやすくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1435】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、当該変動における当たりへの期待度に基づいて台座画像9AT、9CTの表示色が変化する。この構成によれば、遊技者に当たりへの期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1436】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、台座画像9AT、9CTの表示色の変化は、チャンスアップ演出の実行を契機におこなわれる（図147（C）、図148（C）、図149（C）、図150（C））。この構成によれば、チャンスアップ演出への期待が大きくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1437】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、バトル演出において、保留画像9Aおよび保留画像9Aに対応する台座画像9ATを非表示とし、当該保留画像9Cおよび当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTを表示する（図147（F）、図149（F））。この構成によれば、当該保留画像9Cおよび台座画像9CTが目立つことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1438】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、バトル演出において、保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9ATおよび当該保留画像に対応する台座画像9CTを非表示とし、当該保留画像9Cを表示する（図148（F））。この構成によれば、当該保留画像9Cが目立つことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【1439】

〔効果7〕

上記実施形態の遊技機1では、バトル演出において、保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9ATおよび当該保留画像9Cを非表示とし、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTを表示する（図150（F））。この構成によれば、遊技者に違和感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1440】

〔効果8〕

上記実施形態の遊技機1では、勝利演出または敗北演出において、保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9AT、当該保留画像9C、および、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTを非表示とする（図147（G）、図148（G）、図149（G）、図150（G））。この構成によれば、味方キャラクタの勝利、敗北に遊技者を注目させられる可能性が高く、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1441】

〔変形例〕

以下に、保留対応画像演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記では、チャンスアップ演出に続けて、台座画像9AT、9CTの表示色が変化する台座変化演出が実行されている。これに対し、別の演出を契機に台座変化演出を実行するようにしてもよい。また、他の演出とは関係ないタイミングで台座変化演出を実行するようにしてもよい。

20

【1442】

〔変形例2〕

上記では、台座変化演出として、台座画像9AT、9CTの表示色を変化させていた。このような表示色の変化に代えまたは加え、台座画像9AT、9CTの形状などを変化させるようにしてもよい。

【1443】

〔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G1-1〕

保留画像を表示することが可能であり、当たりへの期待度に基づき前記保留画像を別の保留画像へ変化させることが可能な遊技機であって、

前記保留画像の表示位置に対応させて、前記保留画像の前記表示位置を認識容易にする保留対応画像を表示可能であり、

前記当たりへの期待度に基づき、前記保留対応画像を別の保留対応画像に変化させる保留対応画像変化演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

30

【1444】

〔態様G1-2〕

態様G1-1に記載の遊技機であって、

前記保留対応画像は、前記保留画像の下部に表示される台座画像である、

ことを特徴とする遊技機。

40

【1445】

〔態様G1-3〕

態様G1-1または態様G1-2に記載の遊技機であって、

前記保留対応画像変化演出は、現在の変動である当該変動における前記当たりへの期待度に基づいて実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【1446】

〔態様G1-4〕

50

態様 G 1 - 1 から態様 G 1 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記保留対応画像変化演出は、特定の演出の実行を契機に実行される、
ことを特徴とする遊技機。

【1447】

〔態様 G 1 - 5〕

態様 G 1 - 1 から態様 G 1 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記保留画像には、現在の変動である当該変動に対応する当該保留画像と、保留数を示す保留記憶画像とが含まれる、
ことを特徴とする遊技機。

【1448】

〔態様 G 1 - 6〕

態様 G 1 - 5 に記載の遊技機であって、
前記保留対応画像には、前記当該保留画像に対応する当該保留対応画像と、前記保留記憶画像に対応する保留記憶対応画像とが含まれる、
ことを特徴とする遊技機。

【1449】

〔態様 G 1 - 7〕

態様 G 1 - 6 に記載の遊技機であって、
所定の演出において、前記保留記憶画像および前記保留記憶対応画像を非表示とし、前記当該保留画像および前記当該保留対応画像を表示する第 1 表示演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【1450】

〔態様 G 1 - 8〕

態様 G 1 - 6 または態様 G 1 - 7 に記載の遊技機であって、
所定の演出において、前記保留記憶画像、前記保留記憶対応画像、および、前記当該保留対応画像を非表示とし、前記当該保留画像を表示する第 2 表示演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【1451】

〔態様 G 1 - 9〕

態様 G 1 - 6 から態様 G 1 - 8 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
所定の演出において、前記保留記憶画像、前記保留記憶対応画像、および、前記当該保留画像を非表示とし、前記当該保留対応画像を表示する第 3 表示演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【1452】

〔態様 G 1 - 10〕

態様 G 1 - 6 から態様 G 1 - 9 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
所定の演出において、前記保留記憶画像、前記保留記憶対応画像、前記当該保留画像、および、前記当該保留対応画像を非表示とする第 4 表示演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【1453】

以下に図 151～図 154 を用いて保留画像演出 A～D について説明する。この保留画像演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 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、保留画像演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる演出である。

【1454】

〔保留画像演出 A〕

図 151 は、保留画像演出 A を説明するための図である。

まず、図 151 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄 8L、中演出図柄 8C、右演

10

20

30

40

50

出図柄 8 R が変動を開始した様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A、および、当該変動に対応する当該保留画像 9 C が表示されている。

【1455】

次に、図 151 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で仮停止している様子を示した。

【1456】

次に、図 151 (C) に示すように、擬似連告知演出が実行される。擬似連告知演出は、擬似連の発生を告知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に「NEXT」というメッセージ画像 M S G が表示される。

次に、図 151 (D) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、仮停止していた左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R がふたたび高速変動を開始する演出である。

【1457】

次に、図 151 (E) に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、S P リーチへの発展を告知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に「発展」というメッセージ画像 M S G が表示される。ここで特に、第 1 特図保留に関する保留画像 9 A が非表示となり、当該保留画像 9 C のみが表示される。

【1458】

次に、図 151 (F) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦う演出であり、当たりの場合には、味方キャラクターが勝利する。ここでは、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B との戦いが繰り広げられる。ここでも、第 1 特図保留に関する保留画像 9 A が非表示となり、当該保留画像 9 C のみが表示される。

【1459】

次に、図 151 (G) に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、味方キャラクターが勝利したことを告知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に味方キャラクター C R A が表示され、「勝利」の文字が表示される。ここで特に、第 1 特図保留に関する保留画像 9 A、および、当該保留画像 9 C の両方ともが非表示となる。

次に、図 151 (H) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄がゾロ目で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「7」となっている。ここでも、第 1 特図保留に関する保留画像 9 A、および、当該保留画像 9 C の両方ともが非表示となる。

【1460】

〔保留画像演出 B〕

図 152 は、保留画像演出 B 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。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が変動を開始した様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A、および、当該変動に対応する当該保留画像 9 C が表示されている。さらにまた、第 1 特図保留に対応する保留画像 9 A の表示位置を認識容易にする台座画像 9 A T、および、当該保留画像 9 C の表示位置を認識容易にする台座画像 9 C T が表示されている。

【1461】

次に、図 152 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で仮停止している様子を示した。

【1462】

次に、図 152 (C) に示すように、擬似連告知演出が実行される。擬似連告知演出は

、擬似連の発生を告知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に「NEXT」というメッセージ画像MSGが表示される。

次に、図 1 5 2 (D) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、仮停止していた左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R がふたたび高速変動を開始する演出である。

【1 4 6 3】

次に、図 1 5 2 (E) に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、SPリーチへの発展を告知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に「発展」というメッセージ画像MSGが表示される。ここで特に、第 1 特図保留に関する保留画像 9 A および保留画像 9 A に対応する台座画像 9 A T が非表示となり、当該保留画像 9 C および当該保留画像 9 C に対応する台座画像 9 C T が表示される。

10

【1 4 6 4】

次に、図 1 5 2 (F) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦う演出であり、当たりの場合には、味方キャラクターが勝利する。ここでは、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとの戦いが繰り広げられる。ここでも、第 1 特図保留に関する保留画像 9 A および保留画像 9 A に対応する台座画像 9 A T が非表示となり、当該保留画像 9 C および当該保留画像 9 C に対応する台座画像 9 C T が表示される。

【1 4 6 5】

次に、図 1 5 2 (G) に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、味方キャラクターが勝利したことを告知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に味方キャラクターCRAが表示され、「勝利」の文字が表示される。ここで特に、第 1 特図保留に関する保留画像 9 A、保留画像 9 A に対応する台座画像 9 A T、当該保留画像 9 C、および、当該保留画像 9 C に対応する台座画像 9 C T が非表示となる。

20

【1 4 6 6】

次に、図 1 5 2 (H) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄がゾロ目で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「7」となっている。ここでも、第 1 特図保留に関する保留画像 9 A、保留画像 9 A に対応する台座画像 9 A T、当該保留画像 9 C、および、当該保留画像 9 C に対応する台座画像 9 C T が非表示となる。

30

【1 4 6 7】

〔保留画像演出C〕

図 1 5 3 は、保留画像演出Cを説明するための図である。

まず、図 1 5 3 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が変動を開始した様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留画像 9 A、および、当該変動に対応する当該保留画像 9 C が表示されている。さらにまた、第 1 特図保留に対応する保留画像 9 A の表示位置を認識容易にする台座画像 9 A T、および、当該保留画像 9 C の表示位置を認識容易にする台座画像 9 C T が表示されている。

40

【1 4 6 8】

次に、図 1 5 3 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で仮停止している様子を示した。

【1 4 6 9】

次に、図 1 5 3 (C) に示すように、擬似連告知演出が実行される。擬似連告知演出は、擬似連の発生を告知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に「NEXT」というメッセージ画像MSGが表示される。

次に、図 1 5 3 (D) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、仮停止していた左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R がふたたび高速変動を開始する演出である

50

。

【1470】

次に、図153(E)に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、SPリーチへの発展を告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「発展」というメッセージ画像MSGが表示される。ここで特に、第1特図保留に関する保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9AT、および、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTが非表示となり、当該保留画像9Cが表示される。

【1471】

次に、図153(F)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出であり、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの戦いが繰り広げられる。ここでも、第1特図保留に関する保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9AT、および、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTが非表示となり、当該保留画像9Cが表示される。

10

【1472】

次に、図153(G)に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、味方キャラクタが勝利したことを告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味方キャラクタCRAが表示され、「勝利」の文字が表示される。ここで特に、第1特図保留に関する保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9AT、当該保留画像9C、および、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTが非表示となる。

20

【1473】

次に、図153(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)は、演出図柄がゾロ目で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rのいずれも「7」となっている。ここでも、第1特図保留に関する保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9AT、当該保留画像9C、および、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTが非表示となる。

【1474】

[保留画像演出D]

図154は、保留画像演出Dを説明するための図である。

まず、図154(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが変動を開始した様子を示した。また、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9A、および、当該変動に対応する当該保留画像9Cが表示されている。さらにまた、第1特図保留に対応する保留画像9Aの表示位置を認識容易にする台座画像9AT、および、当該保留画像9Cの表示位置を認識容易にする台座画像9CTが表示されている。

30

【1475】

次に、図154(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄8L、右演出図柄8Rが同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で仮停止している様子を示した。

40

【1476】

次に、図154(C)に示すように、擬似連告知演出が実行される。擬似連告知演出は、擬似連の発生を告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「NEXT」というメッセージ画像MSGが表示される。

次に、図154(D)に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、仮停止していた左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rがふたたび高速変動を開始する演出である。

。

【1477】

次に、図154(E)に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、SPリーチへの発展を告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「発展」というメッ

50

セージ画像MSGが表示される。ここで特に、第1特図保留に関する保留画像9Aおよび保留画像9Aに対応する台座画像9ATが非表示となり、当該保留画像9Cおよび当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTが表示される。

【1478】

次に、図154(F)に示すように、リング演出が実行される。リング演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦うバトル演出の際におこなわれる演出である。具体的には、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBの周りを帯状のリング画像RGが、矢印YGで示すように回転する。ここでリング画像RGには「激熱」という文字が表示されており、リング画像RGの回転にともなって、この「激熱」の文字も移動する。ここで特に、当該保留画像9Cは、リング画像RGの前面側にあって表示される。一方、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTは、リング画像RGの背面側にあって非表示となる。

10

【1479】

次に、図154(G)に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、味方キャラクターが勝利したことを告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味方キャラクターCRAが表示され、「勝利」の文字が表示される。ここで特に、第1特図保留に関する保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9AT、当該保留画像9C、および、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTが非表示となる。

【1480】

次に、図154(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)は、演出図柄がゾロ目で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rのいずれも「7」となっている。ここでも、第1特図保留に関する保留画像9A、保留画像9Aに対応する台座画像9AT、当該保留画像9C、および、当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTが非表示となる。

20

【1481】

[効果例]

以下に、保留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、演出図柄の変動演出に、保留画像9Aおよび当該保留画像9Cを表示する第1期間(図151(A)(B)(C)(D))、保留画像9Aを非表示とし当該保留画像9Cのみを表示する第2期間(図151(E)(F))を含む。この構成によれば、当該保留画像を目立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1482】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄の変動演出に、保留画像9Aおよび当該保留画像9Cの両方を非表示とする第3期間(図151(G)(H))を含む。この構成によれば、この期間において保留情報に意識を向けることができなくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1483】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、保留画像9Aに対応させて台座画像9ATを表示し、当該保留画像9Cに対応させて台座画像9CTを表示可能となっている(図152、図153、図154)。この構成によれば、保留画像9Aや当該保留画像9Cの表示位置の認識が容易になるため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1484】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、保留画像9Aおよび当該保留画像9Cを表示する第1期間に、保留画像9Aに対応する台座画像9ATおよび当該保留画像9Cに対応する台座画像9CTを表示可能となっている(図152(A)(B)(C)(D)、図153(A)(B)(C)(D)、図154(A)(B)(C)(D))。この構成によれば、保留画

50

像 9 A や当該保留画像 9 C の表示位置の認識が容易になるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1485】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留画像 9 A を非表示とし当該保留画像 9 C のみを表示する第 2 期間に、当該保留画像 9 C に対応する台座画像 9 C T を表示可能となっている（図 152（E）（F）、図 154（E））。この構成によれば、当該保留画像 9 C を目立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1486】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留画像 9 A を非表示とし当該保留画像 9 C のみを表示する第 2 期間に、当該保留画像 9 C に対応する台座画像 9 C T を非表示とし、当該保留画像 9 C のみを表示可能となっている（図 153（E）（F）、図 154（F））。この構成によれば、当該保留画像 9 C を目立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1487】

〔効果 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、当該保留画像 9 C よりも背面側に表示され、当該保留画像 9 C に対応する台座画像 9 C T よりも前面側に表示されるリング画像 R G を表示するリング演出を実行可能である（図 154（F））。この構成によれば、当該保留画像 9 C をより一層目立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1488】

〔変形例〕

以下に、保留画像演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記では第 1 期間→第 2 期間→第 3 期間の順となっていたが、それぞれの期間は変動演出中にどのような順序で現れてもよい。また、変動演出中に、2 回以上含まれるようにしてもよい。

【1489】

〔変形例 2〕

上記では、当該保留画像 9 C よりも背面側に表示され、当該保留画像 9 C に対応する台座画像 9 C T よりも前面側に表示されるリング画像 R G を表示するリング演出を実行可能であった。このリング演出において、保留画像 9 A および保留画像 9 A に対応する台座画像 9 A T を表示するようにしてもよい。このときは、リング画像を、保留画像 9 A よりも背面側に表示し、台座画像 9 A T よりも前面側に表示することが考えられる。

【1490】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 G 2-1〕

現在の変動である当該変動に対応する当該保留画像、および、保留数を示す保留記憶画像を、保留画像として表示することが可能な遊技機であって、

演出図柄の変動中に、前記当該保留画像と前記保留記憶画像との両方を表示する第 1 期間、および、前記当該保留画像だけを表示する第 2 期間を含む保留画像変化演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1491】

〔態様 G 2-2〕

態様 G 2-1 に記載の遊技機であって、

前記保留画像変化演出は、さらに、前記当該保留画像と前記保留記憶画像との両方を表示しない第 3 期間を含む、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【1492】

〔態様G2-3〕

態様G2-1または態様G2-2に記載の遊技機であって、

前記保留画像の表示位置に対応させて、前記保留画像の前記表示位置を認識容易にする保留対応画像を表示可能であり、

前記保留対応画像には、前記当該保留画像に対応する当該保留対応画像と、前記保留記憶画像に対応する保留記憶対応画像とが含まれる、

ことを特徴とする遊技機。

【1493】

〔態様G2-4〕

態様G2-3に記載の遊技機であって、

前記保留対応画像は、前記保留画像の下部に表示される台座画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【1494】

〔態様G2-5〕

態様G2-3または態様G2-4に記載の遊技機であって、

前記第1期間においては、前記当該保留画像に対応させて前記当該保留対応画像を表示可能であり、前記保留記憶画像に対応させて前記保留記憶対応画像を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1495】

〔態様G2-6〕

態様G2-3から態様G2-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第2期間においては、前記当該保留画像に対応させて前記当該保留対応画像を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1496】

〔態様G2-7〕

態様G2-3から態様G2-6までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第2期間においては、前記当該保留画像のみを表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1497】

〔態様G2-8〕

態様G2-3から態様G2-7までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記保留画像と重なる場合には前記保留画像よりも背面側に表示され、前記保留対応画像と重なる場合には前記保留対応画像よりも前面側に表示される特殊画像を表示する特殊画像表示演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1498】

以下に図155～図158を用いて当該保留アイコンの消失演出A～Dについて説明する。図155～図158において、画像表示装置7の表示画面7aに表示される装飾図柄を図面の見易さから省略されているものがあり、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）周囲に配置される第1可動役物14や第2可動役物15も図面の見易さから省略されているものがある。

【1499】

この当該保留アイコンの消失演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド）を解析し、当該保留アイコンの消失演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表

10

20

30

40

50

示画面 7 a に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 107 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド）を解析し、遊技盤 2 に備える第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L や右側可動役物 14 R の位置および発光態様を変化させたりする。

【1500】

ここでは、まず当該保留アイコンの消失演出 A について説明し、当該保留アイコンの消失演出 B、当該保留アイコンの消失演出 C、そして当該保留アイコンの消失演出 D について順番に説明する。なお、当該保留アイコンの消失演出 A～当該保留アイコンの消失演出 D では、後述するように当該保留アイコンが非表示となる（消える）ことにより、違和感がある表示となるため、遊技者に違和感演出を提供し、当たりの期待度が高いチャンスとなっている可能性を遊技者に示唆する演出である。

10

【1501】

〔当該保留アイコンの消失演出 A〕

まず、当該保留アイコンの消失演出 A について図 155 を参照して説明する。図 155 は、当該保留アイコンの消失演出 A を説明するための図である。当該保留アイコンの消失演出は、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1502】

当該保留アイコンの消失演出 A では、まず、図 155 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

【1503】

表示画面 7 a の右上側には、図示しないが、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面 7 a から消えることがない。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄（例えば、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても左装飾図柄 8 L と対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても右装飾図柄 8 R と対応する小型の装飾図柄）はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれた場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃う。

30

40

50

【1504】

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

10

【1505】

なお、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなる場合には、当該保留アイコン9Cの大きさは、移動直前の保留アイコン9Aの大きさの約1.5倍となり、当該保留アイコン9Cの形状や色の態様から当該保留アイコン9Cに対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第4保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第3保留表示位置9Adへ移動する場合、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動する場合、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動する場合には、保留アイコン9Aの形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン9Aの大きさは移動直前の保留アイコン9Aの大きさと同一の大きさとなっている。

20

【1506】

ここでは、非表示の当該保留表示位置9Cdには、笑顔球体の当該保留アイコン9C（ここでは青色）が表示され、第1保留表示位置9Adおよび第2保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示され、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、2つの保留アイコン9A、9Aが消化されずにストックされた状態となっている。

【1507】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置7の表示画面7aの下側に表示されていた、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に配置されて表示される。ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が2個で青色数字「2」を左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で赤色数字「0」を右側に互いに離間した状態で表示画面7aの左上側に配置されて表示される。

30

【1508】

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

40

【1509】

50

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図 1 5 5 (A) における装飾図柄の変動開始後において、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【1 5 1 0】

図 1 5 5 (A) における装飾図柄が変動開始されると、図 1 5 5 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ図柄 (数字) で仮停止表示 (ここでは数字「3」で仮停止) され、中装飾図柄 8 C が変動表示されリーチが形成されている。保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C は、図 1 5 5 (A) に引き続き表示され、保留表示位置 9 A d も図 1 5 5 (A) に引き続き表示され、当該保留表示位置 9 C d も図 1 5 5 (A) に引き続き非表示されている。また、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ示す数字 H M G (ここでは「2 0」) も図 1 5 5 (A) に引き続き表示されている。

10

【1 5 1 1】

続いて、図 1 5 5 (C) に示すように、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ示す数字 H M G (ここでは「2 0」) が図 1 5 5 (A), (B) に引き続き表示され、図 1 5 5 (A), (B) において表示されていた、2 つの保留アイコン 9 A、当該保留アイコン 9 C および 4 つの保留表示位置 9 A d が消え、あらたに当該保留表示位置 9 C d が出現して表示される状態となる。つまり、保留に関しては、数字 H M G (ここでは「2 0」) と当該保留表示位置 9 C d とが表示される状態となり、現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する当該保留アイコン 9 C が消失することで当該保留表示位置 9 C d が出現している。

20

【1 5 1 2】

続いて、図 1 5 5 (D) に示すように、表示画面 7 a の中央に「味方キャラクタ勝利で大当たりだ!!」というメッセージ M G が表示され、図 1 5 5 (C) に引き続き数字 H M G (ここでは「2 0」) と当該保留表示位置 9 C d とが表示される状態となっている。

【1 5 1 3】

その後、図 1 5 5 (E) に示すように、2 つキャラクタ C R A, C R B のほぼ全身が表示画面 7 a に表示され、2 つキャラクタ C R A, C R B によるアクション演出 (バトル演出) が展開 (開始) される。アクション演出 (バトル演出) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが登場する。このあと味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利すると大当たりとなる。

30

【1 5 1 4】

ここでは、アクション演出 (バトル演出) の初期が行われる。アクション演出 (バトル演出) の初期では、敵キャラクタ C R B が優勢となり、味方キャラクタ C R A を右側へ追い詰める演出が行われ、保留に関しては、数字 H M G (ここでは「2 0」) と当該保留表示位置 9 C d とが図 1 5 5 (D) に引き続き表示される状態となっている。

【1 5 1 5】

続いて、図 1 5 5 (F) に示すように、アクション演出 (バトル演出) の中期では、味方キャラクタ C R A が優勢となり、敵キャラクタ C R B を左側へ追い詰める演出が行われ、図 1 5 5 (E) に引き続き数字 H M G (ここでは「2 0」) と当該保留表示位置 9 C d とが表示される状態となっている。

40

【1 5 1 6】

続いて、図 1 5 5 (G) に示すように、アクション演出 (バトル演出) の終期では、ここでは、味方キャラクタ C R A の勝利を報知する演出が行われ、味方キャラクタ C R A が中央に表示されて「勝利」というメッセージ M G が味方キャラクタ C R A の左方に配置されて表示され、保留に関しては、数字 H M G (ここでは「2 0」) が図 1 5 5 (F) に引き続き表示されるのに対して、当該保留表示位置 9 C d が非表示となる (消える) 状態となっている。なお、アクション演出 (バトル演出) の終期において敵キャラクタ C R B

50

の勝利を報知する演出が行われる場合には、敵キャラクターC R Bが中央に表示されて「敗北」というメッセージM Gが敵キャラクターC R Bの左方に配置されて表示される。

【1517】

続いて、図155（H）に示すように、表示画面7aに左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは、数字「3」）が揃って停止表示され、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われる。保留に関しては、数字H M G（ここでは「2 0」）が図155（G）に引き続き表示され、当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消える（非表示とされる）。

【1518】

なお、アクション演出（バトル演出）の終期において敵キャラクターC R Bの勝利を報知する演出が行われる場合には、表示画面7aに左装飾図柄8Lが数字「3」、中装飾図柄8Cが数字「2」、右装飾図柄8Rが数字「3」となり同一の図柄（ここでは、数字「3」）が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。この場合、保留に関しては、数字H M G（ここでは、「2 0」）が図155（G）に引き続き表示され、再び、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、そして第4保留表示位置9Adが表示され、第1保留表示位置9Adおよび第2保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示され、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない状態となる。さらに、はずれという確定表示にともない当該保留表示位置9Cdが当該保留アイコンの消化により表示画面7aから非表示となる（消える）。

【1519】

このように、当該保留アイコンの消失演出Aにおいて、装飾図柄の変動開始からしばらくの期間（図155（A）、（B））には、当該保留アイコン9Cが表示されているものの、特定の演出が行われる期間（図155（C）～（G））には、当該保留アイコン9Cが非表示とされるという従来にない当該保留アイコンによる表示／非表示という斬新な演出を遊技者に提供することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1520】

〔当該保留アイコンの消失演出B〕

次に、当該保留アイコンの消失演出Bについて図156を参照して説明する。図156は、当該保留アイコンの消失演出Bを説明するための図である。当該保留アイコンの消失演出は、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1521】

当該保留アイコンの消失演出Bでは、まず、図156（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【1522】

表示画面7aの右上側には、図示しないが、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動表示開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて

停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄（例えば、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても左装飾図柄 8 L と対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても右装飾図柄 8 R と対応する小型の装飾図柄）はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれた場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃う。

10

【1523】

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

20

【1524】

なお、第1保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となる場合には、当該保留アイコン 9 C の大きさは、移動直前の保留アイコン 9 A の大きさの約 1.5 倍となり、当該保留アイコン 9 C の形状や色の態様から当該保留アイコン 9 C に対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第4保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第3保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第3保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第2保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第2保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第1保留表示位置 9 A d へ移動する場合には、保留アイコン 9 A の形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン 9 A の大きさは移動直前の保留アイコン 9 A の大きさと同一の大きさとなっている。

30

【1525】

ここでは、非表示の当該保留表示位置 9 C d には、笑顔球体の当該保留アイコン 9 C（ここでは青色）が表示され、第1保留表示位置 9 A d および第2保留表示位置 9 A d には、白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示され、第3保留表示位置 9 A d および第4保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、2つの保留アイコン 9 A、9 A が消化されずにストックされて状態となっている。

40

【1526】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されていた、第1始動口 20 への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第2始動口 21 への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第1始動口 20 への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口 21 への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字 HMG として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。ここでは、第1始動口 20 への遊技球の入球に基づく第1特図保留が2個で青色数字「2」を左側、第2始動口 21 への遊技球の入球

50

に基づく第2特図保留がゼロ個で赤色数字「0」を右側に互いに離間した状態で表示画面7aの左上側に配置されて表示される。

【1527】

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

【1528】

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図156（A）における装飾図柄の変動開始後において、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【1529】

図156（A）における装飾図柄が変動開始されると、図156（B）に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄（数字）で仮停止表示（ここでは数字「3」で仮停止）され、中装飾図柄8Cが変動表示されリーチが形成されている。保留アイコン9Aは、図156（A）に引き続き表示され、保留表示位置9Adも図156（A）に引き続き表示され、当該保留表示位置9Cdも図156（A）に引き続き非表示されている。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「2 0」）も図156（A）に引き続き表示されている。なお、当該保留アイコン9Cは、図156（A）に引き続き表示され、当該保留アイコン9Cの外郭周囲から四方八方へ光も放出される態様として表示されている。

【1530】

図156（B）における当該保留アイコン9Cは、図156（A）における当該保留アイコン9C（ここでは青色）と同一であってもよいし、大当たりとなる期待度が高いものへ変化（例えば、青色から緑色へ変化）させたものでもよい。

【1531】

続いて、図156（C）に示すように、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「2 0」）が図156（A）、（B）に引き続き表示され、図156（A）、（B）において表示されていた、2つの保留アイコン9Aおよび4つの保留表示位置9Adが消え、当該保留アイコン9Cおよび当該保留アイコン9Cの外郭周囲から四方八方へ放出される光も図156（B）に引き続き表示される状態となる。つまり、保留に関しては、数字HMG（ここでは「2 0」）と、当該保留表示位置9Cdおよび当該保留アイコン9Cの外郭周囲から四方八方へ光と、が表示される状態となる。

【1532】

なお、図156（C）における当該保留アイコン9Cは、図156（B）における当該保留アイコン9C（ここでは青色または緑色）と同一であってもよいし、大当たりとなる期待度が高いものへ変化（例えば、青色から緑色、または、緑色から赤色へ変化）させたものでもよい。

【1533】

続いて、図156（D）に示すように、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「2 0」）が図156（C）に引き続き表示され、図156（C）に

表示されていた当該保留アイコン 9 C および当該保留アイコン 9 C の外郭周囲から四方八方へ放出される光が当該保留表示位置 9 C d から表示画面 7 a へ移動しながら大きさが大きくなる態様で表示される（または、当該保留表示位置から表示画面 7 a へ移動するとともに前後方向へくるくる回転しながら大きさが大きくなる態様で表示される）。また、大きく表示された当該保留アイコン 9 C の外郭の内側領域中央には、当該保留アイコン 9 C の前面と重なるように、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン 6 3 を模した演出ボタン画像 B T N が配置されて所定の発光態様（ここでは、白色点滅）で表示される。演出ボタン 6 3 の押下操作面と対応する演出ボタン画像の部分には、英単語「P U S H」が刻まれたものとなっている。また、大きく表示された当該保留アイコン 9 C の外郭の内側領域内であって演出ボタン画像 B T N の下方には、当該保留アイコン 9 C の前面と重なるように、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。なお、「所定の発光態様」としては、大当たりとなる期待度（変動演出開始コマンド）に基づいて、例えば白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅（黄色点滅）→七色点滅（レインボー点滅（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【1 5 3 4】

さらに、図 1 5 6（D）において、当該保留表示位置 9 C d が出現して表示される状態となる。つまり、保留に関しては、数字 H M G（ここでは「2 0」）と、大きく表示された当該保留アイコン 9 C およびこの当該保留アイコン 9 C の外郭周囲から四方八方へ放出される光と、が図 1 5 6（C）に引き続き表示される状態となり、さらに、あらたに当該保留表示位置 9 C d が出現して表示される状態となる。つまり、当該保留表示位置 9 C d と、現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する当該保留アイコン 9 C と、が出現する状態となっている。

【1 5 3 5】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）が経過すると、図 1 5 6（E）に示すように、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、表示画面 7 a の前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物 1 4 L の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物 1 4 R の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが環状を有する 1 つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【1 5 3 6】

なお、図 1 5 6（E）において、保留に関しては、数字 H M G（ここでは「2 0」）と、当該保留表示位置 9 C d と、大きく表示された当該保留アイコン 9 C およびこの当該保留アイコン 9 C の外郭周囲から四方八方へ放出される光と、が図 1 5 6（D）に引き続き表示される状態となり、当該保留表示位置 9 C d と、現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する当該保留アイコン 9 C と、が出現する状態となっている。

【1 5 3 7】

左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、図 1 5 6（F）に示すように、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）1 4 D となる。この円状領域 1 4 D と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、すでに図 1 5 6（D）において、大きく表示された笑顔球体の当該保留アイコン 9 C が配置された状態となっており、当該保留アイコン 9 C が合体役物の円状領域 1 4 D に対して画像表示装置 7 の表示画面 7 a において笑顔という感情を表現した画像となることにより（つまり当該保留アイコン 9 C は合体役物の感情を表現した画像となって消え）、合体役物に感情を持たせることができる。これにより、合体役物の感情によるバリエーション豊かな演出を実現することができるよう

なっている。

【1538】

なお、図156（F）において、保留に関しては、数字HMG（ここでは「2 0」）と当該保留表示位置9Cdとが図156（E）に引き続き表示される状態となり、現在変動中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rに対応する当該保留アイコン9Cは合体役物の感情を表現した画像となって消えている。

【1539】

また、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して環

10

【1540】

続いて、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物14Rが画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

20

【1541】

なお、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ移動する場合には、図156（E）、（F）に示したように、当該保留表示位置9Cdは表示画面7aに表示されるようになっている。

【1542】

続いて、図156（G）に示すように、表示画面7aの中央に「味方キャラクター勝利で大当たりだ！！」というメッセージMGが表示され、保留に関しては、数字HMG（ここでは、「2 0」）と当該保留表示位置9Cdとが図156（F）に引き続き表示される状態となっている。

【1543】

その後、図156（H）に示すように、2つキャラクターCRA、CRBのほぼ全身が表示画面7aに表示され、2つキャラクターCRA、CRBによるアクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。アクション演出（バトル演出）では、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが登場する。このあと味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクターCRAが敵キャラクターCRBに勝利すると大当たりとなる。

30

【1544】

ここでは、アクション演出（バトル演出）の初期が行われる。アクション演出（バトル演出）の初期では、敵キャラクターCRBが優勢となり、味方キャラクターCRAを右側へ追い詰める演出が行われ、保留に関しては、数字HMG（ここでは、「2 0」）と当該保留表示位置9Cdとが図156（G）に引き続き表示される状態となっている。

40

【1545】

続いて、図示しないが、アクション演出（バトル演出）の中期では、味方キャラクターCRAが優勢となり、敵キャラクターCRBを左側へ追い詰める演出が行われ、ここでも、保留に関しては、数字HMG（ここでは、「2 0」）と当該保留表示位置9Cdとが図156（H）に引き続き表示される状態となっている。

【1546】

続いて、図156（I）に示すように、アクション演出（バトル演出）の終期では、ここでは、敵キャラクターCRBの勝利を報知する演出が行われ、敵キャラクターCRBが中央に表示されて「敗北」というメッセージMGが敵キャラクターCRBの左方に配置されて表

50

示され、保留に関しては、図示しないアクション演出（バトル演出）の中期に引き続き数字HMG（ここでは、「2 0」）と当該保留表示位置9Cdとが表示される状態となっている。なお、アクション演出（バトル演出）の終期において味方キャラクタCRAの勝利を報知する演出が行われる場合には、味方キャラクタCRAが中央に表示されて「勝利」というメッセージMGが味方キャラクタCRAの左方に配置されて表示される。

【1547】

続いて、図156（J）に示すように、表示画面7aに左装飾図柄8Lが数字「3」、中装飾図柄8Cが数字「4」、右装飾図柄8Rが数字「3」となり同一の図柄（ここでは、数字「3」）が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示される。このとき、保留に関しては、数字HMG（ここでは、「2 0」）が図156（I）に引き続き表示され、再び、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、そして第4保留表示位置9Adが表示され、第1保留表示位置9Adおよび第2保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示され、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない状態となる。さらに、はずれという確定表示にともない当該保留表示位置9Cdが当該保留アイコンの消化により表示画面7aから非表示となる（消える）。

【1548】

なお、アクション演出（バトル演出）の終期において味方キャラクタCRAの勝利を報知する演出が行われる場合には、表示画面7aに左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは、数字「3」）が揃って停止表示され、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなる。この場合、保留に関しては、数字HMG（ここでは「2 0」）が図156（I）に引き続き表示され、当該保留表示位置9Cdが表示画面7aから消える（非表示とされる）。

【1549】

このように、当該保留アイコンの消失演出Bにおいて、装飾図柄の変動開始からしばらくの期間（図156（A）～（E））には、当該保留アイコン9Cが表示されているものの、特定の演出が行われる期間（図156（F）～（I））には、当該保留アイコン9Cが非表示とされるという従来にない当該保留アイコンによる表示／非表示という斬新な演出を遊技者に提供することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1550】

〔当該保留アイコンの消失演出C〕

次に、当該保留アイコンの消失演出Cについて図157を参照して説明する。図157は、当該保留アイコンの消失演出Cを説明するための図である。当該保留アイコンの消失演出は、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1551】

当該保留アイコンの消失演出Cでは、まず、図157（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【1552】

表示画面7aの右上側には、図示しないが、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動表示開始されると、これ

に伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄（例えば、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても左装飾図柄 8 L と対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても右装飾図柄 8 R と対応する小型の装飾図柄）はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれた場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃う。

【1553】

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

【1554】

なお、第1保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となる場合には、当該保留アイコン 9 C の大きさは、移動直前の保留アイコン 9 A の大きさの約 1.5 倍となり、当該保留アイコン 9 C の形状や色の態様から当該保留アイコン 9 C に対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第4保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第3保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第3保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第2保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第2保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第1保留表示位置 9 A d へ移動する場合には、保留アイコン 9 A の形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン 9 A の大きさは移動直前の保留アイコン 9 A の大きさと同一の大きさとなっている。

【1555】

ここでは、当該保留表示位置 9 C d には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示され、第1保留表示位置 9 A d および第2保留表示位置 9 A d には、白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示され、第3保留表示位置 9 A d および第4保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、2つの保留アイコン 9 A、9 A が消化されずにストックされた状態となっている。

【1556】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されていた、第1始動口 20 への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第2始動口 21 への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第1始動口 20 への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口 21 への

遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に配置されて表示される。ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が2個で青色数字「2」を左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で赤色数字「0」を右側に互いに離間した状態で表示画面7aの左上側に配置されて表示される。

【1557】

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

【1558】

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図157（A）における装飾図柄の変動開始後において、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【1559】

図157（A）における装飾図柄が変動開始されると、図157（B）に示すように、白い球状の当該保留アイコン9Cの中央から四方八方へ光が放出され所定回数（例えば、3回）だけ点滅し閃光画像FHが表示されて当該保留アイコン9Cが消える（消失する）。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「2 0」）が図157（A）に引き続き表示され、2つの保留アイコン9A、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが図157（A）に引き続き表示される状態となる。

【1560】

続いて、図157（C）に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄（数字）で仮停止表示（ここでは数字「3」で仮停止）され、中装飾図柄8Cが変動表示されリーチが形成されている。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「2 0」）が図157（B）に引き続き表示され、図157（B）に表示されていた、2つの保留アイコン9Aおよび4つの保留表示位置9Adがあらたに非表示され、当該保留アイコン9Cが図157（B）に引き続いて非表示される状態となる。つまり、保留に関しては、数字HMG（ここでは「2 0」）と当該保留表示位置9Cdとが表示される状態となる。

【1561】

続いて、図157（D）に示すように、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、表示画面7aの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物14Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【1562】

左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、

10

20

30

40

50

「円状領域」という。) 14Dとなる。この円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、感情を表現した画像が表示される。ここでは、目を大きく開いて笑っている画像が表示され、その後、図示しないが目を細めて微笑んでいる画像へ切り替わる。合体役物の円状領域14Dに対して、画像表示装置7の表示画面7aにおいて感情を表現した画像を補うことにより合体役物に感情を持たせることができる。これにより、合体役物の感情によるバリエーション豊かな演出を実現することができるようになっている。

【1563】

なお、図157(D)において、保留に関しては、数字HMG(ここでは「2 0」)が図157(C)に引き続き表示され、合体役物を形成するために左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ移動開始すると、これに伴い、図157(C)に表示されていた当該保留表示位置9Cdがあらたに非表示される状態となる。

10

【1564】

続いて、図157(E)に示すように、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置(ホームポジション)へ向かって後退(移動)するとともに、右側可動役物14Rが画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置(ホームポジション)へ向かって後退(移動)する。このとき、形成された合体役物を解除するために左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ移動開始すると、これに伴い、図157(D)において非表示されていた当該保留表示位置9Cdが再び出現する状態となる。なお、図157(E)において、保留に関しては、数字HMG(ここでは「2 0」)が図157(D)に引き続き表示される。

20

【1565】

続いて、図157(F)に示すように、遊技者に演出ボタン63の操作(押下操作)を促すために、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BTNが表示画面7aの中央に配置されて所定の発光態様(ここでは、白色点滅)で表示される。演出ボタン63の押下操作面と対応する演出ボタン画像の部分には、英単語「PUSH」が刻まれたものとなっている。この演出ボタン画像BTNは、表示画面7aの中央に大きく表示される。演出ボタン画像BTNは、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間(例えば、3秒間)を示すタイマーバーTBが表示される。このとき、図157(E)において表示されていた当該保留表示位置9Cdが再び消える(消失する)状態となる。また、図157(F)において、保留に関しては、数字HMG(ここでは「2 0」)が図157(E)に引き続き表示される。なお、「所定の発光態様」としては、大当たりとなる期待度(変動演出開始コマンド)に基づいて、例えば白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅(黄色点滅)→七色点滅(レインボー点滅(大当たり濃厚))という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

30

【1566】

遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間(例えば、3秒間)が経過すると、図157(G)に示すように、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)中央の進出位置へ向かって(互いに近接する方向に)進出(移動)し、表示画面7aの前面(前方)中央位置(進出位置(展開ポジション))において、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成され、環状内に形成される円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、感情を表現した画像が表示される。ここでは、サングラスをかけて微笑んでいる画像が表示される。合体役物の円状領域14Dに対して、画像表示装置7の表示画面7aにおいて感情を表現した画像を補うことにより合体役物に感情を持たせることができる。これにより、合体役物の感情によるバリエーション豊かな演出を実現することができるようになっている。

40

【1567】

50

なお、図157(G)において、保留に関しては、数字HMG(ここでは「2 0」)が図157(F)に引き続き表示され、当該保留表示位置9Cdが図157(F)に引き続き非表示される状態となる。

【1568】

続いて、図157(H)に示すように、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置(ホームポジション)へ向かって後退(移動)するとともに、右側可動役物14Rが画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置(ホームポジション)へ向かって後退(移動)する。このとき、形成された合体役物を解除するために左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ移動開始すると、これに伴い、図157(G)において非表示されていた当該保留表示位置9Cdが再び出現する状態となる。なお、図157(H)において、保留に関しては、数字HMG(ここでは「2 0」)が図157(G)に引き続き表示される。

【1569】

続いて、図157(I)に示すように、遊技者に演出ボタン63の操作(押下操作)を促すために、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BTNが表示画面7aの中央に配置されて所定の発光態様で表示される。演出ボタン63の押下操作面と対応する演出ボタン画像の部分には、英単語「PUSH」が刻まれたものとなっている。この演出ボタン画像BTNは、表示画面7aの中央に大きく表示される。演出ボタン画像BTNは、その前部下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間(例えば、3秒間)を示すタイマーTBが表示される。このとき、図157(H)において表示されていた当該保留表示位置9Cdが再び消える(消失する)状態となる。また、図157(I)において、保留に関しては、数字HMG(ここでは「2 0」)が図157(H)に引き続き表示される。なお、図157(I)における演出ボタン画像BTNの所定の発光態様は、図157(F)における演出ボタン画像BTNの所定の発光態様と同一であってもよいし、大当たりとなる期待度が高いものへ変化(例えば、白色点滅から青色点滅またはゴールド点滅(黄色点滅)へ変化)させたものでもよい。

【1570】

遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間(例えば、3秒間)が経過すると、図157(J)に示すように、表示画面7aに左装飾図柄8Lが数字「3」、中装飾図柄8Cが数字「4」、右装飾図柄8Rが数字「3」となり同一の図柄(ここでは、数字「3」)が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示される。このとき、図157(I)に引き続き数字HMG(ここでは、「2 0」)が表示され、再び、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、そして第4保留表示位置9Adが表示され、第1保留表示位置9Adおよび第2保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示され、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない状態となり、さらに、当該保留表示位置9Cdが再び出現する状態となる。はずれという確定表示にともない当該保留アイコン9Cが消化され当該保留アイコン9Cが非表示となる(消える)。

【1571】

なお、図157(J)において、表示画面7aに左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄(ここでは、数字「3」)が揃って停止表示され、大当たりとなると、遊技者に利益が付与される大当たり遊技(大当たり演出)が行われることとなる。この場合、保留に関しては、図157(J)において、数字HMG(ここでは「2 0」)が図157(I)に引き続き表示され、当該保留表示位置9Cdが図157(I)に引き続き消える(消失する)状態となる。

【1572】

このように、当該保留アイコンの消失演出Cにおいて、装飾図柄の変動開始からしばらく

くの期間（図157（A）～（B））には、当該保留アイコン9Cが表示されているものの、特定の演出が行われる期間（図157（C）～（I））には、当該保留アイコン9Cが非表示とされるという従来にない当該保留アイコンによる表示／非表示という斬新な演出を遊技者に提供することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1573】

〔当該保留アイコンの消失演出D〕

次に、当該保留アイコンの消失演出Dについて図158を参照して説明する。図158は、当該保留アイコンの消失演出Dを説明するための図である。当該保留アイコンの消失演出は、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1574】

当該保留アイコンの消失演出Dでは、まず、図158（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆ

10

20

【1575】

表示画面7aの右上側には、図示しないが、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動表示開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄（例えば、左装飾図柄8Lが仮停止表示されても左装飾図柄8Lと対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄8Rが仮停止表示されても右装飾図柄8Rと対応する小型の装飾図柄）はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれた場合には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄に揃う。

30

40

【1576】

第1特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rに対応する当該保留アイコン9Cは、画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に非表示とされている当該保留表示位置9Cd（矩形画像の上）に表示される。当該保留表示位置9Cdの左側における表示画面7aの領域には、第1特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4つの保留表示位置9Ad（矩形画像の上）に保留アイコン9Aがそれぞれ表示可能とされ最大で4つの保留アイコン9Aをストックすることができるようになっている。4つの保留表示位置9Adは、当該保留表示位置

50

9 C dに近い位置から表示画面 7 a の左辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、そして第 4 保留表示位置 9 A d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【1577】

なお、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となる場合には、当該保留アイコン 9 C の大きさは、移動直前の保留アイコン 9 A の大きさの約 1.5 倍となり、当該保留アイコン 9 C の形状や色の態様から当該保留アイコン 9 C に対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第 4 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 3 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 2 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動する場合には、保留アイコン 9 A の形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン 9 A の大きさは移動直前の保留アイコン 9 A の大きさと同一の大きさとなっている。

【1578】

ここでは、当該保留表示位置 9 C d には、黄色（ゴールド）の星形の当該保留アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d および第 2 保留表示位置 9 A d には、白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示され、第 3 保留表示位置 9 A d および第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、2 つの保留アイコン 9 A、9 A が消化されずにストックされた状態となっている。

【1579】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されていた、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 H M G として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。ここでは、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留が 2 個で青色数字「2」を左側、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留がゼロ個で赤色数字「0」を右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。

【1580】

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

【1581】

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図 158（A）における装飾図柄の変動開始後において、第 1 始動口 20 および第 2 始動口 21 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【1582】

図 158（A）における装飾図柄が変動開始されると、図 158（B）に示すように、黄色（ゴールド）の星形の当該保留アイコン 9 C の中央から四方八方へ光が放出される閃光画像 F H が表示されて当該保留アイコン 9 C が消える（消失する）。このとき、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基

づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「2 0」）が図158（A）に引き続き表示され、2つの保留アイコン9A、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが図158（A）に引き続き表示される状態となる。

【1583】

続いて、図158（C）に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄（数字）で仮停止表示（ここでは数字「3」で仮停止）され、中装飾図柄8Cが変動表示されリーチが形成されている。このとき、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「2 0」）が図158（B）に引き続き表示され、2つの保留アイコン9A、4つの保留表示位置9Adおよび当該保留表示位置9Cdが図158（B）に引

10

【1584】

続いて、図158（D）に示すように、表示画面7aの領域が疑似的な異常表示態様となる。「疑似的な異常表示態様」としては、例えば、砂嵐のような表示態様、ノイズにより画面が乱れた表示態様、処理遅れにより画像が正常に表示されない表示態様、元の画面に戻れないため代わりの演出を表示するメッセージが表示される表示態様などを挙げることができる。

【1585】

図158（D）において、表示画面7aの領域が疑似的な異常表示態様となっているときには、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ示す数字HMG（ここでは「2 0」）が図158（C）に引き続き表示され、図158（C）に表示されていた、2つの保留アイコン9Aおよび4つの保留表示位置9Adがあらたに非表示され、さらに、図158（C）に表示されていた当該保留表示位置9Cdもあらたに非表示される状態となる。つまり、保留に関しては、数字HMG（ここでは「2 0」）のみ表示される状態となる。なお、疑似的な異常表示態様では、数字HMG（ここでは「2 0」）が表示される位置およびその周囲の領域を避けるようにしてもよい。こうすれば、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留との視認性を確保することができる。

20

【1586】

続いて、図158（E）に示すように、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、表示画面7aの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物14Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材（合体役物）が形成される。

30

【1587】

左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）14Dとなる。この円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、感情を表現した画像が表示される。ここでは、目を大きく開いて笑っている画像が表示され、その後、図示しないが目を細めて微笑んでいる画像へ切り替わる。合体役物の円状領域14Dに対して、画像表示装置7の表示画面7aにおいて感情を表現した画像を補うことにより合体役物に感情を持たせることができる。これにより、合体役物の感情によるバリエーション豊かな演出を実現することができるようになっている。

40

【1588】

なお、図158（E）において、保留に関しては、数字HMG（ここでは「2 0」）が図158（D）に引き続き表示される。

【1589】

50

その後、図示しないが、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物 1 4 L が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物 1 4 R が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。このとき、形成された合体役物を解除するために左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ移動開始すると、これに伴い、図示しないが、非表示されていた当該保留表示位置 9 C d が再び出現する状態となる。つまり、保留に関しては、数字 H M G（ここでは「2 0」）と当該保留表示位置 9 C d とが表示される状態となる。

10

【1 5 9 0】

続いて、図 1 5 8（F）に示すように、表示画面 7 a の中央に「味方キャラクター勝利で大当たりだ！！」というメッセージ M G が表示され、保留に関しては、数字 H M G（ここでは、「2 0」）と当該保留表示位置 9 C d とが図 1 5 8（E）に引き続き表示される。

【1 5 9 1】

その後、図 1 5 8（G）に示すように、2 つキャラクター C R A、C R B のほぼ全身が表示画面 7 a に表示され、2 つキャラクター C R A、C R B によるアクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。アクション演出（バトル演出）では、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが登場する。このあと味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B との戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に勝利すると大当たりとなる。

20

【1 5 9 2】

ここでは、アクション演出（バトル演出）の初期が行われる。アクション演出（バトル演出）の初期では、敵キャラクター C R B が優勢となり、味方キャラクター C R A を右側へ追い詰める演出が行われ、保留に関しては、数字 H M G（ここでは「2 0」）と当該保留表示位置 9 C d とが図 1 5 8（F）に引き続き表示される状態となっている。

【1 5 9 3】

続いて、図示しないが、アクション演出（バトル演出）の中期では、味方キャラクター C R A が優勢となり、敵キャラクター C R B を左側へ追い詰める演出が行われ、ここでも、保留に関しては、数字 H M G（ここでは、「2 0」）と当該保留表示位置 9 C d とが図 1 5 6（F）に引き続き表示される状態となっている。

30

【1 5 9 4】

続いて、図 1 5 8（H）に示すように、アクション演出（バトル演出）の終期では、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン 6 3 を模した演出ボタン画像 B T N が表示画面 7 a の中央に配置されて所定の発光態様（ここでは、白色点滅）で表示される。演出ボタン 6 3 の押下操作面と対応する演出ボタン画像の部分には、英単語「P U S H」が刻まれたものとなっている。この演出ボタン画像 B T N は、表示画面 7 a の中央に大きく表示される。演出ボタン画像 B T N は、その前面下部と重なるように、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。このとき、図 1 5 8（G）において表示されていた当該保留表示位置 9 C d が再び消える（消失する）状態となる。また、図 1 5 8（H）において、保留に関しては、数字 H M G（ここでは「2 0」）が図 1 5 8（G）に引き続き表示される。なお、「所定の発光態様」としては、大当たりとなる期待度（変動演出開始コマンド）に基づいて、例えば白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅（黄色点滅）→七色点滅（レインボー点滅（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

40

【1 5 9 5】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）が経過すると、図 1 5 8（I）に示すように、味方キャラ

50

クタC R Aの勝利を報知する演出が行われ、味方キャラクタC R Aが中央に表示されて「勝利」というメッセージM Gが味方キャラクタC R Aの左方に配置されて表示され、保留に関しては、数字H M G（ここでは「2 0」）が図1 5 8（H）に引き続き表示され、当該保留表示位置9 C dが図1 5 8（H）に引き続き非表示となる（消える）。なお、味方キャラクタC R Aの勝利を報知する演出が行われずに敵キャラクタC R Bの勝利を報知する演出が行われる場合には、敵キャラクタC R Bが中央に表示されて「敗北」というメッセージM Gが敵キャラクタC R Bの左方に配置されて表示される。

【1 5 9 6】

続いて、図1 5 8（J）に示すように、表示画面7 aに左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rが同一の図柄（ここでは、数字「3」）が揃って停止表示され、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われる。保留に関しては、数字H M G（ここでは「2 0」）が図1 5 8（I）に引き続き表示され、当該保留表示位置9 C dが図1 5 8（I）に引き続き消える（非表示とされる）。

【1 5 9 7】

なお、味方キャラクタC R Aの勝利を報知する演出が行われずに敵キャラクタC R Bの勝利を報知する演出が行われる場合には、表示画面7 aに左装飾図柄8 Lが数字「3」、中装飾図柄8 Cが数字「2」、右装飾図柄8 Rが数字「3」となり同一の図柄（ここでは、数字「3」）が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。この場合、保留に関しては、数字H M G（ここでは、「2 0」）が図1 5 8（I）に引き続き表示され、再び、第1保留表示位置9 A d、第2保留表示位置9 A d、第3保留表示位置9 A d、そして第4保留表示位置9 A dが表示され、第1保留表示位置9 A dおよび第2保留表示位置9 A dには、白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示され、第3保留表示位置9 A dおよび第4保留表示位置9 A dには、保留アイコンが表示されていない状態となる。さらに、はずれという確定表示にともない当該保留表示位置9 C dが当該保留アイコン9 Cの消化により表示画面7 aに表示される。

【1 5 9 8】

このように、当該保留アイコンの消失演出Dにおいて、装飾図柄の変動開始からしばらくの期間（図1 5 8（A）、（B））には、当該保留アイコン9 Cが表示されているものの、特定の演出が行われる期間（図1 5 8（C）～（I））には、当該保留アイコン9 Cが非表示とされるという従来にない当該保留アイコンによる表示／非表示という斬新な演出を遊技者に提供することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1 5 9 9】

〔効果例〕

以下に、当該保留アイコンの消失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、当該保留アイコンの消失演出Aの図1 5 5（A）～図1 5 5（H）に示すように、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置7（表示手段）を備え、当該保留アイコン9 Cに基づく複数の装飾図柄（左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 R）による変動表示を開始したときには当該保留アイコン9 Cを表示し、その後に、複数の装飾図柄（左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 R）による変動表示を停止するまでに図1 5 5（C）～図1 5 5（G）における特定の演出を開始したときには当該保留アイコン9 Cを非表示する第1の演出を実行することができる。この構成によれば、装飾図柄の変動開始からしばらくの期間（図1 5 5（A）、（B））には、当該保留アイコン9 Cが表示されているものの、図1 5 5（C）～図1 5 5（G）における特定の演出が行われる期間には、当該保留アイコン9 Cが非表示とされるという従来にない当該保留アイコンによる表示／非表示という斬新な演出を遊技者に提供することができ、興趣の向上を図ることができる。

図1 5 6（A）～図1 5 6（J）の当該保留アイコンの消失演出Bでは、装飾図柄の変動開始からしばらくの期間（図1 5 6（A）～図1 5 6（E））には、当該保留アイコン9 Cが表示されているものの、図1 5 6（F）～図1 5 6（I）における特定の演出が行

われる期間には、当該保留アイコン 9 C が非表示とされるという従来にない当該保留アイコンによる表示／非表示という斬新な演出を遊技者に提供することができ、興趣の向上を図ることができる。

図 1 5 7 (A)～図 1 5 7 (J) の当該保留アイコンの消失演出 C では、装飾図柄の変動開始からしばらくの期間 (図 1 5 7 (A)～図 1 5 7 (B)) には、当該保留アイコン 9 C が表示されているものの、特定の演出が行われる期間 (図 1 5 7 (C)～図 1 5 7 (I)) には、当該保留アイコン 9 C が非表示とされるという従来にない当該保留アイコンによる表示／非表示という斬新な演出を遊技者に提供することができ、興趣の向上を図ることができる。

図 1 5 8 (A)～図 1 5 8 (J) の当該保留アイコンの消失演出 D では、当該保留アイコン 9 C が表示されているものの、特定の演出が行われる期間 (図 1 5 8 (C)～図 1 5 8 (I)) には、当該保留アイコン 9 C が非表示とされるという従来にない当該保留アイコンによる表示／非表示という斬新な演出を遊技者に提供することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1600】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、当該保留アイコンの消失演出 A の図 1 5 5 (A)～図 1 5 5 (H) に示すように、保留アイコン 9 A の表示位置を示す保留表示位置 9 A d を表示可能であり、第 1 の演出は、複数の装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) による変動表示を開始したときには図 1 5 5 (A)～図 1 5 5 (B) において保留表示位置 9 A d を表示し、図 1 5 5 (C)～図 1 5 5 (G) における特定の演出を開始して終了するまでに亘る期間において、保留表示位置 9 A d を非表示する。この構成によれば、特定の演出が行われる期間 (図 1 5 5 (C)～図 1 5 5 (G)) において保留表示位置 9 A d が非表示となることにより、特定の演出の視認性が保留表示位置 9 A d により妨げられないため、特定の演出の迫力感が損なわれることを抑制することができる。

図 1 5 6 (F)～図 1 5 6 (I) の当該保留アイコンの消失演出 B、図 1 5 7 (C)～図 1 5 7 (I) の当該保留アイコンの消失演出 C、図 1 5 8 (C)～図 1 5 8 (I) の当該保留アイコンの消失演出 D についても同様である。

【1601】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、当該保留アイコンの消失演出 A の図 1 5 5 (H) に示すように、第 1 の演出は、複数の装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) による変動表示を開始して停止表示するときにおいて、特定の抽選における当落として当選を報知する (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄 (ここでは、数字「3」) が揃って停止表示される。) ときには図 1 5 5 (C)～図 1 5 5 (G) における特定の演出を終了した後に図 1 5 5 (H) において保留表示位置 9 A d を引き続き非表示する一方、図 1 5 5 (C)～図 1 5 5 (G) における特定の抽選における当落として落選を報知する (左装飾図柄 8 L が数字「3」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」となり同一の図柄 (ここでは、数字「3」) が揃わずに停止表示される。) ときには特定の演出を終了した後に図示しないが保留表示位置 9 A d を表示する。この構成によれば、特定の演出を終了した後に特定の抽選における当落として当選が報知され、当たり遊技 (当たりの演出) が開始されると、当たり遊技 (当たりの演出) が保留表示位置 9 A d により妨げられないため、当たり遊技 (当たりの演出) の迫力感が損なわれることを抑制することができる。また、特定の抽選における当落として落選が報知されたことで遊技者が落胆したとしても、保留表示位置 9 A d が表示されるため、例えば保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が存在する場合には保留アイコン 9 A の色や形の態様により保留アイコン 9 A に対する当たりの期待度を遊技者へ速やかに伝えることができ、遊技意欲の向上に寄与することができる。

図 1 5 6 (J) の当該保留アイコンの消失演出 B、図 1 5 7 (J) の当該保留アイコン

の消失演出C、図158(J)の当該保留アイコンの消失演出Dについても同様である。

【1602】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、当該保留アイコンの消失演出Aの図155(C)～図155(H)に示すように、第1の演出は、複数の装飾図柄(左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R)による変動表示を開始してから停止表示するまでに亘る期間のうち保留表示位置9Adを非表示としている期間では保留アイコン9Aも非表示する。この構成によれば、図155(C)～図155(G)における特定の演出が行われる期間であるため、保留アイコン9Aは保留表示位置9Adに表示されるため、保留表示位置9Adとともに保留アイコン9Aが非表示されることにより、特定の演出の視認性が保留表示位置9Adに加えて、さらに保留アイコン9Aにより妨げられないため、特定の演出の迫力感が損なわれることをさらに抑制することができる。

図156(F)～図156(I)の当該保留アイコンの消失演出B、図157(C)～図157(I)の当該保留アイコンの消失演出C、図158(C)～図158(I)の当該保留アイコンの消失演出Dについても同様である。

【1603】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、当該保留アイコンの消失演出Aの図155(C)～図155(G)に示すように、当該保留アイコン9Cの表示位置を示す当該保留表示位置9Cdを表示可能であり、第1の演出は、複数の装飾図柄(左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R)による変動表示を開始して停止表示するまでに亘る期間のうち当該保留アイコン9Cを非表示としている期間(図155(C)～図155(F)の期間)では当該保留表示位置9Cdを表示することができる。この構成によれば、当該保留アイコン9Cによる複数の装飾図柄による変動表示が開始されているにもかかわらず、当該保留アイコン9Cは非表示とされているのに対して当該保留アイコン9Cを表示する当該保留表示位置9Cdが表示されており、違和感がある表示となるため、遊技者に違和感演出を提供し、当たりの期待度が高いチャンスとなっている可能性を遊技者に示唆することができる。

図156(F)～図156(I)の当該保留アイコンの消失演出B、図157(C)～図157(I)の当該保留アイコンの消失演出C、図158(C)～図158(I)の当該保留アイコンの消失演出Dについても同様である。

【1604】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、当該保留アイコンの消失演出Aの図155(A)～図155(G)に示すように、図155(C)～図155(G)における特定の演出は、複数の装飾図柄(左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R)による変動表示を開始してリーチが形成された後に実行することができる。この構成によれば、遊技者は、遊技を行う時間が長くなることでリーチが形成されたことをトリガーとして当該保留アイコン9Cが非表示される違和感演出が第1の演出により行われるという点を自ら見出すことができるようになっていたため、リーチが発生するごとに違和感演出の発生に期待することができ、遊技を行う時間が長くなっても苦痛となることを抑制することができる。

図156(F)～図156(I)の当該保留アイコンの消失演出B、図157(C)～図157(I)の当該保留アイコンの消失演出C、図158(C)～図158(I)の当該保留アイコンの消失演出Dについても同様である。

【1605】

〔変形例〕

以下に、当該保留アイコンの消失演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図155の当該保留アイコンの消失演出A、図156の当該保留アイコンの消失演出B

、図157の当該保留アイコンの消失演出Cおよび図158の当該保留アイコンの消失演出Dでは、当該保留アイコン9Cが画像表示装置7の表示画面7aから非表示となっていた（消えていた）。表示画面7aから非表示となる（消える）ときに、遊技者に当該保留アイコン9Cが表示画面7aから非表示となった（消えた）旨を伝える専用音をスピーカ67から流れるようにしてもよい。こうすれば、遊技者は、当該保留アイコン9Cが表示画面7aから非表示となった（消えた）ことをうっかり見逃すことを抑制することができる。これにより、当該保留アイコン9Cが非表示された（消えた）違和感がある表示となっている点を遊技者へ伝えることができる。

【1606】

〔変形例2〕

図155の当該保留アイコンの消失演出A、図156の当該保留アイコンの消失演出B、図157の当該保留アイコンの消失演出Cおよび図158の当該保留アイコンの消失演出Dでは、当該保留アイコン9Cが画像表示装置7の表示画面7aから非表示となっていた（消えていた）。表示画面7aから非表示となる（消える）ときに、表示画面7aにおいてカウントダウンの演出を行うようにしてもよい。カウントダウン演出としては、例えば、表示画面7aに数字「5」、数字「4」、数字「3」、数字「2」、数字「1」、そして数字「0」を表示する。このとき、数字の読み上げる音（アナウンス）をスピーカ67から流れるようにしてもよい。こうすれば、遊技者は、当該保留アイコン9Cが表示画面7aから非表示となる（消える）タイミングを把握することができ、うっかり見逃すことを抑制することができる。これにより、当該保留アイコン9Cが非表示される（消える）タイミングにより違和感がある表示となる時期を遊技者へ伝えることができる。

【1607】

〔変形例3〕

図156（D）の当該保留アイコンの消失演出Bおよび図158（H）の当該保留アイコンの消失演出Dでは、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BTNが表示画面7aに配置されて所定の発光態様で表示されていた。しかし、演出ボタンが追うBTNに代えて、遊技者に剣部材64の操作（押し込み操作）を促すために、剣部材64を模した剣画像が表示画面7aに配置されて所定の発光態様で表示されるようにしてもよいし、演出ボタン画像BTNと剣画像とが表示画面7aに配置されて所定の発光態様で表示されるようにしてもよい。こうすれば、操作方法の種類を可変させることで演出にバリエーションを付与することができるため、遊技を行う時間が長くなっても、操作意欲の低下を抑制することができる。

【1608】

〔変形例4〕

図156の当該保留アイコンの消失演出B、図157の当該保留アイコンの消失演出Cおよび図158の当該保留アイコンの消失演出Dでは、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aに表示されていた。しかし、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BTNに代えて剣部材64の剣ボタン65を模した演出ボタン画像としてもよい。このように構成しても、剣ボタン65の操作（押圧操作または押下操作）により演出ボタン63の操作（押下操作）と同一の効果を奏することができる。

【1609】

〔変形例5〕

図155の当該保留アイコンの消失演出A、図157の当該保留アイコンの消失演出Cおよび図158の当該保留アイコンの消失演出Dでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動表示されてリーチが形成されると、保留アイコン9Aの表示位置を示す保留表示位置9Ad、保留アイコン9A、当該保留アイコン9Cの表示位置を示す当該保留表示位置9Cdおよび当該保留アイコン9Cが画像表示装置7の表示画面7aから消える場合があった。しかし、リーチが形成されると、その後、当該保留表示位置9Cdのみ常に表示画面7aに表示されるようにしてもよい。

〔変形例6〕

図155の当該保留アイコンの消失演出A、図156の当該保留アイコンの消失演出B、図157の当該保留アイコンの消失演出Cおよび図158の当該保留アイコンの消失演出Dでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動表示されてときに、保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン9Cが画像表示装置7の表示画面7aから消える場合があった。このとき、保留アイコン9Aの表示位置を示す保留表示位置9Adと当該保留アイコン9Cの表示位置を示す当該保留表示位置9Cdとのうちいずれか一方または両方が表示画面7aに表示されるようにしてもよい。

【1610】

〔変形例7〕

図155の当該保留アイコンの消失演出A、図156の当該保留アイコンの消失演出B、図157の当該保留アイコンの消失演出Cおよび図158の当該保留アイコンの消失演出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。

【1611】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様G3-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

当該保留アイコンに基づく複数の装飾図柄による変動表示を開始したときには前記当該保留アイコンを表示し、その後に、前記複数の装飾図柄による変動表示を停止するまでに特定の演出を開始したときには前記当該保留アイコンを非表示する第1の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1612】

◇〔態様G3-2〕

態様G3-1に記載の遊技機であって、

保留アイコンの表示位置を示す保留表示位置を表示可能であり、

前記第1の演出は、前記複数の装飾図柄による変動表示を開始したときには前記保留表示位置を表示し、前記特定の演出を開始して終了するまでに亘る期間において、前記保留表示位置を非表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【1613】

◇〔態様G3-3〕

態様G3-1または態様G3-2に記載の遊技機であって、

前記第1の演出は、前記複数の装飾図柄による変動表示を開始して停止表示するときにおいて、特定の抽選における当落として当選を報知するときには前記特定の演出を終了した後に前記保留表示位置を引き続き非表示する一方、特定の抽選における当落として落選を報知するときには前記特定の演出を終了した後に前記保留表示位置を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【1614】

◇〔態様G3-4〕

態様G3-2または態様G3-3に記載の遊技機であって、

前記第1の演出は、前記複数の装飾図柄による変動表示を開始してから停止表示するまでに亘る期間のうち前記保留表示位置を非表示としている期間では前記保留アイコンも非表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【1615】

◇〔態様G3-5〕

態様G3-1から態様G3-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記当該保留アイコンの表示位置を示す当該保留表示位置を表示可能であり、

前記第1の演出は、前記複数の装飾図柄による変動表示を開始して停止表示するまでに亘る期間のうち前記当該保留アイコンを非表示としている期間では前記当該保留表示位置を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1616】

◇[態様G3-6]

態様G3-1から態様G3-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定の演出は、前記複数の装飾図柄による変動表示を開始してリーチが形成された後に実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

10

【1617】

以下に図159～図162を用いて保留アイコン画像表示演出A～Dについて説明する。この保留アイコン画像表示演出は、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、保留アイコン画像表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1618】

[保留アイコン画像表示演出A]

図159は、保留アイコン画像表示演出Aを説明するための図である。保留アイコン画像表示演出Aでは、まず、図159(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7aの中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、ひし形の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、ひし形の4つの保留アイコン9Aが表示されている。

20

【1619】

次に、図159(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの変動表示が消える。なお、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの変動表示を消さずに、変動表示された状態でその後の演出が行われてもよい。

30

【1620】

次に、図159(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、特定の演出が行われる。具体的には、表示画面7aの右側下方に特定画像TG2が表示される。特定画像TG2は、当該保留アイコン9Cの右側に表示される。特定画像TG2は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像TG2は、スマイルの顔を表している。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、記号等の抽象的なものや、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

【1621】

次に、図159(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、当該保留表示位置に表示された当該保留アイコン9Cを模した保留アイコン画像HAGが表示される。保留アイコン画像HAGは、当該保留アイコン9Cと同様に、ひし形の画像である。保留アイコン画像HAGは、表示画面7aの中央上方に表示される。保留アイコン画像HAGは、当該保留表示位置に表示された当該保留アイコン9Cの上方の位置に表示される。

【1622】

50

次に、図159(E)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、保留アイコン画像HAGが表示画面7a内を移動するように表示される。具体的には、表示画面7aの中央上方に表示された保留アイコン画像HAGが表示画面7a内において楕円を描くように右回りにグルッと一周回る。このとき、表示画面7aにおいて特定画像TG2の表示は消えている。なお、特定画像TG2は、保留アイコン画像表示演出中において、表示後は消えずにそのまま表示されていてもよいし、適切なタイミングで表示が消えるようにしてもよい。

【1623】

次に、図159(F)～(H)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、保留アイコン画像HAGが表示画面7内から表示画面7aの外側に移動するかのように表示される。具体的には、図159(F)に示すように、表示画面7aの中央上方に表示された保留アイコン画像HAGが右方向に移動するように表示される。そして、図159(G)に示すように、保留アイコン画像HAGがさらに右方向に移動し、表示画面7aの外側に飛び出すように表示される。その後、図159(H)に示すように、保留アイコン画像HAGが表示画面7aの右側に飛び出したかのように、表示画面7aにおいて保留アイコン画像HAGの表示が消える。

【1624】

次に、図159(I)、(J)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、保留アイコン画像HAGが表示画面7aの外側から表示画面7a内に移動するかのように表示される。具体的には、図159(I)に示すように、保留アイコン画像HAGが右方向に移動しながら表示画面7aの外側から表示画面7a内に飛び込むように表示される。そして、図159(J)に示すように、保留アイコン画像HAGがさらに右方向に移動し、表示画面7aの中央上方の位置に表示される。

【1625】

〔保留アイコン画像表示演出B〕

図160は、保留アイコン画像表示演出Bを説明するための図である。保留アイコン画像表示演出Bでは、まず、図160(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7aの中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、ひし形の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、ひし形の4つの保留アイコン9Aが表示されている。

【1626】

次に、図160(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが停止表示位置にハズレの態様（ハズレ図柄「128」）で停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

【1627】

次に、図160(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、特定の演出が行われる。具体的には、当該保留アイコン9Cの表示が消え、第1保留表示エリアの最も右側の保留アイコン9Aが当該保留表示位置に移動し、当該保留アイコン9Cとして表示される。また、残りの保留アイコン9Aも1つずつ右側にシフト移動する。これにより、装飾図柄の当該変動が終了し、次変動が開始される。

【1628】

次に、図160(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、当該保

留表示位置に表示された当該保留アイコン 9 C を模した保留アイコン画像 H A G が表示される。保留アイコン画像 H A G は、当該保留アイコン 9 C と同様に、ひし形の画像である。保留アイコン画像 H A G は、表示画面 7 a の中央上方に表示される。保留アイコン画像 H A G は、当該保留表示位置に表示された当該保留アイコン 9 C の上方の位置に表示される。

【1629】

次に、図 160 (E) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a 内を移動するように表示される。具体的には、表示画面 7 a の中央上方に表示された保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a 内において楕円を描くように右回りにグルッと一周回る。このとき、表示画面 7 a において特定画像 T G 2 の表示は消えている。なお、特定画像 T G 2 は、保留アイコン画像表示演出中において、表示後は消えずにそのまま表示されていてもよいし、適切なタイミングで表示が消えるようにしてもよい。

【1630】

次に、図 160 (F) ~ (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 内から表示画面 7 a の外側に移動するかのように表示される。具体的には、図 160 (F) に示すように、表示画面 7 a の中央上方に表示された保留アイコン画像 H A G が右方向に移動するように表示される。そして、図 160 (G) に示すように、保留アイコン画像 H A G がさらに右方向に移動し、表示画面 7 a の外側に飛び出すように表示される。その後、図 160 (H) に示すように、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a の右側に飛び出したかのように、表示画面 7 a において保留アイコン画像 H A G の表示が消える。

【1631】

次に、図 160 (I)、(J) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a の外側から表示画面 7 a 内に移動するかのように表示される。具体的には、図 160 (I) に示すように、保留アイコン画像 H A G が右方向に移動しながら表示画面 7 a の外側から表示画面 7 a 内に飛び込むように表示される。そして、図 160 (J) に示すように、保留アイコン画像 H A G がさらに右方向に移動し、表示画面 7 a の中央上方の位置に表示される。

【1632】

[保留アイコン画像表示演出 C]

図 161 は、保留アイコン画像表示演出 C を説明するための図である。保留アイコン画像表示演出 C では、まず、図 161 (A) に示すように、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R が変動表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面 7 a の中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、ひし形の当該保留アイコン 9 C が表示されている。当該保留表示位置の左側の第 1 保留表示エリアには、ひし形の 4 つの保留アイコン 9 A が表示されている。

【1633】

次に、図 161 (B) に示すように、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R の変動表示が消える。なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の変動表示を消さずに、変動表示された状態でその後の演出が行われてもよい。

【1634】

次に、図 161 (C) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定の演出が行われる。具体的には、表示画面 7 a の右側下方に特定画像 T G 2 が表示される。特定画像 T G 2 は、当該保留アイコン 9 C の右側に表示される。特定画像 T G 2 は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 T G 2 は、スマイルの顔を表している。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、記号等の抽象的なものや、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。

【1635】

次に、図161(D)、(E)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、当該保留表示位置に表示された当該保留アイコン9Cを模した保留アイコン画像HAGが表示される。保留アイコン画像HAGは、当該保留アイコン9Cと同様に、ひし形の画像である。具体的には、図161(D)に示すように、保留アイコン画像HAGが当該保留表示位置に表示された当該保留アイコン9Cの位置から上方向に移動するように表示される。保留アイコン画像HAGは、当該保留アイコン9Cの後ろ(裏側)から上方向に飛び出すように表示される。そして、図161(E)に示すように、保留アイコン画像HAGが表示画面7aの中央上方の位置まで移動する。保留アイコン画像HAGは、当該保留表示位置に表示された当該保留アイコン9Cの上方の位置に表示される。

10

【1636】

次に、図161(F)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、保留アイコン画像HAGが表示画面7a内を移動するように表示される。具体的には、表示画面7aの中央上方に表示された保留アイコン画像HAGが表示画面7a内において楕円を描くように右回りにグルッと一周回る。このとき、表示画面7aにおいて特定画像TG2の表示は消えている。なお、特定画像TG2は、保留アイコン画像表示演出中において、表示後は消えずにそのまま表示されていてもよいし、適切なタイミングで表示が消えるようにしてもよい。

20

【1637】

次に、図161(G)~(I)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、保留アイコン画像HAGが表示画面7内から表示画面7aの外側に移動するかのように表示される。具体的には、図161(G)に示すように、表示画面7aの中央上方に表示された保留アイコン画像HAGが右方向に移動するように表示される。そして、図161(H)に示すように、保留アイコン画像HAGがさらに右方向に移動し、表示画面7aの外側に飛び出すように表示される。その後、図161(I)に示すように、保留アイコン画像HAGが表示画面7aの右側に飛び出したかのように、表示画面7aにおいて保留アイコン画像HAGの表示が消える。

30

【1638】

次に、図161(J)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、保留アイコン画像HAGが表示画面7aの外側から表示画面7a内に移動するかのように表示される。具体的には、ひし形の保留アイコン画像HAGを含む円形のエンブレムを模した紋章画像EGが右方向に移動しながら表示画面7aの外側から表示画面7a内に飛び込むように表示される。

【1639】

[保留アイコン画像表示演出D]

図162は、保留アイコン画像表示演出Dを説明するための図である。保留アイコン画像表示演出Dでは、まず、図162(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7aの中央下方の当該保留表示位置(矩形画像の上)には、ひし形の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、ひし形の4つの保留アイコン9Aが表示されている。

40

【1640】

次に、図162(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾

50

図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の変動表示が消える。なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の変動表示を消さずに、変動表示された状態でその後の演出が行われてもよい。

【1641】

次に、図 162 (C) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定の演出が行われる。具体的には、表示画面 7 a の右側下方に特定画像 T G 2 が表示される。特定画像 T G 2 は、当該保留アイコン 9 C の右側に表示される。特定画像 T G 2 は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 T G 2 は、スマイルの顔を表している。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、記号等の抽象的なものや、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

【1642】

次に、図 162 (D)、(E) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、第 1 保留表示エリアの右から 2 番目の保留表示位置に表示された保留アイコン 9 A を模した保留アイコン画像 H A G が表示される。保留アイコン画像 H A G は、保留アイコン 9 A と同様に、ひし形の画像である。具体的には、図 162 (D) に示すように、保留アイコン画像 H A G が第 1 保留表示エリアの右から 2 番目の保留表示位置に表示された保留アイコン 9 A の位置から右斜め上方向に移動するように表示される。保留アイコン画像 H A G は、保留アイコン 9 A の後ろ（裏側）から右斜め上方向に飛び出すように表示される。そして、図 162 (E) に示すように、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a の中央上方の位置まで移動する。保留アイコン画像 H A G は、当該保留表示位置に表示された当該保留アイコン 9 C の上方の位置に表示される。

20

【1643】

次に、図 162 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a 内を移動するように表示される。具体的には、表示画面 7 a の中央上方に表示された保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a 内において楕円を描くように右回りにグルッと一周回る。このとき、表示画面 7 a において特定画像 T G 2 の表示は消えている。なお、特定画像 T G 2 は、保留アイコン画像表示演出中において、表示後は消えずにそのまま表示されていてもよいし、適切なタイミングで表示が消えるようにしてもよい。

30

【1644】

次に、図 162 (G) ~ (I) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 内から表示画面 7 a の外側に移動するかのように表示される。具体的には、図 162 (G) に示すように、表示画面 7 a の中央上方に表示された保留アイコン画像 H A G が右方向に移動するように表示される。そして、図 162 (H) に示すように、保留アイコン画像 H A G がさらに右方向に移動し、表示画面 7 a の外側に飛び出すように表示される。その後、図 162 (I) に示すように、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a の右側に飛び出したかのように、表示画面 7 a において保留アイコン画像 H A G の表示が消える。

40

【1645】

次に、図 162 (J) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a の外側から表示画面 7 a 内に移動するかのように表示される。具体的には、ひし形の保留アイコン画像 H A G を含む円形のエンブレムを模した紋章画像 E G が右方向に移動しながら表示画面 7 a の外側から表示画面 7 a 内に飛び込むように表示される。

【1646】

[効果例]

以下に、保留アイコン画像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、図 1 5 9 ～ 図 1 6 2 に示すように、表示画面 7 a において、保留表示位置（当該保留表示位置）に保留アイコン 9 A（当該保留アイコン 9 C）が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後に、表示画面 7 a において、保留表示位置（当該保留表示位置）に表示された保留アイコン 9 A（当該保留アイコン 9 C）を模した保留アイコン画像 H A G が表示される第 2 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 1 6 1、図 1 6 2 に示すように、第 2 の演出では、保留アイコン画像 H A G が保留表示位置（当該保留表示位置）に表示された保留アイコン 9 A（当該保留アイコン 9 C）の位置から移動するように表示される。この構成によれば、

10

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 9 ～ 図 1 6 2 に示すように、第 2 の演出の後に、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a 内を移動するように表示される第 3 の演出をさらに実行可能である。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 5 9 ～ 図 1 6 2 に示すように、第 3 の演出の後に、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a 内から表示画面 7 a の外側に移動するかのように表示される第 4 の演出をさらに実行可能である。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。

20

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 9 ～ 図 1 6 2 に示すように、第 4 の演出の後に、保留アイコン画像 H A G が表示画面 7 a の外側から表示画面 7 a 内に移動するかのように表示される第 5 の演出をさらに実行可能である。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 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 9 ～ 図 1 6 1 に示すように、保留表示位置は、当該保留表示位置であり、保留アイコンは、当該保留アイコン 9 C 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 1 5 9 ～ 図 1 6 2 に示すように、第 2 の演出は、特定の演出（例えば、特定画像 T G 2 の表示、装飾図柄の次変動開始等）が行われた際に実行される。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。

【1 6 4 7】

〔変形例〕

以下に、保留アイコン画像表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 1 5 9 ～ 図 1 6 2 において、保留アイコン 9 A（当該保留アイコン 9 C）はひし形であるが、保留アイコン 9 A（当該保留アイコン 9 C）はその他の様々な形状、模様、色等であってもよい。また、保留アイコン 9 A（当該保留アイコン 9 C）を模した保留アイコン画像 H A G も同様である。

40

〔変形例 2〕

図 1 5 9 ～ 図 1 6 2 において、特定の演出（例えば、特定画像 T G 2 の表示、装飾図柄の次変動開始等）が行われた際に、表示画面 7 a に保留アイコン画像 H A G が表示されるが、特定の演出は、他の様々な演出であってもよい。例えば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチ状態を形成するとき、特定の映像が表示されたとき、可動部材等が動作をしたとき等であってもよい。

〔変形例 3〕

50

図159～図162において、表示画面7aに保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）を模した保留アイコン画像HAGが1つ表示されるが、表示される保留画像HAGの数は複数であってもよい。また、保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）と同様の大きさの保留アイコン画像HAGが表示されるが、保留アイコン9A（当該保留アイコン9C）よりも大きかったり、小さかったり、異なる大きさで表示されてもよい。

〔変形例4〕

図159～図162において、表示画面7aの中央上方に表示された保留アイコン画像HAGが表示画面7a内において楕円を描くように右回りにグルッと一周回るように移動したが、保留アイコン画像HAGが表示画面7a内の移動の態様はこれに限定されるものではなく、様々な態様で移動するようにしてもよい。例えば、保留アイコン画像HAGが回転しながら移動するようにしてもよい。

10

【1648】

〔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G4-1〕

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、

前記表示手段において、所定の保留表示位置に前記保留アイコンが表示される第1の演出と、

前記第1の演出の後に、前記表示手段において、前記保留表示位置に表示された前記保留アイコンを模した保留アイコン画像が表示される第2の演出と、を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

20

〔態様G4-2〕

態様G4-1に記載の遊技機であって、

前記第2の演出では、前記保留アイコン画像が前記保留表示位置に表示された前記保留アイコンの位置から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G4-3〕

態様G4-1または態様G4-2に記載の遊技機であって、

前記第2の演出の後に、前記保留アイコン画像が前記表示手段内を移動するように表示される第3の演出をさらに実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

30

〔態様G4-4〕

態様G4-3に記載の遊技機であって、

前記第3の演出の後に、前記保留アイコン画像が前記表示手段内から前記表示手段の外側に移動するかのように表示される第4の演出をさらに実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

〔態様G4-5〕

態様G4-4に記載の遊技機であって、

前記第4の演出の後に、前記保留アイコン画像が前記表示手段の外側から前記表示手段内に移動するかのように表示される第5の演出をさらに実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

40

〔態様G4-6〕

態様G4-1から態様G4-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記保留表示位置は、当該保留表示位置であり、

前記保留アイコンは、当該保留アイコンである、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様G4-7〕

態様G4-1から態様G4-6までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第2の演出は、特定の演出が行われた際に実行される、

50

ことを特徴とする遊技機。

【1649】

以下に図163～図166を用いて操作状態示唆演出A～Dについて説明する。この操作状態示唆表示演出は、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、操作状態示唆演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1650】

〔操作状態示唆表示演出A〕

図163は、操作部状態示唆演出Aを説明するための図である。操作部状態示唆演出Aでは、まず、図163(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7aの中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、白い球状の4つの保留アイコン9Aが表示されている。

【1651】

次に、図163(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが停止表示位置にハズレの態様（ハズレ図柄「835」）で停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

【1652】

次に、図163(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、当該保留アイコン9Cの表示が消え、第1保留表示エリアの最も右側の保留アイコン9Aが当該保留表示位置に移動し、当該保留アイコン9Cとして表示される。また、残りの保留アイコン9Aも1つずつ右側にシフト移動する。これにより、装飾図柄の当該変動が終了し、次変動が開始される。そして、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。

【1653】

次に、図163(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L（本実施形態では数字の「3」の図柄画像）が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄8Lである数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

【1654】

次に、図163(E)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、中装飾図柄8C（本実施形態では数字の「6」の図柄画像）が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄8Cである数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「6」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

【1655】

次に、図163(F)、(G)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、右装飾図柄8Rが停止表示位置において停止表示される。具体的には、右装飾図柄8Rである数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、図163(F)

に示すように、右装飾図柄 8 R であって通常の数字の図柄画像ではない特別な図柄画像である操作状態示唆画像 S S G が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置に近づく。そして、図 1 6 3 (G) に示すように、右装飾図柄 8 R である操作状態示唆画像 S S G が停止表示位置において停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が停止表示位置にハズレの態様で停止表示される。すなわち、操作状態示唆画像 S S G は、ハズレ状態の装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）の少なくとも一部（本実施形態では右装飾図柄 8 R）として表示される。

【1 6 5 6】

本実施形態において、操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3（操作部）の外観を表すボタン画像 B G（操作部画像）が含まれ、演出ボタン 6 3 の操作状態を示唆する画像である。具体的には、操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 がカプセルの中に入った状態を表す画像である。操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 がカプセルの中に入っているので演出ボタン 6 3 を押すことができない状態、つまり演出ボタン 6 3 の操作が有効ではない状態であることを示唆している（第 1 の態様）。このとき、実際に演出ボタン 6 3 を押してもその操作が有効ではない状態となっている。

10

【1 6 5 7】

次に、図 1 6 3 (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、当該保留アイコン 9 C の表示が消え、第 1 保留表示エリアの最も右側の保留アイコン 9 A が当該保留表示位置に移動し、当該保留アイコン 9 C として表示される。また、残りの保留アイコン 9 A も 1 つずつ右側にシフト移動する。これにより、装飾図柄の当該変動が終了し、次変動が開始される。

20

【1 6 5 8】

次に、図 1 6 3 (I) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、右装飾図柄 8 R である操作状態示唆画像 S S G が表示される。操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 を覆っているカプセルが割れ、演出ボタン 6 3 が露出した状態となることを表す画像である。操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 を覆っているカプセルが割れたので演出ボタン 6 3 を押せない状態から押せる状態に、つまり演出ボタン 6 3 の操作が有効ではない状態から演出ボタン 6 3 の操作が有効な状態に切り換わることを示唆している（第 2 の態様）。

【1 6 5 9】

30

次に、図 1 6 3 (J) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、右装飾図柄 8 R として操作状態示唆画像 S S G が表示される。操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 がカプセルの中に入っていないので演出ボタン 6 3 を押すことができる状態、つまり演出ボタン 6 3 の操作が有効な状態であることを示唆している（第 3 の態様）。このとき、実際に演出ボタン 6 3 を押すとその操作が有効な状態となっている。

【1 6 6 0】

本実施形態では、操作状態示唆画像 S S G として、ボタン画像 B G 及びタイマーバー T B が表示される。タイマーバー T B は、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間が示されている。タイマーバー T B は、ボタン画像 B G の下側の位置に表示される。なお、操作状態示唆画像 S S G には、ボタン画像 B G 及びタイマーバー T B 以外に、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促す操作促進画像（例えば「押せ!!!」の文字画像）等が含まれていてもよい。

40

【1 6 6 1】

〔操作状態示唆表示演出 B〕

図 1 6 4 は、操作部状態示唆演出 B を説明するための図である。操作部状態示唆演出 B では、まず、図 1 6 4 (A) に示すように、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R が変動表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である

50

。表示画面 7 a の中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示されている。当該保留表示位置の左側の第 1 保留表示エリアには、白い球状の 4 つの保留アイコン 9 A が表示されている。

【1662】

次に、図 164（B）に示すように、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R が停止表示位置にハズレの態様（ハズレ図柄「835」）で停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面 7 a の左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

10

【1663】

次に、図 164（C）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、当該保留アイコン 9 C の表示が消え、第 1 保留表示エリアの最も右側の保留アイコン 9 A が当該保留表示位置に移動し、当該保留アイコン 9 C として表示される。また、残りの保留アイコン 9 A も 1 つずつ右側にシフト移動する。これにより、装飾図柄の当該変動が終了し、次変動が開始される。そして、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R が変動表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。

【1664】

20

次に、図 164（D）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L（本実施形態では数字の「3」の図柄画像）が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L である数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

【1665】

次に、図 164（E）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、中装飾図柄 8 C（本実施形態では数字の「6」の図柄画像）が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄 8 C である数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「6」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

30

【1666】

次に、図 164（F）、（G）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、右装飾図柄 8 R が停止表示位置において停止表示される。具体的には、右装飾図柄 8 R である数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、図 164（F）に示すように、右装飾図柄 8 R であって通常の数値の図柄画像ではない特別な図柄画像である操作状態示唆画像 S S G が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置に近づく。そして、図 164（G）に示すように、右装飾図柄 8 R である操作状態示唆画像 S S G が停止表示位置において停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が停止表示位置にハズレの態様で停止表示される。すなわち、操作状態示唆画像 S S G は、ハズレ状態の装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）の少なくとも一部（本実施形態では右装飾図柄 8 R）として表示される。

40

【1667】

本実施形態において、操作状態示唆画像 S S G は、剣部材 6 4（操作部）の外観を表す剣画像 K G（操作部画像）が含まれ、剣部材 6 4 の操作状態を示唆する画像である。剣画像 K G は、剣ボタン 6 5 の外観を表す剣ボタン画像 K B G を含む。具体的には、操作状態示唆画像 S S G は、剣部材 6 4 の表面が氷で覆われている（剣部材 6 4 が凍っている）状態を示している。操作状態示唆画像 S S G は、剣部材 6 4 の表面が氷で覆われている（剣部材 6 4 が凍っている）ので剣部材 6 4 を押し込むことができない状態、つまり剣部材 6 4 の操作が有効ではない状態であることを示唆している。このとき、実際に剣部材 6 4 を

50

押し込んでもその操作が有効ではない状態となっている。

【1668】

次に、図164(H)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、当該保留アイコン9Cの表示が消え、第1保留表示エリアの最も右側の保留アイコン9Aが当該保留表示位置に移動し、当該保留アイコン9Cとして表示される。また、残りの保留アイコン9Aも1つつ右側にシフト移動する。これにより、装飾図柄の当該変動が終了し、次変動が開始される。

【1669】

次に、図164(I)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、右装飾図柄8Rである操作状態示唆画像SSGが表示される。操作状態示唆画像SSGは、剣部材64の表面を覆っている氷が溶け、剣部材64が露出した状態となることを表す画像である。操作状態示唆画像SSGは、剣部材64を覆っている氷が溶けたので剣部材64を押し込むことができない状態から押し込むことができる状態に、つまり剣部材64の操作が有効ではない状態から剣部材64の操作が有効な状態に切り換わることを示唆している(第2の態様)。

【1670】

次に、図164(J)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、右装飾図柄8Rとして操作状態示唆画像SSGが表示される。操作状態示唆画像SSGは、剣部材64の表面が氷で覆われていないので剣部材64を押し込むことができる状態、つまり剣部材64の操作が有効な状態であることを示唆している(第3の態様)。このとき、実際に剣部材64を押し込むとその操作が有効な状態となっている。

【1671】

本実施形態では、操作状態示唆画像SSGとして、剣画像KG及びタイマーバーTBが表示される。タイマーバーTBは、剣部材64の操作受付有効期間が示されている。タイマーバーTBは、剣画像KGの下部に重なって、剣画像KGの前面に表示される。なお、操作状態示唆画像SSGには、剣画像KG及びタイマーバーTB以外に、遊技者に剣部材64の操作を促す操作促進画像(例えば「押し込め!!!」の文字画像)等が含まれていてもよい。

【1672】

[操作状態示唆表示演出C]

図165は、操作部状態示唆演出Cを説明するための図である。操作部状態示唆演出Cでは、まず、図165(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7aの中央下方の当該保留表示位置(矩形画像の上)には、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、白い球状の4つの保留アイコン9Aが表示されている。

【1673】

次に、図165(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが停止表示位置にハズレの態様(ハズレ図柄「835」)で停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

【1674】

次に、図165(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、当該保留アイコン9Cの表示が消え、第1保留表示エリアの最も右側の保留アイコン9Aが当該

保留表示位置に移動し、当該保留アイコン 9 C として表示される。また、残りの保留アイコン 9 A も 1 つずつ右側にシフト移動する。これにより、装飾図柄の当該変動が終了し、次変動が開始される。そして、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R が変動表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。

【1675】

次に、図 165 (D) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L (本実施形態では数字の「3」の図柄画像) が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L である数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

10

【1676】

次に、図 165 (E) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、中装飾図柄 8 C (本実施形態では数字の「6」の図柄画像) が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄 8 C である数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「6」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

【1677】

次に、図 165 (F)、(G) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、右装飾図柄 8 R が停止表示位置において停止表示される。具体的には、右装飾図柄 8 R である数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、図 165 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R であって通常の数字の図柄画像ではない特別な図柄画像である操作状態示唆画像 S S G が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置に近づく。そして、図 165 (G) に示すように、右装飾図柄 8 R である操作状態示唆画像 S S G が停止表示位置において停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が停止表示位置にハズレの態様で停止表示される。すなわち、操作状態示唆画像 S S G は、ハズレ状態の装飾図柄 (左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R) の少なくとも一部 (本実施形態では右装飾図柄 8 R) として表示される。

20

【1678】

本実施形態において、操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 (操作部) の外観を表すボタン画像 B G (操作部画像) が含まれ、演出ボタン 6 3 の操作状態を示唆する画像である。具体的には、操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 がカプセルの中に入った状態を表す画像である。操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 がカプセルの中に入っているので演出ボタン 6 3 を押すことができない状態、つまり演出ボタン 6 3 の操作が有効ではない状態であることを示唆している (第 1 の態様)。このとき、実際に演出ボタン 6 3 を押してもその操作が有効ではない状態となっている。

30

【1679】

次に、図 165 (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定の演出が行われる。具体的には、表示画面 7 a の右側下方に特定画像 T G が表示される。特定画像 T G は、当該保留アイコン 9 C の右側に表示される。特定画像 T G は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 T G は、スマイルの顔を表している。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、記号等の抽象的なものや、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

【1680】

次に、図 165 (I) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、特定画像 T G が表示された後、右装飾図柄 8 R である操作状態示唆画像 S S G が表示される。操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 を覆っているカプセルが割れ、演出ボタン 6 3 が露出した状態となることを表す画像である。操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 を覆っているカプセルが割れたので演出ボタン 6 3 を押せない状態から押せる状態に、

50

つまり演出ボタン63の操作が有効ではない状態から演出ボタン63の操作が有効な状態に切り換わることを示唆している（第2の態様）。

【1681】

次に、図165（J）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、右装飾図柄8Rとして操作状態示唆画像SSGが表示される。操作状態示唆画像SSGは、演出ボタン63がカプセルの中に入っていないので演出ボタン63を押すことができる状態、つまり演出ボタン63の操作が有効な状態であることを示唆している（第3の態様）。このとき、実際に演出ボタン63を押すとその操作が有効な状態となっている。

【1682】

本実施形態では、操作状態示唆画像SSGとして、ボタン画像BG及びタイマーバーTBが表示される。タイマーバーTBは、演出ボタン63の操作受付有効期間が示されている。タイマーバーTBは、ボタン画像BGの下側の位置に表示される。なお、操作状態示唆画像SSGには、ボタン画像BG及びタイマーバーTB以外に、遊技者に演出ボタン63の操作を促す操作促進画像（例えば「押せ!!!」の文字画像）等が含まれていてもよい。

【1683】

〔操作状態示唆表示演出D〕

図166は、操作部状態示唆演出Dを説明するための図である。操作部状態示唆演出Dでは、まず、図166（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7aの中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、白い球状の4つの保留アイコン9Aが表示されている。

【1684】

次に、図166（B）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが停止表示位置にハズレの態様（ハズレ図柄「835」）で停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

【1685】

次に、図166（C）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、当該保留アイコン9Cの表示が消え、第1保留表示エリアの最も右側の保留アイコン9Aが当該保留表示位置に移動し、当該保留アイコン9Cとして表示される。また、残りの保留アイコン9Aも1つずつ右側にシフト移動する。これにより、装飾図柄の当該変動が終了し、次変動が開始される。そして、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。

【1686】

次に、図166（D）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L（本実施形態では数字の「3」の図柄画像）が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄8Lである数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「3」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

【1687】

次に、図166（E）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、中装飾

図柄 8 C（本実施形態では数字の「6」の図柄画像）が停止表示位置において停止表示される。具体的には、左装飾図柄 8 Cである数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、数字の「6」の図柄画像が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置において停止表示される。

【1688】

次に、図 166（F）、（G）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、右装飾図柄 8 R が停止表示位置において停止表示される。具体的には、右装飾図柄 8 R である数字の図柄画像が上から下へと高速移動する変動態様で表示され、図 166（F）に示すように、右装飾図柄 8 R であって通常の数字の図柄画像ではない特別な図柄画像である操作状態示唆画像 S S G が移動速度をゆっくり落としながら停止表示位置に近づく。そして、図 166（G）に示すように、右装飾図柄 8 R である操作状態示唆画像 S S G が停止表示位置において停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が停止表示位置にハズレの態様で停止表示される。すなわち、操作状態示唆画像 S S G は、ハズレ状態の装飾図柄（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）の少なくとも一部（本実施形態では右装飾図柄 8 R）として表示される。

【1689】

本実施形態において、操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3（操作部）の外観を表すボタン画像 B G（操作部画像）が含まれ、演出ボタン 6 3 の操作状態を示唆する画像である。具体的には、操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 がカプセルの中に入った状態を表す画像である。操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 がカプセルの中に入っているので演出ボタン 6 3 を押すことができない状態、つまり演出ボタン 6 3 の操作が有効ではない状態であることを示唆している（第 1 の態様）。このとき、実際に演出ボタン 6 3 を押してもその操作が有効ではない状態となっている。

【1690】

次に、図 166（H）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、当該保留アイコン 9 C の表示が消え、第 1 保留表示エリアの最も右側の保留アイコン 9 A が当該保留表示位置に移動し、当該保留アイコン 9 C として表示される。また、残りの保留アイコン 9 A も 1 つずつ右側にシフト移動する。これにより、装飾図柄の当該変動が終了し、次変動が開始される。

【1691】

次に、図 166（I）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C が変動表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。一方、右装飾図柄 8 R には、先の変動から引き続いて操作状態示唆画像 S S G が表示される。操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 を覆っているカプセルが割れ、演出ボタン 6 3 が露出した状態となることを表す画像である。操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 を覆っているカプセルが割れたので演出ボタン 6 3 を押せない状態から押せる状態に、つまり演出ボタン 6 3 の操作が有効ではない状態から演出ボタン 6 3 の操作が有効な状態に切り換わることを示唆している（第 2 の態様）。

【1692】

次に、図 166（J）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C が変動表示され、右装飾図柄 8 R として操作状態示唆画像 S S G が表示される。操作状態示唆画像 S S G は、演出ボタン 6 3 がカプセルの中に入っていないので演出ボタン 6 3 を押すことができる状態、つまり演出ボタン 6 3 の操作が有効な状態であることを示唆している（第 3 の態様）。このとき、実際に演出ボタン 6 3 を押すとその操作が有効な状態となっている。

【1693】

本実施形態では、操作状態示唆画像 S S G として、ボタン画像 B G 及びタイマーバー T B が表示される。タイマーバー T B は、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間が示されている。タイマーバー T B は、ボタン画像 B G の下側の位置に表示される。なお、操作状態示

唆画像 S S G には、ボタン画像 B G 及びタイマーバー T B 以外に、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促す操作促進画像（例えば「押せ！！！」の文字画像）等が含まれていてもよい。

【1694】

〔効果例〕

以下に、操作状態示唆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 163～図 166 に示すように、操作部（操作ボタン 6 3、剣部材 6 4）を表す操作部画像（ボタン画像 B G、剣画像 K G）が含まれ、操作部（操作ボタン 6 3、剣部材 6 4）の操作状態を示唆する操作状態示唆画像 S S G が第 1 の態様で表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後に、操作状態示唆画像 S S G が第 1 の態様とは異なる第 2 の態様で表示される第 2 の演出と、第 2 の演出の後に、操作状態示唆画像 S S G が第 1 の態様及び第 2 の態様とは異なる第 3 の態様で表示される第 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 163～図 166 に示すように、操作状態示唆画像 S S G の第 1 の態様は、操作部（操作ボタン 6 3、剣部材 6 4）の操作が有効ではない状態であることを示唆し、操作状態示唆画像 S S G の第 2 の態様は、操作部（操作ボタン 6 3、剣部材 6 4）の操作が有効ではない状態から操作部（操作ボタン 6 3、剣部材 6 4）の操作が有効な状態に切り換わることを示唆し、操作状態示唆画像 S S G の第 3 の態様は、操作部（操作ボタン 6 3、剣部材 6 4）の操作が有効な状態であることを示唆する。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 163～図 166 に示すように、第 1 の演出は、操作状態示唆画像 S S G がハズレ状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の少なくとも一部として第 1 の態様で表示される。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4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 163、図 164、図 166 に示すように、第 1 の演出、第 2 の演出及び第 3 の演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動から次変動に跨って実行される。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。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 163、図 164、図 166 に示すように、第 1 の演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動時に実行され、第 2 の演出及び第 3 の演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の次変動時に実行される。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6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 163、図 164、図 166 に示すように、第 2 の演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の次変動が開始される際に実行される。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。

【1695】

〔変形例〕

以下に、操作状態示唆表示演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図 163～図 166 において、操作部画像は、操作ボタン 6 3 や剣部材 6 4 を表すボタン画像 B G や剣画像 K G であったが、他の操作部（レバー、ハンドル、タッチパネル等）を表す画像であってもよい。

[変形例 2]

図 1 6 3～図 1 6 6 において、操作状態示唆画像 S S G がハズレ状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち右装飾図柄 8 R として表示されたが、左装飾図柄 8 L として表示されてもよいし、中装飾図柄 8 C として表示されてもよい。

[変形例 3]

図 1 6 3～図 1 6 6 において、操作状態示唆画像 S S G がハズレ状態の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち右装飾図柄 8 R として表示されたが、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R 等、複数の装飾図柄として表示されてもよいし、全ての装飾図柄 8 L、8 C、8 R として表示されてもよい。

[変形例 4]

図 1 6 3～図 1 6 6 において、操作状態示唆画像 S S G の 3 つの態様は、操作部の操作の有効性（操作が有効ではない状態、操作が有効ではない状態から有効な状態に切り換わる、操作が有効な状態）を示唆する態様であったが、例えば操作部の操作の仕方、操作の方向等を示唆する態様であってもよい。

【1 6 9 6】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 H 1－1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
遊技者が操作可能な操作部と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作部を表す操作部画像が含まれ、前記操作部の操作状態を示唆する操作状態示唆画像であり、
前記操作状態示唆画像が第 1 の態様で表示される第 1 の演出と、
前記第 1 の演出の後に、前記操作状態示唆画像が前記第 1 の態様とは異なる第 2 の態様で表示される第 2 の演出と、
前記第 2 の演出の後に、前記操作状態示唆画像が前記第 1 の態様及び前記第 2 の態様とは異なる第 3 の態様で表示される第 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 H 1－2]

態様 H 1－1 に記載の遊技機であって、
前記操作状態示唆画像の前記第 1 の態様は、前記操作部の操作が有効ではない状態であることを示唆し、
前記操作状態示唆画像の前記第 2 の態様は、前記操作部の操作が有効ではない状態から前記操作部の操作が有効な状態に切り換わることを示唆し、
前記操作状態示唆画像の前記第 3 の態様は、前記操作部の操作が有効な状態であることを示唆する、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 H 1－3]

態様 H 1－1 または態様 H 1－2 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出は、前記操作状態示唆画像がハズレ状態の前記装飾図柄の少なくとも一部として前記第 1 の態様で表示される、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 H 1－4]

態様 H 1－1 から態様 H 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、前記第 2 の演出及び前記第 3 の演出は、前記装飾図柄の当該変動から次変動に跨って実行される、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 H 1－5]

態様 H 1－4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出は、前記装飾図柄の当該変動時に実行され、
前記第 2 の演出及び前記第 3 の演出は、前記装飾図柄の次変動時に実行される、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 H 1-6]

態様 H 1-5 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出は、前記装飾図柄の次変動が開始される際に実行される、
ことを特徴とする遊技機。

【1697】

以下に図 167～図 170 を用いて操作画像ストック演出 A～D について説明する。図 167～図 170 において、画像表示装置 7 の表示画面 7a に表示される各種保留画像が図面の見易さから省略され、画像表示装置 7 の表示画面 7a に表示される装飾図柄の図面も見易さから省略されているものがあり、画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面（前方）周囲に配置される第 1 可動役物 14 や第 2 可動役物 15 も図面の見易さから省略されているものがある。

【1698】

この操作画像ストック演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、操作画像ストック演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 107 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、遊技盤 2 に備える第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14L や右側可動役物 14R の位置および発光態様を変化させたりする。

【1699】

ここでは、まず操作画像ストック演出 A について説明し、操作画像ストック演出 B、操作画像ストック演出 C、そして操作画像ストック演出 D について順番に説明する。

【1700】

[操作画像ストック演出 A]

まず、操作画像ストック演出 A について図 167 を参照して説明する。図 167 は、操作画像ストック演出 A を説明するための図である。操作画像ストック演出 A は、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1701】

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

【1702】

操作画像ストック演出 A では、装飾図柄の変動表示が開始された後に、図 167（A）に示すように、アクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。アクション演出（バトル演出）では、剣を持った味方キャラクタ CRA と剣を持った敵キャラクタ CRB とが登場する。ここでは、味方キャラクタ CRA の攻撃が敵キャラクタ CRB にヒットした演出が展開される。なお、アクション演出（バトル演出）では、味方キャラクタ CRA と敵キャラクタ CRB との戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタ CRA が敵キャラクタ CRB に勝利すると当たり（大当たりや小当たり）となる。

【1703】

続いて、図167(B)に示すように、図167(A)において味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開(開始)される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示され、この表示されたボタン画像BGがアクション演出(バトル演出)の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示されストックされる。ここでは、2つのボタン画像BGをゲットしており、そのうちの1つのボタン画像BGに「長押し」という文字画像が付されている。最下段に配置される通常のボタン画像BG(つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG)の上方に、下から2番目として「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGが配置された状態で、2つのボタン画像BGが表示画面7aの右側にストックされている。

10

【1704】

続いて、図167(C)に示すように、再びアクション演出(バトル演出)が展開(開始)される。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出が展開される。

【1705】

続いて、図167(D)に示すように、図167(C)において味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開(開始)される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGと剣部材64を模した剣画像KGとが表示画面7aの中央部に表示され、この表示されたボタン画像BGおよび剣画像KGがアクション演出(バトル演出)の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGおよび剣画像KGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示されストックされる。剣画像KGの柄部分には、「剣」という文字画像が付されている。これに対して、通常のボタン画像BG、「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGには、「ボタン」という文字画像が全く付されていない。ここでは、すでに表示画面7aの右側にストックされている、下から2番目に配置された「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGの上方に、下から3番目として通常のボタン画像BGが配置され、この通常のボタン画像BGの上方に、下から4番目として剣画像KGが配置される。

20

【1706】

このように、表示画面7aの右側には、3つのボタン画像BG(通常のボタン画像BGが2つ、「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGが1つ)と、1つの剣画像KGと、が配置された状態となっている。ストックされた各種画像(ボタン画像BGや剣画像KG)の数(つまり各種画像をストックした総数(ストック数))は、当たり(大当たりや小当たり)への期待度を示唆している。つまり、ストックされた各種画像(ボタン画像BGや剣画像KG)の数(つまり各種画像をストックした総数(ストック数))が増えれば増えるほど、当たり(大当たりや小当たり)への期待度が高くなるようになっている。

30

【1707】

「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGは、通常のボタン画像BG(つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG)と比べて、当たり(大当たりや小当たり)への期待度が高く設定されている。また、剣画像KGは、「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGと比べて、当たり(大当たりや小当たり)への期待度が高く設定されている。つまり、剣画像KGに設定されている当たり(大当たりや小当たり)への期待度は、通常のボタン画像BGに設定されているものと比べて高く、さらに、この通常のボタン画像BGと比べて高く設定されている「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGと比べて高い。更に、表示画面7aの右側に配置された、3つのボタン画像BG(通常のボタン画像BGが2つ、「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGが1つ)と1つの剣画像KGとは所定の発光態様(ここでは白色点灯)となっている。「所定の発光態様」としては、当たり(大当たりや小当たり)となる期待度(変動演出開始コマンド)に基づいて、例えば白色点灯→青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→ゴールド点灯(

40

50

黄色点灯)→七色点灯(レインボー点灯(当たり濃厚))という順番で当たり(大当たりや小当たり)となる期待度が高く設定されているほかに、白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅(黄色点滅)→七色点滅(レインボー点滅(当たり濃厚))という順番で当たり(大当たりや小当たり)となる期待度が高く設定されている。

【1708】

続いて、図167(E)に示すように、押下促進演出が展開(開始)される。押下促進演出では、表示画面7aの右側にストックされた各種画像(ボタン画像BGや剣画像KG)が下から順に消化され、まず最下段に配置される通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG(つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG)が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作(押下操作)を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間(例えば、3秒間)を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作(押下操作)を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図167(E)における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり(大当たりや小当たり)となる期待度が高いものへ変化(例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から青色点灯(青色点滅)または緑色点灯(緑色点滅)へ変化)させたものでもよい。

【1709】

遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、これに伴い、第1の通常操作音(押下操作音)がスピーカ67から流れるようになっている。

【1710】

遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間(例えば、3秒間)が経過すると、図167(F)に示すように、続いて、表示画面7aの右側にストックされた「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGが消化され、「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGが表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その上部左方に、遊技者に演出ボタン63の操作(押下操作)を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間(例えば、3秒間)を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の長押し操作(押下操作の継続)を促す「長押し」というメッセージMGが表示される。なお、図167(F)における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり(大当たりや小当たり)となる期待度が高いものへ変化(例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から緑色点灯(緑色点滅)または赤色点灯(赤色点滅)へ変化)させたものでもよい。

【1711】

遊技者が操作受付有効期間(例えば、3秒間)において演出ボタン63を長押し操作(押下操作の継続)すると、これに伴い、長押し操作音として第1の通常操作音(押下操作音)が連続してスピーカ67から流れるようになっている。

【1712】

遊技者が操作受付有効期間(例えば、3秒間)において演出ボタン63を長押し操作(押下操作の継続)すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間(例えば、3秒間)が経過すると、図167(G)に示すように、続いて、表示画面7aの右側にストックされた通常のボタン画像BGが消化され、この通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG(つまり演出ボタン63を単に模したボタン

画像 B G) が表示画面 7 a の中央部に大きなボタン画像 B G として所定の発光態様で表示される。このボタン画像 B G は、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作 (押下操作) を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間 (例えば、3 秒間) を示すタイマーバー T B が表示される。また、ボタン画像 B G の上方には、演出ボタン 6 3 の操作 (押下操作) を促す「押せ」というメッセージ M G が表示される。なお、図 1 6 7 (G) における表示画面 7 a の中央部に表示される大きなボタン画像 B G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における通常のボタン画像 B G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり (大当たりや小当たり) となる期待度が高いものへ変化 (例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から青色点灯 (青色点滅) または緑色点灯 (緑色点滅) へ変化) させたものでもよい。

10

【 1 7 1 3 】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作 (押下操作) すると、これに伴い、第 1 の通常操作音 (押下操作音) がスピーカ 6 7 から流れるようになっている。

【 1 7 1 4 】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作 (押下操作) すると、または、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間 (例えば、3 秒間) が経過すると、図 1 6 7 (H) に示すように、続いて、表示画面 7 a の右側にストック (最上段に配置) された剣画像 K G が消化され、この剣画像 K G が表示画面 7 a から消えると、これに伴い剣画像 K G が表示画面 7 a の中央部に大きな剣画像 K G として所定の発光態様で表示される。この剣画像 K G は、その前面左方に、遊技者に剣部材 6 4 の操作 (押し込み操作) を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、剣部材 6 4 の操作受付有効期間 (例えば、3 秒間) を示すタイマーバー T B が表示される。また、剣画像 K G は、その前面上部に重なるように、剣部材 6 4 の操作 (押し込み操作) を促す「押し込め！！」というメッセージ M G が表示される。なお、図 1 6 7 (H) における表示画面 7 a の中央部に表示される大きな剣画像 K G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における剣画像 K G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり (大当たりや小当たり) となる期待度が高いものへ変化 (例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から緑色点灯 (緑色点滅) または赤色点灯 (赤色点滅) へ変化) させたものでもよい。

20

30

【 1 7 1 5 】

遊技者が剣部材 6 4 を操作 (押し込み操作) すると、または、剣部材 6 4 の操作受付有効期間 (例えば、3 秒間) が経過すると、これに伴い、第 1 の通常操作音 (押下操作音) と異なる音であって当たり確定を告知する特定音がスピーカ 6 7 から流れ、さらに、図 1 6 7 (I) に示すように、背景画像として七色を有する画像 B K H (いわゆる、「レインボー画像 B K H」) が表示画面 7 a に表示されるとともに、味方キャラクター C R A が表示画面 7 a の中央部に大きく表示される当たり確定演出が行われる。この当たり確定演出では、その後、当たり (大当たりや小当たり) が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像 B K H は、当たり確定を告知する背景画像である。

【 1 7 1 6 】

続いて、図 1 6 7 (J) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面 7 a の左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線 (左右方向の中心線) 状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L が数字「7」で停止表示され、中装飾図柄が数字「7」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「7」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて当たり (大当たりや小当たり) となり、その後、当たり遊技 (大当たり遊技や小当たり遊技) による演出 (大当たり演出や小当たり演出) が開始されることとなる。

40

【 1 7 1 7 】

なお、図 1 6 7 (H) において遊技者が剣部材 6 4 を操作 (押し込み操作) した場合、または、剣部材 6 4 の操作受付有効期間 (例えば、3 秒間) が経過した場合において、図

50

167 (I) に示した背景画像としてレインボー画像 BKH が表示画面 7a に表示されずに味方キャラクタ CRA が表示画面 7a の中央部に大きく表示されなかったときには、遊技者が剣部材 64 を操作（押し込み操作）した場合にこれに伴い第 2 の通常操作音（押し込み操作音）がスピーカ 67 から流れ、図 167 (H) に続いて、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R がそれぞれ自身の変動表示領域内に表示画面 7a の左辺の midpoint と右辺の midpoint とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで同一の図柄（ここでは数字「7」）で揃わずに停止表示され、はずれが確定表示されることとなる。第 2 の通常操作音（押し込み操作音）は、第 1 の通常操作音（押下操作音）と同一の音であってもよいし、異なる音（もちろん特定音とも異なる音）であってもよい。

【1718】

このように、操作画像ストック演出 A では、表示画面 7a の右側にボタン画像 BG（通常のボタン画像 BG、「長押し」という文字画像が付されたボタン画像 BG）に加えて剣画像 KG がストックされ、これらを 1 つずつ消化するときに、遊技者が演出ボタン 63 を操作したり、遊技者が剣部材 64 を操作したりすることができるとともに、さらに、当たり（大当たりや小当たり）が発生するか否かの結果（当たりが発生するときのみ当たり確定演出が表示画面 7a に表示される。）を表示画面 7a に表示することができるようになっているため、興趣の向上を図ることができる。

【1719】

〔操作画像ストック演出 B〕

次に、操作画像ストック演出 B について図 168 を参照して説明する。図 168 は、操作画像ストック演出 B を説明するための図である。操作画像ストック演出 B は、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1720】

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

【1721】

操作画像ストック演出 B では、装飾図柄の変動表示が開始された後に、図 168 (A) に示すように、アクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。アクション演出（バトル演出）では、剣を持った味方キャラクタ CRA と剣を持った敵キャラクタ CRB とが登場する。ここでは、味方キャラクタ CRA の攻撃が敵キャラクタ CRB にヒットした演出が展開される。なお、アクション演出（バトル演出）では、味方キャラクタ CRA と敵キャラクタ CRB との戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタ CRA が敵キャラクタ CRB に勝利すると当たり（大当たりや小当たり）となる。

【1722】

続いて、図 168 (B) に示すように、図 168 (A) において味方キャラクタ CRA の攻撃が敵キャラクタ CRB にヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開（開始）される。ボタンゲット演出では、演出ボタン 63 を模したボタン画像 BG が表示画面 7a の中央部に表示され、この表示されたボタン画像 BG がアクション演出（バトル演出）の報酬となる。ゲットしたボタン画像 BG は、表示画面 7a の右側に積み上がって表示されストックされる。ここでは、2 つのボタン画像 BG をゲットしており、最下段に配置される通常のボタン画像 BG（つまり演出ボタン 63 を単に模したボタン画像 BG）の上方に、下から 2 番目として通常のボタン画像 BG（つまり演出ボタン 63 を単に模したボタン画

10

20

30

40

50

像 B G) が配置された状態で、2つのボタン画像 B Gが表示画面 7 a の右側にストックされている。

【1723】

続いて、図 168 (C) に示すように、再びアクション演出 (バトル演出) が展開 (開始) される。ここでは、味方キャラクタ C R A の攻撃が敵キャラクタ C R B にヒットした演出が展開される。

【1724】

続いて、図 168 (D) に示すように、図 168 (C) において味方キャラクタ C R A の攻撃が敵キャラクタ C R B にヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開 (開始) される。ボタンゲット演出では、演出ボタン 63 を模した2つのボタン画像 B Gと剣部材 64 を模した剣画像 K Gとが表示画面 7 a の中央部に表示され、この表示されたボタン画像 B Gおよび剣画像 K Gがアクション演出 (バトル演出) の報酬となる。ゲットしたボタン画像 B Gおよび剣画像 K Gは、表示画面 7 a の右側に積み上がって表示されストックされる。ゲットした2つのボタン画像 B Gのうち1つのボタン画像 B Gには、「連打」という文字画像が付されている。またゲットした剣画像 K Gの柄部分には、「剣」という文字画像が付されている。これに対して、通常のボタン画像 B G、「連打」という文字画像が付されたボタン画像 B Gには、「ボタン」という文字画像が全く付されていない。ここでは、すでに表示画面 7 a の右側にストックされている、下から2番目に配置された通常のボタン画像 B Gの上方に、下から3番目として通常のボタン画像 B Gが配置され、この通常のボタン画像 B Gの上方に「連打」という文字画像が付されたボタン画像 B Gが配置され、この「連打」という文字画像が付されたボタン画像 B Gの上方に、下から4番目として剣画像 K Gが配置される。

【1725】

このように、表示画面 7 a の右側には、4つのボタン画像 B G (通常のボタン画像 B Gが3つ、「連打」という文字画像が付されたボタン画像 B Gが1つ) と、1つの剣画像 K Gと、が配置された状態となっている。ストックされた各種画像 (ボタン画像 B Gや剣画像 K G) の数 (つまり各種画像をストックした総数 (ストック数)) は、当たり (大当たりや小当たり) への期待度を示唆している。つまり、ストックされた各種画像 (ボタン画像 B Gや剣画像 K G) の数 (つまり各種画像をストックした総数 (ストック数)) が増えれば増えるほど、当たり (大当たりや小当たり) への期待度が高くなるようになっている。

【1726】

「連打」という文字画像が付されたボタン画像 B Gは、通常のボタン画像 B G (つまり演出ボタン 63 を単に模したボタン画像 B G) と比べて、当たり (大当たりや小当たり) への期待度が高く設定されており、図 167 (B) に示した「連打」という文字画像が付されたボタン画像 B Gに設定された当たり (大当たりや小当たり) への期待度と同一の期待度または同程度の期待度 (「連打」という文字画像が付されたボタン画像 B Gに設定された当たり (大当たりや小当たり) への期待度と比べて少し低い期待度または少し高い期待度) となっている。また、剣画像 K Gは、「連打」という文字画像が付されたボタン画像 B Gと比べて、当たり (大当たりや小当たり) への期待度が高く設定されている。つまり、剣画像 K Gに設定されている当たり (大当たりや小当たり) への期待度は、通常のボタン画像 B Gに設定されているものと比べて高く、さらに、この通常のボタン画像 B Gと比べて高く設定されている「連打」という文字画像が付されたボタン画像 B Gと比べて高い。更に、表示画面 7 a の右側に配置された、4つのボタン画像 B G (通常のボタン画像 B Gが3つ、「連打」という文字画像が付されたボタン画像 B Gが1つ) と1つの剣画像 K Gとは所定の発光態様 (ここでは白色点灯) となっている。「所定の発光態様」としては、当たり (大当たりや小当たり) となる期待度 (変動演出開始コマンド) に基づいて、例えば白色点灯→青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→ゴールド点灯 (黄色点灯) →七色点灯 (レインボー点灯 (当たり濃厚)) という順番で当たり (大当たりや小当たり) となる期待度が高く設定されているほかに、白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド

点滅（黄色点滅）→七色点滅（レインボー点滅（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されている。

【1727】

続いて、図168（E）に示すように、押下促進演出が展開（開始）される。押下促進演出では、表示画面7aの右側にストックされた各種画像（ボタン画像BGや剣画像KG）が下から順に消化され、まず最下段に配置される通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示され
10
るとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図168（E）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から青色点灯（青色点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1728】

遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、第1の通常操作音（
20
押下操作音）がスピーカ67から流れるようになっている。

【1729】

遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、図168（F）に示すように、続いて、図168（D）において右側にストック（下から2番目に配置）された通常のボタン画像BGが消化され、この通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示され
30
るとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図168（F）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から青色点灯（青色点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1730】

遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、第1の通常操作音（
40
押下操作音）がスピーカ67から流れるようになっている。

【1731】

遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、図168（G）に示すように、続いて、図168（D）において右側にストック（下から3番目に配置）された通常のボタン画像BGが消化され、この通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示され
50
るとともに、その前面下部と重

なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図168（G）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から青色点灯（青色点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1732】

遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、第1の通常操作音（押下操作音）がスピーカ67から流れるようになっている。

【1733】

遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、図168（H）に示すように、続いて、表示画面7aの右側にストックされた「連打」という文字画像が付されたボタン画像BGが消化され、「連打」という文字画像が付されたボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い「連打」という文字画像が付されたボタン画像BGが表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の連打操作（押下操作の連続操作）を促す「連打」というメッセージMGが表示される。なお、図168（H）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における「連打」という文字画像が付されたボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から青色点灯（青色点滅）または緑色点灯（緑色点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1734】

遊技者が操作受付有効期間（例えば、3秒間）において演出ボタン63を連打操作（押下操作の連続操作）すると、これに伴い、連打操作音として演出ボタン63が操作（押下操作）されるごとに第1の通常操作音（押下操作音）がスピーカ67から流れるようになっている。

【1735】

遊技者が演出ボタン63を連打操作（押下操作の連続操作）すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、図168（I）に示すように、続いて、表示画面7aの右側にストック（最上段に配置）された剣画像KGが消化され、この剣画像KGが表示画面7aから消えると、これに伴い剣画像KGが表示画面7aの中央部に大きな剣画像KGとして所定の発光態様で表示される。この剣画像KGは、その前面左方に、遊技者に剣部材64の操作（押し込み操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、剣部材64の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、剣画像KGは、その前面上部に重なるように、剣部材64の操作（押し込み操作）を促す「押し込め！！」というメッセージMGが表示される。なお、図168（I）における表示画面7aの中央部に表示される大きな剣画像KGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における剣画像KGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から緑色点灯（緑色点滅）または赤色点灯（赤色点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1736】

遊技者が剣部材 6 4 を操作（押し込み操作）すると、これに伴い、第 2 の通常操作音（押し込み操作音）がスピーカ 6 7 から流れるようになっている。なお、第 2 の通常操作音（押し込み操作音）は、第 1 の通常操作音（押下操作音）と同一の音であってもよいし、異なる音（当たり確定を告知する特定音とも異なる音）であってもよい。

【1737】

遊技者が剣部材 6 4 を操作（押し込み操作）すると、または、剣部材 6 4 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）が経過すると、図 1 6 8（J）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面 7 a の左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L が数字「7」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「8」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「7」で表示されることにより、同一の図柄（ここでは数字「7」）で揃わずに停止表示され、はずれが確定表示される。

【1738】

なお、図 1 6 8（I）において遊技者が剣部材 6 4 を操作（押し込み操作）した場合、または、剣部材 6 4 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）が経過した場合には、これに伴い、第 1 の通常操作音（押下操作音）と異なる音であって当たり確定を告知する特定音がスピーカ 6 7 から流れ、さらに、背景画像として七色を有する画像（いわゆる、「レインボー画像」）が表示画面 7 a に表示されるとともに、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央部に大きく表示される当たり確定演出が行われる場合がある。この当たり確定演出では、その後、当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像は、当たり確定を告知する背景画像である。レインボー画像と味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a に表示されると、続いて、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ自身の変動表示領域内に表示画面 7 a の左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで同一の図柄（ここでは数字「7」）で揃って停止表示され、当たり（大当たりや小当たり）が確定表示されることとなり、その後、当たり遊技（大当たり遊技や小当たり遊技）による演出（大当たり演出や小当たり演出）が開始されることとなる。

【1739】

このように、操作画像ストック演出 B では、表示画面 7 a の右側にボタン画像 B G（通常のボタン画像 B G、「連打」という文字画像が付されたボタン画像 B G）に加えて剣画像 K G がストックされ、これらを 1 つずつ消化するときに、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作したり、遊技者が剣部材 6 4 を操作したりすることができるとともに、さらに、当たり（大当たりや小当たり）が発生するか否かの結果（当たりが発生するときのみ当たり確定演出が表示画面 7 a に表示される。）を表示画面 7 a に表示することができるようになっているため、興趣の向上を図ることができる。

【1740】

〔操作画像ストック演出 C〕

次に、操作画像ストック演出 C について図 1 6 9 を参照して説明する。図 1 6 9 は、操作画像ストック演出 C を説明するための図である。操作画像ストック演出 C は、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1741】

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

に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【1742】

操作画像ストック演出Cでは、装飾図柄の変動表示が開始された後に、図169(A)に示すように、アクション演出(バトル演出)が展開(開始)される。アクション演出(バトル演出)では、剣を持った味方キャラクタCRAと剣を持った敵キャラクタCRBとが登場する。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出が展開される。なお、アクション演出(バトル演出)では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利すると当たり(大当たりや小当たり)となる。

【1743】

続いて、図169(B)に示すように、図169(A)において味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開(開始)される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示され、この表示されたボタン画像BGがアクション演出(バトル演出)の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示されストックされる。ここでは、3つのボタン画像BGをゲットしており、最下段に配置される通常のボタン画像BG(つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG)の上方に、下から2番目として通常のボタン画像BG(つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG)が配置され、下から2番目の通常のボタン画像BGの上方に、下から3番目として通常のボタン画像BG(つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG)が配置された状態で、3つのボタン画像BGが表示画面7aの右側にストックされている。

【1744】

続いて、図169(C)に示すように、再びアクション演出(バトル演出)が展開(開始)される。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出が展開される。なお、敵キャラクタCRBからの攻撃により味方キャラクタCRAが後退する演出が展開される場合もある。

【1745】

続いて、図169(D)に示すように、図169(C)において味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開(開始)される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGと剣部材64を模した剣画像KGとが表示画面7aの中央部に表示され、この表示されたボタン画像BGおよび剣画像KGがアクション演出(バトル演出)の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGおよび剣画像KGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示されストックされる。剣画像KGの柄部分には、「剣」という文字画像が付されている。これに対して、通常のボタン画像BGには、「ボタン」という文字画像が全く付されていない。ここでは、すでに表示画面7aの右側にストックされている、下から3番目に配置された通常のボタン画像BGの上方に、下から4番目として通常のボタン画像BGが配置され、この通常のボタン画像BGの上方に、下から5番目として剣画像KGが配置される。なお、図169(C)において敵キャラクタCRBからの攻撃により味方キャラクタCRAが後退したことに伴い後述するボタン喪失演出が展開(開始)されると、すでにゲットした(獲得した)演出ボタン63を模したボタン画像BGや剣部材64を模した剣画像KGが喪失し、表示画面7aの右側に積み上がって表示される各種画像(ボタン画像BGや剣画像KG)が最下段から最上段へ向かって1つまたは複数個だけ表示画面7aから消えることとなる。

【1746】

このように、表示画面7aの右側には、4つのボタン画像BG(通常のボタン画像BGが4つと、1つの剣画像KGと、が配置された状態となっている。ストックされた各種画像(ボタン画像BGや剣画像KG)の数(つまり各種画像をストックした総数(ストック数))は、当たり(大当たりや小当たり)への期待度を示唆している。つまり、ストックされた各種画像(ボタン画像BGや剣画像KG)の数(つまり各種画像をストックした総数(ストック数))が増えれば増えるほど、当たり(大当たりや小当たり)への期待度が

10

20

30

40

50

高くなるようになっている。

【1747】

剣画像KGは、通常のボタン画像BGと比べて、当たり（大当たりや小当たり）への期待度が高く設定されている。更に、表示画面7aの右側に配置された、4つのボタン画像BG（通常のボタン画像BGが4つ）と1つの剣画像KGとは所定の発光態様（ここでは白色点灯）となっている。「所定の発光態様」としては、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度（変動演出開始コマンド）に基づいて、例えば白色点灯→青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→ゴールド点灯（黄色点灯）→七色点灯（レインボー点灯（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されているほか、白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅（黄色点滅）→七色点滅（レインボー点滅（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されている。

10

【1748】

続いて、図169（E）に示すように、再びアクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。ここでは、敵キャラクターCRBからの攻撃により味方キャラクターCRAが後退する演出が展開される。

【1749】

続いて、図169（F）に示すように、図169（E）において敵キャラクターCRBからの攻撃により味方キャラクターCRAが後退したことに伴いボタン喪失演出が展開（開始）される。ボタン喪失演出では、ボタンゲット演出によりゲットした（獲得した）演出ボタン63を模したボタン画像BGや剣部材64を模した剣画像KGが喪失し、表示画面7aの右側に積み上がって表示される各種画像（ボタン画像BGや剣画像KG）が最下段から最上段へ向かって1つまたは複数個だけ表示画面7aから消えて強制的に消化される。ここでは、図169（D）において最下段に配置されたボタン画像BG、そして下から2番目に配置されたボタン画像BGが消える。

20

【1750】

なお、図169（E）においてアクション演出（バトル演出）が再び展開されない場合がある。この場合、押下促進演出が展開（開始）される。押下促進演出では、表示画面7aの右側にストックされた2つのボタン画像BGが下から順に消化され、まず最下段に配置される通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージが表示される。表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から青色点灯（青色点滅）または緑色点灯（緑色点滅）へ変化）させたものでもよい。遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、第1の通常操作音（押下操作音）がスピーカ67から流れるようになっている。遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、再び、上述した押下促進演出が展開（開始）され、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、図169（G）へ進むこととなる。

30

40

【1751】

続いて、図169（G）に示すように、再びアクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。ここでは、敵キャラクターCRBからの攻撃により味方キャラクターCRAが後

50

退する演出が展開される。なお、味方キャラクタC R Aの攻撃が敵キャラクタC R Bにヒットした演出が展開される場合もある。

【1752】

続いて、図169(H)に示すように、図169(G)において敵キャラクタC R Bからの攻撃により味方キャラクタC R Aが後退したことに伴いボタン喪失演出が展開(開始)される。ここでは、図169(D)において下から3番目に配置されたボタン画像B G、そして下から4番目に配置されたボタン画像B Gが消えて強制的に消化される。その後、図169(D)において最上段に配置された剣画像K Gが所定の発光態様から他の発光態様(例えば、白色点灯から七色点灯または七色点滅)へ変化する。なお、図169(G)において味方キャラクタC R Aの攻撃が敵キャラクタC R Bにヒットした演出が展開された場合には、これに伴いボタンゲット演出が展開(開始)されることとなる。

10

【1753】

また、図169(H)において剣画像K Gが所定の発光態様から他の発光態様(例えば、白色点灯から七色点灯または七色点滅)へ変化せず、押下促進演出が展開(開始)される場合がある。この場合、表示画面7aの右側にストック(最上段に配置)された剣画像K Gが消化され、この剣画像K Gが表示画面7aから消えると、これに伴い剣画像K Gが表示画面7aの中央部に大きな剣画像K Gとして所定の発光態様で表示される。この剣画像K Gは、その前面左方に、遊技者に剣部材64の操作(押し込み操作)を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、剣部材64の操作受付有効期間(例えば、3秒間)を示すタイマーバーが表示される。また、剣画像K Gは、その前面上部に重なるように、剣部材64の操作(押し込み操作)を促す「押し込め!!」というメッセージが表示される。表示画面7aの中央部に表示される大きな剣画像K Gの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における剣画像K Gの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり(大当たりや小当たり)となる期待度が高いものへ変化(例えば、白色点灯から七色点灯または七色点滅)させたものでもよい。遊技者が剣部材64を操作(押し込み操作)すると、または、剣部材64の操作受付有効期間(例えば、3秒間)が経過すると、図169(I)へ進むこととなる。

20

【1754】

続いて、図169(I)に示すように、背景画像として七色を有する画像B K H(いわゆる、「レインボー画像B K H」)が表示画面7aに表示されるとともに、味方キャラクタC R Aが表示画面7aの中央部に大きく表示される当たり確定演出が行われる。このとき、当たり確定を告知する特定音がスピーカ67から流れる。この当たり確定演出では、その後、当たり(大当たりや小当たり)が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像B K Hは、当たり確定を告知する背景画像である。

30

【1755】

続いて、図169(J)に示すように、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線(左右方向の中心線)状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8 Lが数字「7」で停止表示され、中装飾図柄8 Cが数字「7」で停止表示され、右装飾図柄8 Rが数字「7」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて当たり(大当たりや小当たり)となり、その後、当たり遊技(大当たり遊技や小当たり遊技)による演出(大当たり演出や小当たり演出)が開始されることとなる。

40

【1756】

なお、図167(I)に示した背景画像としてレインボー画像B K Hが表示画面7aに表示されずに味方キャラクタC R Aが表示画面7aの中央部に大きく表示されなかったとき、つまり図169(H)において剣画像K Gが所定の発光態様から他の発光態様(例えば、白色点灯から七色点灯または七色点滅)へ変化せず、表示画面7aの右側にストック(最上段に配置)された剣画像K Gが表示画面7aから消えると、これに伴い、当たり確定を告知する特定音がスピーカ67から全く流れず、さらに、剣画像K Gが表示画面7a

50

の中央部に大きな剣画像 K G として所定の発光態様で表示される。この剣画像 K G は、その前面左方に、遊技者に剣部材 6 4 の操作（押し込み操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、剣部材 6 4 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバーが表示される。また、剣画像 K G は、その前面上部に重なるように、剣部材 6 4 の操作（押し込み操作）を促す「押し込め！！」というメッセージが表示される。表示画面 7 a の中央部に表示される大きな剣画像 K G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における剣画像 K G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から緑色点灯（緑色点滅）または赤色点灯（赤色点滅）へ変化）させたものでもよい。遊技者が剣部材 6 4 を操作（押し込み操作）すると、または、剣部材 6 4 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）が経過すると、遊技者が剣部材 6 4 を操作（押し込み操作）した場合にこれに伴い第 2 の通常操作音（押し込み操作音）がスピーカ 6 7 から流れ、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ自身の変動表示領域内に表示画面 7 a の左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで同一の図柄（ここでは数字「7」）で揃わずに停止表示され、はずれが確定表示されることとなる場合がある。第 2 の通常操作音（押し込み操作音）は、図 1 6 7 の操作画像ストック演出 A および図 1 6 8 の操作画像ストック演出 B における第 1 の通常操作音（押下操作音）と同一の音であってもよいし、異なる音（もちろん特定音とも異なる音）であってもよい。

【1757】

このように、操作画像ストック演出 C では、表示画面 7 a の右側にボタン画像 B G（通常のボタン画像 B G）に加えて剣画像 K G（剣画像 K G の発光態様が白色点灯から七色点灯または七色点滅へ変化）がストックされ、これらを 1 つずつ消化するときに、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作したり、遊技者が剣部材 6 4 を操作したりすることができるとともに、さらに、当たり（大当たりや小当たり）が発生するか否かの結果（当たりが発生するときのみ当たり確定演出が表示画面 7 a に表示される。）を表示画面 7 a に表示することができるようになっていたため、興趣の向上を図ることができる。

【1758】

また、操作画像ストック演出 C では、ボタンゲット演出により各種画像（ボタン画像 B G や剣画像 K G）をゲットして各種画像（ボタン画像 B G や剣画像 K G）の数（つまり各種画像をストックした総数（ストック数））を増やすことができるし、ボタン喪失演出によりボタン画像 B G や剣画像 K G が喪失することもできる。つまり、操作画像ストック演出 C では、ストックされた各種画像（ボタン画像 B G や剣画像 K G）の数（つまり各種画像をストックした総数（ストック数））が増えたり減ったりすることができるようにしている。これにより、表示画面 7 a の右側にストックされた各種画像（ボタン画像 B G や剣画像 K G）の数（つまり各種画像をストックした総数（ストック数））に対して当たり（大当たりや小当たり）への期待度を変動させて単調さを解消することができるようにしている。

【1759】

〔操作画像ストック演出 D〕

次に、操作画像ストック演出 D について図 1 7 0 を参照して説明する。図 1 7 0 は、操作画像ストック演出 D を説明するための図である。操作画像ストック演出 D は、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1760】

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

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

【1761】

操作画像ストック演出Dでは、装飾図柄の変動表示が開始された後に、図170（A）に示すように、アクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。アクション演出（バトル演出）では、剣を持った味方キャラクタCRAと剣を持った敵キャラクタCRBとが登場する。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出が展開される。なお、アクション演出（バトル演出）では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利すると当たり（大当たりや小当たり）となる。

10

【1762】

続いて、図170（B）に示すように、図170（A）において味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開（開始）される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示され、この表示されたボタン画像BGがアクション演出（バトル演出）の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示されストックされる。ここでは、2つのボタン画像BGをゲットしており、最下段に配置される通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）の上方に、下から2番目として通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が配置された状態で、2つのボタン画像BGが表示画面7aの右側にストックされている。

20

【1763】

このように、表示画面7aの右側には、2つのボタン画像BG（通常のボタン画像BGが2つ）が配置された状態となっている。ストックされた2つボタン画像BGは、当たり（大当たりや小当たり）への期待度を示唆している。つまり、ストックされたボタン画像BGの数（つまりボタン画像BGをストックした総数（ストック数））が増えれば増えるほど、当たり（大当たりや小当たり）への期待度が高くなるようになっている。

【1764】

30

表示画面7aの右側に配置された、2つのボタン画像BG（通常のボタン画像BGは所定の発光態様（ここでは白色点灯）となっている。「所定の発光態様」としては、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度（変動演出開始コマンド）に基づいて、例えば白色点灯→青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→ゴールド点灯（黄色点灯）→七色点灯（レインボー点灯（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されているほかに、白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅（黄色点滅）→七色点滅（レインボー点滅（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されている。

【1765】

続いて、図170（C）に示すように、押下促進演出が展開（開始）される。押下促進演出では、表示画面7aの右側にストックされた2つのボタン画像BGが下から順に消化され、まず最下段に配置される通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図170（C）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、

40

50

表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における通常のボタン画像 B G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から青色点灯（青色点滅）または緑色点灯（緑色点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1766】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、これに伴い、第 1 の通常操作音（押下操作音）がスピーカ 6 7 から流れるようになっている。

【1767】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）が経過すると、図 170（D）に示すように、続いて、図 170（B）において右側にストック（下から 2 番目に配置）された通常のボタン画像 B G が消化され、この通常のボタン画像 B G が表示画面 7 a から消えると、これに伴い通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 6 3 を単に模したボタン画像 B G）が表示画面 7 a の中央部に大きなボタン画像 B G として所定の発光態様で表示される。このボタン画像 B G は、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。また、ボタン画像 B G の上方には、演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージ M G が表示される。なお、図 170（D）における表示画面 7 a の中央部に表示される大きなボタン画像 B G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における通常のボタン画像 B G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から緑色点灯（緑色点滅）または赤色点灯（赤色点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1768】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、これに伴い、第 1 の通常操作音（押下操作音）がスピーカ 6 7 から流れるようになっている。

【1769】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）が経過すると、図 170（E）に示すように、続いて、図示しないが、アクション演出（バトル演出）が展開され、味方キャラクタ C R A の攻撃が敵キャラクタ C R B にヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開（開始）される。ボタンゲット演出では、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G と剣部材 6 4 を模した剣画像 K G とが表示画面 7 a の中央部に大きくそれぞれ表示され、この表示されたボタン画像 B G および剣画像 K G がアクション演出（バトル演出）の報酬となる。ゲットしたボタン画像 B G および剣画像 K G は、図 170（F）に示すように、表示画面 7 a の右側に積み上がって表示されストックされる。剣画像 K G の柄部分には、「剣」という文字画像が付されている。これに対して、通常のボタン画像 B G には、「ボタン」という文字画像が全く付されていない。ここでは、すでに表示画面 7 a の右側にストックされていた 2 つのボタン画像 B G が消化されているため、最下段に配置された通常のボタン画像 B G の上方に、下から 2 番目として剣画像 K G が配置される。

【1770】

なお、図 170（E）において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）が経過すると、アクション演出（バトル演出）が展開されず、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G と剣部材 6 4 を模した剣画像 K G とが表示画面 7 a の中央部に大きくそれぞれ表示され、図 170（F）に示したように、表示画面 7 a の右側に積み上がって表示されストックされるようにしてもよい。

【1771】

このように、表示画面 7 a の右側には、1 つの通常のボタン画像 B G と、1 つの剣画像

K Gと、が配置された状態となっている。ストックされた各種画像（ボタン画像B Gや剣画像K G）は、当たり（大当たりや小当たり）への期待度を示唆している。つまり、ストックされた各種画像（ボタン画像B Gや剣画像K G）の数（つまり各種画像をストックした総数（ストック数））が増えれば増えるほど、当たり（大当たりや小当たり）への期待度が高くなるようになっている。

【1772】

剣画像K Gは、通常のボタン画像B Gと比べて、当たり（大当たりや小当たり）への期待度が高く設定されている。更に、表示画面7 aの右側に配置された、通常のボタン画像B Gと1つの剣画像K Gとは所定の発光態様（ここでは白色点灯）となっている。「所定の発光態様」としては、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度（変動演出開始コマンド）に基づいて、例えば白色点灯→青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→ゴールド点灯（黄色点灯）→七色点灯（レインボー点灯（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されているほかに、白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅（黄色点滅）→七色点滅（レインボー点滅（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されている。

【1773】

続いて、図170（G）に示すように、再び押下促進演出が展開（開始）される。押下促進演出では、表示画面7 aの右側にストックされた各種画像（ボタン画像B Gや剣画像K G）が下から順に消化され、まず最下段に配置される通常のボタン画像B Gが表示画面7 aから消えると、これに伴い通常のボタン画像B G（つまり演出ボタン6 3を単に模したボタン画像B G）が表示画面7 aの中央部に大きなボタン画像B Gとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像B Gは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン6 3の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン6 3の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーT Bが表示される。また、ボタン画像B Gの上方には、演出ボタン6 3の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージM Gが表示される。なお、図170（G）における表示画面7 aの中央部に表示される大きなボタン画像B Gの所定の発光態様は、表示画面7 aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像B Gの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から赤色点灯（赤色点滅）または黄色点灯（黄色点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1774】

遊技者が演出ボタン6 3を操作（押下操作）すると、これに伴い、第1の通常操作音（押下操作音）がスピーカ6 7から流れるようになっている。

【1775】

遊技者が演出ボタン6 3を操作（押下操作）すると、または、演出ボタン6 3の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、図170（H）に示すように、続いて、表示画面7 aの右側にストック（最上段に配置）された剣画像K Gが消化され、この剣画像K Gが表示画面7 aから消えると、これに伴い剣画像K Gが表示画面7 aの中央部に大きな剣画像K Gとして所定の発光態様で表示される。この剣画像K Gは、その前面左方に、遊技者に剣部材6 4の操作（押し込み操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、剣部材6 4の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーT Bが表示される。また、剣画像K Gは、その前面上部に重なるように、剣部材6 4の操作（押し込み操作）を促す「押し込め！！」というメッセージM Gが表示される。なお、図170（H）における表示画面7 aの中央部に表示される大きな剣画像K Gの所定の発光態様は、表示画面7 aの右側にストックされていた場合における剣画像K Gの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から黄色点灯（黄色点滅）またはレインボー点灯（レインボー点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1776】

遊技者が剣部材64を操作（押し込み操作）すると、または、剣部材64の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、これに伴い、第1の通常操作音（押下操作音）と異なる音であって当たり確定を告知する特定音がスピーカ67から流れ、さらに、図170（I）に示すように、当たり確定演出が行われる。ここでは、当たり確定演出として、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、表示画面7aの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物14Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材（合体役物）が形成される。

10

【1777】

左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）14Dとなる。円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、味方キャラクタCRAが表示される。このとき、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが所定の発光態様（例えば、白色の発光態様）となるとこにより、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが白色の発光態様となるとともに、左側可動役物14Lの正面および右側可動役物14Rの正面から英字「V」がそれぞれ現れ、味方キャラクタCRAの勝利を示唆する演出が行われる。なお、円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、敵キャラクタCRBが表示される場合には、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが所定の発光態様（例えば、白色の発光態様）と異なる他の発光態様（例えば、赤色の発光態様）となるとこにより、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが赤色の発光態様となるものの、英字「V」が現れず、味方キャラクタCRAの勝利を示唆する演出が行われない。

20

【1778】

左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rには、図示しない導光板が設けられており、この導光板に英字「V」が造形されており、導光板の表面および裏面を除いた外周囲を囲むように配置された複数の第1装飾LED（単一色または多色発光可能なLED）が発光（例えば、白色）すると、導光板の周囲から入射した光が導光板に造形された英字「V」で乱反射して英字「V」が現れるようになっている。言い換えると、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rの正面側が導光板により英字「V」が現れる表示画面となっている。また、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rには、導光板の裏面と対向するように導光板の奥側に配置された複数の第2装飾LED（単一色または多色発光可能なLED）が発光（例えば、赤色）すると、導光板を通して、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rの前方へ向かって出射するものの、英字「V」が現れない。

30

【1779】

続いて、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物14Rが画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

40

【1780】

その後、図170（J）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「7」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「7」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「7」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて当たり（大当た

50

りや小当たり）となり、その後、当たり遊技（大当たり遊技や小当たり遊技）による演出（大当たり演出や小当たり演出）が開始されることとなる。

【1781】

なお、図170（H）において遊技者が剣部材64を操作（押し込み操作）した場合、または、剣部材64の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過した場合において、図170（I）において左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材（合体役物）が形成されず円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aに味方キャラクタCRAが表示されなかったときには、遊技者が剣部材64を操作（押し込み操作）した場合にこれに伴い第2の通常操作音（押し込み操作音）がスピーカ67から流れ、図170（H）に続いて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内に表示画面7aの左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで同一の図柄（ここでは数字「7」）で揃わずに停止表示され、はずれが確定表示されることとなる場合がある。第2の通常操作音（押し込み操作音）は、第1の通常操作音（押下操作音）と同一の音であってもよいし、異なる音（もちろん特定音とも異なる音）であってもよい。

【1782】

このように、操作画像ストック演出Dでは、表示画面7aの右側にボタン画像BG（通常のボタン画像BG）に加えて剣画像KGがストックされ、これらを1つずつ消化するときに、遊技者が演出ボタン63を操作したり、遊技者が剣部材64を操作したりすることができるとともに、さらに、当たり（大当たりや小当たり）が発生するか否かの結果（当たりが発生するときのみ当たり確定演出として、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して形成される円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aに味方キャラクタCRAが表示される。）を表示画面7aに表示することができるようにしているため、興趣の向上を図ることができる。

【1783】

また、操作画像ストック演出Dでは、ボタンゲット演出によりゲット（獲得）した各種画像（ボタン画像BGや剣画像KG）を押下促進演出により消化した場合であっても、再びボタンゲット演出により各種画像（ボタン画像BGや剣画像KG）を増やすことができるようになっていたため、再びストックされた各種画像により遊技者に歓喜を与えて当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を持たせることに寄与することができる。

【1784】

〔効果例〕

以下に、操作画像ストック演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、操作画像ストック演出Aの図167（A）～図167（J）に示すように、遊技者が操作可能な演出ボタン63（第1の操作手段）と遊技者が操作可能な剣部材64（第2の操作手段）とを備え、演出ボタン63（第1の操作手段）を模したボタン画像BG（第1の操作手段画像）が画像表示装置7の表示画面7aにストックされる第1の演出と、剣部材64（第2の操作手段）を模した剣画像KG（第2の操作手段画像）が画像表示装置7の表示画面7aにストックされる第2の演出と、第1の演出によりストックされたボタン画像BG（第1の操作手段画像）が演出ボタン63（第1の操作手段）の操作により消化される第3の演出と、第2の演出によりストックされた剣画像KG（第2の操作手段画像）が剣部材64（第2の操作手段）の操作により消化される第4の演出と、第3の演出または第4の演出の途中で特定の抽選における当落結果（当たり（大当たりや小当たり）が発生するか否かの結果）を画像表示装置7の表示画面7aに表示可能な第5の演出と、を実行することができる。この構成によれば、画像表示装置7の表示画面7aにボタン画像BGや剣画像KGがストックされ、これらを消化するときに、遊技者が演出ボタン63を操作したり、遊技者が剣部材64を操作したりすることができるとともに、さらに、特定の抽選における当落結果（当たり（大当たりや小当

たり)が発生するか否かの結果)を画像表示装置7の表示画面7aに表示することができるようにしているため、興趣の向上を図ることができる。

図168(A)~図168(J)の操作画像ストック演出B、図169(A)~図169(J)の操作画像ストック演出C、図170(A)~図170(J)の操作画像ストック演出Dについても同様である。

【1785】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、操作画像ストック演出Aの図167(A)~図167(J)に示すように、第1の演出と第2の演出とを同時に実行することができる。この構成によれば、ボタン画像BG(第1の操作手段画像)に加えて、さらに、剣画像KG(第2の操作手段画像)が表示画面にストックされることにより、遊技者が操作することできる対象を増やすことができるため(言い換えると、遊技者の意思が反映される対象を増やすことができるため)、操作意欲の向上に寄与することができる。なお、剣画像KG(第2の操作手段画像)に設定されている遊技者に有利な遊技状態への移行期待度(当たり(大当たりや小当たり)への期待度)は、ボタン画像BG(第1の操作手段画像)に設定されているものと比べて高いことが好ましい。この構成によれば、ボタン画像BGがストックされている状態において、遊技者に有利な遊技状態への移行期待度(当たり(大当たりや小当たり)への期待度)に期待できず遊技者が落胆しても、剣画像KGがストックされると、剣画像KGに設定されている、遊技者に有利な遊技状態への移行期待度(当たり(大当たりや小当たり)への期待度)に期待できるため、遊技者の遊技意欲の向上に寄与することができる。

図168(A)~図168(J)の操作画像ストック演出B、図169(A)~図169(J)の操作画像ストック演出C、図170(A)~図170(J)の操作画像ストック演出Dについても同様である。

【1786】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、操作画像ストック演出Aの図167(I)に示すように、第5の演出は、当たり確定を告知する当たり確定演出であり、背景画像であるレインボー画像BKH(第1の当たり確定画像)と、背景画像であるレインボー画像BKH(第1の当たり確定画像)と異なる味方キャラクタCRA(第2の当たり確定画像)と、を画像表示装置7の表示画面7aに表示する。この構成によれば、レインボー画像BKH(第1の当たり確定画像)と味方キャラクタCRA(第2の当たり確定画像)とによる当たり確定演出に突然切り替わることにより遊技者にインパクトを与えて当たり確定を告知することができる。これにより、レインボー画像BKH(第1の当たり確定画像)と味方キャラクタCRA(第2の当たり確定画像)との組み合わせを遊技者にインパクトがある演出として遊技者に印象付けることができる。このため、遊技者は、インパクトがある当たり確定演出を見たさゆえに、演出ボタン63(第1の操作手段)や剣部材64(第2の操作手段)を積極的に操作することとなる。レインボー画像BKH(第1の当たり確定画像)と味方キャラクタCRA(第2の当たり確定画像)とによる当たり確定演出により、遊技者の遊技意欲の向上に寄与することに寄与することができる。

図168(A)~図168(J)の操作画像ストック演出B、図169(A)~図169(J)の操作画像ストック演出Cについても同様である。

図170(A)~図170(J)の操作画像ストック演出Dでは、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rの正面側が導光板により現れる英字「V」(第1の当たり確定画像)と、画像表示装置7の表示画面7aに表示される味方キャラクタCRA(第2の当たり確定画像)と、による当たり確定演出に突然切り替わることにより遊技者にインパクトを与えて当たり確定を告知することができる。これにより、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rの正面側が導光板により現れる英字「V」(第1の当たり確定画像)と味方キャラクタCRA(第2の当たり確定画像)との組み合わせを遊技者にインパクトがある演出として遊技者に印象付けることができる。このため、遊技者は、インパクトが

ある当たり確定演出を見たさゆえに、演出ボタン63（第1の操作手段）や剣部材64（第2の操作手段）を積極的に操作することとなる。左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rの正面側が導光板により現れる英字「V」（第1の当たり確定画像）と味方キャラクターCRA（第2の当たり確定画像）とによる当たり確定演出により、遊技者の遊技意欲の向上に寄与することに寄与することができる。

【1787】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、操作画像ストック演出Aの図167（I）に示すように、レインボー画像BKH（第1の当たり確定画像）と味方キャラクターCRA（第2の当たり確定画像）とのうち一方であるレインボー画像BKH（第1の当たり確定画像）が背景画像であるため後方へ配置されるとともに他方である味方キャラクターCRA（第2の当たり確定画像）が前方へ配置されて画像表示装置7の表示画面7aに表示される。この構成によれば、レインボー画像BKH（第1の当たり確定画像）と味方キャラクターCRA（第2の当たり確定画像）とによる当たり確定演出に突然切り替わることにより遊技者にインパクトを与えて当たり確定を告知することができる。

図168（A）～図168（J）の操作画像ストック演出B、図169（A）～図169（J）の操作画像ストック演出Cについても同様である。

図170（A）～図170（J）の操作画像ストック演出Dでは、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）に出現し合体するため、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rの正面側が導光板により現れる英字「V」（第1の当たり確定画像）と味方キャラクターCRA（第2の当たり確定画像）とのうち一方である味方キャラクターCRA（第2の当たり確定画像）が後方へ配置されて画像表示装置7の表示画面7aに表示されるとともに他方である英字「V」（第1の当たり確定画像）が前方へ配置されて左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rの正面側が導光板により現れる。この構成によれば、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rの正面側が導光板により現れる英字「V」（第1の当たり確定画像）と味方キャラクターCRA（第2の当たり確定画像）とによる当たり確定演出に突然切り替わることにより遊技者にインパクトを与えて当たり確定を告知することができる。

【1788】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、操作画像ストック演出Aの図167（A）～図167（J）に示すように、ボタン画像BG（第1の操作手段画像）には、演出ボタン63（第1の操作手段）への「長押し操作（特定操作）」を指示する「長押し」という文字画像（操作指示画像）が含まれるものがある。この構成によれば、演出ボタン63（第1の操作手段）の操作方法にバリエーションを増やすことができるため、遊技者に対して、演出ボタン63（第1の操作手段）の操作に単調さを感じ難くすることにより演出ボタン63（第1の操作手段）の操作意欲の向上に寄与することができる。

図168（A）～図168（J）の操作画像ストック演出Bでは、ボタン画像BG（第1の操作手段画像）には、演出ボタン63（第1の操作手段）への「連打操作（特定操作）」を指示する「連打」という文字画像（操作指示画像）が含まれるものがある。この構成によれば、演出ボタン63（第1の操作手段）の操作方法にバリエーションを増やすことができるため、遊技者に対して、演出ボタン63（第1の操作手段）の操作に単調さを感じ難くすることにより演出ボタン63（第1の操作手段）の操作意欲の向上に寄与することができる。

【1789】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、操作画像ストック演出Aの図167（H）～図167（I）に示すように、第5の演出は、特定の抽選における当落結果（当たり（大当たりや小当たり）が発生するか否かの結果）が当選（当たり（大当たりや小当たり））であるときに当たり確定を告知する特定音を出力する。この構成によれば、スピーカ67か

10

20

30

40

50

ら当たり確定を告知する特定音が流れることで、遊技者の周囲に対しても当選（当たり（大当たりや小当たり））である旨を伝えることができるため、遊技者は優越感に浸ることができる。

図168の操作画像ストック演出B、図169の操作画像ストック演出C、図170の操作画像ストック演出Dについても同様である。

【1790】

〔変形例〕

以下に、操作画像ストック演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図167（D）の操作画像ストック演出A、図168（D）の操作画像ストック演出B、図169（D）の操作画像ストック演出Cおよび図170（E）の操作画像ストック演出Dでは、ボタン画像BGとともに（ボタン画像BGと同時に）剣画像KGが画像表示装置7の表示画面7aに表示されていた。しかし、剣画像KGのみ画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようにしてもよい。この場合、1つの剣画像KGが画像表示装置7の表示画面7aに表示されてストックされるようにしてもよいし、複数の剣画像KGが画像表示装置7の表示画面7aに表示されてストックされるようにしてもよい。剣画像KGは、ボタン画像BGと比べて、当たり（大当たりや小当たり）への期待度が高く設定されているため、遊技者は、剣画像KGが単独で表示画面7aに表示されたことにより遊技者に有利な遊技状態への移行期待度（当たり（大当たりや小当たり）への期待度）に期待することができる。

【1791】

〔変形例2〕

図167の操作画像ストック演出A、図168の操作画像ストック演出B、図169の操作画像ストック演出Cおよび図170の操作画像ストック演出Dでは、当たり確定演出が行われている最中に、当たり確定告知音をスピーカ67から流れ続けるようにしてもよい。こうすれば、スピーカ67から当たり確定告知音が流れ続けることで、遊技者の周囲に対しても当たり確定演出が行われている旨を伝えることができるため、遊技者は優越感に浸ることができる。当たり確定告知音は、当たり確定を告知する特定音と同一であってもよいし、異なる音（もちろん、第1の通常操作音（押下操作音）および第2の通常操作音（押し込み操作音）とも異なる音）であってもよい。

【1792】

〔変形例3〕

図167の操作画像ストック演出A、図168の操作画像ストック演出B、図169の操作画像ストック演出Cおよび図170の操作画像ストック演出Dでは、遊技者に有利な遊技状態への移行期待度（当たり（大当たりや小当たり）への期待度）を報知するものであった。しかし、例えば、大当たり演出（大当たり遊技）におけるラウンド数の抽選における当落結果を報知する場合に操作画像ストック演出を組み込んで当落結果であるラウンド数を報知するようにしてもよいし、または、大当たり演出（大当たり遊技）後の高確状態への移行抽選における当落結果を報知する場合に操作画像ストック演出を組み込んで当落結果である高確状態への移行の有無を報知するようにしてもよい。

【1793】

〔変形例4〕

図167（D）の操作画像ストック演出A、図168（D）の操作画像ストック演出B、図169（D）の操作画像ストック演出Cおよび図170（E）の操作画像ストック演出Dでは、1つのボタン画像BGとともに（1つのボタン画像BGと同時に）1つの剣画像KGが画像表示装置7の表示画面7aに表示されていた。しかし、1つのボタン画像BGとともに（1つのボタン画像BGと同時に）複数の剣画像KGが画像表示装置7の表示画面7aに表示されてもよいし、複数のボタン画像BGとともに（複数のボタン画像BGと同時に）1つの剣画像KGが画像表示装置7の表示画面7aに表示されてもよい。こうすれば、表示画面7aに一度にボタン画像BGや剣画像KGが複数表示されることとなり

、ストック数を増やすことで特定の抽選における当落結果として当たり（大当たりや小当たり）への期待度を高くすることができる。

【1794】

〔変形例5〕

図167（D）の操作画像ストック演出A、図168（D）の操作画像ストック演出B、図169（D）の操作画像ストック演出Cおよび図170（E）の操作画像ストック演出Dでは、画像表示装置7の表示画面7aの右側にストックされた最下段から最上段へ向かって1つずつ順番にボタン画像BGや剣画像KGを消化していた。しかし、表示画面7aの右側にストックされた最上段から最下段へ向かって1つずつ順番にボタン画像BGや剣画像KGを消化するようにしてもよいし、表示画面7aの右側にストックされた最上段から最下段までに亘るいずれかの位置に配置されるボタン画像BGや剣画像KGを任意に消化するようにしてもよいし、これらを組み合わせてボタン画像BGや剣画像KGを消化するようにしてもよい。

10

【1795】

〔変形例6〕

図167の操作画像ストック演出A、図168の操作画像ストック演出B、図169の操作画像ストック演出Cおよび図170の操作画像ストック演出Dでは、画像表示装置7の表示画面7aの右側にボタン画像BGや剣画像KGがストックされていた。しかし、画像表示装置7の表示画面7aの右側に代えて、画像表示装置7の表示画面7aの上側、左側、下側のいずれかにボタン画像BGや剣画像KGがストックされるようにしてもよい。この場合、画像表示装置7の表示画面7aの上側や下側では、表示画面7aの左右方向に延びる帯状領域にボタン画像BGや剣画像KGがストックされ、画像表示装置7の表示画面7aの左側では、表示画面7aの上下方向に延びる帯状領域にボタン画像BGや剣画像KGがストックされる。また、画像表示装置7の表示画面7aの中央部であって上下方向に延びる帯状領域にボタン画像BGや剣画像KGがストックされるようにしてもよい。こうすれば、ボタン画像BGや剣画像KGがストックされる帯状領域が画像表示装置7の表示画面7aの右側に固定されず、例えば、操作画像ストック演出が開始されるごとに抽選により表示位置が決定されることで、ストックされる表示位置と、遊技者に有利な遊技状態への移行期待度（当たり（大当たりや小当たり）への期待度）と、の関連性を遊技者自身により発見（見出）することに寄与できるため、操作画像ストック演出の新鮮度を失い難くすることができる。

20

30

【1796】

〔変形例7〕

図170（B）～図170（G）の操作画像ストック演出Dでは、通常のボタン画像BGが画像表示装置7の表示画面7aの右側に複数ストックされていた。しかし、複数の通常のボタン画像BGのうち、ボタンゲット演出により、1以上の「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGをゲットしてストックしてもよし、1以上の「連打」という文字画像が付されたボタン画像BGをゲットしてストックしてもよい。

【1797】

〔変形例8〕

図167（B）の操作画像ストック演出Aでは、ボタンゲット演出において2つのボタン画像BGをゲットしてストックされており、そのうちの1つのボタン画像BGに「長押し」という文字画像が付されていた。しかし、これに代えて、ボタンゲット演出において、通常のボタン画像BGのみ、1つないし複数ゲットしてストックするようにしてもよし、「長押し」という文字画像が付されたボタン画像BGのみ、1つないし複数ゲットしてストックするようにしてもよい。また、図168（B）の操作画像ストック演出Bでは、ボタンゲット演出において2つの通常のボタン画像BGをゲットしてストックされていた。しかし、これに代えて、ボタンゲット演出において、「連打」という文字画像が付されたボタン画像BGのみ、1つないし複数ゲットしてストックするようにしてもよい。

40

【1798】

50

〔変形例 9〕

図 1 6 7 の操作画像ストック演出 A、図 1 6 8 の操作画像ストック演出 B、図 1 6 9 の操作画像ストック演出 C および図 1 7 0 の操作画像ストック演出 D では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側にストックされたボタン画像 B G が演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）により消化され、剣画像 K G が剣部材 6 4 の操作（押し込み操作）により消化されることで、ボタン画像 B G や剣画像 K G が 1 つずつ画像表示装置 7 の表示画面 7 a から消えていた。しかし、ストックされたボタン画像 B G や剣画像 K G の残数、つまりストック数として「残り X 個（X はストック数）」というメッセージを所定の表示態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示するようにしてもよい。このとき、「残り X 個（X はストック数）」というアナウンスをスピーカ 6 7 から流れるようにしてもよい。こうすれば、遊技者は、残存するストック数を正確に把握することができる。なお、「所定の表示態様」としては、例えば白色点灯→青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→ゴールド点灯（黄色点灯）→七色点灯（レインボー点灯（当たり濃厚））という順番で、特定音および特定画像の出現期待度、特別音および特別画像の出現期待度がそれぞれ高く設定されている。

【1 7 9 9】

〔変形例 1 0〕

図 1 6 7（D）の操作画像ストック演出 A、図 1 6 8（D）の操作画像ストック演出 B、図 1 6 9（D）の操作画像ストック演出 C および図 1 7 0（E）の操作画像ストック演出 D では、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されていた。しかし、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G に代えて剣部材 6 4 の剣ボタン 6 5 を模したボタン画像としてもよい。このように構成しても、剣ボタン 6 5 の操作（押圧操作または押下操作）により演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）と同一の効果を奏することができる。

【1 8 0 0】

〔変形例 1 1〕

図 1 6 7 の操作画像ストック演出 A、図 1 6 8 の操作画像ストック演出 B、図 1 6 9 の操作画像ストック演出 C および図 1 7 0 の操作画像ストック演出 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。

【1 8 0 1】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 H 2 - 1〕

遊技者が操作可能な第 1 の操作手段と第 2 の操作手段とを備える遊技機であって、前記第 1 の操作手段を模した第 1 の操作手段画像が表示画面にストックされる第 1 の演出と、

前記第 2 の操作手段を模した第 2 の操作手段画像が表示画面にストックされる第 2 の演出と、

前記第 1 の演出によりストックされた前記第 1 の操作手段画像が前記第 1 の操作手段の操作により消化される第 3 の演出と、

前記第 2 の演出によりストックされた前記第 2 の操作手段画像が前記第 2 の操作手段の操作により消化される第 4 の演出と、

前記第 3 の演出または前記第 4 の演出の途中で特定の抽選における当落結果を表示画面に表示可能な第 5 の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1 8 0 2】

◇〔態様 H 2 - 2〕

態様 H 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出と前記第 2 の演出とを同時に実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1 8 0 3】

◇〔態様H 2－3〕

態様H 2－1または態様H 2－2に記載の遊技機であって、

前記第5の演出は、当たり確定を告知する当たり確定演出であり、第1の当たり確定画像と、前記第1の当たり確定画像と異なる第2の当たり確定画像と、を表示画面に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【1804】

◇〔態様H 2－4〕

態様H 2－1から態様H 2－3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の当たり確定画像と前記第2の当たり確定画像とのうち一方が後方へ配置され
るとともに他方が前方へ配置されて表示画面に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【1805】

◇〔態様H 2－5〕

態様H 2－1から態様H 2－4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の操作手段画像には、前記第1の操作手段への特定操作を指示する操作指示画像が含まれるものがある、

ことを特徴とする遊技機。

【1806】

◇〔態様H 2－6〕

態様H 2－1から態様H 2－5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第5の演出は、前記特定の抽選における当落結果が当選であるときに特定音を出力する、

ことを特徴とする遊技機。

【1807】

以下に図171～図174を用いて当落告知可能演出A～Dについて説明する。図171～図174において、画像表示装置7の表示画面7aに表示される各種保留画像が図面の見易さから省略され、画像表示装置7の表示画面7aに表示される装飾図柄の図面も見易さから省略されているものがあり、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）周囲に配置される第1可動役物14や第2可動役物15も図面の見易さから省略されているものがある。

【1808】

この当落告知可能演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、当落告知可能演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、遊技盤2に備える第1可動役物14の左側可動役物14Lや右側可動役物14Rの位置および発光態様を変化させたりする。

【1809】

ここでは、まず当落告知可能演出Aについて説明し、当落告知可能演出B、当落告知可能演出C、そして当落告知可能演出Dについて順番に説明する。

【1810】

〔当落告知可能演出A〕

まず、当落告知可能演出Aについて図171を参照して説明する。図171は、当落告知可能演出Aを説明するための図である。当落告知可能演出Aは、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1811】

画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図

10

20

30

40

50

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

【1812】

10

当落告知可能演出 A では、装飾図柄の変動表示が開始された後に、図 171 (A) に示すように、アクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。アクション演出（バトル演出）では、剣を持った味方キャラクタ C R A と剣を持った敵キャラクタ C R B とが登場する。ここでは、味方キャラクタ C R A の攻撃が敵キャラクタ C R B にヒットした演出が展開される。なお、アクション演出（バトル演出）では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利すると当たり（大当たりや小当たり）となる。

【1813】

続いて、図 171 (B) に示すように、図 171 (A) において味方キャラクタ C R A の攻撃が敵キャラクタ C R B にヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開（開始）される。ボタンゲット演出では、演出ボタン 63 を模したボタン画像 B G が表示画面 7 a の中央部に表示され、この表示されたボタン画像 B G がアクション演出（バトル演出）の報酬となる。ゲットしたボタン画像 B G は、表示画面 7 a の右側に積み上がって表示されストックされる。ここでは、4 つのボタン画像 B G をゲットしており、最下段に配置される通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 63 を単に模したボタン画像 B G）の上方に、下から 2 番目として通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 63 を単に模したボタン画像 B G）が配置され、下から 2 番目の通常のボタン画像 B G の上方に、下から 3 番目として通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 63 を単に模したボタン画像 B G）が配置され、下から 3 番目の通常のボタン画像 B G の上方に、下から 4 番目として通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 63 を単に模したボタン画像 B G）が配置された状態で、4 つのボタン画像 B G が表示画面 7 a の右側にストックされている。

20

30

【1814】

このように、表示画面 7 a の右側には、4 つのボタン画像 B G（通常のボタン画像 B G）が配置された状態となっている。ストックされたボタン画像 B G は、当たり（大当たりや小当たり）への期待度を示唆している。

【1815】

なお、表示画面 7 a の右側に配置された、4 つのボタン画像 B G は所定の発光態様（ここでは白色点灯）となっている。「所定の発光態様」としては、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度（変動演出開始コマンド）に基づいて、例えば白色点灯→青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→ゴールド点灯（黄色点灯）→七色点灯（レインボー点灯（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されているほかに、白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅（黄色点滅）→七色点滅（レインボー点滅（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されている。

40

【1816】

続いて、図 171 (C) に示すように、押下促進演出が展開（開始）される。押下促進演出では、表示画面 7 a の右側にストックされた 4 つのボタン画像 B G が下から順に消化され、まず最下段に配置される通常のボタン画像 B G が表示画面 7 a から消えると、これに伴い通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 63 を単に模したボタン画像 B G）が表示画面 7 a の中央部に大きなボタン画像 B G として所定の発光態様で表示される。このボ

50

タン画像 B G は、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。また、ボタン画像 B G の上方には、演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージ M G が表示される。なお、図 1 7 1（C）における表示画面 7 a の中央部に表示される大きなボタン画像 B G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における通常のボタン画像 B G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から青色点灯（青色点滅）または緑色点灯（緑色点滅）へ変化）させたものでもよい。

10

【1817】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、これに伴い、当たり確定を告知する特定音がスピーカ 6 7 から流れ、図 1 7 1（D）に示すように、続いて、背景画像として七色を有する画像 B K H（いわゆる、「レインボー画像 B K H」）が表示画面 7 a に表示される当たり確定演出が行われる。この当たり確定演出では、その後、当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像 B K H は、特定画像であり、当たり確定を告知する背景画像である。

【1818】

図 1 7 1（D）では、図 1 7 1（B）において右側にストック（下から 2 番目に配置）された通常のボタン画像 B G が表示画面 7 a から消えると、これに伴い通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 6 3 を単に模したボタン画像 B G）が表示画面 7 a の中央部に大きなボタン画像 B G として所定の発光態様で表示される。このボタン画像 B G は、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。また、ボタン画像 B G の上方には、演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージ M G が表示される。なお、図 1 7 1（D）における表示画面 7 a の中央部に表示される大きなボタン画像 B G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における通常のボタン画像 B G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から緑色点灯（緑色点滅）または赤色点灯（赤色点滅）へ変化）させたものでもよい。

20

30

【1819】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、特定音と異なる音であってプレミア画像の表示を告知する特別音がスピーカ 6 7 から流れ、図 1 7 1（E）に示すように、続いて、表示画面 7 a の外形と比べて小さい矩形形状を有するプレミア画像 P M G 1 がレインボー画像 B K H の前面と重なるように配置されて表示画面 7 a に表示されプレミア画像 P M G 1 によるレインボー演出が行われる。つまり当たり確定演出が行われながらレインボー演出が行われるようになっている。このプレミア画像 P M G 1 は、特別画像であり、特定画像であるレインボー画像 B K H が表示画面 7 a に表示された後に表示可能となるものであって、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つである。ここでは、プレミア画像 P M G 1 の背景画像として、表示画面 7 a の背景画像として表示されているレインボー画像 B K H と異なるレインボー画像が表示され、味方キャラクター C R A が矩形形状を有するプレミア画像 P M G 1 の中央部に大きく表示されている。なお、矩形形状を有するプレミア画像 P M G 1 の中央部に大きく表示される味方キャラクター C R A は、静止画像であってもよいし、動画であってもよい。

40

【1820】

プレミア画像 P M G 1 が出現する条件としては、第 1 条件として図 1 7 1（C）に示した押下促進演出が開始され、遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立し、続いて第 2 条件として図 1 7 1（D）

50

に示したレインボー画像 B K H が表示画面 7 a に表示された状態で再び遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立する必要がある。

【1821】

その後、プレミア画像 P M G 1 が表示画面 7 a から消え、続いて、図 1 7 1 (F) に示すように、図 1 7 1 (B) において右側にストック（下から 3 番目に配置）された通常のボタン画像 B G が表示画面 7 a から消えると、これに伴い通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 6 3 を単に模したボタン画像 B G）が表示画面 7 a の中央部に大きなボタン画像 B G として所定の発光態様で表示される。このボタン画像 B G は、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。また、ボタン画像 B G の上方には、演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージ M G が表示される。なお、図 1 7 1 (F) における表示画面 7 a の中央部に表示される大きなボタン画像 B G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における通常のボタン画像 B G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から赤色点灯（赤色点滅）または黄色点灯（黄色点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1822】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、特定音と異なる音であってプレミア画像の表示を告知する特別音がスピーカ 6 7 から流れ、図 1 7 1 (G) に示すように、続いて、表示画面 7 a の外形と比べて小さい矩形形状を有するプレミア画像 P M G 2 がレインボー画像 B K H の前面と重なるように配置されて表示画面 7 a に表示されプレミア画像 P M G 2 によるレインボー演出が行われる。つまり当たり確定演出が行われながらレインボー演出が行われるようになっている。このプレミア画像 P M G 2 は、特別画像であり、特定画像であるレインボー画像 B K H が表示画面 7 a に表示された後に表示可能となるものであって、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つである。ここでは、プレミア画像 P M G 2 の背景画像として、表示画面 7 a の背景画像として表示されているレインボー画像 B K H と、図 1 7 1 (E) のプレミア画像 P M G 1 の背景画像として表示されるレインボー画像と、に異なるレインボー画像が表示され、矩形形状を有するプレミア画像 P M G 2 の右辺から左辺へ向かって「ビクトリー」という文字画像が次から次へと連なった態様で表示される。「ビクトリー」という文字画像は矩形形状を有するプレミア画像 P M G 2 の上辺側および下辺側にそれぞれ複数段（ここではそれぞれ 2 段）表示されている。なお、矩形形状を有するプレミア画像 P M G 2 の外形の大きさは、図 1 7 1 (E) のプレミア画像 P M G 1 の外形と同一となっている。

【1823】

プレミア画像 P M G 2 が出現する条件としては、第 1 条件として図 1 7 1 (C) に示した押下促進演出が開始され、遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立し、続いて第 2 条件として図 1 7 1 (D) に示したレインボー画像 B K H が表示画面 7 a に表示された状態で再び遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立し、続いて第 3 条件として図 1 7 1 (F) に示したレインボー画像 B K H が表示画面 7 a に表示された状態で再び遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立する必要がある。

【1824】

なお、図 1 7 1 (E) において出現するプレミア画像 P M G 1 と図 1 7 1 (G) において出現するプレミア画像 P M G 2 とを入れ替えてもよい。この場合、図 1 7 1 (E) においてプレミア画像 P M G 2 が出現する条件としては、第 1 条件として図 1 7 1 (C) に示した押下促進演出が開始され、遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタ

ン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立し、続いて第 2 条件として図 1 7 1（D）に示したレインボー画像 B K H が表示画面 7 a に表示された状態で再び遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立する必要がある、図 1 7 1（G）においてプレミア画像 P M G 1 が出現する条件としては、第 1 条件として図 1 7 1（C）に示した押下促進演出が開始され、遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立し、続いて第 2 条件として図 1 7 1（D）に示したレインボー画像 B K H が表示画面 7 a に表示された状態で再び遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立し、続いて第 3 条件として図 1 7 1（F）に示したレインボー画像 B K H が表示画面 7 a に表示された状態で再び遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立する必要がある。

【1 8 2 5】

その後、プレミア画像 P M G 2 が表示画面 7 a から消え、続いて、図 1 7 1（H）に示すように、図 1 7 1（B）において右側にストック（下から 4 番目に配置、つまり最上段に配置）された通常のボタン画像 B G が表示画面 7 a から消えると、これに伴い通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 6 3 を単に模したボタン画像 B G）が表示画面 7 a の中央部に大きなボタン画像 B G として所定の発光態様で表示される。このボタン画像 B G は、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。また、ボタン画像 B G の上方には、演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージ M G が表示される。なお、図 1 7 1（H）における表示画面 7 a の中央部に表示される大きなボタン画像 B G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における通常のボタン画像 B G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から黄色点灯（黄色点滅）またはレインボー点灯（レインボー点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1 8 2 6】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、特定音がスピーカ 6 7 から流れ、図 1 7 1（I）に示すように、続いて、レインボー画像 B K H が表示画面 7 a から消えるものの当たり確定演出として左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、表示画面 7 a の前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物 1 4 L の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物 1 4 R の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが環状を有する 1 つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【1 8 2 7】

左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）1 4 D となる。円状領域 1 4 D と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、味方キャラクタ C R A が表示される。このとき、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が所定の発光態様（例えば、白色の発光態様）となるとともに、左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R が白色の発光態様となるとともに、左側可動役物 1 4 L の正面および右側可動役物 1 4 R の正面から英字「V」がそれぞれ現れる。

【1 8 2 8】

左側可動役物 1 4 L および右側可動役物 1 4 R には、図示しない導光板が設けられており、この導光板に英字「V」が造形されており、導光板の表面および裏面を除いた外周囲を囲むように配置された複数の第 1 装飾 L E D（単一色または多色発光可能な L E D）が

発光（例えば、白色）すると、導光板の周囲から入射した光が導光板に造形された英字「V」で乱反射して英字「V」が現れるようになっている。また、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rには、導光板の裏面と対向するように導光板の奥側に配置された複数の第2装飾LED（単一色または多色発光可能なLED）が発光（例えば、赤色）すると、導光板を通して、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rの前方へ向かって出射するものの、英字「V」が現れない。

【1829】

続いて、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物14Rが画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

10

【1830】

その後、図171（J）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の midpoint と右辺の midpoint とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「7」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「7」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「7」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて当たり（大当たりや小当たり）となり、その後、当たり遊技（大当たり遊技や小当たり遊技）による演出（大当たり演出や小当たり演出）が開始されることとなる。

20

【1831】

このように、図171（D）においてレインボー画像BK Hが画像表示装置7の表示画面7aに表示されて当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に報知した後（つまり当たり確定演出が行われた後に）、演出ボタン63の操作回数が上限操作回数に到達せず残っていたときには、遊技者に演出ボタン63の操作を促すようになっているため、遊技者にとって利益となる何かが更に報知されるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1832】

また、当落告知可能演出Aでは、図171（D）においてレインボー画像BK Hが表示画面7aに表示されて当たり確定演出が行われた後において、遊技者が演出ボタン63を所定のタイミングで操作（押下操作）すると、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）であるプレミア画像PM G1，PM G2を出現することができるようになっているため、演出ボタン63の操作意欲の向上に寄与することができる。

30

【1833】

更に、当落告知可能演出Aでは、図171（D）においてレインボー画像BK Hが表示画面7aに表示されて当たり確定演出が行われた後において、遊技者が演出ボタン63を所定のタイミングで操作（押下操作）すると、これに伴い、重複することなく、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）であるプレミア画像が次々と画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようになっている。このため、従来、当たり（大当たりや小当たり）が発生することが確定した状態において、遊技者は、演出ボタン63を操作（押下操作）する必要性が全くなく演出の進行を単にみるだけに過ぎなかったが、当落告知可能演出Aでは、演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、プレミア画像が次々と画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようになっているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生することが確定した状態における当該変動中における演出に対して新鮮味を失い難くすることができる。

40

【1834】

〔当落告知可能演出B〕

次に、当落告知可能演出Bについて図172を参照して説明する。図172は、当落告知可能演出Bを説明するための図である。当落告知可能演出Bは、装飾図柄の変動演出中

50

に行われるものである。

【1835】

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

10

【1836】

当落告知可能演出Bでは、装飾図柄の変動表示が開始された後に、図172（A）に示すように、アクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。アクション演出（バトル演出）では、剣を持った味方キャラクターCRAと剣を持った敵キャラクターCRBとが登場する。ここでは、味方キャラクターCRAの攻撃が敵キャラクターCRBにヒットした演出が展開される。なお、アクション演出（バトル演出）では、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクターCRAが敵キャラクターCRBに勝利すると当たり（大当たりや小当たり）となる。

20

【1837】

続いて、図172（B）に示すように、図172（A）において味方キャラクターCRAの攻撃が敵キャラクターCRBにヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開（開始）される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示され、この表示されたボタン画像BGがアクション演出（バトル演出）の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示されストックされる。ここでは、2つのボタン画像BGをゲットしており、最下段に配置される通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）の上方に、下から2番目として通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が配置された状態で、4つのボタン画像BGが表示画面7aの右側にストックされている。

30

【1838】

続いて、図172（C）に示すように、再びアクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。ここでは、味方キャラクターCRAの攻撃が敵キャラクターCRBにヒットした演出が展開される。

【1839】

続いて、図172（D）に示すように、図172（C）において味方キャラクターCRAの攻撃が敵キャラクターCRBにヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開（開始）される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示され、この表示されたボタン画像BGがアクション演出（バトル演出）の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示されストックされる。ここでは、さらに2つのボタン画像BGをゲットしており、すでに表示画面7aの右側にストックされている、下から2番目に配置された通常のボタン画像BGの上方に、下から3番目として通常のボタン画像BGが配置され、この通常のボタン画像BGの上方に、下から4番目として通常のボタン画像BGが配置される。

40

【1840】

このように、表示画面7aの右側には、4つのボタン画像BG（通常のボタン画像BG）が配置された状態となっている。ストックされたボタン画像BGは、当たり（大当たりや小当たり）への期待度を示唆している。

【1841】

50

なお、表示画面 7 a の右側に配置された、4 つのボタン画像 B G は所定の発光態様（ここでは白色点灯）となっている。「所定の発光態様」としては、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度（変動演出開始コマンド）に基づいて、例えば白色点灯→青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→ゴールド点灯（黄色点灯）→七色点灯（レインボー点灯（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されているほかに、白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅（黄色点滅）→七色点滅（レインボー点滅（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されている。

【1842】

続いて、図 172（E）に示すように、押下促進演出が展開（開始）される。押下促進演出では、表示画面 7 a の右側にストックされた 4 つのボタン画像 B G が下から順に消化され、まず最下段に配置される通常のボタン画像 B G が表示画面 7 a から消えると、これに伴い通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 63 を単に模したボタン画像 B G）が表示画面 7 a の中央部に大きなボタン画像 B G として所定の発光態様で表示される。このボタン画像 B G は、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン 63 の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン 63 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。また、ボタン画像 B G の上方には、演出ボタン 63 の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージ M G が表示される。なお、図 172（E）における表示画面 7 a の中央部に表示される大きなボタン画像 B G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における通常のボタン画像 B G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から青色点灯（青色点滅）または緑色点灯（緑色点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1843】

遊技者が演出ボタン 63 を操作（押下操作）すると、これに伴い、当たり確定を告知する特定音がスピーカ 67 から流れ、図 172（F）に示すように、続いて、背景画像として七色を有する画像 B K H（いわゆる、「レインボー画像 B K H」）が表示画面 7 a に表示される当たり確定演出が行われる。この当たり確定演出では、その後、当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像 B K H は、特定画像であり、当たり確定を告知する背景画像である。

【1844】

図 172（F）では、図 172（D）において右側にストック（下から 2 番目に配置）された通常のボタン画像 B G が表示画面 7 a から消えると、これに伴い通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 63 を単に模したボタン画像 B G）が表示画面 7 a の中央部に大きなボタン画像 B G として所定の発光態様で表示される。このボタン画像 B G は、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン 63 の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン 63 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。また、ボタン画像 B G の上方には、演出ボタン 63 の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージ M G が表示される。なお、図 172（F）における表示画面 7 a の中央部に表示される大きなボタン画像 B G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における通常のボタン画像 B G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から緑色点灯（緑色点滅）または赤色点灯（赤色点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1845】

遊技者が演出ボタン 63 を操作（押下操作）すると、特定音と異なる音であってプレミア画像の表示を告知する特別音がスピーカ 67 から流れ、図 172（G）に示すように、続いて、表示画面 7 a の外形と比べて小さい矩形形状を有するプレミア画像 P M G がレイ

ンボー画像 B K H の前面と重なるように配置されて表示画面 7 a に表示されプレミアム画像 P M G によるレインボー演出が行われる。つまり当たり確定演出が行われながらレインボー演出が行われるようになっている。このプレミアム画像 P M G は、特別画像であり、特定画像であるレインボー画像 B K H が表示画面 7 a に表示された後に表示可能となるものであって、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つである。ここでは、プレミアム画像 P M G の背景画像として、表示画面 7 a の背景画像として表示されているレインボー画像 B K H と異なるレインボー画像が表示され、味方キャラクター C R A が矩形形状を有するプレミアム画像 P M G の中央部に大きく表示されている。なお、矩形形状を有するプレミアム画像 P M G の中央部に大きく表示される味方キャラクター C R A は、静止画像であってもよいし、動画であってもよい。

10

【1846】

プレミアム画像 P M G が出現する条件としては、第 1 条件として図 1 7 2 (E) に示した押下促進演出が開始され、遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立し、続いて第 2 条件として図 1 7 2 (F) に示したレインボー画像 B K H が表示画面 7 a に表示された状態で再び遊技者が演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間内に演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）するという条件が成立する必要がある。

【1847】

その後、プレミアム画像 P M G が表示画面 7 a から消え、続いて、図 1 7 2 (H) に示すように、図 1 7 2 (D) において右側にストック（下から 3 番目に配置）された通常のボタン画像 B G が表示画面 7 a から消えると、これに伴い通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 6 3 を単に模したボタン画像 B G）が表示画面 7 a の中央部に大きなボタン画像 B G として所定の発光態様で表示される。このボタン画像 B G は、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。また、ボタン画像 B G の上方には、演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージ M G が表示される。なお、図 1 7 2 (H) における表示画面 7 a の中央部に表示される大きなボタン画像 B G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における通常のボタン画像 B G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から赤色点灯（赤色点滅）または黄色点灯（黄色点滅）へ変化）させたものでもよい。

20

30

【1848】

図 1 7 2 (H) において遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）せずに、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）が経過すると、続いて、図 1 7 2 (I) に示すように、図 1 7 2 (D) において右側にストック（下から 4 番目に配置、つまり最上段に配置）された通常のボタン画像 B G が消化され、この通常のボタン画像 B G が表示画面 7 a から消えると、これに伴い通常のボタン画像 B G（つまり演出ボタン 6 3 を単に模したボタン画像 B G）が表示画面 7 a の中央部に大きなボタン画像 B G として所定の発光態様で表示される。このボタン画像 B G は、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間（例えば、3 秒間）を示すタイマーバー T B が表示される。また、ボタン画像 B G の上方には、演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージ M G が表示される。なお、図 1 7 2 (I) における表示画面 7 a の中央部に表示される大きなボタン画像 B G の所定の発光態様は、表示画面 7 a の右側にストックされていた場合における通常のボタン画像 B G の所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から黄色点灯（黄色点滅）またはレインボー点灯（レインボー点滅）へ変化）させたものでもよい。

40

50

【1849】

なお、図172（H）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、続いて出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つであるプレミア画像が表示画面7aに表示されることとなる。ここでは、図172（G）においてすでに表示されたプレミア画像と異なるプレミア画像が表示画面7aに表示されることとなる。その後、上述した図172（I）へ進むこととなる。

【1850】

図172（I）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、続いて、図172（J）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の中心と右辺の中心とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「7」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「7」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「7」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて当たり（大当たりや小当たり）となり、その後、当たり遊技（大当たり遊技や小当たり遊技）による演出（大当たり演出や小当たり演出）が開始されることとなる。

【1851】

なお、図172（I）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、続いて出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つであるプレミア画像が表示画面7aに表示されることとなる。ここでは、図172（G）においてすでに表示されたプレミア画像と異なるプレミア画像が表示画面7aに表示されることとなる。その後、上述した図172（J）へ進むこととなる。

【1852】

このように、図172（F）においてレインボー画像BKHが画像表示装置7の表示画面7aに表示されて当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に報知した後に（つまり当たり確定演出が行われた後に）、演出ボタン63の操作回数が上限操作回数に到達せず残っていたときには、遊技者に演出ボタン63の操作を促すようになっているため、遊技者にとって利益となる何かが更に報知されるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1853】

また、当落告知可能演出Bでは、図172（F）においてレインボー画像BKHが表示画面7aに表示されて当たり確定演出が行われた後において、図172（H）や図172（I）において遊技者が演出ボタン63の操作受付有効期間内に演出ボタン63を操作（押下操作）しないときには、図172（G）において出現したプレミア画像PMGのほかのプレミア画像が全く出現することがない。言い換えると、当落告知可能演出Bでは、図172（F）においてレインボー画像BKHが表示画面7aに表示されて当たり確定演出が行われた後において、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）であるプレミア画像が出現する機会を、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）することにより付与することができるようになっているため、演出ボタン63の操作意欲の向上に寄与することができる。

【1854】

なお、当落告知可能演出Bでは、図172（F）においてレインボー画像BKHが表示画面7aに表示されて当たり確定演出が行われた後において、図172（H）や図172（I）において、仮に、遊技者が演出ボタン63の操作受付有効期間内に演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、重複することなく、例えば図171（G）に示した当落告知可能演出Aにおけるプレミア画像PMG2、他のプレミアム画像（図171（G）の当落告知可能演出Aにおけるプレミア画像PMG2と図172（G）の当落告知可能演出Bにおけるプレミア画像とにそれぞれ異なるプレミアム画像）等のプレミアム画像が次々と画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようになっている。

【1855】

このように、当落告知可能演出Bでは、図172(F)においてレインボー画像BK Hが表示画面7aに表示されて当たり確定演出が行われた後において、図172(H)や図172(I)において、仮に、遊技者が演出ボタン63の操作受付有効期間内に演出ボタン63を操作(押下操作)すると、これに伴い、重複することなく、出現率が極めて低いレア画像(レア演出において出現する画像)であるプレミア画像が次々と画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようになっていく。このため、従来、当たり(大当たりや小当たり)が発生することが確定した状態において、遊技者は、演出ボタン63を操作(押下操作)する必要性が全くなく演出の進行を単にみるだけに過ぎなかったが、当落告知可能演出Bでは、演出ボタン63を操作(押下操作)すると、これに伴い、プレミア画像が次々と画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようになっていくため、当たり(大当たりや小当たり)が発生することが確定した状態における当該変動中における演出に対して新鮮度を失い難くすることができる。

10

【1856】

[当落告知可能演出C]

次に、当落告知可能演出Cについて図173を参照して説明する。図173は、当落告知可能演出Cを説明するための図である。当落告知可能演出Cは、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1857】

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

20

【1858】

当落告知可能演出Cでは、装飾図柄の変動表示が開始された後に、図173(A)に示すように、アクション演出(バトル演出)が展開(開始)される。アクション演出(バトル演出)では、剣を持った味方キャラクタCRAと剣を持った敵キャラクタCRBとが登場する。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出が展開される。なお、アクション演出(バトル演出)では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利すると当たり(大当たりや小当たり)となる。

30

【1859】

続いて、図173(B)に示すように、図173(A)において味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開(開始)される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示され、この表示されたボタン画像BGがアクション演出(バトル演出)の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示されストックされる。ここでは、2つのボタン画像BGをゲットしており、最下段に配置される通常のボタン画像BG(つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG)の上方に、下から2番目として通常のボタン画像BG(つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG)が配置された状態で、2つのボタン画像BGが表示画面7aの右側にストックされている。

40

【1860】

続いて、図173(C)に示すように、再びアクション演出(バトル演出)が展開(開始)される。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした

50

演出が展開される。

【1861】

続いて、図173(D)に示すように、図173(C)において味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開(開始)される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示され、この表示されたボタン画像BGがアクション演出(バトル演出)の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示されストックされる。ここでは、さらに3つのボタン画像BGをゲットしており、すでに表示画面7aの右側にストックされている、下から2番目に配置された通常のボタン画像BGの上方に、下から3番目として通常のボタン画像BGが配置され、この通常のボタン画像BGの上方に、下から4番目として通常のボタン画像BGが配置され、この通常のボタン画像BGの上方に、下から5番目として通常のボタン画像BGが配置される。

10

【1862】

このように、表示画面7aの右側には、5つのボタン画像BG(通常のボタン画像BG)が配置された状態となっている。ストックされたボタン画像BGは、当たり(大当たりや小当たり)への期待度を示唆している。

【1863】

なお、表示画面7aの右側に配置された、5つのボタン画像BGは所定の発光態様(ここでは白色点灯)となっている。「所定の発光態様」としては、当たり(大当たりや小当たり)となる期待度(変動演出開始コマンド)に基づいて、例えば白色点灯→青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→ゴールド点灯(黄色点灯)→七色点灯(レインボー点灯(当たり濃厚))という順番で当たり(大当たりや小当たり)となる期待度が高く設定されているほかに、白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅(黄色点滅)→七色点滅(レインボー点滅(当たり濃厚))という順番で当たり(大当たりや小当たり)となる期待度が高く設定されている。

20

【1864】

続いて、図173(E)に示すように、押下促進演出が展開(開始)される。押下促進演出では、表示画面7aの右側にストックされた5つのボタン画像BGが下から順に消化され、まず最下段に配置される通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG(つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG)が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作(押下操作)を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間(例えば、3秒間)を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作(押下操作)を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図173(E)における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり(大当たりや小当たり)となる期待度が高いものへ変化(例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から青色点灯(青色点滅)へ変化)させたものでもよい。

30

40

【1865】

遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、これに伴い、当たり確定を告知する特定音がスピーカ67から流れ、図173(F)に示すように、続いて、背景画像として七色を有する画像BKH(いわゆる、「レインボー画像BKH」)が表示画面7aに表示される当たり確定演出が行われる。この当たり確定演出では、その後、当たり(大当たりや小当たり)が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像BKHは、特定画像であり、当たり確定を告知する背景画像である。

【1866】

図173(F)では、図173(D)において右側にストック(下から2番目に配置)

50

された通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図173（F）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から緑色点灯へ変化）させたものでもよい。

10

【1867】

図173（F）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、続いて、図173（G）に示すように、図173（D）において右側にストック（下から3番目に配置）された通常のボタン画像BGが消化され、この通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図173（G）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から赤色点灯（赤色点滅）へ変化）させたものでもよい。

20

【1868】

なお、図173（F）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、続いて出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つであるプレミア画像が表示画面7aに表示されることとなる。その後、上述した図173（G）へ進むこととなる。

30

【1869】

図173（G）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、続いて、図173（H）に示すように、図173（D）において右側にストック（下から4番目に配置）された通常のボタン画像BGが消化され、この通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図173（H）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯から黄色点灯（黄色点滅）へ変化

40

50

）させたものでもよい。

【1870】

なお、図173（G）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、続いて出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つであるプレミア画像が表示画面7aに表示されることとなる。ここでは、図173（F）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）してプレミア画像が表示画面7aに表示されていた場合には、すでに表示されたプレミア画像と異なるプレミア画像が表示画面7aに表示されることとなる。その後、上述した図173（H）へ進むこととなる。

【1871】

図173（H）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、続いて、図173（I）に示すように、図173（D）において右側にストック（下から5番目に配置、つまり最上段に配置）された通常のボタン画像BGが消化され、この通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図173（I）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像BGの所定の発光態様と同一であってもよいし、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高いものへ変化（例えば、白色点灯から白色点滅、白色点灯からレインボー点灯（レインボー点滅）へ変化）させたものでもよい。

【1872】

なお、図173（H）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、続いて出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つであるプレミア画像が表示画面7aに表示されることとなる。ここでは、図173（F）や図173（G）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）してプレミア画像が表示画面7aに表示されていた場合には、すでに表示されたプレミア画像と異なるプレミア画像が表示画面7aに表示されることとなる。その後、上述した図173（I）へ進むこととなる。

【1873】

図173（I）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、続いて、図173（J）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の midpoint と右辺の midpoint とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「7」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「7」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「7」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて当たり（大当たりや小当たり）となり、その後、当たり遊技（大当たり遊技や小当たり遊技）による演出（大当たり演出や小当たり演出）が開始されることとなる。

【1874】

なお、図173（I）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、続いて出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つであるプレミア画像が表示画面7aに表示されることとなる。ここでは、図173（F）や図173（G）や図173（H）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）してプレミア画像が表示画面7aに表示されていた場合には、すでに表示されたプレミア画像と異なるプレミア画像が表示画面7aに表示されることとなる。その後、上述した図173（J）

へ進むこととなる。

【1875】

このように、図173（F）においてレインボー画像BKHが画像表示装置7の表示画面7aに表示されて当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に報知した後に（つまり当たり確定演出が行われた後に）、演出ボタン63の操作回数が上限操作回数に到達せず残っていたときには、遊技者に演出ボタン63の操作を促すようになっているため、遊技者にとって利益となる何かが更に報知されるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1876】

また、当落告知可能演出Cでは、図173（F）においてレインボー画像BKHが表示画面7aに表示されて当たり確定演出が行われた後において、図173（F）～図173（I）において遊技者が演出ボタン63の操作受付有効期間内に演出ボタン63を操作（押下操作）しないときには、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つであるプレミアム画像が全く出現することがない。言い換えると、当落告知可能演出Cでは、図173（F）においてレインボー画像BKHが表示画面7aに表示されて当たり確定演出が行われた後において、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）であるプレミアム画像が出現する機会を、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）することにより付与することができるようになっているため、演出ボタン63の操作意欲の向上に寄与することができる。

【1877】

なお、当落告知可能演出Cでは、図173（F）においてレインボー画像BKHが表示画面7aに表示されて当たり確定演出が行われた後において、図173（G）～図172（I）において、仮に、遊技者が演出ボタン63の操作受付有効期間内に演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、重複することなく、例えば図171（E）、（G）に示した当落告知可能演出Aにおけるプレミアム画像PMG1、PMG2、他のプレミアム画像（図171（E）、（G）の当落告知可能演出Aにおけるプレミアム画像PMG1、PMG2と異なるプレミアム画像）等のプレミアム画像が次々と画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようになっている。

【1878】

このように、当落告知可能演出Cでは、図173（F）においてレインボー画像BKHが表示画面7aに表示されて当たり確定演出が行われた後において、図173（G）～図172（I）において、仮に、遊技者が演出ボタン63の操作受付有効期間内に演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、重複することなく、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）であるプレミアム画像が次々と画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようになっている。このため、従来、当たり（大当たりや小当たり）が発生することが確定した状態において、遊技者は、演出ボタン63を操作（押下操作）する必要が全くなく演出の進行を単にみるだけに過ぎなかったが、当落告知可能演出Cでは、演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、プレミアム画像が次々と画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようになっているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生することが確定した状態における当該変動中における演出に対して新鮮度を失い難くすることができる。

【1879】

〔当落告知可能演出D〕

次に、当落告知可能演出Dについて図174を参照して説明する。図174は、当落告知可能演出Dを説明するための図である。当落告知可能演出Dは、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【1880】

画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される

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

【1881】

当落告知可能演出Dでは、装飾図柄の変動表示が開始された後に、図174（A）に示すように、アクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。アクション演出（バトル演出）では、剣を持った味方キャラクタCRAと剣を持った敵キャラクタCRBとが登場する。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出が展開される。なお、アクション演出（バトル演出）では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利すると当たり（大当たりや小当たり）となる。

【1882】

続いて、図174（B）に示すように、図174（A）において味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開（開始）される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示され、この表示されたボタン画像BGがアクション演出（バトル演出）の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示されストックされる。ここでは、2つのボタン画像BGをゲットしており、最下段に配置される通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）の上方に、下から2番目として通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が配置された状態で、2つのボタン画像BGが表示画面7aの右側にストックされている。

【1883】

続いて、図174（C）に示すように、再びアクション演出（バトル演出）が展開（開始）される。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出が展開される。

【1884】

続いて、図174（D）に示すように、図174（C）において味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットしたことに伴いボタンゲット演出が展開（開始）される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示され、この表示されたボタン画像BGがアクション演出（バトル演出）の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示されストックされる。ここでは、さらに2つのボタン画像BGをゲットしており、すでに表示画面7aの右側にストックされている、下から2番目に配置された通常のボタン画像BGの上方に、下から3番目として通常のボタン画像BGが配置され、この通常のボタン画像BGの上方に、下から4番目として通常のボタン画像BGが配置される。

【1885】

このように、表示画面7aの右側には、4つのボタン画像BG（通常のボタン画像BG）が配置された状態となっている。ストックされたボタン画像BGは、当たり（大当たりや小当たり）への期待度を示唆している。

【1886】

なお、表示画面7aの右側に配置された、4つのボタン画像BGは所定の発光態様（ここでは白色点灯）となっている。「所定の発光態様」としては、当たり（大当たりや小当たり）となる期待度（変動演出開始コマンド）に基づいて、例えば白色点灯→青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→ゴールド点灯（黄色点灯）→七色点灯（レインボー点灯（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されているほ

10

20

30

40

50

かに、白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅（黄色点滅）→七色点滅（レインボー点滅（当たり濃厚））という順番で当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高く設定されている。

【1887】

続いて、図174（E）に示すように、押下促進演出が展開（開始）される。押下促進演出では、表示画面7aの右側にストックされた4つのボタン画像BGが下から順に消化され、まず最下段に配置される通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図174（E）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、表示画面7aの右側にストックされていた場合における通常のボタン画像BGの所定の発光態様と同一である（ここでは白色点灯）。

【1888】

図174（E）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、続いて、図174（F）に示すように、図174（D）において右側にストック（下から2番目に配置）された通常のボタン画像BGが消化され、この通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図174（F）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、図174（E）においてボタン画像BGの所定の発光態様（白色点灯）から青色点灯へ変化し当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高い旨を遊技者へ示唆している。

【1889】

このようなボタン画像BGの所定の発光態様が白色点灯から青色点灯へ変化した理由については、図174（E）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過したことにより、背景画像として七色を有する画像（いわゆる、「レインボー画像」）を出現させて、つまりレインボー画像を表示画面7aに表示して当たり確定演出を行うことができなかったからである。この当たり確定演出では、その後、当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像は、当たり確定を告知する背景画像である。

【1890】

図174（F）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、続いて、図174（G）に示すように、図174（D）において右側にストック（下から3番目に配置）された通常のボタン画像BGが消化され、この通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示

すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図174（G）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、図174（F）においてボタン画像BGの所定の発光態様である青色点灯から緑色点灯へ変化し当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高い旨を遊技者へ示唆している。

【1891】

このようなボタン画像BGの所定の発光態様が青色点灯から緑色点灯へ変化した理由については、図174（F）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過したことにより、背景画像として七色を有する画像（いわゆる、「レインボー画像」）を出現させて、つまりレインボー画像を表示画面7aに表示して当たり確定演出を行うことができなかったからである。この当たり確定演出では、その後、当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像は、当たり確定を告知する背景画像である。

【1892】

図174（G）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、続いて、図174（H）に示すように、図174（D）において右側にストック（下から4番目に配置、つまり最上段に配置）された通常のボタン画像BGが消化され、この通常のボタン画像BGが表示画面7aから消えると、これに伴い通常のボタン画像BG（つまり演出ボタン63を単に模したボタン画像BG）が表示画面7aの中央部に大きなボタン画像BGとして所定の発光態様で表示される。このボタン画像BGは、その前面上部と重なるように、遊技者に演出ボタン63の操作（押下操作）を促す下向き矢印画像が上下方向に小刻みに動く態様で表示されるとともに、その前面下部と重なるように、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）を示すタイマーバーTBが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、演出ボタン63の操作（押下操作）を促す「押せ」というメッセージMGが表示される。なお、図174（H）における表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様は、図174（G）においてボタン画像BGの所定の発光態様である緑色点灯から赤色点灯へ変化し当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高い旨を遊技者へ示唆している。

【1893】

このようなボタン画像BGの所定の発光態様が緑色点灯から赤色点灯へ変化した理由については、図174（G）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過したことにより、背景画像として七色を有する画像（いわゆる、「レインボー画像」）を出現させて、つまりレインボー画像を表示画面7aに表示して当たり確定演出を行うことができなかったからである。この当たり確定演出では、その後、当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像は、当たり確定を告知する背景画像である。

【1894】

図174（H）において遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）せずに、演出ボタン63の操作受付有効期間（例えば、3秒間）が経過すると、続いて、図174（I）に示すように、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、表示画面7aの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物14Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【1895】

左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して環状

を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）14Dとなる。円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、味方キャラクターCRAが表示される。このとき、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが所定の発光態様（例えば、白色の発光態様）となるとともに、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rが白色の発光態様となるとともに、左側可動役物14Lの正面および右側可動役物14Rの正面から英字「V」がそれぞれ現れる。

【1896】

左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rには、図示しない導光板が設けられており、この導光板に英字「V」が造形されており、導光板の表面および裏面を除いた外周囲を囲むように配置された複数の第1装飾LED（単一色または多色発光可能なLED）が10
発光（例えば、白色）すると、導光板の周囲から入射した光が導光板に造形された英字「V」で乱反射して英字「V」が現れるようになっている。また、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rには、導光板の裏面と対向するように導光板の奥側に配置された複数の第2装飾LED（単一色または多色発光可能なLED）が発光（例えば、赤色）すると、導光板を通して、左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rの前方へ向かって出射するものの、英字「V」が現れない。

【1897】

続いて、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退20
（移動）するとともに、右側可動役物14Rが画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

【1898】

その後、図174（J）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の midpoint と右辺の midpoint とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「7」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「7」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「7」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて当たり（大当たりや小当たり）となり、その後、当たり遊技（大当たり遊技や小当たり遊技）による演出30
（大当たり演出や小当たり演出）が開始されることとなる。

【1899】

このように、当落告知可能演出Dでは、遊技者が演出ボタン63を所定のタイミングで操作（押下操作）しない場合には、図174（E）～図174（H）において、表示画面7aの中央部に表示される大きなボタン画像BGの所定の発光態様を変化させて当たり（大当たりや小当たり）となる期待度が高い旨を遊技者へ示唆して演出ボタン63への操作（押下操作）を促すことにより、当たり（大当たりや小当たり）確定の背景画像であるレインボー画像を出現させる機会を遊技者が得ることができ、興趣の向上を図ることができる。

【1900】

なお、図174（E）～図174（H）において、仮に、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、当たり確定を告知する特定音がスピーカ67から流れ、背景画像として七色を有する画像（いわゆる、「レインボー画像」）が表示画面7aに表示される当たり確定演出が行われる。この当たり確定演出では、その後、当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像は、特定画像であり、当たり確定を告知する背景画像である。また、例えば、図174（E）において、仮に、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、当たり確定を告知する特定音がスピーカ67から流れ、背景画像としてレインボー画像が表示画面7aに表示される当たり確定演出が行われ、図174（F）において、仮に、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、特定音と異なる音であってプ40
50

レミア画像の表示を告知する特別音がスピーカ67から流れ、表示画面7aの外形と比べて小さい矩形形状を有するプレミア画像がレインボー画像の前面と重なるように配置されて表示画面7aに表示されプレミア画像によるレインボー演出が行われる。つまり当たり確定演出が行われながらレインボー演出が行われるようになっている。このプレミア画像は、特別画像であり、特定画像であるレインボー画像が表示画面7aに表示された後に表示可能となるものであって、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つである。ここでは、プレミア画像の背景画像として、表示画面7aの背景画像として表示されているレインボー画像と異なる他のレインボー画像が表示され、味方キャラクタが矩形形状を有するプレミア画像の中央部に大きく表示されている。なお、矩形形状を有するプレミア画像の中央部に大きく表示される味方キャラクタは、静止画像であってもよいし、動画であってもよい。また、当たり確定演出が行われた後において、仮に、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、重複することなく、例えば図171（E）、（G）に示した当落告知可能演出Aにおける出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）であるプレミア画像PMG1、PMG2に加えて、他のプレミアム画像（図171（E）、（G）の当落告知可能演出Aにおけるプレミア画像PMG1、PMG2と異なる他のプレミア画像）等のプレミアム画像が次々と画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようになっている。

10

【1901】

このように、図174（E）～図174（H）において、仮に、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、当たり確定を告知する特定音がスピーカ67から流れ、背景画像として七色を有する画像（いわゆる、「レインボー画像」）が表示画面7aに表示される当たり確定演出が行われた後において、仮に、遊技者が演出ボタン63を所定のタイミングで操作（押下操作）すると、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）であるプレミア画像を出現することができるようになっているため、演出ボタン63の操作意欲の向上に寄与することができる。

20

【1902】

また、当落告知可能演出Dでは、図174（E）～図174（H）において、仮に、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、当たり確定を告知する特定音がスピーカ67から流れ、背景画像として七色を有する画像（いわゆる、「レインボー画像」）が表示画面7aに表示される当たり確定演出が行われた後において、仮に、遊技者が演出ボタン63を所定のタイミングで操作（押下操作）すると、これに伴い、重複することなく、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）であるプレミア画像が次々と画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようになっている。このため、従来、当たり（大当たりや小当たり）が発生することが確定した状態において、遊技者は、演出ボタン63を操作（押下操作）する必要が全くなく演出の進行を単にみるだけに過ぎなかったが、当落告知可能演出Dでは、演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、プレミア画像が次々と画像表示装置7の表示画面7aに表示されるようになっているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生することが確定した状態における当該変動中における演出に対して新鮮度を失い難くすることができる。

30

【1903】

〔効果例〕

以下に、画像ばかり演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、

【1904】

〔効果例〕

以下に、当落告知可能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、当落告知可能演出Aの図171（A）～図171（J）に示すように、遊技者が操作可能な演出ボタン63（操作手段）を備え、特定の

40

50

抽選による当選結果（当たり（大当たりや小当たり））を演出ボタン63（操作手段）の操作によって報知する当たり確定演出において、図171（C）における演出ボタン63（操作手段）の操作による当選結果（当たり（大当たりや小当たり））を報知する図171（D）のレインボー画像BKH（特定画像）を画像表示装置7の表示画面7aに表示する第1の演出と、第1の演出に続いて演出ボタン63（操作手段）の操作回数が上限操作回数に到達せず残っていたときに、例えば図171（D）や図171（F）に示すように演出ボタン63（操作手段）の操作を促す第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、レインボー画像BKH（特定画像）が画像表示装置7の表示画面7aに表示されて当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に報知した後に、演出ボタン63（操作手段）の操作回数が上限操作回数に到達せず残っていたときには、遊技者に演出ボタン63（操作手段）の操作を促すようになっているため、遊技者にとって利益となる何かが更に報知されるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出C、図174の当落告知可能演出Dについても同様である。

【1905】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、当落告知可能演出Aの図171（A）～図171（J）に示すように、第1の演出が実行される前に、図171（B）における演出ボタン63（操作手段）を模したボタン画像BG（操作手段画像）を画像表示装置7の表示画面7aにストックする第3の演出を実行し、図171（B）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの右側に4つのボタン画像BG（通常のボタン画像BGが配置された状態でストックされることにより、上限操作回数は、ボタン画像BG（操作手段画像）のストック数である4個となる。この構成によれば、ストック数である4個が演出ボタン63（操作手段）を操作することができる回数となるため、この回数内に当選結果（当たり（大当たりや小当たり））を報知するレインボー画像BKH（特定画像）が画像表示装置7の表示画面7aに表示される可能性があることを遊技者に示唆することができる。

図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出C、図174の当落告知可能演出Dについても同様である。

【1906】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、当落告知可能演出Aの図171（D）～図171（G）に示すように、第2の演出が実行されているときに演出ボタン63（操作手段）が操作されると、図171（E）のプレミア画像PMG1（特別画像）や図171（G）のプレミア画像PMG2（特別画像）を画像表示装置7の表示画面7aに表示する第4の演出を実行することができる。この構成によれば、レインボー画像BKH（特定画像）が画像表示装置7の表示画面7aに表示されて当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に報知した後であって、演出ボタン63（操作手段）の操作回数が上限操作回数に到達せず残っていたときに、演出ボタン63（操作手段）が操作されると、プレミア画像PMG1（特別画像）やプレミア画像PMG2（特別画像）を画像表示装置7の表示画面7aが表示されるようになっている。これにより、遊技者は、画像表示装置7の表示画面7aに表示されるプレミア画像PMG1やプレミア画像PMG2という特別画像をみただけに積極的に演出ボタン63（操作手段）を操作することとなる。つまり、従来、当たり（大当たりや小当たり）が発生することが確定した状態において、遊技者は、演出ボタン63（操作手段）を操作する必要が全くなく演出の進行を単にみるだけに過ぎなかったが、当落告知可能演出Aでは、当たり（大当たりや小当たり）が発生することが確定した状態においても遊技者が演出ボタン63（操作手段）を更に操作したくなる演出が盛り込まれている。

図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出C、図174の当落告知可能演出Dについても同様である。

【1907】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、当落告知可能演出Aの図171（A）～図171（J）に示すように、特別画像は、プレミア画像PMG1やプレミア画像PMG2である。この構成によれば、プレミア画像PMG1やプレミア画像PMG2は、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つであり、このプレミア画像をみたさに遊技者が積極的に演出ボタン63（操作手段）を操作することとなるため、遊技者に対して演出ボタン63（操作手段）の操作意欲の向上に寄与することができる。

図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出C、図174の当落告知可能演出Dについても同様である。

10

【1908】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、当落告知可能演出Aの図171（E）および図171（G）に示すように、第3の演出は、出現率が極めて低いレア画像（レア演出において出現する画像）の一つであるプレミア画像PMG1やプレミア画像PMG2という特別画像と対応する、プレミア画像の表示を告知する特別音を出力する。特別音流れない場合では、遊技者は、プレミア画像PMG1やプレミア画像PMG2という特別画像が画像表示装置7の表示画面7aに突然表示されても、単に演出の進行により自動的に（シーケンス的に）表示されたに過ぎない通常出現する画像として認識されるおそれがあるものの、特別音が流れることにより、特別画像をレア画像（レア演出において出現する画像）

20

であるとして認識し、気づかずにうっかり見逃すことを抑制することができる。

図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出C、図174の当落告知可能演出Dについても同様である。

【1909】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、当落告知可能演出Aの図171（D）に示すように、第1の演出は、レインボー画像BKHという特定画像と対応する、当たり確定を告知する特定音を出力する。特定音流れない場合では、遊技者は、レインボー画像BKHという特定画像が画像表示装置7の表示画面7aに突然表示されても、単に演出の進行により自動的に（シーケンス的に）表示されたに過ぎない通常出現する画像として認識されるおそれがあるものの、特定音が流れることにより、特定画像を当たり確定を告知する画像であるとして認識し、気づかずにうっかり見逃すことを抑制することができる。

30

図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出C、図174の当落告知可能演出Dについても同様である。

【1910】

〔変形例〕

以下に、当落告知可能演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図171の当落告知可能演出A、図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出Cおよび図174の当落告知可能演出Dでは、演出ボタン63を模したボタン画像BGが画像表示装置7の表示画面7aに表示され、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、当たり確定を告知する特定音がスピーカ67から流れ、特定画像としてレインボー画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示されたり、特定画像としてプレミア画像の表示を告知する特別音がスピーカ67から流れ特別画像としてプレミア画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示されたりしていた。しかし、演出ボタン63を模したボタン画像BGに代えて、適宜、剣部材64を模した剣画像を用いてもよい。この場合、剣画像に設定されている特定の抽選による当選結果となる期待度（つまり剣画像に設定されている当たり（大当たりや小当たり）への期待度）は、ボタン画像BGに設定されているものと比べて高いことが好ましい。ボタン画像BGは当たり（大当たりや小当たり）への期待度が低く設定されているため、遊技者は、ボタン画像BGが表示画面

40

50

7 aに表示されたことにより当たり（大当たりや小当たり）に期待できず落胆しても、剣画像はボタン画像BGと比べて当たり（大当たりや小当たり）への期待度が高く設定されているため、遊技者は、剣画像が表示画面7 aに表示されたことにより当たり（大当たりや小当たり）に期待することができる。

【1911】

〔変形例2〕

171の当落告知可能演出A、図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出Cおよび図174の当落告知可能演出Dでは、演出ボタン63を模したボタン画像BGが画像表示装置7の表示画面7 aに表示され、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、当たり確定を告知する特定音がスピーカ67から流れ、当たり確定を告知する特定画像としてレインボー画像が画像表示装置7の表示画面7 aに表示されていた。しかし、演出制御用マイコン91（画像制御用マイコン101）における抽選によって当たり確定を告知する特定音をスピーカ67から流れるようにするとともに、特定画像としてレインボー画像を画像表示装置7の表示画面7 aに表示するようにしてもよい。こうすれば、演出ボタン63の操作（押下操作）による演出のバリエーションを増やすことができる。

10

【1912】

〔変形例3〕

171の当落告知可能演出A、図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出Cおよび図174の当落告知可能演出Dでは、演出ボタン63を模したボタン画像BGが画像表示装置7の表示画面7 aに表示され、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、これに伴い、特別画像としてプレミア画像の表示を告知する特別音がスピーカ67から流れ、特別画像としてプレミア画像が画像表示装置7の表示画面7 aに表示されていた。しかし、演出制御用マイコン91（画像制御用マイコン101）における抽選によって特別画像としてプレミア画像の表示を告知する特別音をスピーカ67から流れるようにするとともに、特別画像としてプレミア画像を画像表示装置7の表示画面7 aに表示するようにしてもよい。こうすれば、演出ボタン63の操作（押下操作）による演出のバリエーションを増やすことができる。

20

【1913】

〔変形例4〕

図171（E）の当落告知可能演出Aにおける特別画像としてプレミア画像PMG1が画像表示装置7の表示画面7 aに表示され、図171（G）の当落告知可能演出Aにおける特別画像としてプレミア画像PMG2が画像表示装置7の表示画面7 aに表示されていた。言い換えると、毎回、異なるプレミア画像が画像表示装置7の表示画面7 aに表示されていた。しかし、当落告知可能演出A～当落告知可能演出Dにおいて、同一のプレミア画像を表示するようにしてもよい。例えば、プレミア画像PMG1またはプレミア画像PMG2のうちいずれか一方のプレミア画像を共通プレミア画像として表示画面7 aに表示するようにしてもよい。こうすれば、ROM103に保存する画像（画像データ）を軽減することに寄与することができ、ROM103の容量を小さくすることによりROM13のコスト低減にも寄与することができる。

30

40

【1914】

〔変形例5〕

図171の当落告知可能演出A、図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出Cおよび図174の当落告知可能演出Dでは、画像表示装置7の表示画面7 aの右側にストックされたボタン画像BGが演出ボタン63の操作（押下操作）により消化されることで、ボタン画像BGが1つずつ画像表示装置7の表示画面7 aから消えていた。しかし、ストックされたボタン画像BGの残数、つまりストック数として「残りX個（Xはストック数）」というメッセージを所定の表示態様で画像表示装置7の表示画面7 aに大きく表示するようにしてもよい。このとき、「残りX個（Xはストック数）」というアナウンスをスピーカ67から流れるようにしてもよい。こうすれば、遊技者は、残存する

50

ストック数を正確に把握することができる。なお、「所定の表示態様」としては、例えば白色点灯→青色点灯→緑色点灯→赤色点灯→ゴールド点灯（黄色点灯）→七色点灯（レインボー点灯（当たり濃厚））という順番で、特定音および特定画像の出現期待度、特別音および特別画像の出現期待度がそれぞれ高く設定されている。

【1915】

〔変形例6〕

図171の当落告知可能演出A、図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出Cおよび図174の当落告知可能演出Dでは、演出ボタン63を模したボタン画像BGが画像表示装置7の表示画面7aに表示されていた。しかし、演出ボタン63を模したボタン画像BGに代えて剣部材64の剣ボタン65を模したボタン画像としてもよい。このように構成しても、剣ボタン65の操作（押圧操作または押下操作）により演出ボタン63の操作（押下操作）と同一の効果を奏することができる。

10

【1916】

〔変形例7〕

図171の当落告知可能演出A、図172の当落告知可能演出B、図173の当落告知可能演出Cおよび図174の当落告知可能演出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。

【1917】

〔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H3-1〕

遊技者が操作可能な操作手段を備える遊技機であって、
特定の抽選による当選結果を前記操作手段の操作によって報知する演出において、
前記当選結果を報知する特定画像を表示画面に表示する第1の演出と、
前記第1の演出に続いて前記操作手段の操作回数が上限操作回数に到達せず残っていたときに前記操作手段の操作を促す第2の演出と、を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【1918】

◇〔態様H3-2〕

態様H3-1に記載の遊技機であって、
前記第1の演出が実行される前に、前記操作手段を模した操作手段画像を表示画面にストックする第3の演出を実行し、
前記上限操作回数は、前記操作手段画像のストック数である、
ことを特徴とする遊技機。

30

【1919】

◇〔態様H3-3〕

態様H3-1または態様H3-2に記載の遊技機であって、
前記第2の演出が実行されているときに前記操作手段が操作されると、特別画像を表示画面に表示する第4の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

40

【1920】

◇〔態様H3-4〕

態様H3-3に記載の遊技機であって、
前記特別画像は、プレミアム画像である、
ことを特徴とする遊技機。

【1921】

◇〔態様H3-5〕

態様H3-3または態様H3-4に記載の遊技機であって、
前記第3の演出は、前記特別画像と対応する特別音を出力する、
ことを特徴とする遊技機。

50

【1922】

◇〔態様H3-6〕

態様H3-1から態様H3-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記第1の演出は、前記特定画像と対応する特定音を出力する、ことを特徴とする遊技機。

【1923】

以下に図175～図178を用いて特定対象表示演出A～Dについて説明する。この特定対象表示演出は、装飾図柄の変動演出中等に実行され得る。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、特定対象表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、変動タイミング変化演出を実行する指示が含まれている場合に、第2可動役物15等を駆動させる。

【1924】

〔特定対象表示演出A〕

図175は、特定対象表示演出Aを説明するための図である。特定対象表示演出Aでは、まず、図175(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第2可動役物(可動部材)15が退避位置(ホームポジション)に位置している。第2可動役物15は、表示画面7aに隣接して配置されている。第2可動役物15は、特定の対象を表す特定対象表示部THを有し、上下方向等に移動可能に構成されている。特定対象表示部THは、「O A R O」の文字を表している。特定対象表示部THは、「O A R O」の各文字が発光するように構成されている。本実施形態では、特定対象表示部THの「O A R O」の各文字が青色に発光している。特定対象表示部THの発光の色は何色でもよい。

【1925】

また、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、第2可動役物15の下方の位置において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

【1926】

次に、図175(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが停止表示位置に当たりの態様(当たり図柄「777」)で停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

【1927】

次に、図175(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの表示が消える。そして、第2可動役物15が所定の演出(動作)を行う。具体的には、退避位置(ホームポジション)に位置している第2可動役物15(特定対象表示部TH)が右回転し、水平状態から傾く。

【1928】

次に、図175(D)に示すように、第2可動役物15がさらに右回転して所定の角度で傾くと同時に、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、第2可動役物15の特定対象表示部THを模した表示部画像HGが表示される。表示部画像HGは、特定対象表示部THの「O A R O」の文字を模した文字画像である。「O A R O」の文字画像は青色であるが、何色であってもよい。また、発光する特定対象表示部THと同じ色であってもよいし

、異なる色であってもよい。

【1929】

本実施形態では、第2可動役物15が傾くと同時に、表示部画像HGが第2可動役物15から表示画面7aへ移動するかのように表示される。具体的には、第2可動役物15が傾くと同時に、傾いた状態の第2可動役物15の位置から表示部画像HGが第2可動役物15の後ろ（裏側）から左斜め下方向に飛び出すように表示される。

【1930】

次に、図175（E）に示すように、第2可動役物15が所定の角度で傾いた状態で、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、表示部画像HGが左斜め下方向に、具体的には表示画面7aの左側下方の位置に向かって移動するように表示される。

10

【1931】

次に、図175（F）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、表示部画像HGが表示画面7aの左側下方の位置に表示される。このとき、第2可動役物15が所定の角度で傾いた状態で、表示部画像HGが第2可動役物15と同様に傾いた状態で表示される。表示部画像HGは、第2可動役物15と同様の角度で傾いた状態で表示される。すなわち、第2可動役物15における特定対象表示部THの「O A R O」の文字と表示部画像HGの「O A R O」の文字画像とが同様の角度で傾いた状態で平行に配置される。

【1932】

次に、図175（G）に示すように、第2可動役物15が所定の角度で傾いた状態で、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、表示部画像HGが右斜め上方向に、具体的には傾いた状態の第2可動役物15の位置に向かって移動するように表示される。

20

【1933】

次に、図175（H）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、表示部画像HGが表示画面7aから第2可動役物15へ移動するかのように表示される。具体的には、表示部画像HGが傾いた状態の第2可動役物15の後ろ（裏側）に飛び込むように表示される。

【1934】

次に、図175（I）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、表示部画像HGが表示画面7aから第2可動役物15へ移動するかのように表示されると同時に、所定の角度で傾いた第2可動役物15が元の位置に戻る動作を行う。具体的には、第2可動役物15が元の位置に戻るために左回転する。

30

【1935】

次に、図175（J）に示すように、第2可動役物15がさらに左回転して元の位置である退避位置（ホームポジション）に戻る。すなわち、第2可動役物15が所定の角度で傾いた状態から水平状態に戻る。

【1936】

〔特定対象表示演出B〕

図176は、特定対象表示演出Bを説明するための図である。特定対象表示演出Bでは、まず、図176（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第2可動役物（可動部材）15が退避位置（ホームポジション）に位置している。第2可動役物15は、表示画面7aに隣接して配置されている。第2可動役物15は、特定の対象を表す特定対象表示部THを有し、上下方向等に移動可能に構成されている。特定対象表示部THは、「O A R O」の文字を表している。特定対象表示部THは、「O A R O」の各文字が発光するように構成されている。本実施形態では、特定対象表示部THの「O A R O」の各文字が青色に発光している。特定対象表示部THの発光の色は何色でもよい。

40

【1937】

また、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、第2可動役物15の下方の位置において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態

50

様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

【1938】

次に、図 176 (B) に示すように、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R が停止表示位置に当たりの態様（当たり図柄「777」）で停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面 7 a の左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

10

【1939】

次に、図 176 (C) に示すように、第 2 可動役物 15 の特定対象表示部 TH の「O A R O」の文字のうち、発光していた後ろの 2 文字「R O」が消え、前の 2 文字「O A」のみが発光した状態となる。また、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R の表示が消える。そして、第 2 可動役物 15 が所定の演出（動作）を行う。具体的には、退避位置（ホームポジション）に位置している第 2 可動役物 15（特定対象表示部 TH）が右回転し、水平状態から傾く。

【1940】

次に、図 176 (D) に示すように、第 2 可動役物 15 がさらに右回転して所定の角度で傾くと同時に、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、第 2 可動役物 15 の特定対象表示部 TH を模した表示部画像 H G が表示される。表示部画像 H G は、特定対象表示部 TH の一部である「O A」の文字を模した文字画像である。「O A」の文字画像は青色であるが、何色であってもよい。また、発光する特定対象表示部 TH と同じ色であってもよいし、異なる色であってもよい。

20

【1941】

本実施形態では、第 2 可動役物 15 が傾くと同時に、表示部画像 H G が第 2 可動役物 15 から表示画面 7 a へ移動するかのように表示される。具体的には、第 2 可動役物 15 が傾くと同時に、傾いた状態の第 2 可動役物 15 の位置から表示部画像 H G が第 2 可動役物 15 の後ろ（裏側）から左斜め下方向に飛び出すように表示される。

30

【1942】

次に、図 176 (E) に示すように、第 2 可動役物 15 が所定の角度で傾いた状態で、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示部画像 H G が左斜め下方向に、具体的には表示画面 7 a の左側下方の位置に向かって移動するように表示される。そして、表示部画像 H G が表示画面 7 a の左側下方の位置に表示される。このとき、第 2 可動役物 15 が所定の角度で傾いた状態で、表示部画像 H G が第 2 可動役物 15 と同様に傾いた状態で表示される。表示部画像 H G は、第 2 可動役物 15 と同様の角度で傾いた状態で表示される。すなわち、第 2 可動役物 15 における特定対象表示部 TH の発光している「O A」の文字と表示部画像 H G の「O A」の文字画像とが同様の角度で傾いた状態で平行に配置される。

40

【1943】

次に、図 176 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示部画像 H G の「O A」の文字画像の表示が消える。そして、所定の角度で傾いた第 2 可動役物 15 が元の位置に戻る動作を行う。具体的には、第 2 可動役物 15 が元の位置に戻るために左回転し、元の位置である退避位置（ホームポジション）に戻る。すなわち、第 2 可動役物 15 が所定の角度で傾いた状態から水平状態に戻る。

【1944】

次に、図 176 (G) に示すように、第 2 可動役物 15 の特定対象表示部 TH の「O A R O」の文字のうち、発光していた前の 2 文字「O A」が消え、消えていた後ろの 2 文字「R O」が発光する。そして、第 2 可動役物 15 が所定の演出（動作）を行う。具体的に

50

は、退避位置（ホームポジション）に位置している第2可動役物15（特定対象表示部TH）が右回転し、水平状態から傾く。

【1945】

次に、図176（H）に示すように、第2可動役物15がさらに右回転して所定の角度で傾くと同時に、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、第2可動役物15の特定対象表示部THを模した表示部画像HGが表示される。表示部画像HGは、特定対象表示部THの一部である「RO」の文字を模した文字画像である。「RO」の文字画像は青色であるが、何色であってもよい。また、発光する特定対象表示部THと同じ色であってもよいし、異なる色であってもよい。

【1946】

本実施形態では、第2可動役物15が傾くと同時に、表示部画像HGが第2可動役物15から表示画面7aへ移動するかのように表示される。具体的には、第2可動役物15が傾くと同時に、傾いた状態の第2可動役物15の位置から表示部画像HGが第2可動役物15の後ろ（裏側）から左斜め下方向に飛び出すように表示される。

【1947】

次に、図176（I）に示すように、第2可動役物15が所定の角度で傾いた状態で、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、表示部画像HGが左斜め下方向に、具体的には表示画面7aの左側下方の位置に向かって移動するように表示される。そして、表示部画像HGが表示画面7aの左側下方の位置に表示される。このとき、第2可動役物15が所定の角度で傾いた状態で、表示部画像HGが第2可動役物15と同様に傾いた状態で表示される。表示部画像HGは、第2可動役物15と同様の角度で傾いた状態で表示される。すなわち、第2可動役物15における特定対象表示部THが発光している「RO」の文字と表示部画像HGの「RO」の文字画像とが同様の角度で傾いた状態で平行に配置される。

【1948】

次に、図176（J）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、表示部画像HGの「RO」の文字画像の表示が消える。そして、所定の角度で傾いた第2可動役物15が元の位置に戻る動作を行う。具体的には、第2可動役物15が元の位置に戻るために左回転し、元の位置である退避位置（ホームポジション）に戻る。すなわち、第2可動役物15が所定の角度で傾いた状態から水平状態に戻る。

【1949】

〔特定対象表示演出C〕

図177は、特定対象表示演出Cを説明するための図である。特定対象表示演出Cでは、まず、図177（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第2可動役物（可動部材）15が退避位置（ホームポジション）に位置している。第2可動役物15は、表示画面7aに隣接して配置されている。第2可動役物15は、特定の対象を表す特定対象表示部THを有し、上下方向等に移動可能に構成されている。特定対象表示部THは、「OAR O」の文字を表している。特定対象表示部THは、「OAR O」の各文字が発光するように構成されている。本実施形態では、特定対象表示部THの「OAR O」の各文字が青色に発光している。特定対象表示部THの発光の色は何色でもよい。

【1950】

また、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、第2可動役物15の下方の位置において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

【1951】

次に、図177（B）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾

10

20

30

40

50

図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が停止表示位置に当たりの態様（当たり図柄「777」）で停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面 7 a の左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

【1952】

次に、図 177（C）に示すように、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R の表示が消える。そして、第 2 可動役物 15 が所定の演出（動作）を行う。具体的には、退避位置（ホームポジション）に位置している第 2 可動役物 15（特定対象表示部 TH）が右回転し、水平状態から傾く。

10

【1953】

次に、図 177（D）に示すように、第 2 可動役物 15 がさらに右回転して所定の角度で傾くと同時に、第 2 可動役物 15 の特定対象表示部 TH の「O A R O」の文字のうち、発光していた前の 2 文字「O A」が消える。そして、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、第 2 可動役物 15 の特定対象表示部 TH を模した表示部画像 H G が表示される。表示部画像 H G は、特定対象表示部 TH の一部である「O A」の文字を模した文字画像である。「O A」の文字画像は青色であるが、何色であってもよい。また、発光する特定対象表示部 TH と同じ色であってもよいし、異なる色であってもよい。

20

【1954】

本実施形態では、第 2 可動役物 15 が傾くと同時に、表示部画像 H G が第 2 可動役物 15 から表示画面 7 a へ移動するかのように表示される。具体的には、第 2 可動役物 15 が傾くと同時に、傾いた状態の第 2 可動役物 15 の位置から表示部画像 H G が第 2 可動役物 15 の後ろ（裏側）から左斜め下方向に飛び出すように表示される。

【1955】

次に、図 177（E）に示すように、第 2 可動役物 15 が所定の角度で傾いた状態で、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示部画像 H G が左斜め下方向に、具体的には表示画面 7 a の左側下方の位置に向かって移動するように表示される。そして、表示部画像 H G が表示画面 7 a の左側下方の位置に表示される。このとき、第 2 可動役物 15 が所定の角度で傾いた状態で、表示部画像 H G が第 2 可動役物 15 と同様に傾いた状態で表示される。表示部画像 H G は、第 2 可動役物 15 と同様の角度で傾いた状態で表示される。すなわち、第 2 可動役物 15 における特定対象表示部 TH の発光している「O A」の文字と表示部画像 H G の「O A」の文字画像とが同様の角度で傾いた状態で平行に配置される。

30

【1956】

次に、図 177（F）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示部画像 H G の「O A」の文字画像の表示が消える。そして、所定の角度で傾いた第 2 可動役物 15 が元の位置に戻る動作を行う。具体的には、第 2 可動役物 15 が元の位置に戻るために左回転し、元の位置である退避位置（ホームポジション）に戻る。すなわち、第 2 可動役物 15 が所定の角度で傾いた状態から水平状態に戻る。

40

【1957】

次に、図 177（G）に示すように、第 2 可動役物 15 が所定の演出（動作）を行う。具体的には、退避位置（ホームポジション）に位置している第 2 可動役物 15（特定対象表示部 TH）が右回転し、水平状態から傾く。

【1958】

次に、図 177（H）に示すように、第 2 可動役物 15 がさらに右回転して所定の角度で傾くと同時に、第 2 可動役物 15 の特定対象表示部 TH の「O A R O」の文字のうち、発光していた後ろの 2 文字「R O」が消える。そして、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、第 2 可動役物 15 の特定対象表示部 TH を模した表示部画像 H G が表示される。表示部画像 H G は、特定対象表示部 TH の一部である「R O」の文字を模した文字画像で

50

ある。「RO」の文字画像は青色であるが、何色であってもよい。また、発光する特定対象表示部THと同じ色であってもよいし、異なる色であってもよい。

【1959】

本実施形態では、第2可動役物15が傾くと同時に、表示部画像HGが第2可動役物15から表示画面7aへ移動するかのように表示される。具体的には、第2可動役物15が傾くと同時に、傾いた状態の第2可動役物15の位置から表示部画像HGが第2可動役物15の後ろ（裏側）から左斜め下方向に飛び出すように表示される。

【1960】

次に、図177（I）に示すように、第2可動役物15が所定の角度で傾いた状態で、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、表示部画像HGが左斜め下方向に、具体的には表示画面7aの左側下方の位置に向かって移動するように表示される。そして、表示部画像HGが表示画面7aの左側下方の位置に表示される。このとき、第2可動役物15が所定の角度で傾いた状態で、表示部画像HGが第2可動役物15と同様に傾いた状態で表示される。表示部画像HGは、第2可動役物15と同様の角度で傾いた状態で表示される。すなわち、第2可動役物15における特定対象表示部THが発光している「RO」の文字と表示部画像HGの「RO」の文字画像とが同様の角度で傾いた状態で平行に配置される。

10

【1961】

次に、図177（J）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、表示部画像HGの「RO」の文字画像の表示が消える。そして、所定の角度で傾いた第2可動役物15が元の位置に戻る動作を行う。具体的には、第2可動役物15が元の位置に戻るために左回転し、元の位置である退避位置（ホームポジション）に戻る。すなわち、第2可動役物15が所定の角度で傾いた状態から水平状態に戻る。

20

【1962】

〔特定対象表示演出D〕

図178は、特定対象表示演出Dを説明するための図である。特定対象表示演出Dでは、まず、図178（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第2可動役物（可動部材）15が退避位置（ホームポジション）に位置している。第2可動役物15は、表示画面7aに隣接して配置されている。第2可動役物15は、特定の対象を表す特定対象表示部THを有し、上下方向等に移動可能に構成されている。特定対象表示部THは、「OAR O」の文字を表している。特定対象表示部THは、「OAR O」の各文字が発光するように構成されている。本実施形態では、特定対象表示部THの「OAR O」の各文字が青色に発光するが、この段階では各文字は発光していない。特定対象表示部THの発光の色は何色でもよい。

30

【1963】

また、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、第2可動役物15の下方の位置において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

40

【1964】

次に、図178（B）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、変動している左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの表示が消える。そして、第2可動役物15が所定の演出（発光）を行う。具体的には、第2可動役物15の特定対象表示部THの「OAR O」の文字のうち、前から二番目の文字「A」のみが青色に発光する。

【1965】

次に、図178（C）に示すように、第2可動役物15の特定対象表示部THの「OAR O」の文字のうち、発光していた文字「A」の発光が消える。そして、画像表示装置7

50

の表示画面 7 a において、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H を模した表示部画像 H G が表示される。表示部画像 H G は、特定対象表示部 T H の一部である「A」の文字を模した文字画像である。「A」の文字画像は青色であるが、何色であってもよい。また、発光する特定対象表示部 T H と同じ色であってもよいし、異なる色であってもよい。

【1966】

本実施形態では、表示部画像 H G が第 2 可動役物 1 5 から表示画面 7 a へ移動するかのように表示される。具体的には、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の文字「A」の位置から表示部画像 H G（「A」の文字を模した文字画像）が第 2 可動役物 1 5 の後ろ（裏側）から下方向に飛び出すように表示される。表示部画像 H G は、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の文字「A」の大きさよりもやや小さく表示される。

10

【1967】

次に、図 1 7 8（D）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示部画像 H G が拡大しながら下方向に移動するように表示される。表示部画像 H G は、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の文字「A」の大きさと同様の大きさに表示される。

【1968】

次に、図 1 7 8（E）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示部画像 H G がさらに拡大しながら下方向に移動するように表示される。表示部画像 H G は、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の文字「A」の大きさよりもやや大きく表示される。

【1969】

20

次に、図 1 7 8（F）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示部画像 H G の表示が消える。そして、第 2 可動役物 1 5 が所定の演出（発光）を行う。具体的には、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の「O A R O」の文字のうち、前から三番目の文字「R」のみが青色に発光する。

【1970】

次に、図 1 7 8（G）に示すように、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の「O A R O」の文字のうち、発光していた文字「R」の発光が消える。そして、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H を模した表示部画像 H G が表示される。表示部画像 H G は、特定対象表示部 T H の一部である「R」の文字を模した文字画像である。「R」の文字画像は青色であるが、何色であってもよい。また、発光する特定対象表示部 T H と同じ色であってもよいし、異なる色であってもよい。

30

【1971】

本実施形態では、表示部画像 H G が第 2 可動役物 1 5 から表示画面 7 a へ移動するかのように表示される。具体的には、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の文字「R」の位置から表示部画像 H G（「R」の文字を模した文字画像）が第 2 可動役物 1 5 の後ろ（裏側）から下方向に飛び出すように表示される。

【1972】

次に、図 1 7 8（H）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示部画像 H G が拡大しながら下方向に移動するように表示される。表示部画像 H G は、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の文字「R」の大きさと同様の大きさに表示される。

40

【1973】

次に、図 1 7 8（I）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示部画像 H G がさらに拡大しながら下方向に移動するように表示される。表示部画像 H G は、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の文字「R」の大きさよりもやや大きく表示される。

【1974】

次に、図 1 7 8（J）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、表示部画像 H G の表示が消える。

【1975】

[効果例]

50

以下に、特定対象表示演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 5 ～ 図 1 7 8 に示すように、特定の対象を表す特定対象表示部 T H が所定の演出を行う第 1 の演出と、特定対象表示部 T H の所定の演出に基づいて、特定対象表示部 T H の少なくとも一部を模した表示部画像 H G が画像表示装置 7 の表示画面 7 a（表示手段）に表示される第 2 の演出と、を実行する。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 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 5、図 1 7 6 に示すように、特定対象表示部 T H を含み、移動可能に構成された第 2 可動役物 1 5（可動部材）が所定の動作を行い、第 2 の演出では、第 2 可動役物 1 5 の所定の動作に基づいて、表示部画像 H G が表示画面 7 a 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 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 5、図 1 7 6 に示すように、第 2 可動役物 1 5 は、表示画面 7 a に隣接して配置され、第 1 の演出では、第 2 可動役物 1 5 が所定の角度で傾く動作を行い、第 2 の演出では、第 2 可動役物 1 5 の動作に基づいて、表示部画像 H G が第 2 可動役物 1 5 から表示画面 7 a へ移動するかのように表示される。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 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 5、図 1 7 6 に示すように、第 2 の演出の後に、第 2 可動役物 1 5 が所定の角度で傾いた状態で、表示部画像 H G が第 2 可動役物 1 5 と同様に傾いた状態で表示される第 3 の演出を実行する。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 1 7 5、図 1 7 6 に示すように、第 2 の演出の後に、表示部画像 H G が表示画面 7 a から第 2 可動役物 1 5 へ移動するかのように表示されると共に、所定の角度で傾いた第 2 可動役物 1 5 が元の位置に戻る動作を行う第 4 の演出を実行する。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 1 7 7、図 1 7 8 に示すように、第 1 の演出では、特定対象表示部 T H が発光し、第 2 の演出では、特定対象表示部 T H の発光に基づいて、表示部画像 H G が表示画面 7 a 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 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 7、図 1 7 8 に示すように、第 2 の演出では、特定対象表示部 T H の発光に基づいて、表示部画像 H G が特定対象表示部 T H から表示画面 7 a へ移動するかのように、表示部画像 H G が表示画面 7 a 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。

【1 9 7 6】

〔変形例〕

以下に、特定対象表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 1 7 5 ～ 図 1 7 8 において、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の所定の演出（ここでは特定対象表示部 T H が動作する演出や発光する演出）に基づいて、表示部画像 H G が表示画面 7 a に表示されるが、特定対象表示部 T H の所定の演出は、動作や発光に限られるものではなく、その他の様々な演出であってもよい。例えば、特定対象表示部 T H が変形する演出であったり、所定の方向に移動する演出であったり、発光が消える演出であったりしてもよい。

10

20

30

40

50

[変形例 2]

図 1 7 5～図 1 7 8 において、特定対象表示部 T H が可動部材（第 2 可動役物 1 5）に設けられていたが、例えば、固定された部材に設けられていてもよいし、表示画面 7 a に表示されたものであってもよい。すなわち、特定の対象を表示するものであれば、どのような態様であってもよい。

[変形例 3]

図 1 7 8 において、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の発光に基づいて、表示部画像 H G が表示画面 7 a に表示されるが、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の点滅に基づいて表示部画像 H G が表示画面 7 a に表示されてもよい。また、表示部画像 H G も点滅するように表示と非表示とを繰り返すように表示されてもよい。

10

[変形例 4]

図 1 7 8 において、第 2 可動役物 1 5 の特定対象表示部 T H の発光に基づいて、青色の表示部画像 H G が表示画面 7 a に表示されるが、例えば、表示画面 7 a に表示される表示部画像 H G の態様によって大当たりの期待度を示唆するようにしてもよい。例えば、表示画面 7 a に表示される表示部画像 H G の色、大きさ、表示回数、点滅回数等によって大当たりの期待度を示唆するようにしてもよい。

【1 9 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。

[態様 I 1-1]

20

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
特定の対象を表す特定対象表示部と、を備える遊技機であって、
前記特定対象表示部が所定の演出を行う第 1 の演出と、
前記特定対象表示部の前記所定の演出に基づいて、前記特定対象表示部の少なくとも一部を模した表示部画像が前記表示手段に表示される第 2 の演出と、を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 I 1-2]

態様 I 1-1 に記載の遊技機であって、
前記特定対象表示部を含み、移動可能に構成された可動部材をさらに備え、
前記第 1 の演出では、前記可動部材が所定の動作を行い、
前記第 2 の演出では、前記可動部材の前記所定の動作に基づいて、前記表示部画像が前記表示手段に表示される、
ことを特徴とする遊技機。

30

[態様 I 1-3]

態様 I 1-2 に記載の遊技機であって、
前記可動部材は、前記表示手段に隣接して配置され、
前記第 1 の演出では、前記可動部材が所定の角度で傾く動作を行い、
前記第 2 の演出では、前記可動部材の前記動作に基づいて、前記表示部画像が前記可動部材から前記表示手段へ移動するかのように表示される、
ことを特徴とする遊技機。

40

[態様 I 1-4]

態様 I 1-3 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出の後に、前記可動部材が所定の角度で傾いた状態で、前記表示部画像が前記可動部材と同様に傾いた状態で表示される第 3 の演出をさらに実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 I 1-5]

態様 I 1-3 または態様 I 1-4 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出の後に、前記表示部画像が前記表示手段から前記可動部材へ移動するかのように表示されると共に、所定の角度で傾いた前記可動部材が元の位置に戻る動作を行う第 4 の演出をさらに実行可能である、

50

ことを特徴とする遊技機。

[態様 I 1-6]

態様 I 1-1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記特定対象表示部が発光し、

前記第 2 の演出では、前記特定対象表示部の発光に基づいて、前記表示部画像が前記表示手段に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 I 1-7]

態様 I 1-6 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記特定対象表示部の発光に基づいて、前記表示部画像が前記特定対象表示部から前記表示手段へ移動するかのように、前記表示部画像が前記表示手段に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【1978】

以下に図 179～図 182 を用いて複数役物合体演出 A～D について説明する。この複数役物合体演出は、装飾図柄の変動演出中等に実行され得る。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、複数役物合体演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 107 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、変動タイミング変化演出を実行する指示が含まれている場合に、第 1 可動役物 14、第 2 可動役物 15 等を駆動させる。

【1979】

[複数役物合体演出 A]

図 179 は、複数役物合体演出 A を説明するための図である。複数役物合体演出 A では、まず、図 179 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面において、第 1 可動役物 14 のうち、左側固定役物 14L (固定部材) が表示画面 7a の中央付近の位置に固定されており、全体が視認可能な状態である。また、図 179 (A) には図示されていないが、画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面において、第 1 可動役物 14 のうち、右側可動役物 14R (第 2 の可動部材) が退避位置 (ホームポジション) に位置している。右側可動役物 14R は、退避位置において、その全体が遊技盤 2 の右側部分の後ろに隠れて視認困難な状態である。

【1980】

また、画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面において、第 2 可動役物 15 (第 1 の可動部材) が退避位置 (ホームポジション) に位置している。第 2 可動役物 15 は、下部 151 (第 1 の部分) が視認可能な状態であり、後述する上部 152 (第 2 の部分) が遊技盤 2 の上側部分の後ろに隠れて視認困難な状態である。すなわち、第 2 可動役物 15 は、退避位置において、その一部が視認可能 (その一部が視認困難) に配置されている。

【1981】

また、画像表示装置 7 の表示画面 7a において、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C 及び右装飾図柄 8R が変動表示される。具体的には、左側固定役物 14L の右側の位置において、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C 及び右装飾図柄 8R が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C 及び右装飾図柄 8R の図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

【1982】

次に、図 179 (B) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7a において、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C 及び右装飾図柄 8R が停止表示位置に当たりの態様 (当たり図柄「777」) で停止表示される。左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C 及び右装飾図柄 8R は、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、

厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面 7 a の左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

【1983】

次に、図 179 (C) に示すように、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R の表示が消える（非表示となる）。なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の表示を非表示とせずに、表示された状態でその後の演出が行われてもよい。

【1984】

次に、図 179 (D) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、右側可動役物 14 R が進出位置（展開ポジション）に向かって移動する。具体的には、右側可動役物 14 R が遊技盤 2 の右側部分の後ろの位置（退避位置）から表示画面 7 a の中央付近に向かって左方向に移動する。また、第 2 可動役物 15 が進出位置（展開ポジション）に向かって移動する。具体的には、第 2 可動役物 15 が退避位置から表示画面 7 a の中央付近に向かって下方向に移動する。

【1985】

次に、図 179 (E) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、左側固定役物 14 L と右側可動役物 14 R と第 2 可動役物 15 とが合体する。具体的には、右側可動役物 14 R が表示画面 7 a の中央付近の進出位置に移動する。これにより、左固定役物 14 L と右側可動役物 14 R とが合体し、環状の装飾部材が形成される。また、第 2 可動役物 15 が表示画面 7 a の中央付近の進出位置に移動する。これにより、第 2 可動役物 15 の下部 15 1 と上部 15 2 とが視認可能な状態となる。そして、第 2 可動役物 15 が左固定役物 14 L 及び右側可動役物 14 R の上方の一部を覆うような状態となる。すなわち、左固定役物 14 L 及び右側可動役物 14 R 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となる。なお、ここでの合体とは、直接的に合体したり、間接的に合体したり、接触していないが近接した位置に配置されたり、組み合わせたりすることを含む。

【1986】

次に、図 179 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左固定役物 14 L と右側可動役物 14 R とが合体して形成された環状の装飾部材の開口部に、顔画像 14 G が表示される。これにより、左側固定役物 14 L と右側可動役物 14 R と第 2 可動役物 15 と顔画像 14 G とが組み合わせられ、人の顔を含む特定の対象を表した状態となる。

【1987】

次に、図 179 (G) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、顔画像 14 G が消える（非表示となる）。そして、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、右側可動役物 14 R が退避位置に向かって移動する。具体的には、右側可動役物 14 R が表示画面 7 a の中央付近の進出位置から遊技盤 2 の右側部分の後ろの位置（退避位置）に向かって右方向に移動する。また、第 2 可動役物 15 が退避位置に向かって移動する。具体的には、第 2 可動役物 15 が表示画面 7 a の中央付近の進出位置から退避位置に向かって上方向に移動する。

【1988】

次に、図 179 (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、右側可動役物 14 R 及び第 2 可動役物 15 が退避位置に戻る。具体的には、右側可動役物 14 R は、退避位置において、その全体が遊技盤 2 の右側部分の後ろに隠れて視認困難な状態となる。また、第 2 可動役物 15 は、退避位置において、下部 15 1 が視認可能な状態であり、上部 15 2 が遊技盤 2 の上側部分の後ろに隠れて視認困難な状態となる。

【1989】

〔複数役物合体演出 B〕

図 180 は、複数役物合体演出 B を説明するための図である。複数役物合体演出 B では

、まず、図180(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第1可動役物14のうち、左側固定役物14L(固定部材)が表示画面7aの中央付近の位置に固定されており、全体が視認可能な状態である。また、図180(A)には図示されていないが、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第1可動役物14のうち、右側可動役物14R(第2の可動部材)が退避位置(ホームポジション)に位置している。右側可動役物14Rは、退避位置(ホームポジション)において、その全体が遊技盤2の右側部分の後ろに隠れて視認困難な状態である。

【1990】

また、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第2可動役物15(第1の可動部材)が退避位置(ホームポジション)に位置している。第2可動役物15は、退避位置(ホームポジション)において、遊技盤2の上側部分に隠れることなく、その全体が視認可能に配置されている。

10

【1991】

また、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左側固定役物14Lの右側の位置において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

【1992】

20

次に、図180(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが停止表示位置に当たりの態様(当たり図柄「777」)で停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

【1993】

次に、図180(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの表示が消える(非表示となる)。なお、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの表示を非表示とせずに、表示された状態でその後の演出が行われてもよい。

30

【1994】

次に、図180(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、右側可動役物14Rが進出位置(展開ポジション)に向かって移動する。具体的には、右側可動役物14Rが遊技盤2の右側部分の後ろの位置(退避位置)から表示画面7aの中央付近に向かって左方向に移動する。また、第2可動役物15が進出位置(展開ポジション)に向かって移動する。具体的には、第2可動役物15が退避位置から表示画面7aの中央付近に向かって下方向に移動する。

【1995】

40

次に、図180(E)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、左側固定役物14Lと右側可動役物14Rと第2可動役物15とが合体する。具体的には、右側可動役物14Rが表示画面7aの中央付近の進出位置に移動する。これにより、左固定役物14Lと右側可動役物14Rとが合体し、環状の装飾部材が形成される。また、第2可動役物15が表示画面7aの中央付近の進出位置に移動する。そして、第2可動役物15が左固定役物14L及び右側可動役物14Rの上方の一部を覆うような状態となる。すなわち、左固定役物14L及び右側可動役物14R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となる。なお、ここでの合体とは、直接的に合体したり、間接的に合体したり、接触していないが近接した位置に配置されたり、組み合わせたりすることを含む。

50

【1996】

次に、図180(F)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左固定役物14Lと右側可動役物14Rとが合体して形成された環状の装飾部材の開口部に、顔画像14Gが表示される。これにより、左側固定役物14Lと右側可動役物14Rと第2可動役物15と顔画像14Gとが組み合わせられ、人の顔を含む特定の対象を表した状態となる。

【1997】

次に、図180(G)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、顔画像14Gが消える(非表示となる)。そして、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、右側可動役物14Rが退避位置に向かって移動する。具体的には、右側可動役物14Rが表示画面7aの中央付近の進出位置から遊技盤2の右側部分の後ろの位置(退避位置)に向かって右方向に移動する。また、第2可動役物15が退避位置に向かって移動する。具体的には、第2可動役物15が表示画面7aの中央付近の進出位置から退避位置に向かって上方向に移動する。

【1998】

次に、図180(H)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、右側可動役物14R及び第2可動役物15が退避位置に戻る。具体的には、右側可動役物14Rは、退避位置において、その全体が遊技盤2の右側部分の後ろに隠れて視認困難な状態となる。また、第2可動役物15は、退避位置において、遊技盤2の上側部分に隠れることなく、その全体が視認可能な状態で静止している。

【1999】

〔複数役物合体演出C〕

図181は、複数役物合体演出Cを説明するための図である。複数役物合体演出Cでは、まず、図181(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第1可動役物14のうち、左側固定役物14L(固定部材)が表示画面7aの中央付近の位置に固定されており、全体が視認可能な状態である。また、図181(A)には図示されていないが、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第1可動役物14のうち、右側可動役物14R(第2の可動部材)が退避位置(ホームポジション)に位置している。右側可動役物14Rは、退避位置(ホームポジション)において、その全体が遊技盤2の右側部分の後ろに隠れて視認困難な状態である。

【2000】

また、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第2可動役物15(第1の可動部材)が退避位置(ホームポジション)に位置している。第2可動役物15は、下部151(第1の部分)が視認困難な状態であり、後述する上部152(第2の部分)が遊技盤2の上側部分の後ろに隠れて視認困難な状態である。すなわち、第2可動役物15は、退避位置(ホームポジション)において、その一部が視認可能(その一部が視認困難)に配置されている。

【2001】

また、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左側固定役物14Lの右側の位置において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

【2002】

次に、図181(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが停止表示位置に当たりの態様(当たり図柄「777」)で停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわ

ち、当業者が表示画面 7 a の左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

【2003】

次に、図 181 (C) に示すように、画像表示装置 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 及び右装飾図柄 8 R の表示が消える（非表示となる）。なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の表示を非表示とせずに、表示された状態でその後の演出が行われてもよい。そして、左側固定役物 14 L、右側可動役物 14 R 及び第 2 可動役物 15 が合体する演出が行われることを示唆する示唆画像 S G が表示される。具体的には、左側固定役物 14 L と右側可動役物 14 R と第 2 可動役物 15 とを結ぶ稲妻のような画像である示唆画像 S G が表示される。

10

【2004】

次に、図 181 (D) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、右側可動役物 14 R が進出位置（展開ポジション）に向かって移動する。具体的には、右側可動役物 14 R が遊技盤 2 の右側部分の後ろの位置（退避位置）から表示画面 7 a の中央付近に向かって左方向に移動する。また、第 2 可動役物 15 が進出位置（展開ポジション）に向かって移動する。具体的には、第 2 可動役物 15 が退避位置から表示画面 7 a の中央付近に向かって下方向に移動する。

【2005】

次に、図 181 (E) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、左側固定役物 14 L と右側可動役物 14 R と第 2 可動役物 15 とが合体する。具体的には、右側可動役物 14 R が表示画面 7 a の中央付近の進出位置に移動する。これにより、左固定役物 14 L と右側可動役物 14 R とが合体し、環状の装飾部材が形成される。また、第 2 可動役物 15 が表示画面 7 a の中央付近の進出位置に移動する。これにより、第 2 可動役物 15 の下部 15 1 と上部 15 2 とが視認可能な状態となる。そして、第 2 可動役物 15 が左固定役物 14 L 及び右側可動役物 14 R の上方の一部を覆うような状態となる。すなわち、左固定役物 14 L 及び右側可動役物 14 R 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となる。なお、ここでの合体とは、直接的に合体したり、間接的に合体したり、接触していないが近接した位置に配置されたり、組み合わせたりすることを含む。

20

【2006】

次に、図 181 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左固定役物 14 L と右側可動役物 14 R とが合体して形成された環状の装飾部材の開口部に、顔画像 14 G が表示される。これにより、左側固定役物 14 L と右側可動役物 14 R と第 2 可動役物 15 と顔画像 14 G とが組み合わせられ、人の顔を含む特定の対象を表した状態となる。

30

【2007】

次に、図 181 (G) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、顔画像 14 G が消える（非表示となる）。そして、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、右側可動役物 14 R が退避位置に向かって移動する。具体的には、右側可動役物 14 R が表示画面 7 a の中央付近の進出位置から遊技盤 2 の右側部分の後ろの位置（退避位置）に向かって右方向に移動する。また、第 2 可動役物 15 が退避位置に向かって移動する。具体的には、第 2 可動役物 15 が表示画面 7 a の中央付近の進出位置から退避位置に向かって上方向に移動する。

40

【2008】

次に、図 181 (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、右側可動役物 14 R 及び第 2 可動役物 15 が退避位置に戻る。具体的には、右側可動役物 14 R は、退避位置において、その全体が遊技盤 2 の右側部分の後ろに隠れて視認困難な状態となる。また、第 2 可動役物 15 は、退避位置において、下部 15 1 が視認可能な状態であり、上部 15 2 が遊技盤 2 の上側部分の後ろに隠れて視認困難な状態となる。

【2009】

50

〔複数役物合体演出D〕

図182は、複数役物合体演出Dを説明するための図である。複数役物合体演出Dでは、まず、図182(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第1可動役物14のうち、左側固定役物14L（固定部材）が表示画面7aの中央付近の位置に固定されており、全体が視認可能な状態である。また、図182(A)には図示されていないが、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第1可動役物14のうち、右側可動役物14R（第2の可動部材）が退避位置（ホームポジション）に位置している。右側可動役物14Rは、退避位置（ホームポジション）において、その全体が遊技盤2の右側部分の後ろに隠れて視認困難な状態である。

【2010】

また、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、第2可動役物15（第1の可動部材）が退避位置（ホームポジション）に位置している。第2可動役物15は、下部151（第1の部分）が視認困難な状態であり、後述する上部152（第2の部分）が遊技盤2の上側部分の後ろに隠れて視認困難な状態である。すなわち、第2可動役物15は、退避位置（ホームポジション）において、その一部が視認可能（その一部が視認困難）に配置されている。

【2011】

また、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが変動表示される。具体的には、左側固定役物14Lの右側の位置において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。

【2012】

次に、図182(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが停止表示位置に当たりの態様（当たり図柄「777」）で停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、水平方向に沿って並んで停止表示される。ここでの「水平方向に沿って並ぶ」とは、厳密に水平方向に並んでいるもののほか、概ね水平に並んでいるものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に並んでいると認識可能なものはすべて水平方向に沿って並んでいるものに含まれる。

【2013】

次に、図182(C)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの表示が消える（非表示となる）。なお、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの表示を非表示とせずに、表示された状態でその後の演出が行われてもよい。

【2014】

次に、図182(D)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、右側可動役物14Rが進出位置（展開ポジション）に向かって移動する。具体的には、右側可動役物14Rが遊技盤2の右側部分の後ろの位置（退避位置）から表示画面7aの中央付近に向かって左方向に移動する。また、第2可動役物15が進出位置（展開ポジション）に向かって移動する。具体的には、第2可動役物15が退避位置から表示画面7aの中央付近に向かって下方向に移動する。

【2015】

次に、図182(E)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面において、左側固定役物14Lと右側可動役物14Rと第2可動役物15とが合体する。具体的には、右側可動役物14Rが表示画面7aの中央付近の進出位置に移動する。そして、右側可動役物14Rが左固定役物14Lと所定の間隔を設けて配置される。また、第2可動役物15が表示画面7aの中央付近の進出位置に移動する。これにより、第2可動役物15の下部151と上部152とが視認可能な状態となる。そして、第2可動役物15が左固定

10

20

30

40

50

役物 1 4 L 及び右側可動役物 1 4 R の上方の一部を覆うような状態となる。すなわち、左固定役物 1 4 L 及び右側可動役物 1 4 R 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となる。なお、ここでの合体とは、直接的に合体したり、間接的に合体したり、接触していないが近接した位置に配置されたり、組み合わせたりすることを含む。

【2016】

次に、図 1 8 2 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、左側固定役物 1 4 L の上端部及び下端部の後ろに隠れて配置されていた一对の可動部材 1 4 L P が右側可動役物 1 4 R に向かって右方向に突出して移動する。なお、ここでは左側固定役物 1 4 L の上端部の後ろに隠れて配置されている可動部材 1 4 L P の図示を省略している。

10

【2017】

次に、図 1 8 2 (G) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、一对の可動部材 1 4 L P が突出し、左固定役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R と一对の可動部材 1 4 L P とによって、環状の装飾部材が形成される。そして、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左固定役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とが合体して形成された環状の装飾部材の開口部に、顔画像 1 4 G が表示される。これにより、左側固定役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R と第 2 可動役物 1 5 と可動部材 1 4 L P と顔画像 1 4 G とが組み合わせられ、人の顔を含む特定の対象を表した状態となる。

【2018】

次に、図 1 8 2 (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、顔画像 1 4 G が消える（非表示となる）。そして、一对の可動部材 1 4 L P がそれぞれ左側固定役物 1 4 L の上端部及び下端部の後ろの位置に戻るよう左方向に移動する。その後、図 1 8 2 (I) に示すように、一对の可動部材 1 4 L P がそれぞれ左側固定役物 1 4 L の上端部及び下端部の後ろの位置に戻る。

20

【2019】

次に、図 1 8 2 (J) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、右側可動役物 1 4 R が退避位置に向かって移動する。具体的には、右側可動役物 1 4 R が表示画面 7 a の中央付近の進出位置から遊技盤 2 の右側部分の後ろの位置（退避位置）に向かって右方向に移動する。また、第 2 可動役物 1 5 が退避位置に向かって移動する。具体的には、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の中央付近の進出位置から退避位置に向かって上方向に移動する。

30

【2020】

そして、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面において、右側可動役物 1 4 R 及び第 2 可動役物 1 5 が退避位置に戻る。具体的には、右側可動役物 1 4 R は、退避位置において、その全体が遊技盤 2 の右側部分の後ろに隠れて視認困難な状態となる。また、第 2 可動役物 1 5 は、退避位置において、下部 1 5 1 が視認可能な状態であり、上部 1 5 2 が遊技盤 2 の上側部分の後ろに隠れて視認困難な状態となる。

【2021】

〔効果例〕

以下に、複数役物合体演出の効果例を示す。

40

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 9 ～図 1 8 2 に示すように、全体が視認可能に配置された左側固定役物 1 4 L（固定部材）と、一部が視認可能に配置された第 2 可動役物 1 5（第 1 の可動部材）と、全体が視認困難に配置された右側可動役物 1 4 R（第 2 の可動部材）と、を備える。そして、左側固定役物 1 4 L と、画像表示装置 7 の表示画面 7 a（表示手段）の前方における所定の位置（進出位置）に移動した第 2 可動役物 1 5 と、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前方における所定の位置（進出）に移動した右側可動役物 1 4 R と、が合体し、特定の対象を表す合体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 2〕

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 9、図 1 8 1、図 1 8 2 に示すように、第 2 可動役物 1 5 は、視認可能に配置された下部 1 5 1（第 1 の部分）と、視認困難に配置された上部 1 5 2（第 2 の部分）と、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 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 9、図 1 8 1、図 1 8 2 に示すように、合体演出では、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前方における所定の位置（進出位置）に移動することにより、第 2 可動役物 1 5 の下部 1 5 1 及び上部 1 5 2 が視認可能に配置される。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。

10

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 8 1 に示すように、合体演出の前に、左側固定役物 1 4 L、第 2 可動役物 1 5 及び右側可動役物 1 4 R が合体する演出が行われることを示唆する合体示唆演出（本実施形態では示唆 S G が表示される演出）をさらに実行可能である。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 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 8 2 に示すように、左側固定役物 1 4 L によって視認困難に配置された可動部材 1 4 L P（第 3 の可動部材）をさらに備え、合体演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前方における視認可能な位置に移動した可動部材 1 4 L P が、左側固定役物 1 4 L、第 2 可動役物 1 5 及び右側可動役物 1 4 R と合体し、特定の対象の一部を表す。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。

20

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 9～図 1 8 2 に示すように、合体演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に、特定の対象の一部を表す顔画像 1 4 G 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。

【2022】

〔変形例〕

30

以下に、複数役物合体演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 1 7 9～図 1 8 2 において、左側固定役物 1 4 L と第 2 可動役物 1 5 と右側可動役物 1 4 R とが合体し、特定の対象として人の顔を表したが、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、記号等の抽象的なものや、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。

〔変形例 2〕

図 1 7 9～図 1 8 2 において、第 2 可動役物 1 5 と右側可動役物 1 4 R とが画像表示装置 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）において左側固定役物 1 4 L と合体したが、進出位置以外の位置で合体するようにしてもよい。

40

〔変形例 3〕

図 1 8 1 において、左側固定役物 1 4 L、第 2 可動役物 1 5 及び右側可動役物 1 4 R が合体する演出が行われることを示唆する合体示唆演出として、示唆画像 S G を表示したが、合体示唆演出としては画像の表示以外でもよく、例えば、役物同士が動作をしたり、発光したりするような演出でもよい。

【2023】

〔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 I 2-1〕

50

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
全体が視認可能に配置された固定部材と、
少なくとも一部が視認可能に配置された第 1 の可動部材と、
全体が視認困難に配置された第 2 の可動部材と、を備える遊技機であって、
少なくとも、前記固定部材と、前記表示手段の前方における所定の位置に移動した前記
第 1 の可動部材と、前記表示手段の前方における所定の位置に移動した前記第 2 の可動部
材と、が合体し、特定の対象を表す合体演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 I 1-2]

態様 I 2-1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の可動部材は、視認可能に配置された第 1 の部分と、視認困難に配置された第
2 の部分と、を含む、
ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 I 1-3]

態様 I 2-2 に記載の遊技機であって、
前記合体演出では、前記第 1 の可動部材が前記表示手段の前方における所定の位置に移
動することにより、前記第 1 の可動部材の前記第 1 の部分及び前記第 2 の部分が視認可能
に配置される、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 I 1-4]

態様 I 2-1 から態様 I 2-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記合体演出の前に、前記固定部材、前記第 1 の可動部材及び前記第 2 の可動部材が合
体する演出が行われることを示唆する合体示唆演出をさらに実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

20

[態様 I 1-5]

態様 I 2-1 から態様 I 2-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記固定部材によって視認困難に配置された第 3 の可動部材をさらに備え、
前記合体演出では、前記表示手段の前方における所定の位置に移動した前記第 3 の可動
部材が、前記固定部材、前記第 1 の可動部材及び前記第 2 の可動部材と合体し、前記特定
の対象の一部を表す、
ことを特徴とする遊技機。

30

[態様 I 1-6]

態様 I 2-1 から態様 I 2-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記合体演出では、前記表示手段に、前記特定の対象の一部を表す画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【2024】

以下に図 183～図 186 を用いて当落告知あおり演出 A～D について説明する。図 1
83～図 186 において、画像表示装置 7 の表示画面 7a に表示される各種保留画像が図
面の見易さから省略され、画像表示装置 7 の表示画面 7a に表示される装飾図柄の図面も
見易さから省略されているものがあり、画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面（前方）周
囲に配置される第 1 可動役物 14 や第 2 可動役物 15 も図面の見易さから省略されている
ものがある。

40

【2025】

この当落告知あおり演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から
変動停止までに亘る期間）に実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 1
01 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事
前判定コマンド）を解析し、当落告知あおり演出を実行する指示が含まれている場合に、
ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像
を表示させる。また、ランプ制御基板 107 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマ
ンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド）を解析し、遊技盤 2 に備える第

50

1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R の位置および発光態様を変化させたりする。

【2026】

ここでは、まず当落告知あおり演出 A について説明し、当落告知あおり演出 B、当落告知あおり演出 C、そして当落告知あおり演出 D について順番に説明する。

【2027】

[当落告知あおり演出 A]

まず、当落告知あおり演出 A について図 1 8 3 を参照して説明する。図 1 8 3 は、当落告知あおり演出 A を説明するための図である。当落告知あおり演出 A は、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【2028】

当落告知あおり演出 A では、まず、図 1 8 3 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄 (図柄: 数字「1」～数字「9」) の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする (仮停止表示され、その後、停止表示される)。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【2029】

表示画面 7 a の上側中央には、図示しないが、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面 7 a から消えることがない。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態 (例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態) でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄 (例えば、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても左装飾図柄 8 L と対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても右装飾図柄 8 R と対応する小型の装飾図柄) はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれた場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃う。

【2030】

第 1 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する当該保留アイコン 9 C は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に非表示とされている当該保留表示位置 9 C d (矩形画像の上) に表示される。当該保留表示位置 9 C d の左側における表示画面 7 a の領域には、第 1 特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 A d (矩形画像の上

10

20

30

40

50

）に保留アイコン 9 A がそれぞれ表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 A をストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置 9 A d は、当該保留表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の左辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、そして第 4 保留表示位置 9 A d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【2031】

なお、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となる場合には、当該保留アイコン 9 C の大きさは、移動直前の保留アイコン 9 A の大きさの約 1.5 倍となり、当該保留アイコン 9 C の形状や色の態様から当該保留アイコン 9 C に対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第 4 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 3 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 2 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動する場合には、保留アイコン 9 A の形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン 9 A の大きさは移動直前の保留アイコン 9 A の大きさと同一の大きさとなっている。

【2032】

ここでは、当該保留表示位置 9 C d には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d および第 4 保留表示位置 9 A d には、白い球状の保留アイコン 9 A がそれぞれ表示されている。つまり、4 つの保留アイコン 9 A、9 A、9 A、9 A が消化されずにストックされた状態となっている。

【2033】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されていた、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 HMG として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。ここでは、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留が 4 個で青色数字「4」を左側、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留がゼロ個で赤色数字「0」を右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。

【2034】

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

【2035】

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図 183（A）における装飾図柄の変動開始後において、第 1 始動口 20 および第 2 始動口 21 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【2036】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下側には、演出モードを選択することができる選択部 SEL が配置されて表示される。選択部 SEL では、A モード、B モード、C モード、

10

20

30

40

50

Dモードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン63が操作（押下操作）されるごとに、リールが回転することで特定領域に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示される。この特定領域に位置する演出モードが選択される演出モードとなる。ここでは、当落告知あおり演出Aが行われるまえに選択された演出モードが後述するBモードであったため、このBモードのテーマ画像（ここでは、「雲」を模したもの）が図示しないが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示された状態となっている。

【2037】

なお、選択モードの選択を行うことができる期間は、装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの所定位置（例えば、左下側）に配置されて表示される期間であるものの、当落告知あおり演出Aが行われている状態においては、選択モードを全く選択することができないようになっている。つまり、当落告知あおり演出Aが行われると、当落告知あおり演出Aが行われるまえに選択された演出モードが当落告知あおり演出Aにおいても継続される状態となる。

【2038】

ここで、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードについて簡単に説明する。

【2039】

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【2040】

Bモードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【2041】

Cモードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【2042】

Dモードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にDモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するDモードが下方へ向かうことでDモードの下方に配置されるCモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Dモードの上方に配置されるAモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転す

る態様で表示され、Aモードが再び特定領域に位置する表示態様となる。

【2043】

なお、当落告知あおり演出Aは、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードのうち、Aモードを除く、Bモード、CモードおよびDモードという3つの演出モード（複数の演出モード）において共通に行われる演出である。これに対して、後述する当落告知あおり演出Bでは、Aモードのみという1つの演出モード（単一の演出モード）においてのみ行われる演出である。

【2044】

図183（A）における装飾図柄が変動開始され、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aに当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在する場合には、当たり（大当たりや小当たり）の存在を示唆する立体的なW形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7aの中央部に大きく表示される。なお、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aに当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在するか否かについては、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に基づいて判別される。

【2045】

当たり示唆画像ASGは、まず、その正面側が遊技機1の前方へ向くように表示画面7aの中央部に大きく表示され、その後、当たり示唆画像ASGの左辺側および右辺側が、当たり示唆画像ASGの上辺および下辺のそれぞれの中点を通る直線を中心軸として、前後方向に繰り返し揺動してゆらゆら動く態様（以下、「当たり示唆画像ASGの揺動運動」という場合がある。）となる。このような当たり示唆画像ASGの揺動運動が突然停止されると、当たり示唆画像ASGが閃光を発しながら表示画面7aの中央部から手前方向へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う当たり確定演出が行われることとなる。この当たり確定演出は、当該変動終了後に当たり（大当たりや小当たり）が発生する旨を遊技者に告知する演出である。このため、当たり示唆画像ASGの揺動運動が開始されると、当たり確定演出が突然発生することができるようになっているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようにしている。

【2046】

その後、図183（B）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「1」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「3」で表示されることにより、はずれとなる。なお、装飾図柄が停止表示された状態においても、当たり示唆画像ASGの揺動運動が継続されている。これにより、装飾図柄が停止表示されてはずれが確定している場合であっても、当たり示唆画像ASGの揺動運動により、当たり確定演出が行われて左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で揃って当たり（大当たりや小当たり）となる演出が展開されるかもしれないという期待感を遊技者にあおることができる。

【2047】

続いて、図183（C）に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動し、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動し、第4保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第3保留表示位置9Adへ移動して第4保留表示位置9Adに保留アイコン9Aが消える状態となる。さらに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が3個となり青色数字「3」へ変化し、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で引き続き赤色数字「0」とな

10

20

30

40

50

る。

【2048】

第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなり装飾図柄の変動表示が開始された状態においても、当たり示唆画像ASGの揺動運動が継続され、当たり確定演出が突然発生することができるようになっているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようになっている。

【2049】

その後、図183（D）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の midpoint と右辺の midpoint とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「2」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「3」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「4」で表示されることにより、はずれとなる。なお、装飾図柄が停止表示された状態においても、当たり示唆画像ASGの揺動運動が継続されている。これにより、装飾図柄が停止表示されてはずれが確定している場合であっても、当たり示唆画像ASGの揺動運動により、当たり確定演出が行われて左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で揃って当たり（大当たりや小当たり）となる演出が展開されるかもしれないという期待感を遊技者にあおることができる。

【2050】

続いて、図183（E）に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動し、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動して第3保留表示位置9Adに保留アイコン9Aが消える状態となる。さらに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が2個となり青色数字「2」へ変化し、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で引き続き赤色数字「0」となる。

【2051】

第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなり装飾図柄の変動表示が開始された状態においても、当たり示唆画像ASGの揺動運動が継続され、当たり確定演出が突然発生することができるようになっているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようになっている。

【2052】

その後、図183（F）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の midpoint と右辺の midpoint とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「3」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「4」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「5」で表示されることにより、はずれとなる。なお、装飾図柄が停止表示された状態においても、当たり示唆画像ASGの揺動運動が継続されている。これにより、装飾図柄が停止表示されてはずれが確定している場合であっても、当たり示唆画像ASGの揺動運動により、当たり確定演出が行われて左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で揃って当たり（大当たりや小当たり）となる演出が展開されるかもしれないという期待感を遊技者にあおることができる。

【2053】

続いて、図183（G）に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動して第2保留表示位置9Adに保留アイコン9Aが消える状態となる。さら

に、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が1個となり青色数字「1」へ変化し、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で引き続き赤色数字「0」となる。

【2054】

第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなり装飾図柄の変動表示が開始されると、図183(H)に示すように、当該変動中において、当たり確定演出が突然発生し、当たり示唆画像ASGが閃光を発しながら表示画面7aの中央部から手前方向へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う。この当たり確定演出が発生すると、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、第4保留表示位置9Ad、当該保留表示位置9Cdがすべて表示画面7aから消えるとともに、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9A、当該保留表示位置9Cdに表示されていた当該保留アイコン9Cも表示画面7aから消える。また左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rも表示画面7aから消えるとともに、演出モードを選択することができる選択部SELが表示画面7aから消える。これに対して、表示画面7aの上側中央に設けられる図示しない小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域においては、小型の装飾図柄が表示画面7aから消えず、さらに、表示画面7aの左上側に設けられる第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMG（ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が1個で青色数字「1」、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で赤色数字「0」）も表示画面7aから消えない。

【2055】

その後、当たり示唆画像ASGが表示画面7aから消え、図183(I)に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の midpoint と右辺の midpoint とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「7」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「7」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「7」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて当たり（大当たりや小当たり）となり、その後、当たり遊技（大当たり遊技や小当たり遊技）による演出（大当たり演出や小当たり演出）が開始されることとなる。

【2056】

図183(I)において、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMG（ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が1個で青色数字「1」、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で赤色数字「0」）が図183(H)に引き続き表示されている。また、図183(I)において、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、第4保留表示位置9Ad、当該保留表示位置9Cdがすべて消えた状態が図183(H)に引き続き維持されているとともに、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9A、当該保留表示位置9Cdに表示されていた当該保留アイコン9Cも消えた状態が図183(H)に引き続き維持されている。また、図183(I)において、演出モードを選択することができる選択部SELが消えた状態が図183(H)に引き続き維持されている。

【2057】

このように、保留アイコン9Aの当落情報に当たりの存在を示唆する当たり示唆画像ASGが表示画面7aの中央部に表示され、当たり示唆画像ASGの揺動運動が繰り返されるようになっていく。これにより、当たり示唆画像ASGの揺動運動が開始されることで当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができる。

【2058】

また、第1保留表示位置9 A d、第2保留表示位置9 A d、第3保留表示位置9 A dおよび第4保留表示位置9 A dには、当たり（大当たりや小当たり）の期待度が最も低い白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示されている状態であっても、当たり示唆画像A S Gの揺動運動が開始されると、当該変動終了後に当たり（大当たりや小当たり）が発生する旨を遊技者に告知する当たり確定演出が突然発生することができるようにしているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができる。

【2059】

また、当落告知あおり演出Aは、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードのうち、Aモードを除く、Bモード、CモードおよびDモードという3つの演出モード（複数の演出モード）において共通に行われる演出であるため、3つの演出モード（複数の演出モード）において当たり示唆画像A S Gの揺動運動という表示態様が共通表示態様となっている。これに対して、後述する当落告知あおり演出Bは、Aモードのみという1つの演出モード（単一の演出モード）においてのみ行われる演出であるため、1つの演出モード（単一の演出モード）において後述する当たり示唆画像A S Gの膨張運動という表示態様が共通表示態様と異なる専用表示態様となっている。

【2060】

〔当落告知あおり演出B〕

次に、当落告知あおり演出Bについて図184を参照して説明する。図184は、当落告知あおり演出Bを説明するための図である。当落告知あおり演出Bは、装飾図柄の変動演出中に行われるものである。

【2061】

当落告知あおり演出Bでは、まず、図184（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7 aには、立体画像の左装飾図柄8 L、立体画像の中装飾図柄8 C、立体画像の右装飾図柄8 Rが表示画面7 aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【2062】

表示画面7 aの上側中央には、図示しないが、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面7 aから消えることがない。左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rが変動表示開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rがすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて停止表示される。左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄（例えば、左装飾図柄8 Lが仮停止表示されても左装飾図柄8 Lと対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄8 Rが仮停止表示されても右装飾図柄8 Rと対応する小型の装飾図柄）はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれた場合には、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図

柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃う。

【2063】

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

【2064】

なお、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となる場合には、当該保留アイコン 9 C の大きさは、移動直前の保留アイコン 9 A の大きさの約 1.5 倍となり、当該保留アイコン 9 C の形状や色の態様から当該保留アイコン 9 C に対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第 4 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 3 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 2 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動する場合には、保留アイコン 9 A の形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン 9 A の大きさは移動直前の保留アイコン 9 A の大きさと同一の大きさとなっている。

【2065】

ここでは、当該保留表示位置 9 C d には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d および第 4 保留表示位置 9 A d には、白い球状の保留アイコン 9 A がそれぞれ表示されている。つまり、4 つの保留アイコン 9 A、9 A、9 A、9 A が消化されずにストックされた状態となっている。

【2066】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されていた、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 HMG として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。ここでは、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留が 4 個で青色数字「4」を左側、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留がゼロ個で赤色数字「0」を右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。

【2067】

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

体の保留アイコンが3番目に当たりの期待度が高く、白い球状の保留アイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体の保留アイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【2068】

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図184（A）における装飾図柄の変動開始後において、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【2069】

画像表示装置7の表示画面7aの右下側には、演出モードを選択することができる選択部SELが配置されて表示される。選択部SELでは、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン63が操作（押下操作）されるごとに、リールが回転することで特定領域に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示される。この特定領域に位置する演出モードが選択される演出モードとなる。ここでは、当落告知あおり演出Aが行われるまえに選択された演出モードが後述するAモードであったため、このAモードのテーマ画像（ここでは、「太陽」を模したもの）が図示しないが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示された状態となっている。

【2070】

なお、選択モードの選択を行うことができる期間は、装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの所定位置（例えば、左下側）に配置されて表示される期間であるものの、当落告知あおり演出Bが行われている状態においては、選択モードを全く選択することができないようになっている。つまり、当落告知あおり演出Bが行われると、当落告知あおり演出Bが行われるまえに選択された演出モードが当落告知あおり演出Bにおいても継続される状態となる。

【2071】

ここで、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードについて簡単に説明する。

【2072】

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【2073】

Bモードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【2074】

Cモードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）する

10

20

30

40

50

と、選択部SELの特定領域に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【2075】

Dモードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にDモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するDモードが下方へ向かうことでDモードの下方に配置されるCモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Dモードの上方に配置されるAモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示され、Aモードが再び特定領域に位置する表示態様となる。

10

【2076】

なお、当落告知あおり演出Bは、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードのうち、Aモードのみという1つの演出モード（単一の演出モード）においてのみ行われる演出である。これに対して、上述した当落告知あおり演出Aでは、Aモードを除く、Bモード、CモードおよびDモードという3つの演出モード（複数の演出モード）において共通に行われる演出である。

【2077】

図184（A）における装飾図柄が変動開始され、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aに当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在する場合には、当たり（大当たりや小当たり）の存在を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7aの中央部に大きく表示される。なお、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aに当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在するか否かについては、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に基づいて判別される。

20

【2078】

当たり示唆画像ASGは、まず、その正面側が遊技機1の前方へ向くように表示画面7aの中央部に大きく表示され、その後、当該変動中において当たり示唆画像ASGが膨張して元の大きさへ戻る動作を繰り返し行う態様（以下、「当たり示唆画像ASGの膨張運動」という場合がある。）となる。このような当たり示唆画像ASGの膨張運動が突然停止されると、当たり示唆画像ASGが閃光を発しながら表示画面7aの中央部から手前方向へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う当たり確定演出が行われることとなる。この当たり確定演出は、当該変動終了後に当たり（大当たりや小当たり）が発生する旨を遊技者に告知する演出である。このため、当たり示唆画像ASGの膨張運動が開始されると、当たり確定演出が突然発生することができるようになっているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようにになっている。

30

【2079】

その後、図184（B）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の midpoint と右辺の midpoint とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「1」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「3」で表示されることにより、はずれとなる。なお、装飾図柄が停止表示された状態においても、当たり示唆画像ASGが表示されているため、装飾図柄が停止表示されてはずれが確定している場合であっても、当たり示唆画像ASGの膨張運動が開始され、その後に当たり確定演出が行われることにより左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で揃って当たり（大当たりや小当たり）となる演出が展開されるかもしれないという期待感を遊技者にあおることができる。

40

【2080】

50

続いて、図184(C)に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動し、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動し、第4保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第3保留表示位置9Adへ移動して第4保留表示位置9Adに保留アイコン9Aが消える状態となる。さらに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が3個となり青色数字「3」へ変化し、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で引き続き赤色数字「0」となる。

10

【2081】

第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなり装飾図柄の変動表示が開始された状態においても、当たり示唆画像ASGの表示が継続される。

【2082】

当該変動中において、図184(D)に示すように、当たり示唆画像ASGの膨張運動が開始される。これにより、当該変動中において、当たり確定演出が突然発生することができるようになっていたため、当たり(大当たりや小当たり)が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようになっている。

20

【2083】

その後、図184(E)に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線(左右方向の中心線)状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「2」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「3」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「4」で表示されることにより、はずれとなる。なお、装飾図柄が停止表示されるまでに当たり示唆画像ASGの膨張運動が終了して当たり示唆画像ASGの元の大きさへ戻っている。これにより、装飾図柄が停止表示されてはずれが確定している場合であっても、当たり示唆画像ASGが表示されているため、当たり示唆画像ASGの膨張運動が開始され、その後に当たり確定演出が行われることにより左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で揃って当たり(大当たりや小当たり)となる演出が展開されるかもしれないという期待感を遊技者にあおることができる。

30

【2084】

続いて、図184(F)に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動し、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動して第3保留表示位置9Adに保留アイコン9Aが消える状態となる。さらに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が2個となり青色数字「2」へ変化し、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で引き続き赤色数字「0」となる。

40

【2085】

図184(F)において第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなり装飾図柄の変動表示が開始されると、図184(F)~図184(H)に亘って、当たり示唆画像ASGの膨張運動が行われる。これにより、当該変動中において、当たり確定演出が突然発生することができるようになっていたため、当たり(大当たりや小当たり)が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようになっている。

【2086】

50

その後、図184(I)に示すように、当該変動中において、当たり確定演出が突然発生し、当たり示唆画像ASGが閃光を発しながら表示画面7aの中央部から手前方向へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う。この当たり確定演出が発生すると、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、第4保留表示位置9Ad、当該保留表示位置9Cdがすべて表示画面7aから消えるとともに、第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9A、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9A、当該保留表示位置9Cdに表示されていた当該保留アイコン9Cも表示画面7aから消える。また左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rも表示画面7aから消えるとともに、演出モードを選択することができる選択部SELが表示画面7aから消える。これに対して、表示画面7aの上側中央に設けられる図示しない小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域においては、小型の装飾図柄が表示画面7aから消えず、さらに、表示画面7aの左上側に設けられる第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMG(ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が2個で青色数字「2」、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で赤色数字「0」)も表示画面7aから消えない。

【2087】

その後、当たり示唆画像ASGが表示画面7aから消え、図184(J)に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の midpoint と右辺の midpoint とを結ぶ線(左右方向の中心線)状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「7」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「7」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「7」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて当たり(大当たりや小当たり)となり、その後、当たり遊技(大当たり遊技や小当たり遊技)による演出(大当たり演出や小当たり演出)が開始されることとなる。

【2088】

図184(J)において、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMG(ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が2個で青色数字「2」、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留がゼロ個で赤色数字「0」)が図184(I)に引き続き表示されている。また、図184(J)において、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、第4保留表示位置9Ad、当該保留表示位置9Cdがすべて消えた状態が図184(I)に引き続き維持されているとともに、第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9A、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9A、当該保留表示位置9Cdに表示されていた当該保留アイコン9Cも消えた状態が図184(I)に引き続き維持されている。また、図184(J)において、演出モードを選択することができる選択部SELが消えた状態が図184(I)に引き続き維持されている。

【2089】

なお、Aモードにおいては、図184(A)において装飾図柄が変動開始され、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aに当たり(大当たりや小当たり)となるものが存在する場合であっても、当たり(大当たりや小当たり)の存在を示唆する立体的なW形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7aに全く表示されない場合がある。この場合には、装飾図柄が変動中に、演出ボタン63を模した演出ボタン画像が表示画面7aに全く表示されず、かつ、「演出ボタンを操作してください」というアナウンスもスピーカ67から全く流れずに、つまり演出ボタン63の操作(押圧操作)を促す演出が全く行われないにもかかわらず、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)して、所定回数に到達すると、背景画像として七色を有する画像(いわゆる、「レインボー画像」)が表示画面7aに表示されるとともに、キャラクタが表示画面7aの中央部に大きく表示される「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われる。言い換えると、「演出ボタンによる当たり

確定演出」は、演出ボタン63の操作（押圧操作）を促す演出が全く行われない状態において、演出ボタン63の操作（押下操作）回数が所定回数に到達すると、いわゆる「隠れコマンド」が発生して行うことができるようになっている。この「演出ボタンによる当たり確定演出」では、その後、当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像は、特定画像であり、当たり確定を告知する背景画像である。

【2090】

「所定回数」としては、1回、3回、5回、7回、9回、11回、13回、15回、17回、19回、21回、23回があり、演出制御用マイコン91（画像制御用マイコン101）における抽選によって設定されるようになっている。つまり、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）した回数が23回に到達しても「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われないときには、はずれとなる。例えば、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adにおいてそれぞれ保留アイコン9Aが表示されている場合に、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9A（当落情報が、はずれとなっている。）が当該保留アイコン9Cとなった場合には、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）したとしても、「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われず、はずれとなるのに対して、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9A（当落情報が、当たり（大当たりや小当たり）となっている。）が当該保留アイコン9Cとなった場合には、演出制御用マイコン91（画像制御用マイコン101）における抽選によって17回に設定され、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）した回数が17回に到達すると、「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われ、当たり（大当たりや小当たり）となる。

【2091】

「演出ボタンによる当たり確定演出」は、Aモードが選択されたときにのみ行われる専用演出であり、図184（A）において装飾図柄が変動開始され、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aに当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在する場合であっても、当たり（大当たりや小当たり）の存在を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7aに全く表示されない場合のほかに、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aを当該保留アイコン9Cとして消化し、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球した場合に行われる場合がある。

【2092】

言い換えると、Aモードにおいては、図184（A）において装飾図柄が変動開始され、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aに当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在する場合であっても、当たり（大当たりや小当たり）の存在を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7aに全く表示されない場合には、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われるのに対して、図184（A）における装飾図柄が変動開始され、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aに当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在する場合であって、当たり（大当たりや小当たり）の存在を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7aの中央部に大きく表示される場合には、遊技者が演出ボタン63をいつら操作（押下操作）しても、「演出ボタンによる当たり確定演出」が阻止されて当落告知あおり演出Bを進行するようになっている。

【2093】

また、Cモードにおいては、図184（A）において装飾図柄が変動開始され、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aに当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在する場合に、当たり（大当たりや小当たり）の存在を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7aに表示される場合や全く表示されない場合であっても、図示しないが、装飾図柄が変動中に、演出ボタン63を模した演出ボタン画像が表示画面7aに表示されるという演出ボタン63の操作（押下操作）を促す演出が行われる。この点でAモードと相違している。遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、背景画像として七色を有する画像（いわゆる、「レインボー画像」）が表示画面7aに表

示されるとともに、キャラクタが表示画面 7 a の中央部に大きく表示される「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われる場合がある。この「演出ボタンによる当たり確定演出」では、その後、当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像は、特定画像であり、当たり確定を告知する背景画像である。

【2094】

このように、保留アイコン 9 A の当落情報に当たりの存在を示唆する当たり示唆画像 A S G が表示画面 7 a の中央部に表示され、当たり示唆画像 A S G の膨張運動が繰り返し行われるようになっている。これにより、当たり示唆画像 A S G の膨張運動が開始されることで当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができる。

10

【2095】

また、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d および第 4 保留表示位置 9 A d には、当たり（大当たりや小当たり）の期待度が最も低い白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示されている状態であっても、当たり示唆画像 A S G の膨張運動が開始されると、当該変動終了後に当たり（大当たりや小当たり）が発生する旨を遊技者に告知する当たり確定演出が突然発生することができるようになっているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができる。

【2096】

また、図 183 に示した当落告知あおり演出 A は、上述したように、演出モードを構成する A モード、B モード、C モード、D モードのうち、A モードを除く、B モード、C モードおよび D モードという 3 つの演出モード（複数の演出モード）において共通に行われる演出であるため、3 つの演出モード（複数の演出モード）において当たり示唆画像 A S G の揺動運動という表示態様が共通表示態様となっている。これに対して、当落告知あおり演出 B は、A モードのみという 1 つの演出モード（単一の演出モード）においてのみ行われる演出であるため、1 つの演出モード（単一の演出モード）において当たり示唆画像 A S G の膨張運動という表示態様が共通表示態様と異なる専用表示態様となっている。

20

【2097】

〔当落告知あおり演出 C〕

次に、当落告知あおり演出 C について図 185 を参照して説明する。図 185 は、当落告知あおり演出 C を説明するための図である。

30

【2098】

当落告知あおり演出 C では、まず、図 185 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、大当たり演出（大当たり遊技）における各ラウンド遊技の演出を行ってすべて終了することにより遊技演出期間の終期となり、これに伴い、報知期間の始期となると、右打ちを継続するために「右打ち継続」というメッセージ M G が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。また、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 H M G として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。ここでは、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留がゼロ個で青色数字「0」を左側、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留が 4 個で赤色数字「4」を右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。

40

【2099】

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図 185 (A) における表示開始後において、第 1 始動口 20 および第 2 始動口 21 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【2100】

図 185 (A) において「右打ち継続」というメッセージ M G が表示される報知期間の終期となって特定期間の始期となると、ここでは、上述したように、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留がゼロ個で数字「0」であり、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留が 4 個であるため、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に

50

基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在する場合には、図185（B）に示すように、表示画面7aの中央から四方八方へ光が放出される閃光画像FHが表示画面7aに表示され、続いて、図185（C）に示すように、当たり（大当たりや小当たり）の存在を示唆する立体的なW形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7aの中央部に大きく表示される。当たり示唆画像ASGは、その正面側が遊技機1の前方へ向くように表示画面7aの中央部に大きく表示される。なお、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在するか否かについては、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に基づいて判別される。

10

【2101】

なお、特定期間において、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在していない場合には、図185（B）に示した閃光画像FHが表示画面7aに表示されず、さらに、図185（C）に示した当たり示唆画像ASGが表示画面7aに表示されない。この場合（つまり、特定期間において、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在していない場合には）、当落告知あおり演出Cが行われず、装飾図柄の変動が開始されることとなる。

【2102】

その後、特定期間の終期となると、図185（D）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

30

【2103】

図185（D）において装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始されると、これに伴い、図185（C）において表示画面7aの中央部に大きく表示されていた当たり示唆画像ASGが表示画面7aの左下側の矩形領域内に小さく表示される。この表示画面7aの左下側の矩形領域の大きさは、当該保留表示位置9Cdに表示される白い球状の当該保留アイコン9Cの大きさと比べて大きく、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rのそれぞれそれぞれの大きさと比べて小さい。このとき、表示画面7aの左下側の矩形領域内において、当たり示唆画像ASGの左辺側および右辺側が、当たり示唆画像ASGの上辺および下辺のそれぞれの中点を通る直線を中心軸として、前後方向に繰り返し揺動してゆらゆら動く態様（以下、「当たり示唆画像ASGの揺動運動」という場合がある。）となる。このような当たり示唆画像ASGの揺動運動が突然停止されると、当たり示唆画像ASGが表示画面7aの左下側の矩形領域から飛び出して表示画面7aの中央部へ移動する。そして、当たり示唆画像ASGが閃光を発しながら表示画面7aの中央部から手前方向へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う当たり確定演出が行われることとなる。この当たり確定演出は、当該変動終了後に当たり（大当たりや小当たり）が発生する旨を遊技者に告知する演出である。このため、当たり示唆画像ASGの揺動運動が開始されると、当たり確定演出が突然発生することができるようになっているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようになっている。

40

【2104】

50

表示画面 7 a の上側中央には、図示しないが、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることなく、さらに表示画面 7 a から消えることがない。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が変動表示開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄（例えば、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても左装飾図柄 8 L と対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても右装飾図柄 8 R と対応する小型の装飾図柄）はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃う。

【2105】

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

【2106】

なお、第 1 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となる場合には、当該保留アイコン 9 C の大きさは、移動直前の保留アイコン 9 B の大きさの約 1.5 倍となり、当該保留アイコン 9 C の形状や色の態様から当該保留アイコン 9 C に対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第 4 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が第 3 保留表示位置 9 B d へ移動する場合、第 3 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が第 2 保留表示位置 9 B d へ移動する場合、第 2 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ移動する場合には、保留アイコン 9 A の形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン 9 B の大きさは移動直前の保留アイコン 9 B の大きさと同一の大きさとなっている。

【2107】

ここでは、当該保留表示位置 9 C d には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d および第 3 保留表示位置 9 B d には、白い球状の保留アイコン 9 B がそれぞれ表示され、第 4 保留表示位置 9 B d には保留アイコン 9 B が表示されていない。つまり、3 つの保留アイコン 9 B、9 B、9 B が消化されずにストックされた状態となっている。

【2108】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置7の表示画面7aの下側に表示されていた、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bに加えて、上述したように、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に配置されて表示される。ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留が引き続きゼロ個であり青色数字「0」となり、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留が3個となり赤色数字「3」へ変化する。

10

【2109】

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

20

【2110】

図185（D）において装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始されると、画像表示装置7の表示画面7aの右上側には、演出モードを選択することができる選択部SELが配置されて表示される。選択部SELでは、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン63が操作（押下操作）されるごとに、リールが回転することで特定領域に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示される。この特定領域に位置する演出モードが選択される演出モードとなる。ここでは、当落告知あおり演出Cが行われるまえ、つまり大当たり演出（大当たり遊技）となるまえにおける装飾図柄の変動中において選択された演出モードが後述するBモードであったため、このBモードのテーマ画像（ここでは、「雲」を模したもの）が図示しないが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示された状態となっている。

30

【2111】

なお、選択モードの選択を行うことができる期間は、装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの所定位置（例えば、右下側）に配置されて表示される期間であるものの、当落告知あおり演出Cが行われている状態においては、選択モードを全く選択することができないようになっている。つまり、当落告知あおり演出Cが行われると、当落告知あおり演出Cが行われるまえ、つまり大当たり演出（大当たり遊技）となるまえにおける装飾図柄の変動中において選択された演出モードが当落告知あおり演出Cにおいても継続される状態となる。

40

【2112】

ここで、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードについて簡単に説明する。

【2113】

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）

50

すると、選択部 S E L の特定領域に位置する A モードが下方へ向かうことで A モードの下方に配置される D モードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、A モードの上方に配置される B モードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【2114】

B モードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。選択部 S E L の特定領域に B モードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、選択部 S E L の特定領域に位置する B モードが下方へ向かうことで B モードの下方に配置される A モードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、B モードの上方に配置される C モードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

10

【2115】

C モードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。選択部 S E L の特定領域に C モードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、選択部 S E L の特定領域に位置する C モードが下方へ向かうことで C モードの下方に配置される B モードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、C モードの上方に配置される D モードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

20

【2116】

D モードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。選択部 S E L の特定領域に D モードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、選択部 S E L の特定領域に位置する D モードが下方へ向かうことで D モードの下方に配置される C モードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、D モードの上方に配置される A モードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示され、A モードが再び特定領域に位置する表示態様となる。

【2117】

なお、当落告知あおり演出 C は、演出モードを構成する A モード、B モード、C モード、D モードのうち、A モードを除く、B モード、C モードおよび D モードという 3 つの演出モード（複数の演出モード）において共通に行われる演出である。これに対して、後述する当落告知あおり演出 D では、A モードのみという 1 つの演出モード（単一の演出モード）においてのみ行われる演出である。

30

【2118】

その後、図 185（E）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面 7 a の左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L が数字「1」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「2」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「3」で表示されることにより、はずれとなる。なお、装飾図柄が停止表示された状態においても、当たり示唆画像 A S G の揺動運動が継続されている。これにより、装飾図柄が停止表示されてはずれが確定している場合であっても、当たり示唆画像 A S G の揺動運動により、当たり確定演出が行われて左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で揃って当たり（大当たりや小当たり）となる演出が展開されるかもしれないという期待感を遊技者にあおることができる。

40

【2119】

続いて、図 185（F）に示すように、第 1 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ移動し、第 3 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が第 2 保留

50

表示位置 9 B d へ移動して第 3 保留表示位置 9 B d に保留アイコン 9 B が消える状態となる。さらに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 H M G は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留がゼロ個で引き続き青色数字「0」となり、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留が 2 口個となり赤色数字「2」へ変化する。

【2 1 2 0】

第 1 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となり装飾図柄の変動表示が開始された状態においても、当たり示唆画像 A S G の揺動運動が継続され、当たり確定演出が突然発生することができるようにしているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようにしている。

10

【2 1 2 1】

その後、図 1 8 5 (G) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面 7 a の左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L が数字「2」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「4」で表示されることにより、はずれとなる。なお、装飾図柄が停止表示された状態においても、当たり示唆画像 A S G の揺動運動が継続されている。これにより、装飾図柄が停止表示されてはずれが確定している場合であっても、当たり示唆画像 A S G の揺動運動により、当たり確定演出が行われて左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で揃って当たり（大当たりや小当たり）となる演出が展開されるかもしれないという期待感を遊技者にあおることができる。

20

【2 1 2 2】

続いて、図 1 8 5 (H) に示すように、第 1 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ移動して第 2 保留表示位置 9 B d に保留アイコン 9 B が消える状態となる。さらに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 H M G は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留がゼロ個で引き続き青色数字「0」となり、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留が 1 個となり赤色数字「1」へ変化する。

30

【2 1 2 3】

第 1 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となり装飾図柄の変動表示が開始された状態においても、当たり示唆画像 A S G の揺動運動が継続され、当たり確定演出が突然発生することができるようにしているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようにしている。

【2 1 2 4】

第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となり装飾図柄の変動表示が開始されると、図 1 8 5 (I) に示すように、当該変動中において、当たり確定演出が突然発生し、当たり示唆画像 A S G が表示画面 7 a の左下側の矩形領域から飛び出して表示画面 7 a の中央部へ移動する。そして、当たり示唆画像 A S G が閃光を発しながら表示画面 7 a の中央部から手前方向へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う。この当たり確定演出が発生すると、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、第 4 保留表示位置 9 B d、当該保留表示位置 9 C d がすべて表示画面 7 a から消えるとともに、第 1 保留表示位置 9 B d に表示されていた保留アイコン 9 B、当該保留表示位置 9 C d に表示されていた当該保留アイコン 9 C も表示画面 7 a から消える。また左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R も表示画面 7 a から消えるとともに、演出モードを選択することができる選択部 S E L が表示画面 7 a から消える。これに対して、

40

50

表示画面 7 a の上側中央に設けられる図示しない小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域においては、小型の装飾図柄が表示画面 7 a から消えず、さらに、表示画面 7 a の左上側に設けられる第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 H M G（ここでは、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留がゼロ個で青色数字「0」、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留が 1 個で赤色数字「1」）も表示画面 7 a から消えない。

【2 1 2 5】

その後、当たり示唆画像 A S G が表示画面 7 a から消え、図 1 8 5（J）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面 7 a の左辺の midpoint と右辺の midpoint とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L が数字「7」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「7」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「7」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて当たり（大当たりや小当たり）となり、その後、当たり遊技（大当たり遊技や小当たり遊技）による演出（大当たり演出や小当たり演出）が開始されることとなる。

【2 1 2 6】

図 1 8 5（J）において、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 H M G（ここでは、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留がゼロ個で青色数字「0」、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留が 1 個で赤色数字「1」）が図 1 8 5（I）に引き続き表示されている。また、図 1 8 5（J）において、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、第 4 保留表示位置 9 B d、当該保留表示位置 9 C d がすべて消えた状態が図 1 8 5（I）に引き続き維持されているとともに、第 1 保留表示位置 9 B d に表示されていた保留アイコン 9 B、当該保留表示位置 9 C d に表示されていた当該保留アイコン 9 C も表示画面 7 a から消えた状態が図 1 8 5（I）に引き続き維持されている。また、図 1 8 5（J）において、演出モードを選択することができる選択部 S E L が消えた状態が図 1 8 5（I）に引き続き維持されている。

【2 1 2 7】

このように、保留アイコン 9 B の当落情報に当たりの存在を示唆する当たり示唆画像 A S G が表示画面 7 a の中央部に表示されてから表示画面 7 a の左下側の矩形領域内に小さく表示され、当たり示唆画像 A S G の揺動運動が繰り返し行われるようになっている。これにより、表示画面 7 a の左下側の矩形領域内において当たり示唆画像 A S G の揺動運動が開始されることで当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができる、興趣の向上を図ることができる。

【2 1 2 8】

また、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d および第 4 保留表示位置 9 B d には、当たり（大当たりや小当たり）の期待度が最も低い白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示されている状態であっても、当たり示唆画像 A S G の揺動運動が開始されると、当該変動終了後に当たり（大当たりや小当たり）が発生する旨を遊技者に告知する当たり確定演出が突然発生することができるようにしているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができる。

【2 1 2 9】

また、当落告知あおり演出 C は、演出モードを構成する A モード、B モード、C モード、D モードのうち、A モードを除く、B モード、C モードおよび D モードという 3 つの演出モード（複数の演出モード）において共通に行われる演出であるため、3 つの演出モード（複数の演出モード）において当たり示唆画像 A S G の揺動運動という表示態様が共通表示態様となっている。これに対して、後述する当落告知あおり演出 D は、A モードのみ

10

20

30

40

50

という1つの演出モード（単一の演出モード）においてのみ行われる演出であるため、1つの演出モード（単一の演出モード）において後述する当たり示唆画像A S Gの膨張運動という表示態様が共通表示態様と異なる専用表示態様となっている。

【2130】

〔当落告知あおり演出D〕

次に、当落告知あおり演出Dについて図186を参照して説明する。図186は、当落告知あおり演出Dを説明するための図である。

【2131】

当落告知あおり演出Dでは、まず、図186（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、大当たり演出（大当たり遊技）における各ラウンド遊技の演出を行ってすべて終了することにより遊技演出期間の終期となり、これに伴い、報知期間の始期となると、右打ちを継続するために「右打ち継続」というメッセージMGが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に配置されて表示される。ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で青色数字「0」を左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留が4個で赤色数字「4」を右側に互いに離間した状態で表示画面7aの左上側に配置されて表示される。

【2132】

なお、以下の説明では、説明の便宜上、図186（A）における表示開始後において、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【2133】

図186（A）において「右打ち継続」というメッセージMGが表示される報知期間の終期となって特定期間の始期となると、ここでは、上述したように、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で数字「0」であり、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留が4個であるため、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在する場合には、図186（B）に示すように、表示画面7aの中央から四方八方へ光が放出される閃光画像FHが表示画面7aに表示され、続いて、図186（C）に示すように、当たり（大当たりや小当たり）の存在を示唆する立体的なW形状を有する当たり示唆画像A S Gが表示画面7aの中央部に大きく表示される。当たり示唆画像A S Gは、その正面側が遊技機1の前方へ向くように表示画面7aの中央部に大きく表示される。なお、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在するか否かについては、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に基づいて判別される。

【2134】

なお、特定期間において、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在しない場合には、図186（B）に示した閃光画像FHが表示画面7aに表示されず、さらに、図186（C）に示した当たり示唆画像A S Gが表示画面7aに表示されない。この場合（つまり、特定期間において、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在しない場合には）、当落告知あおり演出Dが行われず、装飾図柄の変動が開始されることとなる。

【2135】

その後、特定期間の終期となると、図186（D）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状

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

【2136】

図186（D）において装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始されると、これに伴い、図186（C）において表示画面7aの中央部に大きく表示されていた当たり示唆画像ASGが表示画面7aの左下側の矩形領域内に小さく表示される。この表示画面7aの左下側の矩形領域の大きさは、当該保留表示位置9Cdに表示される白い球状の当該保留アイコン9Cの大きさと比べて大きく、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rのそれぞれそれぞれの大きさと比べて小さい。このとき、当たり示唆画像ASGは、まず、表示画面7aの左下側の矩形領域内において、その正面側が遊技機1の前方へ向くように表示され、その後、当該変動中において当たり示唆画像ASGが膨張して元の大きさへ戻る動作を繰り返し行う態様（以下、「当たり示唆画像ASGの膨張運動」という場合がある。）となる。このような当たり示唆画像ASGの膨張運動が突然停止されると、当たり示唆画像ASGが表示画面7aの左下側の矩形領域から飛び出して表示画面7aの中央部へ移動する。そして、当たり示唆画像ASGが閃光を発しながら表示画面7aの中央部から手前方向へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う当たり確定演出が行われることとなる。この当たり確定演出は、当該変動終了後に当たり（大当たりや小当たり）が発生する旨を遊技者に告知する演出である。このため、当たり示唆画像ASGの膨張運動が開始されると、当たり確定演出が突然発生することができるようにしているため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようにしている。

【2137】

表示画面7aの上側中央には、図示しないが、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面7aから消えることがない。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが変動表示開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄が変動表示され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の装飾図柄もすべて停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の装飾図柄（例えば、左装飾図柄8Lが仮停止表示されても左装飾図柄8Lと対応する小型の装飾図柄、右装飾図柄8Rが仮停止表示されても右装飾図柄8Rと対応する小型の装飾図柄）はすべて変動表示された状態が継続される。また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれた場合には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄を、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する小型の装飾図柄の各図柄が左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄に揃う。

【2138】

第2特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rに対応する当該保留アイコン9Cは、画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に表

示とされている当該保留表示位置 9 C d（矩形画像の上）に表示される。当該保留表示位置 9 C d の右側における表示画面 7 a の領域には、第 2 特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 B d（矩形画像の上）に保留アイコン 9 B がそれぞれ表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 B をストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置 9 B d は、当該保留表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の右辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、そして第 4 保留表示位置 9 B d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【2139】

なお、第 1 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となる場合には、当該保留アイコン 9 C の大きさは、移動直前の保留アイコン 9 B の大きさの約 1.5 倍となり、当該保留アイコン 9 C の形状や色の態様から当該保留アイコン 9 C に対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第 4 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が第 3 保留表示位置 9 B d へ移動する場合、第 3 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が第 2 保留表示位置 9 B d へ移動する場合、第 2 保留表示位置 9 B d に表示されている保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ移動する場合には、保留アイコン 9 A の形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン 9 B の大きさは移動直前の保留アイコン 9 B の大きさと同一の大きさとなっている。

【2140】

ここでは、当該保留表示位置 9 C d には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d および第 3 保留表示位置 9 B d には、白い球状の保留アイコン 9 B がそれぞれ表示され、第 4 保留表示位置 9 B d には保留アイコン 9 B が表示されていない。つまり、3 つの保留アイコン 9 B、9 B、9 B が消化されずにストックされた状態となっている。

【2141】

また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されていた、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B に加えて、上述したように、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 H M G として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上側に配置されて表示される。ここでは、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ数字 H M G は、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留が引き続きゼロ個であり青色数字「0」となり、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留が 3 個となり赤色数字「3」へ変化する。

【2142】

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

【2143】

図 186（D）において装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始されると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側には、演出モードを選択することがで

きる選択部SELが配置されて表示される。選択部SELでは、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン63が操作（押下操作）されるごとに、リールが回転することで特定領域に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示される。この特定領域に位置する演出モードが選択される演出モードとなる。ここでは、当落告知あおり演出Dが行われるまえ、つまり大当たり演出（大当たり遊技）となるまえにおける装飾図柄の変動中において選択された演出モードが後述するAモードであったため、このAモードのテーマ画像（ここでは、「太陽」を模したもの）が図示しないが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示された状態となっている。

【2144】

10

なお、選択モードの選択を行うことができる期間は、装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの所定位置（例えば、右下側）に配置されて表示される期間であるものの、当落告知あおり演出Dが行われている状態においては、選択モードを全く選択することができないようになっている。つまり、当落告知あおり演出Dが行われると、当落告知あおり演出Dが行われるまえ、つまり大当たり演出（大当たり遊技）となるまえにおける装飾図柄の変動中において選択された演出モードが当落告知あおり演出Dにおいても継続される状態となる。

【2145】

20

ここで、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードについて簡単に説明する。

【2146】

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

30

【2147】

Bモードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【2148】

40

Cモードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【2149】

Dモードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にDモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）する

50

と、選択部SELの特定領域に位置するDモードが下方へ向かうことでDモードの下方に配置されるCモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Dモードの上方に配置されるAモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示され、Aモードが再び特定領域に位置する表示態様となる。

【2150】

なお、当落告知あおり演出Dでは、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードのうち、Aモードのみという1つの演出モード（単一の演出モード）においてのみ行われる演出である。これに対して、上述した当落告知あおり演出Cでは、Aモードを除く、Bモード、CモードおよびDモードという3つの演出モード（複数の演出モード）において共通に行われる演出である。

10

【2151】

その後、図186（E）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「1」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「2」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「3」で表示されることにより、はずれとなる。なお、装飾図柄が停止表示された状態においても、当たり示唆画像ASGの膨張運動が継続されている。これにより、装飾図柄が停止表示されてはずれが確定している場合であっても、当たり示唆画像ASGが表示されているため、当たり示唆画像ASGの膨張運動が開始され、その後に当たり確定演出が行われることにより左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で揃って当たり（大当たりや小当たり）となる演出が展開されるかもしれないという期待感を遊技者にあおることができる。

20

【2152】

続いて、図186（F）に示すように、第1保留表示位置9Bdに表示されている保留アイコン9Bが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Bdに表示されている保留アイコン9Bが第1保留表示位置9Bdへ移動し、第3保留表示位置9Bdに表示されている保留アイコン9Bが第2保留表示位置9Bdへ移動して第3保留表示位置9Bdに保留アイコン9Bが消える状態となる。さらに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で引き続き青色数字「0」となり、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留が2口個となり赤色数字「2」へ変化する。

30

【2153】

第1保留表示位置9Bdに表示されている保留アイコン9Bが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなり装飾図柄の変動表示が開始されると、当たり示唆画像ASGの膨張運動が行われる。これにより、当たり確定演出が突然発生することができるようになっていたため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようになっている。

【2154】

その後、図186（G）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「2」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「3」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「4」で表示されることにより、はずれとなる。なお、装飾図柄が停止表示されるまでに当たり示唆画像ASGの膨張運動が終了して当たり示唆画像ASGの元の大きさへ戻っている。これにより、装飾図柄が停止表示されてはずれが確定している場合であっても、当たり示唆画像ASGが表示されているため、当たり示唆画像ASGの膨張運動が開始され、その後に当たり確定演出が行われることにより左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄で揃って当たり（大当たりや小当たり）となる演出が展開されるかもしれないという期待感を遊技者にあおることができる。

40

50

【2155】

続いて、図186（H）に示すように、第1保留表示位置9Bdに表示されている保留アイコン9Bが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Bdに表示されている保留アイコン9Bが第1保留表示位置9Bdへ移動して第2保留表示位置9Bdに保留アイコン9Bが消える状態となる。さらに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で引き続き青色数字「0」となり、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留が1個となり赤色数字「1」へ変化する。

【2156】

第1保留表示位置9Bdに表示されている保留アイコン9Bが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなり装飾図柄の変動表示が開始されると、当たり示唆画像ASGの膨張運動が行われる。これにより、当たり確定演出が突然発生することができるようになっていたため、当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができるようになっている。

【2157】

第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなり装飾図柄の変動表示が開始されると、図186（I）に示すように、当該変動中において、当たり確定演出が突然発生し、当たり示唆画像ASGが表示画面7aの左下側の矩形領域から飛び出して表示画面7aの中央部へ移動する。そして、当たり示唆画像ASGが閃光を発しながら表示画面7aの中央部から手前方向へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う。この当たり確定演出が発生すると、第1保留表示位置9Bd、第2保留表示位置9Bd、第3保留表示位置9Bd、第4保留表示位置9Bd、当該保留表示位置9Cdがすべて表示画面7aから消えるとともに、第1保留表示位置9Bdに表示されていた保留アイコン9B、当該保留表示位置9Cdに表示されていた当該保留アイコン9Cも表示画面7aから消える。また左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rも表示画面7aから消えるとともに、演出モードを選択することができる選択部SELが表示画面7aから消える。これに対して、表示画面7aの上側中央に設けられる図示しない小型の装飾図柄が変動表示されるサブ変動領域においては、小型の装飾図柄が表示画面7aから消えず、さらに、表示画面7aの左上側に設けられる第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMG（ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で青色数字「0」、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留が1個で赤色数字「1」）も表示画面7aから消えない。

【2158】

その後、当たり示唆画像ASGが表示画面7aから消え、図186（J）に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがそれぞれ自身の変動表示領域内において、表示画面7aの左辺の中点と右辺の中点とを結ぶ線（左右方向の中心線）状に並んで停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lが数字「7」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「7」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「7」で表示されることにより、同一の図柄で停止表示されて当たり（大当たりや小当たり）となり、その後、当たり遊技（大当たり遊技や小当たり遊技）による演出（大当たり演出や小当たり演出）が開始されることとなる。

【2159】

図186（J）において、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMG（ここでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で青色数字「0」、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留が1個で赤色数字「1」）が図186（I）に引き続き表示されている。また、図186（J）において、第1保留表示位置

10

20

30

40

50

9 B d、第2保留表示位置9 B d、第3保留表示位置9 B d、第4保留表示位置9 B d、当該保留表示位置9 C dがすべて消えた状態が図186 (I)に引き続き維持されているとともに、第1保留表示位置9 B dに表示されていた保留アイコン9 B、当該保留表示位置9 C dに表示されていた当該保留アイコン9 Cも表示画面7 aから消えた状態が図186 (I)に引き続き維持されている。また、図186 (J)において、演出モードを選択することができる選択部SELが消えた状態が図186 (I)に引き続き維持されている。

【2160】

なお、Aモードにおいては、図186 (A)において「右打ち継続」というメッセージMGが表示される報知期間の終期となって特定期間の始期となると、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報（4つの保留アイコン9 B、9 B、9 B、9 B）に当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在する場合であっても、当たり（大当たりや小当たり）の存在を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7 aに全く表示されない場合がある。この場合には、装飾図柄が変動中に、演出ボタン63を模した演出ボタン画像が表示画面7 aに全く表示されず、かつ、「演出ボタンを操作してください」というアナウンスもスピーカ67から全く流れずに、つまり演出ボタン63の操作（押圧操作）を促す演出が全く行われなくてもかかわらず、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）して、所定回数に到達すると、背景画像として七色を有する画像（いわゆる、「レインボー画像」）が表示画面7 aに表示されるとともに、キャラクタが表示画面7 aの中央部に大きく表示される「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われる。言い換えると、「演出ボタンによる当たり確定演出」は、演出ボタン63の操作（押圧操作）を促す演出が全く行われなかった状態において、演出ボタン63の操作（押下操作）回数が所定回数に到達すると、いわゆる「隠れコマンド」が発生して行うことができるようになっている。この「演出ボタンによる当たり確定演出」では、その後、当たり（大当たりや小当たり）が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像は、特定画像であり、当たり確定を告知する背景画像である。

【2161】

「所定回数」としては、1回、3回、5回、7回、9回、11回、13回、15回、17回、19回、21回、23回があり、演出制御用マイコン91（画像制御用マイコン101）における抽選によって設定されるようになっている。つまり、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）した回数が23回に到達しても「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われなるときには、はずれとなる。例えば、第1保留表示位置9 B d～第4保留表示位置9 B dにおいてそれぞれ保留アイコン9 Bが表示されている場合に、第1保留表示位置9 B dに表示されている保留アイコン9 B（当落情報が、はずれとなっている。）が当該保留アイコン9 Cとなった場合には、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）したとしても、「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われず、はずれとなるのに対して、第3保留表示位置9 B dに表示されている保留アイコン9 B（当落情報が、当たり（大当たりや小当たり）となっている。）が当該保留アイコン9 Cとなった場合には、演出制御用マイコン91（画像制御用マイコン101）における抽選によって17回に設定され、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）した回数が17回に到達すると、「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われ、当たり（大当たりや小当たり）となる。

【2162】

「演出ボタンによる当たり確定演出」は、Aモードが選択されたときにのみ行われる専用演出であり、図186 (A)において「右打ち継続」というメッセージMGが表示される報知期間の終期となって特定期間の始期となると、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報（4つの保留アイコン9 B、9 B、9 B、9 B）に当たり（大当たりや小当たり）となるものが存在する場合であっても、当たり（大当たりや小当たり）の存在を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7 aに全く表示されない場合のほかに、4つの第2特図保留に対応する保留情報（4つの保留アイコン9 B、9 B、9 B、9 B）を当該保留アイコン9 Cとして消化し

、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球した場合に行われる場合がある。

【2163】

言い換えると、Aモードにおいては、図186(A)において「右打ち継続」というメッセージMGが表示される報知期間の終期となって特定期間の始期となると、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報(4つの保留アイコン9B, 9B, 9B, 9B)に当たり(大当たりや小当たり)となるものが存在する場合であっても、当たり(大当たりや小当たり)の存在を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7aに全く表示されない場合には、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われるのに対して、図186(A)において「右打ち継続」というメッセージMGが表示される報知期間の終期となって特定期間の始期となると、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報(4つの保留アイコン9B, 9B, 9B, 9B)に当たり(大当たりや小当たり)となるものが存在する場合であっても、当たり(大当たりや小当たり)の存在を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7aの中央部に大きく表示される場合には、遊技者が演出ボタン63をいつら操作(押下操作)しても、「演出ボタンによる当たり確定演出」が阻止されて当落告知あおり演出Dを進行するようになっている。

10

【2164】

また、Cモードにおいては、図186(A)において「右打ち継続」というメッセージMGが表示される報知期間の終期となって特定期間の始期となると、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報(4つの保留アイコン9B, 9B, 9B, 9B)に当たり(大当たりや小当たり)となるものが存在する場合に、当たり(大当たりや小当たり)の存在を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASGが表示画面7aに表示される場合や全く表示されない場合であっても、図示しないが、装飾図柄が変動中に、演出ボタン63を模した演出ボタン画像が表示画面7aに表示されるという演出ボタン63の操作(押下操作)を促す演出が行われる。この点でAモードと相違している。遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、背景画像として七色を有する画像(いわゆる、「レインボー画像」)が表示画面7aに表示されるとともに、キャラクタが表示画面7aの中央部に大きく表示される「演出ボタンによる当たり確定演出」が行われる場合がある。この「演出ボタンによる当たり確定演出」では、その後、当たり(大当たりや小当たり)が発生することを遊技者に告知する演出である。レインボー画像は、特定画像であり、当たり確定を告知する背景画像である。

20

30

【2165】

このように、保留アイコン9Bの当落情報に当たりの存在を示唆する当たり示唆画像ASGが表示画面7aの中央部に表示されてから表示画面7aの左下側の矩形領域内に小さく表示され、当たり示唆画像ASGの膨張運動が繰り返し行われるようになっている。これにより、表示画面7aの左下側の矩形領域内において当たり示唆画像ASGの膨張運動が開始されることで当たり(大当たりや小当たり)が発生するという期待感を遊技者にあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

【2166】

また、第1保留表示位置9Bd、第2保留表示位置9Bd、第3保留表示位置9Bdおよび第4保留表示位置9Bdには、当たり(大当たりや小当たり)の期待度が最も低い白い球状の保留アイコンがそれぞれ表示されている状態であっても、当たり示唆画像ASGの膨張運動が開始されると、当該変動終了後に当たり(大当たりや小当たり)が発生する旨を遊技者に告知する当たり確定演出が突然発生することができるようになっているため、当たり(大当たりや小当たり)が発生するという期待感を遊技者にあおることができる。

40

【2167】

また、図185に示した当落告知あおり演出Cは、上述したように、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードのうち、Aモードを除く、Bモード、Cモ

50

ードおよびDモードという3つの演出モード（複数の演出モード）において共通に行われる演出であるため、3つの演出モード（複数の演出モード）において当たり示唆画像ASGの揺動運動という表示態様が共通表示態様となっている。これに対して、当落告知あおり演出Dは、Aモードのみという1つの演出モード（単一の演出モード）においてのみ行われる演出であるため、1つの演出モード（単一の演出モード）において当たり示唆画像ASGの膨張運動という表示態様が共通表示態様と異なる専用表示態様となっている。

【2168】

〔効果例〕

以下に、当落告知あおり演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、当落告知あおり演出Aの図183（A）～図183（I）に示すように、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置7（表示手段）を備え、保留アイコン9Aの当落情報（事前判定コマンド）に当たりの存在（当たりが含まれていること）を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASG（当落画像）を画像表示装置7の表示画面7aの中央部（表示手段の所定位置）に表示する第1の演出と、第1の演出の後に、当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様を繰り返し可変する（当たり示唆画像ASGの揺動運動を開始）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、保留アイコン9Aの当落情報に当たりの存在を示唆する当たり示唆画像ASG（当落画像）が画像表示装置7の表示画面7aの中央部に表示され、当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様が繰り返し可変される。これにより、画像表示装置7の表示画面7aの中央部において当たり示唆画像ASGの揺動運動が開始されることで当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

図184の当落告知あおり演出Bでは、保留アイコン9Aの当落情報に当たりの存在を示唆する当たり示唆画像ASG（当落画像）が画像表示装置7の表示画面7aの中央部に表示され、当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様が繰り返し可変される。これにより、当たり示唆画像ASGの膨張運動が開始されることで当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

図185の当落告知あおり演出Cでは、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置7（表示手段）を備え、保留アイコン9Bの当落情報（事前判定コマンド）に当たりの存在（当たりが含まれていること）を示唆する立体的なW字形状を有する当たり示唆画像ASG（当落画像）を、画像表示装置7の表示画面7aの中央部に表示してから画像表示装置7の表示画面7aの左下側の矩形領域内に小さく（表示手段の所定位置に）表示する第1の演出と、第1の演出の後に、当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様を繰り返し可変する（当たり示唆画像ASGの揺動運動を開始）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、保留アイコン9Bの当落情報に当たりの存在を示唆する当たり示唆画像ASG（当落画像）が画像表示装置7の表示画面7aの中央部に表示されてから画像表示装置7の表示画面7aの左下側の矩形領域内に小さく表示され、当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様が繰り返し可変される。これにより、画像表示装置7の表示画面7aの左下側の矩形領域内において当たり示唆画像ASGの揺動運動が開始されることで当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

図186の当落告知あおり演出Dでは、保留アイコン9Bの当落情報に当たりの存在を示唆する当たり示唆画像ASG（当落画像）が画像表示装置7の表示画面7aの中央部に表示されてから画像表示装置7の表示画面7aの左下側の矩形領域内に小さく表示され、当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様が繰り返し可変される。これにより、画像表示装置7の表示画面7aの左下側の矩形領域内において当たり示唆画像ASGの膨張運動が開始されることで当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

【2169】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図183の当落告知あおり演出Aおよび図184の当落告知あおり演出Bにおいて、遊技者が操作可能な演出ボタン63（操作手段）を備え、演出ボタン63（操作手段）の操作（押下操作）により複数種類の演出モード（Aモード、Bモード、Cモード、Dモード）のうちの演出モードを選択することができ、複数種類の演出モード（Aモード、Bモード、Cモード、Dモード）のうち、特定の演出モード（Aモード）における第2の演出により可変される当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様（図184の当落告知あおり演出Bにおける当たり示唆画像ASGの膨張運動）と、特定の演出モード（Aモード）を除く他の演出モード（Bモード、Cモード、Dモード）における第2の演出により可変される当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様（図183の当落告知あおり演出Aにおける当たり示唆画像ASGの揺動運動）と、が異なる。この構成によれば、複数種類の演出モード（Aモード、Bモード、Cモード、Dモード）のうち、他の演出モード（Bモード、Cモード、Dモード）における第2の演出により可変される当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様は、共通に使用される共通表示態様となっているのに対して、特定の演出モード（Aモード）における第2の演出により可変される当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様は、共通表示態様と異なる専用表示態様となっている。これにより、複数種類の演出モードのうち、特定の演出モードにおいてのみ当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様を専用表示態様とすることができるため、出現稀なレア演出として遊技者に提供することができる。

図185の当落告知あおり演出Cおよび図186の当落告知あおり演出Dについても同様である。

【2170】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図183の当落告知あおり演出Aおよび図184の当落告知あおり演出Bにおいて、特定の演出モード（Aモード）における第2の演出により可変される当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様は、特定の動作として所定方向に拡大した後に元に戻る動作（図184の当落告知あおり演出Bにおける当たり示唆画像ASGの膨張運動）を繰り返すものであり、他の演出モード（Bモード、Cモード、Dモード）における第2の演出により可変される当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様は、特定の動作と異なる動作として所定方向に往復回転（所定方向に小刻みに揺動）する動作（図183の当落告知あおり演出Aにおける当たり示唆画像ASGの揺動運動）を繰り返すものである。この構成によれば、特定の演出モード（Aモード）における当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様が当たり示唆画像ASGの膨張運動（特定の動作）を繰り返す表示態様となっていることにより、遊技者に対して当たり示唆画像ASGの膨張運動（特定の動作）を視認する機会を繰り返し付与することができるし、他の演出モードにおける当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様が当たり示唆画像ASGの揺動運動（特定の動作と異なる動作）を繰り返す表示態様となっていることにより、遊技者に対して当たり示唆画像ASGの揺動運動（特定の動作と異なる動作）を視認する機会を繰り返し付与することができる。これにより、遊技者は、各選択モードにおける当たり示唆画像ASG（当落画像）の表示態様を確認し易くすることができる。

図185の当落告知あおり演出Cおよび図186の当落告知あおり演出Dについても同様である。

【2171】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図184の当落告知あおり演出Bにおける特定の演出モード（Aモード）においては、演出ボタン63（操作手段）の操作回数が所定回数に到達すると、当たり確定を告知するレインボー画像（特定画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する「演出ボタンによる当たり確定演出」（第3の演出）を実行することができ、当たり示唆画像ASG（当落画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する

第1の演出の後に、「演出ボタンによる当たり確定演出」（第3の演出）が阻止され当たり示唆画像ASGの膨張運動（第2の演出）が実行される。この構成によれば、特定の演出モード（Aモード）において当たり示唆画像ASG（当落画像）が画像表示装置7に表示された状態で、遊技者が演出ボタン63（操作手段）をいくら操作（押下操作）しても「演出ボタンによる当たり確定演出」が全く行われないため、遊技者を不安な気持ちとさせながらも、当たり示唆画像ASGの膨張運動（第2の演出）が実行されることで当たり（大当たりや小当たり）が発生するという期待感を遊技者にあおることができる。

図186の当落告知あおり演出Dについても同様である。

【2172】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図183の当落告知あおり演出Aにおいて、当たり示唆画像ASG（当落画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示する第1の演出の後に、演出ボタン63（操作手段）の操作による複数種類の演出モード（Aモード、Bモード、Cモード、Dモード）のうちの演出モードへの選択が阻止される。この構成によれば、第1の演出の後に行われる、当落画像の表示態様を繰り返し可変する第2の演出において演出モードの変更を阻止することができる。

図184の当落告知あおり演出B、図185の当落告知あおり演出C、図186の当落告知あおり演出Dについても同様である。

【2173】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図183の当落告知あおり演出Aおよび図184の当落告知あおり演出Bにおいて、図184の当落告知あおり演出Bにおける特定の演出モード（Aモード）における第2の演出により可変される当落画像、または、図183の当落告知あおり演出Aにおける他の演出モード（Bモード、Cモード、Dモード）における第2の演出により可変される当落画像を画像表示装置7（表示手段）の所定位置から他の位置へ移動して当たりを告知する当たり告知表示態様へ可変する第4の演出を実行することができる。具体的には、当落告知あおり演出Aの図183（H）に示すように、他の演出モード（Bモード（Cモード、Dモードも同様））における第2の演出により可変される当たり示唆画像ASG（当落画像）は、当たり告知表示態様として、閃光を発しながら画像表示装置7の表示画面7aの中央部（所定位置）から手前方向（他の位置）へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う。当落告知あおり演出Bの図184（I）に示すように、特定の演出モード（Aモード）における第2の演出により可変される当たり示唆画像ASG（当落画像）は、当たり告知表示態様として、閃光を発しながら画像表示装置7の表示画面7aの中央部（所定位置）から手前方向（他の位置）へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う。この構成によれば、当たり（大当たりや小当たり）が突然発生した表示態様とすることができるため、当たり（大当たりや小当たり）を告知する突然の表示態様に遊技者に衝撃を感じさせることができる。

図185の当落告知あおり演出Cおよび図186の当落告知あおり演出Dでは、当落告知あおり演出Cの図185（H）および図185（I）に示すように、他の演出モード（Bモード（Cモード、Dモードも同様））における第2の演出により可変される当たり示唆画像ASG（当落画像）は、当たり告知表示態様として、画像表示装置7の表示画面7aの左下側の矩形領域（第1の所定位置）から飛び出して表示画面7aの中央部へ移動し、閃光を発しながら画像表示装置7の表示画面7aの中央部（第2の所定位置）から手前方向（他の位置）へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う。当落告知あおり演出Dの図186（H）および図186（I）に示すように、特定の演出モード（Aモード）における第2の演出により可変される当たり示唆画像ASG（当落画像）は、当たり告知表示態様として、画像表示装置7の表示画面7aの左下側の矩形領域（第1の所定位置）から飛び出して表示画面7aの中央部へ移動し、閃光を発しながら画像表示装置7の表示画面7aの中央部（第2の所定位置）から手前方向（他の位置）へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行う。この構成によれば、当たり（大当たりや

10

20

30

40

50

小当たり)が突然発生した表示態様とすることができ、当たり(大当たりや小当たり)を告知する突然の表示態様に遊技者に衝撃を感じさせることができる。

【2174】

〔変形例〕

以下に、当落告知あおり演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図183の当落告知あおり演出A、図184の当落告知あおり演出B、図185の当落告知あおり演出Cおよび図186の当落告知あおり演出Dでは、第2の演出により、当たり示唆画像ASG(当落画像)の表示態様が繰り返し可変されていた。このとき、当たり示唆画像ASG(当落画像)が閃光を発しながら繰り返し表示態様が可変される時期を設けるようにしてもよい。当たり示唆画像ASG(当落画像)を常に遊技者に意識させることは遊技者を疲労させる場合がある。これに対して、当たり示唆画像ASG(当落画像)へ視線を向けるタイミング(時期)が到来した場合には、当たり示唆画像ASG(当落画像)が閃光を発しながら繰り返し表示態様を可変させてその旨を遊技者に示唆することができるため、当たり示唆画像ASG(当落画像)を常に遊技者に意識させる必要がなくなり遊技者への疲労を抑制することができる。

10

【2175】

〔変形例2〕

図183の当落告知あおり演出A、図184の当落告知あおり演出B、図185の当落告知あおり演出Cおよび図186の当落告知あおり演出Dでは、第2の演出により可変される当たり示唆画像ASG(当落画像)が当たり告知表示態様として閃光を発しながら画像表示装置7の表示画面7aの中央部から手前方向へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を繰り返し行っていた。しかし、当たり(大当たりや小当たり)を告知しない場合においても、閃光を発しながら画像表示装置7の表示画面7aの中央部から手前方向へ向かって移動して飛び出してくる表示態様を1回または複数回(例えば、3回~5回など)だけ行くと、元の表示態様へ戻るようにしてもよい。例えば、図183の当落告知あおり演出Aでは、当たり示唆画像ASG(当落画像)を図183(H)の表示態様から図183(B)へ戻して、当たり示唆画像ASGの揺動運動を再開し、図184の当落告知あおり演出Bでは、当たり示唆画像ASG(当落画像)を図184(I)の表示態様から図184(B)へ戻して、当たり示唆画像ASGの膨張運動を再開し、図185の当落告知あおり演出Cでは、当たり示唆画像ASG(当落画像)を図185(I)の表示態様から図185(D)へ戻して、当たり示唆画像ASGの揺動運動を再開し、図186の当落告知あおり演出Dでは、当たり示唆画像ASG(当落画像)を図186(I)の表示態様から図186(D)へ戻して、当たり示唆画像ASGの膨張運動を再開する。こうすれば、遊技者に当たり(大当たりや小当たり)の告知として一瞬思わせることができる。

20

30

【2176】

〔変形例3〕

図185の当落告知あおり演出Cおよび図186の当落告知あおり演出Dでは、装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動表示が開始されると、画像表示装置7の表示画面7aの右上側には、演出モードを選択することができる選択部SELが配置されて表示されていた。しかし、図185(A)や図186(A)において「右打ち継続」というメッセージMGが表示される報知期間の終期となって特定期間の始期となると、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報(4つの保留アイコン9B, 9B, 9B, 9B)に当たり(大当たりや小当たり)となるものが存在する場合には、選択部SELを非表示として演出モードを選択することができないようにしてもよい。図185の当落告知あおり演出Cおよび図186の当落告知あおり演出Dが行われるときには、そもそも演出モードを全く選択することができないため、選択部SELを非表示としても全く問題ないからである。この場合、現在選択されている演出モードのみを表示するようにしてよい。

40

【2177】

50

〔変形例 4〕

図 1 8 3 の当落告知あおり演出 A、図 1 8 4 の当落告知あおり演出 B、図 1 8 5 の当落告知あおり演出 C および図 1 8 6 の当落告知あおり演出 D では、演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）により演出モード（A モード、B モード、C モード、D モード）のうちの演出モードを選択することができるようになっていた。しかし、演出ボタン 6 3 に代えて剣部材 6 4 の剣ボタン 6 5 としてもよい。このように構成しても、剣ボタン 6 5 の操作（押圧操作または押下操作）により演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）と同一の効果を奏することができる。

【2 1 7 8】

〔変形例 5〕

図 1 8 3 の当落告知あおり演出 A、図 1 8 4 の当落告知あおり演出 B、図 1 8 5 の当落告知あおり演出 C および図 1 8 6 の当落告知あおり演出 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。

【2 1 7 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 J 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、
保留アイコンの当落情報に当たりの存在を示唆する当落画像を表示する第 1 の演出と、
前記第 1 の演出の後に、前記当落画像の表示態様を繰り返し可変する第 2 の演出と、を
実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【2 1 8 0】

◇〔態様 J 1 - 2〕

態様 J 1 - 1 に記載の遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、
前記操作手段の操作により複数種類の演出モードのうちの演出モードを選択可能であり、
前記複数種類の演出モードのうち、特定の演出モードにおける前記第 2 の演出により可変される前記当落画像の表示態様と、前記特定の演出モードを除く他の演出モードにおける前記第 2 の演出により可変される前記当落画像の表示態様と、が異なる、
ことを特徴とする遊技機。

【2 1 8 1】

◇〔態様 J 1 - 3〕

態様 J 1 - 2 に記載の遊技機であって、
前記特定の演出モードにおける前記第 2 の演出により可変される前記当落画像の表示態様は、特定の動作を繰り返すものであり、
前記他の演出モードにおける前記第 2 の演出により可変される前記当落画像の表示態様は、前記特定の動作と異なる動作を繰り返すものである、
ことを特徴とする遊技機。

【2 1 8 2】

◇〔態様 J 1 - 4〕

態様 J 1 - 2 または態様 J 1 - 3 に記載の遊技機であって、
前記特定の演出モードにおいては、前記操作手段の操作回数が所定回数に到達すると、当たり確定を告知する特定画像を表示する第 3 の演出を実行可能であり、
前記第 1 の演出の後に、前記第 3 の演出が阻止され前記第 2 の演出が実行される、
ことを特徴とする遊技機。

【2 1 8 3】

◇〔態様 J 1 - 5〕

態様 J 1 - 2 から態様 J 1 - 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

前記第1の演出の後に、前記操作手段の操作による前記複数種類の演出モードのうちの演出モードへの選択が阻止される、
ことを特徴とする遊技機。

【2184】

◇〔態様J1-6〕

態様J1-2から態様J1-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定の演出モードにおける前記第2の演出により可変される前記当落画像または前記他の演出モードにおける前記第2の演出により可変される前記当落画像を所定位置から他の位置へ移動して当たりを告知する当たり告知表示態様へ可変する第4の演出を実行可能である、

10

ことを特徴とする遊技機。

【2185】

以下に図187～図190を用いてキャラクタ選択演出A～Dについて説明する。このキャラクタ選択演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクタ選択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に画像を表示させる演出である。

【2186】

〔キャラクタ選択演出A〕

図187は、キャラクタ選択演出Aを説明するための図である。

20

まず、図187(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが変動を開始した様子を示した。また、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9A、および、当該変動に対応する当該保留画像9Cが表示されている。

【2187】

次に、図187(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄8L、右演出図柄8Rが同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で仮停止している様子を示した。

【2188】

30

次に、図187(C)に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチからSPリーチへの発展を告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「発展」というメッセージ画像MSGが表示される。

【2189】

次に、図187(D)に示すように、敵キャラ出現演出が実行される。敵キャラ出現演出は、後述するバトル演出で対戦相手となり得る敵キャラクタが出現する演出である。ここでは、3体の敵キャラクタCRB、CRC、CRDが出現した様子を示した。敵キャラクタCRBは白色であり、敵キャラクタCRCは青色（粗いハッチングで示した）であり、敵キャラクタCRDは赤色（細かいハッチングで示した）である。

【2190】

40

次に、図187(E)に示すように、敵キャラ選択演出が実行される。敵キャラ選択演出が実行される。敵キャラ選択演出は、対戦相手となる敵キャラクタを選択する演出である。敵キャラ選択演出では、敵キャラクタCRB、CRC、CRDの表示領域とは別の領域に、敵キャラクタCRB、CRC、CRDに関する情報が画像で表示される。ここでは、敵キャラクタCRB、CRC、CRDのそれぞれに対応させて、情報画像IB、IC、IDが表示される。

【2191】

情報画像IB、IC、IDは、敵キャラクタの種類を示す種別情報画像IKと、敵キャラクタの体力を示す体力情報画像IHとで構成されている。種別情報画像IKは、その表示色で敵キャラクタを示す。例えば、敵キャラクタCRBに関する種別情報画像IKは、

50

白色となっている。また例えば、敵キャラクタC R Cに関する種別情報画像I Kは、青色となっている（粗いハッチングで示した）。例えば、敵キャラクタC R Dに関する種別情報画像I Kは、赤色となっている（細かいハッチングで示した）。

体力情報画像I Hには、左側から右側へ向けて伸びるバーが表示されている。このバーが長いほど、敵キャラクタの体力が大きく、勝利が難しくなることを示している。

【2192】

敵キャラ選択演出では、情報画像I B、I C、I Dの順序が高速で入れ替わる。図では、情報画像I C、情報画像I B、情報画像I Dの順序となっているが、時間経過によって、情報画像I B、情報画像I D、情報画像I Bの順序となり、さらなる時間経過によって、情報画像I D、情報画像I C、情報画像I Bの順序となり、これを繰り返す。順序の入れ替えは、いわゆるアニメーションによって一番上の情報画像が後ろへ回り込み、二番目、三番目の情報画像が手前に移動する。このとき、一番上にくる情報画像を他の情報画像よりも拡大して表示するようにしてもよい。一定時間経過後、一番上に停止した情報画像に対応する敵キャラクタがバトル演出の対戦相手となる。ここでは、情報画像I Cが一番上に停止したものとして説明を続ける。

10

【2193】

次に、図187（F）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出であり、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。このときの対戦相手は敵キャラ選択演出にて選択された情報画像I Cに対応する敵キャラクタC R Cとなり、味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Cとの戦いが繰り返される。表示画面7aの上部には、情報画像I Cが表示され、味方キャラクタC R Aの攻撃によって体力情報画像I Hのバーが減っていく演出がおこなわれる。体力情報画像I Hのバーが0になると、味方キャラクタC R Aの勝利が確定する。

20

【2194】

次に、図187（G）に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、味方キャラクタが勝利したことを告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味方キャラクタC R Aが表示され、「勝利」の文字が表示される。

次に、図187（H）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄がゾロ目で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rのいずれも「7」となっている。

30

【2195】

〔キャラクタ選択演出B〕

図188は、キャラクタ選択演出Bを説明するための図である。

まず、図188（A）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが変動を開始した様子を示した。また、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9 A、および、当該変動に対応する当該保留画像9 Cが表示されている。

【2196】

次に、図188（B）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄8 L、右演出図柄8 Rが同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8 L、右演出図柄8 Rがともに「7」で仮停止している様子を示した。

40

【2197】

次に、図188（C）に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチからS Pリーチへの発展を告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「発展」というメッセージ画像M S Gが表示される。

【2198】

次に、図188（D）に示すように、敵キャラ出現演出が実行される。敵キャラ出現演出は、後述するバトル演出で対戦相手となり得る敵キャラクタが出現する演出である。ここでは、3体の敵キャラクタC R B、C R C、C R Dが出現した様子を示した。敵キャラ

50

クタC R Bは白色であり、敵キャラクターC R Cは青色（粗いハッチングで示した）であり、敵キャラクターC R Dは赤色（細かいハッチングで示した）である。

【2199】

次に、図188（E）に示すように、敵キャラ選択演出が実行される。敵キャラ選択演出は、対戦相手となる敵キャラクターを選択する演出である。敵キャラ選択演出では、敵キャラクターC R B、C R C、C R Dの表示領域とは別の領域に、敵キャラクターC R B、C R C、C R Dに関する情報が画像で表示される。ここでは、敵キャラクターC R B、C R C、C R Dのそれぞれに対応させて、情報画像I B、I C、I Dが表示される。

【2200】

情報画像I B、I C、I Dは、敵キャラクターの種類を示す種別情報画像I Kと、敵キャラクターの体力を示す体力情報画像I Hとで構成されている。種別情報画像I Kは、その文字で敵キャラクターを示す。例えば、敵キャラクターC R Bに関する種別情報画像I Kは、「B」となっている。また例えば、敵キャラクターC R Cに関する種別情報画像I Kは、「C」となっている。例えば、敵キャラクターC R Dに関する種別情報画像I Kは、「D」となっている。なお、ここではアルファベット一文字の例を挙げたが、敵キャラクターに名前がある場合には、その名前を表示することが考えられる。

体力情報画像I Hには、左側から右側へ向けて伸びるバーが表示されている。このバーが長いほど、敵キャラクターの体力が大きく、勝利が難しくなることを示している。

【2201】

敵キャラ選択演出では、情報画像I B、I C、I Dの順序が高速で入れ替わる。図では、情報画像I C、情報画像I B、情報画像I Dの順序となっているが、時間経過によって、情報画像I B、情報画像I D、情報画像I Bの順序となり、さらなる時間経過によって、情報画像I D、情報画像I C、情報画像I Bの順序となり、これを繰り返す。順序の入れ替えは、いわゆるアニメーションによって一番上の情報画像が後ろへ回り込み、二番目、三番目の情報画像が手前に移動する。このとき、一番上にくる情報画像を他の情報画像よりも拡大して表示するようにしてもよい。一定時間経過後、一番上に停止した情報画像に対応する敵キャラクターがバトル演出の対戦相手となる。ここでは、情報画像I Cが一番上に停止したものとして説明を続ける。

【2202】

次に、図188（F）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦う演出であり、当たりの場合には、味方キャラクターが勝利する。このときの対戦相手は敵キャラ選択演出にて選択された情報画像I Cに対応する敵キャラクターC R Cとなり、味方キャラクターC R Aと敵キャラクターC R Cとの戦いが繰り返される。表示画面7aの上部には、情報画像I Cが表示され、味方キャラクターC R Aの攻撃によって体力情報画像I Hのバーが減っていく演出がおこなわれる。体力情報画像I Hのバーが0になると、味方キャラクターC R Aの勝利が確定する。

【2203】

次に、図188（G）に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、味方キャラクターが勝利したことを告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味方キャラクターC R Aが表示され、「勝利」の文字が表示される。

次に、図188（H）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄がゾロ目で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rのいずれも「7」となっている。

【2204】

〔キャラクター選択演出C〕

図189は、キャラクター選択演出Cを説明するための図である。

まず、図189（A）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが変動を開始した様子を示した。また、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9 A、および、当該変動に対応する当該保留画像9 Cが表示

されている。

【2205】

次に、図189(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄8L、右演出図柄8Rが同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で仮停止している様子を示した。

【2206】

次に、図189(C)に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチからSPリーチへの発展を告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「発展」というメッセージ画像MSGが表示される。

【2207】

次に、図189(D)に示すように、敵キャラ出現演出が実行される。敵キャラ出現演出は、後述するバトル演出で対戦相手となり得る敵キャラクタが出現する演出である。ここでは、3体の敵キャラクタCRB、CRC、CRDが出現した様子を示した。敵キャラクタCRBは白色であり、敵キャラクタCRCは青色（粗いハッチングで示した）であり、敵キャラクタCRDは赤色（細かいハッチングで示した）である。

【2208】

次に、図189(E)に示すように、敵キャラ選択演出が実行される。敵キャラ選択演出は、対戦相手となる敵キャラクタを選択する演出である。敵キャラ選択演出では、敵キャラクタCRB、CRC、CRDの表示領域とは別の領域に、敵キャラクタCRB、CRC、CRDに関する情報が画像で表示される。ここでは、敵キャラクタCRB、CRC、CRDのそれぞれに対応させて、情報画像IB、IC、IDが表示される。

【2209】

情報画像IB、IC、IDは、敵キャラクタの種類を示す種別情報画像IKと、敵キャラクタの体力を示す体力情報画像IHとで構成されている。種別情報画像IKは、その文字で敵キャラクタを示す。例えば、敵キャラクタCRBに関する種別情報画像IKは、「B」となっている。また例えば、敵キャラクタCRCに関する種別情報画像IKは、「C」となっている。例えば、敵キャラクタCRDに関する種別情報画像IKは、「D」となっている。なお、ここではアルファベット一文字の例を挙げたが、敵キャラクタに名前がある場合には、その名前を表示することが考えられる。

体力情報画像IHには、5つの星が表示されており、黒色の星の数が多いほど、敵キャラクタの体力が大きく、勝利が難しくなることを示している。

【2210】

敵キャラ選択演出では、情報画像IB、IC、IDの順序が高速で入れ替わる。図では、情報画像IC、情報画像IB、情報画像IDの順序となっているが、時間経過によって、情報画像IB、情報画像ID、情報画像IBの順序となり、さらなる時間経過によって、情報画像ID、情報画像IC、情報画像IBの順序となり、これを繰り返す。順序の入れ替えは、いわゆるアニメーションによって一番上の情報画像が後ろへ回り込み、二番目、三番目の情報画像が手前に移動する。このとき、一番上にくる情報画像を他の情報画像よりも拡大して表示するようにしてもよい。一定時間経過後、一番上に停止した情報画像に対応する敵キャラクタがバトル演出の対戦相手となる。ここでは、情報画像ICが一番上に停止したものとして説明を続ける。

【2211】

次に、図189(F)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出であり、当たりの場合には、味方キャラクタが勝利する。このときの対戦相手は敵キャラ選択演出にて選択された情報画像ICに対応する敵キャラクタCRCとなり、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRCとの戦いが繰り返される。表示画面7aの上部には、情報画像ICが表示される。

【2212】

次に、図189(G)に示すように、敗北演出が実行される。敗北演出は、味方キャラクタが敗北したことを告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に敵キャラ

10

20

30

40

50

クタC R Cが表示され、「敗北」の文字が表示される。

次に、図189(H)に示すように、確定停止演出(ハズレ)が実行される。確定停止演出(ハズレ)は、演出図柄をハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」となっており、中演出図柄8Cが「8」となっている。

【2213】

[キャラクタ選択演出D]

図190は、キャラクタ選択演出Dを説明するための図である。

まず、図190(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが変動を開始した様子を示した。また、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留画像9A、および、当該変動に対応する当該保留画像9Cが表示されている。

10

【2214】

次に、図190(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄8L、右演出図柄8Rが同一の数字で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で仮停止している様子を示した。

【2215】

次に、図190(C)に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチからSPリーチへの発展を告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「発展」というメッセージ画像MSGが表示される。

20

【2216】

次に、図190(D)に示すように、敵キャラ出現演出が実行される。敵キャラ出現演出は、後述するバトル演出で対戦相手となり得る敵キャラクタが出現する演出である。ここでは、3体の敵キャラクタC R B、C R C、C R Dが出現した様子を示した。敵キャラクタC R Bは白色であり、敵キャラクタC R Cは青色(粗いハッチングで示した)であり、敵キャラクタC R Dは赤色(細かいハッチングで示した)である。

【2217】

次に、図190(E)に示すように、敵キャラ選択演出が実行される。敵キャラ選択演出は、対戦相手となる敵キャラクタを選択する演出である。敵キャラ選択演出では、敵キャラクタC R B、C R C、C R Dの表示領域とは別の領域に、敵キャラクタC R B、C R C、C R Dに関する情報が画像で表示される。ここでは、敵キャラクタC R Cに対応する情報画像I Cが表示されている。敵キャラクタC R Bに対応する情報画像I Bおよび敵キャラクタC R Dに対応する情報画像I Dは、表示されていない。

30

【2218】

情報画像I B、I C、I Dは、敵キャラクタの種類を示す種別情報画像I Kと、敵キャラクタの体力を示す体力情報画像I Hとで構成されている。種別情報画像I Kは、その文字で敵キャラクタを示す。例えば、敵キャラクタC R Bに関する種別情報画像I Kは、「B」となっている。また例えば、敵キャラクタC R Cに関する種別情報画像I Kは、「C」となっている。例えば、敵キャラクタC R Dに関する種別情報画像I Kは、「D」となっている。なお、ここではアルファベット一文字の例を挙げたが、敵キャラクタに名前がある場合には、その名前を表示することが考えられる。

40

体力情報画像I Hには、5つの星が表示されており、黒色の星の数が多いほど、敵キャラクタの体力が大きく、勝利が難しくなることを示している。

【2219】

敵キャラ選択演出では、情報画像I B、I C、I Dが順番に高速で表示される。図では、情報画像I Cが表示されているが、時間経過によって、情報画像I Bが表示され、さらなる時間経過によって、情報画像I Dが表示され、これを繰り返す。一定時間経過後、表示されている情報画像に対応する敵キャラクタがバトル演出の対戦相手となる。ここでは、情報画像I Cが表示されたものとして説明を続ける。

50

【2220】

次に、図190（F）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦う演出であり、当たりの場合には、味方キャラクターが勝利する。このときの対戦相手は敵キャラ選択演出にて選択された情報画像ICに対応する敵キャラクターCRCとなり、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRCとの戦いが繰り返しられる。表示画面7aの上部には、情報画像ICが表示される。

【2221】

次に、図190（G）に示すように、敗北演出が実行される。敗北演出は、味方キャラクターが敗北したことを告知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に敵キャラクターCRCが表示され、「敗北」の文字が表示される。

10

次に、図190（H）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄をハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」となっており、中演出図柄8Cが「8」となっている。

【2222】

〔効果例〕

以下に、キャラクター選択演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、敵キャラ出現演出によって、バトル演出の対戦相手となる敵キャラクターCRB、CRC、CRDを表示する（図187（D）、図188（D）、図189（D）、図190（D））。そして、敵キャラ選択演出によって、敵キャラクターCRB、CRC、CRDに対応する情報画像IB、IC、IDを表示し、この情報画像IB、IC、IDが選択されることにより、対戦相手となる敵キャラクターが選択される（図187（E）、図188（E）、図189（E）、図190（E））。この構成によれば、敵キャラクターの選択が興趣の高いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【2223】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、敵キャラクターCRB、CRC、CRDに対応する情報画像IB、IC、IDが、敵キャラクターの種別を示す種別情報画像IKと、敵キャラクターの体力を示す体力情報画像IHで構成されている（図187（F）、図188（F）、図189（F）、図190（F））。この構成によれば、対戦相手の選択が興趣の高いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【2224】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、情報画像IB、IC、IDの順序が高速で入れ替わり、一定時間経過後、一番上に停止した情報画像に対応する敵キャラクターがバトル演出の対戦相手となる（図187（E）、図188（E）、図189（E））。あるいは、情報画像IB、IC、IDが順番に高速で表示され、一定時間経過後、表示されている情報画像に対応する敵キャラクターがバトル演出の対戦相手となる（図190（E））。この構成によれば、対戦相手の選択が興趣の高いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【2225】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、情報画像IB、IC、IDに、敵キャラクターCRB、CRC、CRDの体力を示す体力情報画像IHが含まれている（図187（E）、図188（E）、図189（E）、図190（E））。この構成によれば、対戦相手の選択が興趣の高いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【2226】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、情報画像IB、IC、IDに、敵キャラクターCRB、CRC、CRDを特定可能な種別情報画像IKが含まれている（図187（E）、図188

50

(E)、図189(E)、図190(E))。この構成によれば、対戦相手の選択が興趣の高いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【2227】

〔変形例〕

以下に、キャラクタ選択演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記では、情報画像IB、IC、IDに、種別情報画像IKおよび体力情報画像IHの2つの情報が含まれていた。これに対し、3つ以上の情報を含むようにしてもよい。

【2228】

〔変形例2〕

上記では敵キャラクタCRB、CRC、CRDの中から対戦相手の敵キャラクタを選択する例を示したが、これには限定されない。選択対象の情報を選択することで選択対象を選択できればよく、例えば、複数種類のミニゲームの中から一つを選択するような例であってもよい。

【2229】

〔変形例3〕

上記では情報画像IB、IC、IDが自動的に選択される例であったが、例えば演出ボタン63を遊技者が押下することで、情報画像IB、IC、IDが選択されるようにしてもよい。

【2230】

〔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J2-1〕

遊技機であって、

複数の選択対象のうちの一つを選択する演出であって、前記選択対象を表示するとともに、前記選択対象の表示領域とは別の領域に前記選択対象に関する情報である対象情報を表示し、前記対象情報が選択されることにより前記選択対象が選択される選択演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【2231】

〔態様J2-2〕

態様J2-1に記載の遊技機であって、

前記対象情報は、複数の情報を表す情報画像として表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【2232】

〔態様J2-3〕

態様J2-2に記載の遊技機であって、

前記対象情報としての前記情報画像を順次表示させた後、一つの情報画像が選択されることにより前記選択対象が選択される、

ことを特徴とする遊技機。

【2233】

〔態様J2-4〕

態様J2-1から態様J2-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記選択対象は、対戦相手のキャラクタである、

ことを特徴とする遊技機。

【2234】

〔態様J2-5〕

態様J2-4に記載の遊技機であって、

前記情報画像には、前記キャラクタの攻略難易度を示唆するグラフ画像が含まれている、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【2235】

〔態様J2-6〕

態様J2-4または態様J2-5に記載の遊技機であって、
前記情報画像には、前記キャラクタを特定可能な画像が含まれている、
ことを特徴とする遊技機。

【2236】

以下に図191～図194を用いて始動口発光演出A～Dについて説明する。図191～図194において、画像表示装置7の表示画面7aに表示される装飾図柄を図面の見易さから省略されているものがあり、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）周囲に配置される第1可動役物14や第2可動役物15も図面の見易さから省略されている。

10

【2237】

この始動口発光演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行されるものである。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド）を解析し、始動口発光演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド）を解析し、第1始動口20の発光態様を変化させる。また、音声制御基板106がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド）を解析し、スピーカ67から各種音を出力する音声演出を実行させる。

20

【2238】

第1始動口20は、その内部に図示しない多色発光可能なフルカラーLEDが単一または複数実装された第1始動口用装飾基板が配置されランプ制御基板107により発光制御されている。この第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが発光することにより第1始動口20が発光する。遊技機1に電源が投入されると、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDは、白色点灯に制御されることにより第1始動口20の発光態様が白色点灯した状態となり、さらに、大当たり演出や客待ち用のデモ演出においても、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDは、白色点灯に制御されることにより第1始動口20の発光態様が白色点灯した状態となる。

30

【2239】

なお、第1始動口20の前面内側には、特殊メッキが施されており、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが発光することにより、第1始動口20の前面を光が透けるようになっていく仕様のものがある。この仕様を有するタイプを特殊メッキ仕様とし、この特殊メッキ仕様を有していない通常のタイプを通常仕様として以下に説明する。特殊メッキ仕様および通常仕様における第1始動口20は、いずれも有色または無色透明な樹脂により成型されており、図示しない造形が施されている。なお、特殊メッキ仕様および通常仕様における第1始動口20は、いずれも有色または無色透明な樹脂により成型されているものの、その表面が滑らかな面（平面や曲面）として造形されていてもよい。

40

【2240】

特殊メッキ仕様における第1始動口20の前面内側には、表面に笑顔が印刷されて造形された装飾部材（以下、「装飾部材の造形（笑顔造形）」という場合がある。）が第1始動口用装飾基板の前方に配置され、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが発光した状態では、第1始動口20の前面を通して第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認可能とされる一方、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが消灯した状態では、第1始動口20の前面を通して第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認困難とされ、第1始動口20の前面を通して特殊メッキの色（例えば、銀色）が視認可能とされる。

【2241】

50

特殊メッキ仕様においては、遊技機 1 に電源が投入されると、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED が消灯した状態であり、さらに、大当たり演出および客待ち用のデモ演出においても、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED が消灯した状態となり、第 1 始動口 20 の前面を通して第 1 始動口 20 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認困難とされる。なお、大当たり演出においては、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED が発光した状態として第 1 始動口 20 の前面を通して第 1 始動口 20 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認可能とされるようにしてもよい。

【2242】

ここでは、まず通常仕様における第 1 始動口 20 の発光演出として始動口発光演出 A、始動口発光演出 B、そして始動口発光演出 C について順番に説明し、続いて特殊メッキ仕様における第 1 始動口 20 の発光演出として始動口発光演出 D について説明する。

【2243】

〔始動口発光演出 A〕

まず、始動口発光演出 A について図 191 を参照して説明する。図 191 は、始動口発光演出 A を説明するための図である。始動口発光演出 A は、装飾図柄の変動開始時から変動終了時までに行われるものである。

【2244】

始動口発光演出 A では、まず、図 191（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【2245】

第 1 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する当該保留アイコン 9 C は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示されている当該保留表示位置 9 C d（矩形画像の上）に表示される。当該保留表示位置 9 C d の左側における表示画面 7 a の領域には、第 1 特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 A d（矩形画像の上）に保留アイコン 9 A がそれぞれ表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 A をストックすることができるようになってい

【2246】

る。4 つの保留表示位置 9 A d は、当該保留表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の左辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d、そして第 4 保留表示位置 9 A d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

なお、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となる場合には、当該保留アイコン 9 C の大きさは、移動直前の保留アイコン 9 A の大きさの約 1.5 倍となり、当該保留アイコン 9 C の形状や色の態様から当該保留アイコン 9 C に対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第 4 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 3 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 2 保留表示位置 9 A d へ移動する場合、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動する場合には、保留アイコン 9 A の形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン 9 A の大きさは移動

直前の保留アイコン 9 A の大きさと同一の大きさとなっている。

【2247】

ここでは、当該保留表示位置 9 C d には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示され、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d および第 3 保留表示位置 9 A d には、白い球状の保留アイコン 9 A がそれぞれ表示され、第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、3 つの保留アイコン 9 A、9 A、9 A が消化されずにストックされた状態となっている。

【2248】

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

【2249】

図 191（A）における装飾図柄が変動開始され、変動開始時に第 1 始動口 20 に遊技球が入球しない場合には、図 191（B）に示すように、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED が白色点灯に制御されることにより第 1 始動口 20 の発光態様が白色点灯した状態となる。このとき、第 1 始動口 20 に遊技球が入球していないため、保留球が増加せず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ 67 から流れない（保留音が OFF となる）。

【2250】

変動開始してその後（つまり変動開始後）に、第 1 始動口 20 に遊技球が入球すると、図 191（C）に示すように、第 4 保留表示位置 9 A d に白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、4 つの保留アイコン 9 A、9 A、9 A、9 A が消化されずにストックされた状態となって保留満タンの状態となる。すでに、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED が白色点灯に制御され第 1 始動口 20 の発光態様が白色点灯した状態となっているものの、第 1 始動口 20 に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知するため、図 191（D）に示すように、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED が所定期間（例えば、0.5 秒）だけ消灯に制御され、再び白色点灯に制御される。これにより、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED が一度だけ白色点滅した発光態様となることにより第 1 始動口 20 の発光態様が一度だけ白色点滅した状態となる。このとき、第 1 始動口 20 に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知するため、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ 67 から流れる（保留音が ON となる）。

【2251】

その後、第 1 始動口 20 に遊技球が入球しても、図 191（E）に示すように、すでに、保留満タンの状態となっているため、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せず、図 191（C）に示した第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d および第 4 保留表示位置 9 A d には、白い球状の保留アイコン 9 A がそれぞれ表示された状態から変化しない。また、第 1 始動口 20 に遊技球が入球しても、保留満タンの状態となっているため、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せず、保留球が増加しないため、図 191（F）に示すように、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED が白色点灯に維持制御されることにより第 1 始動口 20 の発光態様が白色点灯した状態が維持されることとなる。このとき、第 1 始動口 20 に遊技球が入球しても、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せずに保留球が増加しないため、保留球

が増加したことを報知する必要がなくなり、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

【2252】

その後、図191（G）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「5」、中装飾図柄8Cが数字「1」、右装飾図柄8Rが数字「3」となり、同一の図柄が揃わずに停止表示され、はずれが確定表示されると、当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えるとともに、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコン9Aがそれぞれ表示されたままの状態となる。このような変動終了時において、すでに、保留満タンの状態となっているため、図191（H）に示すように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが白色点灯に維持制御されることにより第1始動口20の発光態様が白色点灯した状態が維持されるとともに、第1始動口20に遊技球が入球していないため、保留球が増加せず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

【2253】

続いて、図191（I）に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動し、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動し、第4保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第3保留表示位置9Adへ移動して第4保留表示位置9Adに保留アイコンが消える状態となり、装飾図柄が変動開始され変動開始時において第1始動口20に遊技球が入球しない場合には、図191（J）に示すように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが白色点灯に制御されることにより第1始動口20の発光態様が白色点灯した状態となる。このとき、第1始動口20に遊技球が入球していないため、保留球が増加せず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

【2254】

このように、始動口発光演出Aにおいて、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが白色点灯に制御されることにより第1始動口20の発光態様が白色点灯した状態において、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したときには、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが所定期間（例えば、0.5秒）だけ消灯に制御され再び白色点灯に制御され、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが一度だけ白色点滅した発光態様となることにより第1始動口20の発光態様が一度だけ白色点滅した状態となる。これに対して、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが白色点灯に制御されることにより第1始動口20の発光態様が白色点灯した状態であって保留満タンの状態であるときにおいて、第1始動口20に遊技球が入球しても、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せずに保留球が増加しないため、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが所定期間（例えば、0.5秒）だけ消灯に制御されずに白色点灯に維持制御され、第1始動口20の発光態様が一度だけ白色点滅した状態とならず白色点灯の状態が維持される。

【2255】

これにより、第1始動口20に遊技球が入球して保留球が増加するときには、第1始動口20の発光態様を、白色点灯から所定期間（例えば、0.5秒）だけ消灯に制御され再び白色点灯に制御され一度だけ白色点滅した発光態様へ変化することができるようになっているし、保留球が増加しないときには、第1始動口20の発光態様を白色点灯に維持することができるようになっているため、保留球の増加の有無を視覚に訴えることができ、興趣の向上を図ることができる。

【2256】

また、始動口発光演出Aにおいて、第1始動口20の発光態様を白色点滅した状態とす

るという視覚に訴える演出と、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れるという聴覚に訴える演出と、を併用することにより、保留球の増加を遊技者へ伝えることができるという斬新な演出を遊技者に提供することができる。

【2257】

〔始動口発光演出B〕

次に、始動口発光演出Bについて図192を参照して説明する。図192は、始動口発光演出Bを説明するための図である。始動口発光演出Bは、装飾図柄の変動開始時から変動終了時までに行われるものである。

【2258】

始動口発光演出Bでは、まず、図192(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、すでに、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動表示が開始され、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となることにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。

【2259】

その後、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする(仮停止表示され、その後、停止表示される)。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【2260】

ここでは、左装飾図柄8Lが数字「5」、中装飾図柄8Cが数字「1」、右装飾図柄8Rが数字「3」となり、同一の図柄が揃わずに停止表示され、はずれが確定表示される。これに伴い、当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消える。

【2261】

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

【2262】

なお、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなる場合には、当該保留アイコン9Cの大きさは、移動直前の保留アイコン9Aの大きさの約1.5倍となり、当該保留アイコン9Cの形状や色の態様から当該保留アイコン9Cに対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第4保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第3保留表示位置9Adへ移動する場合、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動する場合、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動する場合には、保留アイコン9Aの形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン9Aの大きさは移動直前の保留アイコン9Aの大きさと同一の大きさとなっている。

【2263】

ここでは、図192(A)における変動終了時において、当該保留表示位置9Cdには、当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えており、第1保留表示位置9Adには、黄色(ゴールド)の星形の保留アイコン9Aが表示され、第2保留表示位置9Adおよび第3保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコン9Aがそれぞれ表示され、第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、3つの保留アイコン9A、9A、9Aが消化されずにストックされた状態となっている。

【2264】

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

【2265】

図192(A)における当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えると、このような変動終了時において、第1始動口20に遊技球が入球しない場合には、図192(B)に示すように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが白色点灯に制御されることにより第1始動口20の発光態様が白色点灯した状態となる。このとき、第1始動口20に遊技球が入球していないため、保留球が増加せず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない(保留音がOFFとなる)。なお、図192(A)における当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えると、このような変動終了時において、第1始動口20に遊技球が入球した場合には、図191(D)に示した始動口発光演出Aにおける第1始動口20の発光態様が一度だけ白色点滅した状態となり、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知するため、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れる(保留音がONとなる)。

【2266】

続いて、図192(C)に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動し、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動し、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adに保留アイコンが消える状態となり、装飾図柄が変動開始され変動開始時において第1始動口20に遊技球が入球する／入球しないに関係なく、図192(D)に示すように、黄色(ゴールド)の星形の当該保留アイコン9Cに付された色と同一の色となるように、つまり当該保留アイコン9Cに付された色に連動して、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが白色点灯から黄色点灯(ゴールド色点灯)へ制御されることにより第1始動口20の発光態様が白色点灯から黄色点灯(ゴールド色点灯)した状態となる。変動開始時に第1始動口20に遊技球が入球しない場合には、保留球が増加せず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない(保留音がOFFとなる)。

【2267】

変動開始してその後(つまり変動開始後)に、第1始動口20に遊技球が1球ずつ連続して入球すると(つまり2球の遊技球が1球ずつ連続して第1始動口20に入球すると)、図192(E)に示すように、第3保留表示位置9Adに白い球状の保留アイコン9Aが表示され、そして第4保留表示位置9Adに白い球状の保留アイコン9Aが表示され、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aが消化されずにストックされた状態となって

保留満タンの状態となる。すでに、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）に制御され第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態となっているものの、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われずに、図192（F）に示すように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態が維持されるとともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

【2268】

なお、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御としては、図191の始動口発光演出Aにおいて説明したように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが一度だけ所定色で点滅（図191（C）、（D）では白色点滅）した発光態様となることにより第1始動口20の発光態様が一度だけ所定色で点滅（図191（C）、（D）では白色点滅した状態となるとともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れる（保留音がONとなる）。しかし、始動口発光演出Bにおいては、始動口発光演出Aと異なり、図192（F）に示したように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点滅（ゴールド色点滅）することなく黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態が維持されるとともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

【2269】

その後、第1始動口20に遊技球が入球しても、図192（G）に示すように、すでに、保留満タンの状態となっているため、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せず、図192（E）に示した第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコン9Aがそれぞれ表示された状態から変化しない。また、第1始動口20に遊技球が入球しても、保留満タンの状態となっているため、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せず、保留球が増加しないため、図192（H）に示すように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態が維持されることとなる。このとき、第1始動口20に遊技球が入球しても、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せずに保留球が増加しないため、保留球が増加したことを報知する必要がなくなり、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

【2270】

その後、図192（I）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「3」、中装飾図柄8Cが数字「4」、右装飾図柄8Rが数字「3」となり、同一の図柄が揃わずに停止表示され、はずれが確定表示されると、当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えるとともに、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコン9Aがそれぞれ表示されたままの状態となる。このような変動終了時において、図192（J）に示すように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）から白色点灯へ制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）から白色点灯した状態となる。変動終了時において、すでに、保留満タンの状態となっているため、第1始動口20に遊技球が入球したとしても、保留球が増加せず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

【2271】

このように、始動口発光演出Bにおいて、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラ

ーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）に制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態において、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加しても、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われず、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態が維持されるとともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

【2272】

これにより、第1始動口20の発光態様が白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）へ制御され黄色点灯（ゴールド色点灯）する発光態様へ変化した状態となるときには、第1始動口20に遊技球が入球して保留球が増加しても、第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持されているため、この維持される第1始動口20の発光態様である黄色点灯（ゴールド色点灯）が演出に対して付加的な発光演出として寄与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【2273】

また、始動口発光演出Bにおいて、最も当たりの期待度が高い黄色（ゴールド）の星形の保留アイコンが当該保留表示位置9Cdに表示されているときには、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われずに（言い換えると、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が阻止されることにより）、第1始動口20の発光態様を黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持した状態とすることができる。このため、黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持された第1始動口20の発光態様は、表示画面7aに繰り広げられる演出に対して付加的な発光演出として寄与することができる。さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れないため、保留音が表示画面7aに繰り広げられる演出に関連して流れる効果音や音楽の妨げとならないようにすることができる。

【2274】

〔始動口発光演出C〕

次に、始動口発光演出Cについて図193を参照して説明する。図193は、始動口発光演出Cを説明するための図である。始動口発光演出Cは、装飾図柄の変動開始時から変動終了時までに行われるものである。

【2275】

始動口発光演出Cでは、まず、図193（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【2276】

第1特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rに対応する当該保留アイコン9Cは、画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に表示されている当該保留表示位置9Cd（矩形画像の上）に表示される。当該保留表示位置9Cdの左側における表示画面7aの領域には、第1特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、4つの保留表示位置9Ad（矩形画像の上）に保留アイコン9Aがそれぞれ表示可能とされ最大で4つの保留アイコン9Aをストックす

ることができるようになっている。4つの保留表示位置9 A dは、当該保留表示位置9 C dに近い位置から表示画面7 aの左辺へ向かって、第1保留表示位置9 A d、第2保留表示位置9 A d、第3保留表示位置9 A d、そして第4保留表示位置9 A dという順番で表示画面7 aの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【2277】

なお、第1保留表示位置9 A dに表示されている保留アイコン9 Aが当該保留表示位置9 C dへ移動して当該保留アイコン9 Cとなる場合には、当該保留アイコン9 Cの大きさは、移動直前の保留アイコン9 Aの大きさの約1.5倍となり、当該保留アイコン9 Cの形状や色の態様から当該保留アイコン9 Cに対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第4保留表示位置9 A dに表示されている保留アイコン9 Aが第3保留表示位置9 A dへ移動する場合、第3保留表示位置9 A dに表示されている保留アイコン9 Aが第2保留表示位置9 A dへ移動する場合、第2保留表示位置9 A dに表示されている保留アイコン9 Aが第1保留表示位置9 A dへ移動する場合には、保留アイコン9 Aの形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン9 Aの大きさは移動直前の保留アイコン9 Aの大きさと同一の大きさとなっている。

【2278】

ここでは、当該保留表示位置9 C dには、白い球状の当該保留アイコン9 Cが表示され、第1保留表示位置9 A d、第2保留表示位置9 A dおよび第3保留表示位置9 A dには、白い球状の保留アイコン9 Aがそれぞれ表示され、第4保留表示位置9 A dには、保留アイコンが表示されていない。つまり、3つの保留アイコン9 A、9 A、9 Aが消化されずにストックされた状態となっている。

【2279】

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

【2280】

図193（A）における装飾図柄が変動開始され、変動開始時に第1始動口20に遊技球が入球しない場合には、図193（B）に示すように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが白色点灯に制御されることにより第1始動口20の発光態様が白色点灯した状態となる。このとき、第1始動口20に遊技球が入球していないため、保留球が増加せず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。なお、図193（A）における装飾図柄が変動開始され、変動開始時に第1始動口20に遊技球が入球した場合には、図191（D）に示した始動口発光演出Aにおける第1始動口20の発光態様が一度だけ白色点滅した状態となり、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知するため、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れる（保留音がONとなる）。

【2281】

変動開始してその後（つまり変動開始後）に、図193（C）に示すように、当該保留表示位置9 C dに表示されている白い球状の当該保留アイコン9 Cが黄色（ゴールド）の星形の当該保留アイコン9 Cへ変化すると、図193（D）に示すように、黄色（ゴールド）の星形の当該保留アイコン9 Cに付された色と同一の色となるように、つまり当該保留アイコン9 Cに付された色に連動して、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）へ制御されることにより第1始動口2

0の発光態様が白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態となる。変動開始後に第1始動口20に遊技球が入球しない場合には、保留球が増加せず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。なお、図193（C）における当該保留表示位置9Cdに表示されている白い球状の当該保留アイコン9Cが星形の当該保留アイコン9Cへ変化するまえに、第1始動口20に遊技球が入球した場合には、図191（D）に示した始動口発光演出Aにおける第1始動口20の発光態様が一度だけ白色点滅した状態となり、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知するため、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れる（保留音がONとなる）。

【2282】

当該保留アイコン9Cが保留変化してその後（つまり保留変化後）に、第1始動口20に遊技球が入球すると、図193（E）に示すように、第4保留表示位置9Adに白い球状の保留アイコン9Aが表示され、4つの保留アイコン9A、9A、9A、9Aが消化されずにストックされた状態となって保留満タンの状態となる。すでに、第1始動口用裝飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）に制御され第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態となっているものの、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われずに、図193（F）に示すように、第1始動口用裝飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態が維持されるとともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

【2283】

なお、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御としては、図191の始動口発光演出Aにおいて説明したように、第1始動口用裝飾基板に実装されたフルカラーLEDが一度だけ所定色で点滅（図191（C）、（D）では白色点滅）した発光態様となることにより第1始動口20の発光態様が一度だけ所定色で点滅（図191（C）、（D）では白色点滅した状態となるとともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れる（保留音がONとなる）。しかし、始動口発光演出Cにおいては、始動口発光演出Aと異なり、図193（F）に示したように、第1始動口用裝飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点滅（ゴールド色点滅）することなく黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態が維持されるとともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

【2284】

その後、第1始動口20に遊技球が入球しても、図193（G）に示すように、すでに、保留満タンの状態となっているため、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せず、図193（E）に示した第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコン9Aがそれぞれ表示された状態から変化しない。また、第1始動口20に遊技球が入球しても、保留満タンの状態となっているため、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せず、保留球が増加しないため、図193（H）に示すように、第1始動口用裝飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態が維持されることとなる。このとき、第1始動口20に遊技球が入球しても、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せずに保留球が増加しないため、保留球が増加したことを報知する必要がなくなり、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

【2285】

その後、図193（I）に示すように、左裝飾図柄8Lが数字「3」、中裝飾図柄8C

が数字「4」、右装飾図柄8Rが数字「3」となり、同一の図柄が揃わずに停止表示され、はずれが確定表示されると、当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えるとともに、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコン9Aがそれぞれ表示されたままの状態となる。このような変動終了時において、図193(J)に示すように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）から白色点灯へ制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）から白色点灯した状態となる。変動終了時において、すでに、保留満タンの状態となっているため、第1始動口20に遊技球が入球したとしても、保留球が増加せず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

10

【2286】

このように、始動口発光演出Cにおいて、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）に制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態において、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加しても、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われず、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持制御されることにより第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態が維持されるとともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。

20

【2287】

これにより、第1始動口20の発光態様が白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）へ制御され黄色点灯（ゴールド色点灯）する発光態様へ変化した状態となるときには、第1始動口20に遊技球が入球して保留球が増加しても、第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持されているため、この維持される第1始動口20の発光態様である黄色点灯（ゴールド色点灯）が演出に対して付加的な発光演出として寄与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【2288】

また、始動口発光演出Cにおいて、白い球状の当該保留アイコン9Cが最も当たりの期待度が高い黄色（ゴールド）の星形の保留アイコンへ保留変化すると、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われずに（言い換えると、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が阻止され）、第1始動口20の発光態様を黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持した状態とすることができる。このため、黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持された第1始動口20の発光態様は、表示画面7aに繰り広げられる演出に対して付加的な発光演出として寄与することができる。さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れないため、保留音が表示画面7aに繰り広げられる演出に関連して流れる効果音や音楽の妨げとならないようにすることができる。

30

【2289】

〔始動口発光演出D〕

次に、始動口発光演出Dについて図194を参照して説明する。図194は、始動口発光演出Dを説明するための図である。始動口発光演出Dは、装飾図柄の変動開始時から変動終了時までに行われるものである。

40

【2290】

始動口発光演出Dでは、まず、図194(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、すでに、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始され、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速

50

で変動する表示態様となる。停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となることにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。

【2291】

その後、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【2292】

ここでは、左装飾図柄8Lが数字「5」、中装飾図柄8Cが数字「1」、右装飾図柄8Rが数字「3」となり、同一の図柄が揃わずに停止表示され、はずれが確定表示される。これに伴い、当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消える。

【2293】

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

【2294】

なお、第1保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなる場合には、当該保留アイコン9Cの大きさは、移動直前の保留アイコン9Aの大きさの約1.5倍となり、当該保留アイコン9Cの形状や色の態様から当該保留アイコン9Cに対する当たりの期待度を遊技者に示唆している。これに対して、第4保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第3保留表示位置9Adへ移動する場合、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動する場合、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動する場合には、保留アイコン9Aの形状が他の形状へ変化した場合を除いて、それぞれの保留アイコン9Aの大きさは移動直前の保留アイコン9Aの大きさと同一の大きさとなっている。

【2295】

ここでは、図194（A）における変動終了時において、当該保留表示位置9Cdには、当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えており、第1保留表示位置9Adには、緑色を有する笑顔球体の保留アイコン9Aが表示され、第2保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコン9Aが表示され、変動終了時に第1始動口20に遊技球が1球だけ入球したことにより第3保留表示位置9Adには、白い球状の保留アイコン9Aが表示され、第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、3つの保留アイコン9A、9A、9Aが消化されずにストックされた状態となっている。

【2296】

ここで、保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン9C（以下、単に「保留アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、保留アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形の保留アイコン、黒い球状の保留アイコン、笑顔球体の保留アイコン、白い球状の保留

10

20

30

40

50

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

【2297】

図194（A）における当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えると、このような変動終了時において、第1始動口20に遊技球が入球した場合には、図194（B）に示すように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが通常時の発光態様である消灯に維持制御され、第1始動口20の前面内側に施された特殊メッキにより第1始動口20の前面を光が透けずに第1始動口20の発光態様が通常時の発光態様である特殊メッキの色（例えば、銀色）となった状態となる。これにより、第1始動口20の前面内側に施された特殊メッキにより第1始動口20の前面を光が透けず第1始動口20の発光態様として第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認困難となって笑顔造形が非表示の状態となる。つまり第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが通常時の発光態様に維持されている限り、笑顔造形が非表示の状態に維持されることとなる。

【2298】

このとき（つまり図194（A）における当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えると、このような変動終了時において、第1始動口20に遊技球が入球した場合には、図194（B）に示すように）、第1始動口20に遊技球が入球したことにより、保留球が増加したことを報知するため、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れる（保留音がONとなる）。

【2299】

続いて、図194（C）に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されている緑色を有する笑顔球体の保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなる。当該保留アイコン9Cは、第1保留表示位置9Adに表示されていた笑顔球体の保留アイコン9Aの緑色と同一の色であってもよいし、期待度が高い他の色（例えば、赤色または七色（レインボー））へ変化してもよい。第1保留表示位置9Adに表示されている笑顔球体の保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動し、第3保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aが第2保留表示位置9Adへ移動し、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adに保留アイコンが消える状態となり、図194（D）に示すように、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが笑顔球体の当該保留アイコン9Cの色と同一の色に点灯制御されることにより第1始動口20の前面内側に施された特殊メッキにより第1始動口20の前面を光が透け第1始動口20の発光態様として第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン9Cの色と同一の色に発光して現れる状態となる。これにより、第1始動口20の前面内側に施された特殊メッキにより第1始動口20の前面を光が透けて第1始動口20の発光態様として第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認容易となって笑顔造形が表示の状態となる。つまり第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが笑顔球体の当該保留アイコン9Cの色と同一の色に点灯制御されている限り、笑顔造形が表示の状態に維持されることとなる。

【2300】

このとき（つまり図194（C）に示すように、第1保留表示位置9Adに表示されている笑顔球体の保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなり、図194（D）に示すように）、変動開始時に第1始動口20に遊技球が入球しない場合には、保留球が増加せず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピー

カ 6 7 から流れない（保留音が O F F となる）。

【 2 3 0 1 】

変動開始してその後（つまり変動開始後）に、第 1 始動口 2 0 に遊技球が 1 球ずつ連続して入球すると（つまり 2 球の遊技球が 1 球ずつ連続して第 1 始動口 2 0 に入球すると）、図 1 9 4（E）に示すように、第 3 保留表示位置 9 A d に白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、そして第 4 保留表示位置 9 A d に白い球状の保留アイコン 9 A が表示され、4 つの保留アイコン 9 A、9 A、9 A、9 A が消化されずにストックされた状態となって保留満タンの状態となる。すでに、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー L E D が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に点灯制御され第 1 始動口 2 0 の前面内側に施された特殊メッキにより第 1 始動口 2 0 の前面を光が透けて第 1 始動口 2 0 の発光態様として第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れる状態となっているものの（つまり第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認容易となって笑顔造形が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色で表示の状態となっているものの）、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われずに、図 1 9 4（F）に示すように、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー L E D が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に維持制御されることにより第 1 始動口 2 0 の発光態様として第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れる状態が維持される（つまり第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認容易となって笑顔造形が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色で表示の状態となっている）とともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ 6 7 から流れない（保留音が O F F となる）。

【 2 3 0 2 】

なお、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御としては、図 1 9 1 の始動口発光演出 A において説明したように、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー L E D が一度だけ所定色で点滅（図 1 9 1（C）、（D）では白色点滅）した発光態様となることにより第 1 始動口 2 0 の発光態様が一度だけ所定色で点滅（図 1 9 1（C）、（D）では白色点滅した状態となるとともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ 6 7 から流れる（保留音が O N となる）。しかし、始動口発光演出 D においては、始動口発光演出 A と異なり、図 1 9 4（F）に示したように、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー L E D が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に維持制御されることにより第 1 始動口 2 0 の発光態様として第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れる状態が維持される（つまり第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認容易となって笑顔造形が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色で表示の状態となっている）とともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ 6 7 から流れない（保留音が O F F となる）。

【 2 3 0 3 】

その後、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球しても、図 1 9 4（G）に示すように、すでに、保留満タンの状態となっているため、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せず、図 1 9 4（E）に示した第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d および第 4 保留表示位置 9 A d には、白い球状の保留アイコン 9 A がそれぞれ表示された状態から変化しない。また、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球しても、保留満タンの状態となっているため、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せず、保留球が増加しないため、図 1 9 4（H）に示すように、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー L E D が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に維持制御され第 1 始動口 2 0 の前面内側に施された特殊メッキにより第 1 始動口 2 0 の前面を光が透けて第 1 始動口 2 0 の発光態様として第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れる状態が維持されることとなる（つまり第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認容易となって笑

顔造形が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色で表示の状態となっている)。

【2304】

このとき(つまり図 194 (G)において、すでに、保留満タンの状態となっているため)、第 1 始動口 20 に遊技球が入球しても、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せずに保留球が増加しないため、保留球が増加したことを報知する必要がなくなり、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ 67 から流れない(保留音が OFF となる)。

【2305】

なお、変動開始後において、当該保留アイコン 9 C の色が、期待度が高い他の色へ変化すると、これに伴い、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED の色も当該保留アイコン 9 C の色に合わせて変化し、変化した当該保留アイコン 9 C の色と同一の色となり、第 1 始動口 20 の発光態様として第 1 始動口 20 の内部に配置された装飾部材の造形(笑顔造形)が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に変化し発光して現れることとなる。つまり第 1 始動口 20 の内部に配置された装飾部材の造形(笑顔造形)が視認容易となって笑顔造形が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色で表示の状態となることとなる。

【2306】

その後、図 194 (I)に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「3」、中装飾図柄 8 C が数字「4」、右装飾図柄 8 R が数字「3」となり、同一の図柄が揃わずに停止表示され、はずれが確定表示されると、当該変動が終了して当該保留アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えるとともに、第 1 保留表示位置 9 A d、第 2 保留表示位置 9 A d、第 3 保留表示位置 9 A d および第 4 保留表示位置 9 A d には、白い球状の保留アイコン 9 A がそれぞれ表示されたままの状態となる。このような変動終了時において、図 194 (J)に示すように、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED が通常時の発光態様である消灯に制御され、第 1 始動口 20 の前面内側に施された特殊メッキにより第 1 始動口 20 の前面を光が透けず第 1 始動口 20 の発光態様が通常時の発光態様である特殊メッキの色(例えば、銀色)となった状態となり、笑顔造形が非表示の状態となる。変動終了時において、すでに、保留満タンの状態となっているため、第 1 始動口 20 に遊技球が入球したとしても、保留球が増加せず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ 67 から流れない(保留音が OFF となる)。

【2307】

このように、始動口発光演出 D において、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に制御されることにより第 1 始動口 20 の内部に配置された装飾部材の造形(笑顔造形)が視認容易となって笑顔造形が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色で表示の状態となっている場合において、第 1 始動口 20 に遊技球が入球したことにより保留球が増加しても、第 1 始動口 20 に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われず、第 1 始動口用装飾基板に実装されたフルカラー LED が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に維持制御されることにより第 1 始動口 20 の内部に配置された装飾部材の造形(笑顔造形)が視認容易となって笑顔造形が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色で表示の状態に維持されるとともに、さらに、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ 67 から流れない(保留音が OFF となる)。

【2308】

これにより、第 1 始動口 20 の発光態様が、第 1 始動口 20 の内部に配置された装飾部材の笑顔造形が非表示の状態から当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れる状態となる発光態様へ変化した状態となるときには、第 1 始動口 20 に遊技球が入球して保留球が増加しても、第 1 始動口 20 の発光態様が、第 1 始動口 20 の内部に配置された笑顔造形が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れるという発光態様に維持されているため、この維持される第 1 始動口 20 の発光態様である第 1 始動口 20 の内部に配置された笑顔造形が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れる状態が演出に対して付加的な発光演出として寄与することができ、興趣の向上を図ることが

できる。

【2309】

また、始動口発光演出Dにおいて、第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認容易となって笑顔造形が当該保留アイコン9Cの色と同一の色で表示の状態とされているときには、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われずに（言い換えると、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が阻止されることにより）、第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認容易となって笑顔造形が当該保留アイコン9Cの色と同一の色で表示の状態に維持した状態とすることができる。このため、笑顔造形が当該保留アイコン9Cの色と同一の色で表示の状態に維持した第1始動口20の発光態様は、表示画面7aに繰り上げられる演出に対して付加的な発光演出として寄与することができる。さらに、「シュボッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れないため、保留音が表示画面7aに繰り上げられる演出に関連して流れる効果音や音楽の妨げとならないようにすることができる。

10

【2310】

〔効果例〕

以下に、始動口発光演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、始動口発光演出Aの図191（A）～図191（J）に示すように、遊技球を受け入れ可能な第1始動口20（受入口）を有し、第1始動口20（受入口）に遊技球が入球したこと（受け入れられたこと）に基づいて、第1始動口20（受入口）の発光態様を可変する（図191（A）～図191（D）において白色点灯から所定期間（例えば、0.5秒）だけ消灯に制御され再び白色点灯に制御され一度だけ白色点滅する）第1の演出と、図191（E）～図191（F）において第1の演出の実行を阻止して第1始動口20（受入口）の発光態様（白色点灯）を維持可能な第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、第1始動口20に遊技球が入球して（受け入れられて）保留球が増加するときには、第1始動口20の発光態様を、白色点灯から所定期間（例えば、0.5秒）だけ消灯に制御され再び白色点灯に制御され一度だけ白色点滅した発光態様へ変化することができるようになっており、保留球が増加しないときには、第1始動口20の発光態様を白色点灯に維持することができるようになっており、保留球の増加の有無を視覚に訴えることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

30

図192（A）～図192（J）の始動口発光演出Bでは、遊技球を受け入れ可能な第1始動口20（受入口）を有し、第1始動口20（受入口）に遊技球が入球したこと（受け入れられたこと）に基づいて、第1始動口20（受入口）の発光態様を可変する（図192（A）～図192（D）において白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）へ制御され黄色点灯（ゴールド色点灯）する）第1の演出と、図192（E）～図192（H）において第1の演出の実行を阻止して第1始動口20（受入口）の発光態様（黄色点灯（ゴールド色点灯））を維持可能な第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、第1始動口20の発光態様が白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）へ制御され黄色点灯（ゴールド色点灯）する発光態様へ変化した状態となっているときには、第1始動口20に遊技球が入球して（受け入れられて）保留球が増加しても、第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持されているため、この維持される第1始動口20の発光態様である黄色点灯（ゴールド色点灯）が演出に対して付加的な発光演出として寄与することができ、興趣の向上を図ることができる。

40

図193（A）～図193（J）の始動口発光演出Cでは、遊技球を受け入れ可能な第1始動口20（受入口）を有し、第1始動口20（受入口）に遊技球が入球したこと（受け入れられたこと）に基づいて、第1始動口20（受入口）の発光態様を可変する（図193（A）～図193（D）において白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）へ制御され黄色点灯（ゴールド色点灯）する）第1の演出と、図193（E）～図193（H）に

50

において第1の演出の実行を阻止して第1始動口20（受入口）の発光態様（黄色点灯（ゴールド色点灯））を維持可能な第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、第1始動口20の発光態様が白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）へ制御され黄色点灯（ゴールド色点灯）する発光態様へ変化した状態となっており、第1始動口20に遊技球が入球して（受け入れられて）保留球が増加しても、第1始動口20の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持されているため、この維持される第1始動口20の発光態様である黄色点灯（ゴールド色点灯）が演出に対して付加的な発光演出として寄与することができ、興趣の向上を図ることができる。

図194（A）～図194（J）の始動口発光演出Dでは、遊技球を受け入れ可能な第1始動口20（受入口）を有し、第1始動口20（受入口）に遊技球が入球したこと（受け入れられたこと）に基づいて、第1始動口20（受入口）の発光態様を可変する（図194（A）～図194（D）において第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認困難となって笑顔造形が非表示の状態から装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン9Cの色と同一の色に発光して現れる状態となる）第1の演出と、図194（E）～図194（H）において第1の演出の実行を阻止して第1始動口20（受入口）の発光態様（第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン9Cの色と同一の色に発光して現れるという発光状態）を維持可能な第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、第1始動口20の発光態様が、第1始動口20の内部に配置された装飾部材の笑顔造形が非表示の状態から当該保留アイコン9Cの色と同一の色に発光して現れる状態となる発光態様へ変化した状態となっており、第1始動口20に遊技球が入球して（受け入れられて）保留球が増加しても、第1始動口20の発光態様が、第1始動口20の内部に配置された笑顔造形が当該保留アイコン9Cの色と同一の色に発光して現れるという発光態様に維持されているため、この維持される第1始動口20の発光態様である第1始動口20の内部に配置された笑顔造形が当該保留アイコン9Cの色と同一の色に発光して現れる状態が演出に対して付加的な発光演出として寄与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【2311】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、始動口発光演出Aの図191（A）～図191（J）に示すように、第2の演出は、保留アイコン9Aの数が所定の個数（4個）に到達するまで第1の演出の実行を許容する一方、保留アイコン9Aの数が所定の個数（4個）に到達したのち第1の演出の実行を阻止する。具体的には、図191（A）～図191（D）において保留アイコン9Aの数が所定の個数（4個）に到達するまで第1始動口20（受入口）の発光態様の可変（白色点灯から所定期間（例えば、0.5秒）だけ消灯に制御され再び白色点灯に制御され一度だけ白色点滅するという発光態様の変化）を許容することができる一方、図191（E）～図191（H）において保留アイコン9Aの数が所定の個数（4個）に到達したのち第1始動口20（受入口）の発光態様（白色点灯）を維持することができる。この構成によれば、保留アイコン9Aの数が所定の個数（4個）に到達した状態であることを、所定の個数に到達した保留アイコン9Aに加えて、さらに、第1始動口20の発光態様を利用して遊技者へ伝えることができる。

【2312】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、始動口発光演出Bの図192（A）～図192（J）に示すように、第2の演出は、白い球状の保留アイコン9Aと比べて当たりとなる期待度が高く設定された黄色（ゴールド）の星形の保留アイコン9A（特定の保留アイコン）が当該保留アイコン9Cとなり第1の演出の実行を許容して第1の演出が第1始動口20（受入口）の発光態様を特定の発光態様へ変えたのち（白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）へ変えたのち）、第1の演出の実行を阻止して第1始動口20（受入口）の発光態様を黄色点灯（（ゴールド色点灯）（特定の発光態様））に維持する。具体的には、図192（A）～図192（D）において白い球状の保留アイコン9Aと比べて当たり

となる期待度が高く設定された黄色（ゴールド）の星形の保留アイコン 9 A が当該保留アイコン 9 C となり、第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様を白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）へ変えたのち、図 1 9 2（E）～図 1 9 2（H）において第 1 の演出の実行を阻止して第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様（黄色点灯（ゴールド色点灯））を維持する。この構成によれば、当たりとなる期待度が高くなっている状態を第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様により遊技者に示唆することができる。

図 1 9 4 の始動口発光演出 D では、第 2 の演出は、白い球状の保留アイコン 9 A と比べて当たりとなる期待度が高く設定された笑顔球体の保留アイコン 9 A（特定の保留アイコン）が当該保留アイコン 9 C となり第 1 の演出の実行を許容して第 1 の演出が第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様を特定の発光態様へ変えたのち（第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認困難となって笑顔造形が非表示の状態から装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れる状態へ変えたのち）、第 1 の演出の実行を阻止して第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様を、第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れるという発光状態（特定の発光態様）に維持する。具体的には、図 1 9 4（A）～図 1 9 4（D）において白い球状の保留アイコン 9 A と比べて当たりとなる期待度が高く設定された笑顔球体の保留アイコン 9 A が当該保留アイコン 9 C となり、第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様を、第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認困難となって笑顔造形が非表示の状態から装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れる状態へ変えたのち、図 1 9 4（E）～図 1 9 4（H）において第 1 の演出の実行を阻止して第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様（第 1 始動口 2 0 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れるという発光状態）を維持する。この構成によれば、当たりとなる期待度が高くなっている状態を装飾部材の造形（笑顔造形）が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色に発光して現れる発光態様により遊技者に示唆することができる。

【2 3 1 3】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、始動口発光演出 C の図 1 9 3（A）～図 1 9 3（J）に示すように、第 2 の演出は、白い球状の当該保留アイコン 9 C から黄色（ゴールド）の星形の当該保留アイコン 9 C（特定の当該保留アイコン）へ変化したときに第 1 の演出の実行を許容して第 1 の演出が第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様を特定の発光態様へ変えたのち（白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）へ変えたのち）、第 1 の演出の実行を阻止して第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様を黄色点灯（（ゴールド色点灯）（特定の発光態様））に維持する。具体的には、図 1 9 3（A）～図 1 9 3（D）において白い球状の当該保留アイコン 9 C による図柄変動（左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R）が開始され、白い球状当該保留アイコン 9 C から白い球状の保留アイコン 9 A と比べて当たりとなる期待度が高く設定された星型の当該保留アイコン 9 C へ変化したときに第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様を白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）へ変えたのち、図 1 9 3（E）～図 1 9 3（H）において第 1 の演出の実行を阻止して第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様（黄色点灯（ゴールド色点灯））を維持する。この構成によれば、当たりとなる期待度が高くなっている状態を第 1 始動口 2 0（受入口）の発光態様により遊技者に示唆することができる。

【2 3 1 4】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、始動口発光演出 A の図 1 9 1（A）～図 1 9 1（J）に示すように、第 1 の演出は、さらに、第 1 始動口 2 0（受入口）に遊技球が入球した（受け入れられた）ことに基づいて保留音（許容音）の出力を実行することができ、第 2 の演出は、さらに、第 1 の演出を許容するときに保留音（許容音）の出力を許容する一方、第 1 の演出を阻止するときに保留音（許容音）の出力を阻止する。具体的には、図

191 (C) ~ 図191 (D) において、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知するため、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れる（保留音がONとなる）。一方、図191 (E) ~ 図191 (H) において、第1始動口20に遊技球が入球しても、保留アイコンを表示する保留表示位置が存在せずに保留球が増加しないため、保留球が増加したことを報知する必要がなくなり、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。この構成によれば、第1始動口20（受入口）に遊技球が入球した（受け入れられた）ことに基づいて、第1始動口20の発光態様を白色点滅した状態とするという視覚に訴える演出と、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れるという聴覚に訴える演出と、を併用することにより、保留球の増加を遊技者へ伝えることができる。

10

図192 (A) ~ 図192 (J) の始動口発光演出Bでは、図192 (A) ~ 図192 (B) において、例えば、当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えると、このような変動終了時において、第1始動口20に遊技球が入球した場合には、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れる（保留音がONとなる）。一方、図192 (C) ~ 図192 (H) において、最も当たりの期待度が高い黄色（ゴールド）の星形の保留アイコンが当該保留表示位置9Cdに表示されているときには、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。この構成によれば、最も当たりの期待度が高い黄色（ゴールド）の星形の保留アイコンが当該保留表示位置9Cdに表示されているときには、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われずに、第1始動口20の発光態様を黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持した状態とすることにより演出に対して付加的な発光演出として寄与することができるとともに、「シュポッ」という効果音である保留音をスピーカ67から流さないことにより演出に関連して流れる効果音や音楽の妨げとならないようにすることができる。

20

図193 (A) ~ 図193 (J) の始動口発光演出Cでは、図193 (A) ~ 図193 (D) において、例えば、装飾図柄が変動開始され、変動開始時に第1始動口20に遊技球が入球した場合、当該保留表示位置9Cdに表示されている白い球状の当該保留アイコン9Cが黄色（ゴールド）の星形の当該保留アイコン9Cへ変化するまえに、第1始動口20に遊技球が入球した場合には、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れる（保留音がONとなる）。一方、図193 (C) ~ 図193 (H) において、白い球状の当該保留アイコン9Cが最も当たりの期待度が高い黄色（ゴールド）の星形の保留アイコンへ保留変化する、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れない（保留音がOFFとなる）。この構成によれば、白い球状の当該保留アイコン9Cが最も当たりの期待度が高い黄色（ゴールド）の星形の保留アイコンへ保留変化する、第1始動口20に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われずに、第1始動口20の発光態様を黄色点灯（ゴールド色点灯）に維持した状態とすることにより演出に対して付加的な発光演出として寄与することができるとともに、「シュポッ」という効果音である保留音をスピーカ67から流さないことにより演出に関連して流れる効果音や音楽の妨げとならないようにすることができる。

30

40

図194 (A) ~ 図194 (J) の始動口発光演出Dでは、図194 (A) ~ 図194 (B) において、当該変動が終了して当該保留アイコン9Cが表示画面7aから消えると、このような変動終了時において、第1始動口20に遊技球が入球した場合には、保留球が増加したことを報知するため、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ67から流れる（保留音がONとなる）。一方、図194 (C) ~ 図194 (H) において、第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認容易となって笑顔造形が当該保留アイコン9Cの色と同一の色で表示の状態とされているときには、第1始

50

動口 20 に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われず、「シュポッ」という効果音である保留音がスピーカ 67 から流れない（保留音が OFF となる）。この構成によれば、第 1 始動口 20 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認容易となって笑顔造形が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色で表示の状態とされているときには、第 1 始動口 20 に遊技球が入球したことにより保留球が増加したことを報知する制御が全く行われずに（、第 1 始動口 20 の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認容易となって笑顔造形が当該保留アイコン 9 C の色と同一の色で表示の状態に維持したことにより演出に対して付加的な発光演出として寄与することができる）とともに、「シュポッ」という効果音である保留音をスピーカ 67 から流さないことにより演出に関連して流れる効果音や音楽の妨げとならないようにすることができる。

10

【2315】

〔変形例〕

以下に、始動口発光演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 192 (C) ~ 図 192 (H) の始動口発光演出 B、図 193 (C) ~ 図 193 (H) の始動口発光演出 C および図 194 (C) ~ 図 194 (H) の始動口発光演出 D では、第 1 始動口 20 に遊技球が入球しても、「シュポッ」という効果音である保留音をスピーカ 67 から流さなかった。しかし、「シュポッ」という効果音である保留音をスピーカ 67 から流れるようにしてもよい。この場合、保留音の音量を演出に関連して流れる効果音や音楽の妨げとならない程度として例えば演出に関連して流れる効果音や音楽の音量に対して 50 % ~ 90 % となる音量に調整されることが好ましい。

20

【2316】

〔変形例 2〕

図 192 (A) ~ 図 192 (H) の始動口発光演出 B では、図 192 (A) において第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d に表示可能な保留アイコン 9 A の色は、保留アイコン 9 A が消化されるごとにシフトする際に、保留アイコン 9 A の色の変化がなかったが、当たり期待度が高くなる色へ変化（例えば、白色から青色へ変化、白色から緑色へ変化）するようにしてもよい。この場合、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が当該保留表示位置 9 C d へ移動して当該保留アイコン 9 C となると、これに伴い、第 1 始動口 20 の色が当該保留アイコン 9 C に付された色と同一の色となる。

30

【2317】

〔変形例 3〕

図 193 (A) ~ 図 193 (H) の始動口発光演出 C では、図 192 (A) ~ 図 192 (D) において白い球状の当該保留アイコン 9 C が最も当たりの期待度が高い黄色（ゴールド）の星形の保留アイコンへ保留変化すると、第 1 始動口 20 の発光態様が白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）したが、さらに、黄色点灯（ゴールド色点灯）から七色（レインボー（大当たり濃厚））へ変化するようにしてもよい。この場合、第 1 始動口 20 の発光態様が黄色点灯（ゴールド色点灯）から七色（レインボー（大当たり濃厚））となり、第 1 始動口 20 の色が当該保留アイコン 9 C に付された色と同一の色となる。

40

【2318】

〔変形例 4〕

図 191 の始動口発光演出 A、図 192 の始動口発光演出 B、図 193 の始動口発光演出 C および図 194 の始動口発光演出 D では、第 1 始動口 20 に遊技球が入球すると、第 1 始動口 20 の発光態様が可変されていたが、第 1 ゲート（スルーチャッカー）28 や第 2 ゲート（スルーチャッカー）29 についても適用することができる。この場合、第 1 ゲート（スルーチャッカー）28 や第 2 ゲート（スルーチャッカー）29 の内部に図示しない多色発光可能なフルカラー LED が単一または複数実装された装飾基板がそれぞれ配置されランプ制御基板 107 により発光制御されている。これらの装飾基板に実装されたフ

50

ルカラーLEDが発光することにより第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29が発光する。第1始動口20が通常仕様である場合においては、遊技機1に電源が投入されると、装飾基板に実装されたフルカラーLEDは、白色点灯に制御されることにより第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29の発光態様が白色点灯した状態となり、さらに、大当たり演出や客待ち用のデモ演出においても、装飾基板に実装されたフルカラーLEDは、白色点灯に制御されることにより第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29の発光態様が白色点灯した状態となる。

【2319】

これに対して、第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29が特殊メッキ仕様である場合には、さらに、第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29の前面内側に装飾部材が装飾基板の前方に配置され、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが発光した状態では、第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29の前面を通して第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認可能とされる一方、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが消灯した状態では、第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29の前面を通して第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認困難とされ、第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29の前面を通して特殊メッキの色（例えば、銀色）が視認可能とされる。また、第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29が特殊メッキ仕様である場合には、遊技機1に電源が投入されると、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが消灯した状態に制御され、さらに、大当たり演出および客待ち用のデモ演出においても、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが消灯した状態に制御され、第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認困難とされる。なお、第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29が特殊メッキ仕様である場合には、大当たり演出においては、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが発光した状態として第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29の前面を通して第1ゲート（スルーチャッカー）28や第2ゲート（スルーチャッカー）29の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認可能とされるようにしてもよい。

【2320】

〔変形例5〕

図192（E）～図192（D）の始動口発光演出Bでは、第1保留表示位置9Adに表示されている黄色（ゴールド）の星形の保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動して当該保留アイコン9Cとなると、第1始動口20の発光態様が白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）した状態となっていた。黄色（ゴールド）の星形の保留アイコン9Aは、白い球状の保留アイコン9Aと比べて当たりとなる期待度が高く設定されていた。第1始動口20の発光態様が白色点灯から黄色点灯（ゴールド色点灯）した際に、黄色点灯（ゴールド色点灯）から所定期間（例えば、0.5秒）だけ消灯に制御され再び黄色点灯（ゴールド色点灯）へ戻す制御を5回だけ繰り返して黄色点滅（ゴールド色点滅）するようにしてもよい。この理由（5回だけ繰り返し黄色点滅（ゴールド色点滅）するという発光態様の变化とする理由）については、第1始動口20（受入口）に遊技球が入球すると、第1始動口20（受入口）の発光態様として、例えば白色点灯から所定期間（例えば、0.5秒）だけ消灯に制御され再び白色点灯に制御され一度だけ白色点滅するという発光態様の变化と異ならせるためである。つまり、5回だけ繰り返し黄色点滅（ゴールド色点滅）するという発光態様の变化により当たりとなる期待度が高くなっている状態を遊技者に示唆することができるとともに、黄色（ゴールド）の星形の保留アイコン9Aが当該保留表示位置9Cdへ移動した旨を、第1始動口20の発光態様により（つまり5回だ

10

20

30

40

50

け繰り返し黄色点滅（ゴールド色点滅）するという発光態様の変化により）遊技者へ伝えることができる。

【2321】

〔変形例6〕

図191の始動口発光演出A、図192の始動口発光演出B、図193の始動口発光演出Cおよび図194の始動口発光演出Dでは、第1始動口20に遊技球が入球すると、第1始動口20の発光態様が可変されていたが、第2始動口21についても適用することができる。この場合、第2始動口21の内部に図示しない多色発光可能なフルカラーLEDが単一または複数実装された装飾基板が配置されランプ制御基板107により発光制御されている。この装飾基板に実装されたフルカラーLEDが発光することにより第2始動口21が発光する。第1始動口20が通常仕様である場合においては、遊技機1に電源が投入されると、装飾基板に実装されたフルカラーLEDは、白色点灯に制御されることにより第2始動口21の発光態様が白色点灯した状態となり、さらに、大当たり演出や客待ち用のデモ演出においても、装飾基板に実装されたフルカラーLEDは、白色点灯に制御されることにより第2始動口21の発光態様が白色点灯した状態となる。

10

【2322】

これに対して、第2始動口21が特殊メッキ仕様である場合には、さらに、第2始動口21の前面内側に装飾部材が装飾基板の前方に配置され、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが発光した状態では、第2始動口21の前面を通して第2始動口21の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認可能とされる一方、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが消灯した状態では、第2始動口21の前面を通して第2始動口21の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認困難とされ、第2始動口21の前面を通して特殊メッキの色（例えば、銀色）が視認可能とされる。また、第2始動口21が特殊メッキ仕様である場合には、遊技機1に電源が投入されると、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが消灯した状態に制御され、さらに、大当たり演出および客待ち用のデモ演出においても、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが消灯した状態に制御され、第2始動口21の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認困難とされる。なお、第2始動口21が特殊メッキ仕様である場合には、大当たり演出においては、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが発光した状態として第2始動口21の前面を通して第2始動口21の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認可能とされるようにしてもよい。

20

30

【2323】

〔変形例7〕

図194の始動口発光演出Dでは、第1始動口20の前面内側に特殊メッキが施されており、装飾部材が第1始動口用装飾基板の前方に配置され、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが発光した状態では、第1始動口20の前面を通して第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認可能とされる一方、第1始動口用装飾基板に実装されたフルカラーLEDが消灯した状態では、第1始動口20の前面を通して第1始動口20の内部に配置された装飾部材の造形（笑顔造形）が視認困難とされ、第1始動口20の前面を通して特殊メッキの色（例えば、銀色）が視認可能とされていた。しかし、第1始動口20の周囲（例えば、第1始動口20の上側、右側、下側、左側など）に装飾部を設けたものでもよい。第1始動口20と装飾部とはユニット化されていることが好ましい。装飾部の内部には、フルカラーLEDが実装された装飾基板と、装飾基板の前方に配置されるとともに例えばキャラクタが印刷されて造形された装飾部材（以下、「装飾部材の造形（キャラクタ造形）」という場合がある。）と、が収容されている。装飾部の裏面、つまり装飾部と対向する面には、特殊メッキが施されており、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが発光することにより、装飾部の前面を光が透けるようになっている。装飾部は、無色透明な樹脂により成型され、造形が施されていてもよいし、その表面が滑らかな面（平面や曲面）として造形されていてもよい。装飾基板に実装さ

40

50

れたフルカラーLEDが発光した状態では、第1始動口20の周囲に配置された装飾部の前面を通して装飾部の内部に配置された装飾部材の造形（キャラクタ造形）が視認可能とされる一方、装飾基板に実装されたフルカラーLEDが消灯した状態では、第1始動口20の周囲に配置された装飾部の前面を通して装飾部の内部に配置された装飾部材の造形（キャラクタ造形）が視認困難とされ、装飾部の前面を通して特殊メッキの色（例えば、銀色）が視認可能とされる。

【2324】

〔変形例8〕

図191の始動口発光演出A、図192の始動口発光演出B、図193の始動口発光演出Cおよび図194の始動口発光演出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。

10

【2325】

〔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K1-1〕

遊技球を受け入れ可能な受入口を有する遊技機であって、

前記受入口に遊技球が受け入れられたことに基づいて前記受入口の発光態様を可変する第1の演出と、

前記第1の演出の実行による前記受入口の発光態様の可変を許容したのち、前記第1の演出の実行を阻止して前記受入口の発光態様を維持する第2の演出と、を実行可能である

20

、
ことを特徴とする遊技機。

【2326】

◇〔態様K1-2〕

請求項1に記載の遊技機であって、

前記第2の演出は、保留アイコンの数が所定の個数に到達するまで前記第1の演出の実行を許容可能であり一方、保留アイコンの数が所定の個数に到達したのち前記第1の演出の実行を阻止する、

ことを特徴とする遊技機。

【2327】

30

◇〔態様K1-3〕

請求項1または請求項2に記載の遊技機であって、

前記第2の演出は、保留アイコンと比べて当たりとなる期待度が高く設定された特定の保留アイコンが当該保留アイコンとなり前記第1の演出の実行を許容して前記第1の演出が前記受入口の発光態様を特定の発光態様へ変えたのち、前記第1の演出の実行を阻止して前記受入口の発光態様を前記特定の発光態様に維持する、

ことを特徴とする遊技機。

【2328】

◇〔態様K1-4〕

請求項1から請求項3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

40

前記第2の演出は、当該保留アイコンによる図柄変動が開始され当該保留アイコンから特定の当該保留アイコンへ変化したときに前記第1の演出の実行を許容して前記第1の演出が前記受入口の発光態様を特定の発光態様へ変えたのち、前記第1の演出の実行を阻止して前記受入口の発光態様を前記特定の発光態様に維持する、

ことを特徴とする遊技機。

【2329】

◇〔態様K1-5〕

請求項1から請求項4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の演出は、さらに、前記受入口に遊技球が受け入れられたことに基づいて許容音の出力を実行可能であり、

50

前記第 2 の演出は、前記第 1 の演出を許容するときに前記許容音の出力を許容する一方、前記第 1 の演出を阻止するときに前記許容音の出力を阻止する、ことを特徴とする遊技機。

【2330】

〔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。

【2331】

上記実施形態の遊技機 1 は、いわゆる 1 種 2 種混合機として構成されているが、遊技機 1 は、これ以外の構成であってもよい。例えば、遊技機 1 は、S T 機、V S T 機、ループ機等であってもよい。また、上記実施形態は、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。

【2332】

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。

【2333】

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。

【2334】

上記実施形態の遊技機 1 は、画像表示装置 7 を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機 1 では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2 つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7（表示画面 7a）の他にサブ表示装置を備えていてもよい。そして、画像表示装置 7 の表示画面 7a でおこなう表示演出の少なくとも一部をサブ表示装置の表示画面でおこなってもよい。

【2335】

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】

【2336】

- 1 … 遊技機
- 3 … 遊技領域
- 5 … 盤ランプ
- 7 … 画像表示装置
- 9A, 9B … 保留画像（保留アイコン）
- 9C … 当該保留画像（当該保留アイコン）
- 14 … 第 1 可動役物
- 15 … 第 2 可動役物
- 20 … 第 1 始動口（第 1 入球口）

10

20

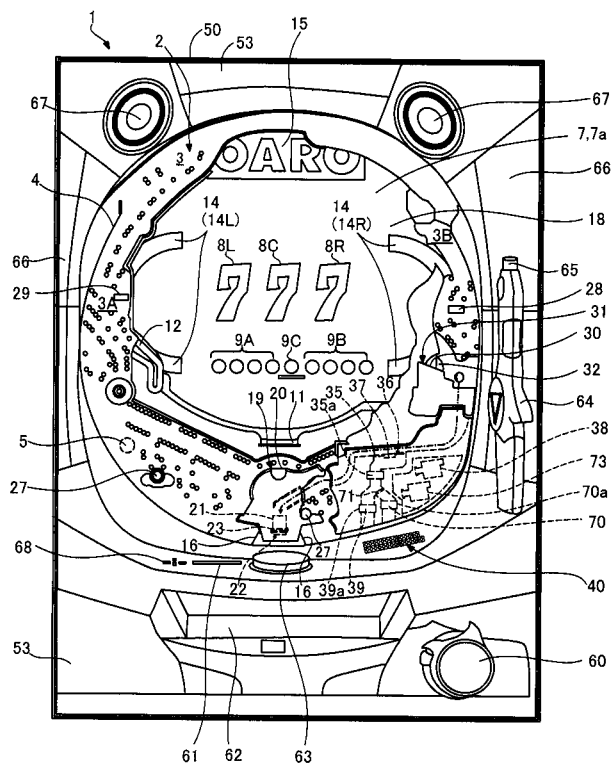
30

40

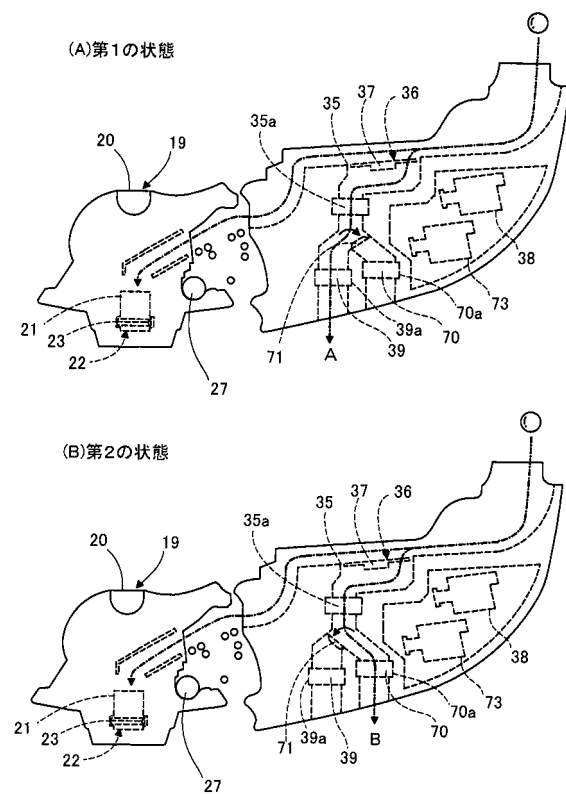
50

- 2 1 … 第 2 始動口（第 2 入球口）
 6 6 … 枠ランプ
 8 1 … 遊技制御用マイコン
 9 1 … 演出制御用マイコン
 1 0 1 … 画像制御用マイコン

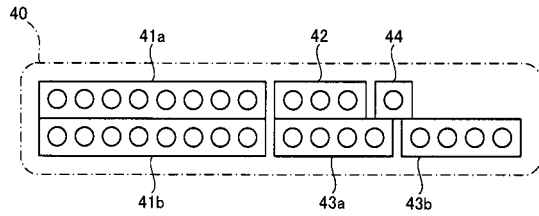
【図 1】



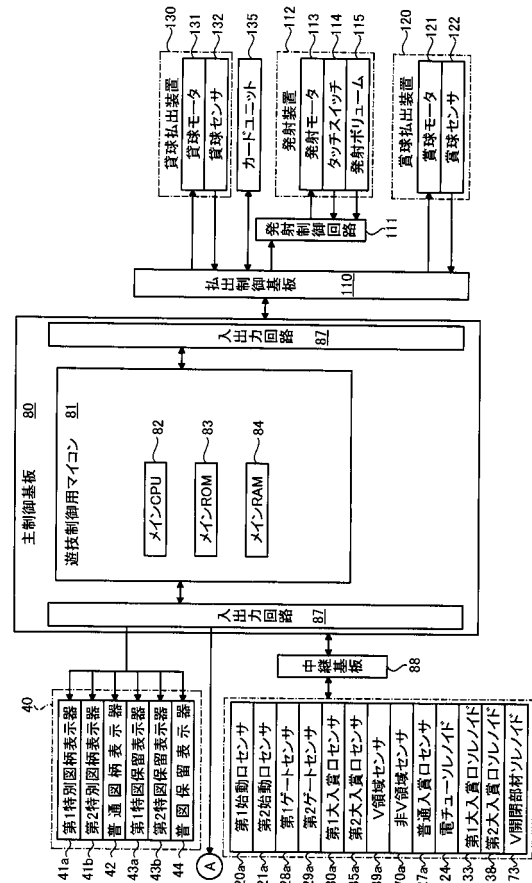
【図 2】



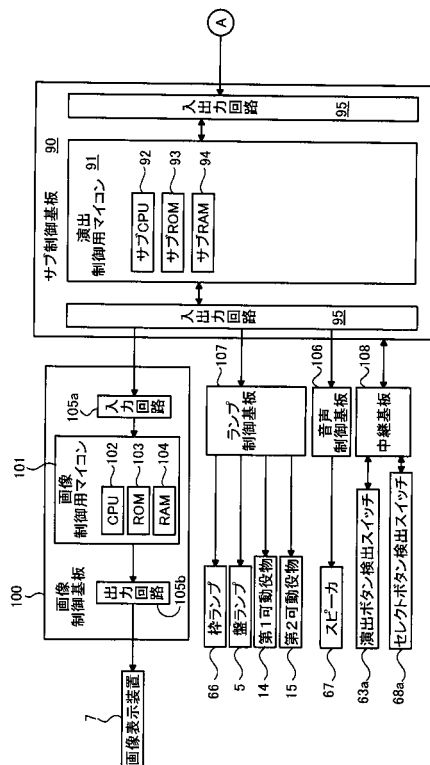
【図 3】



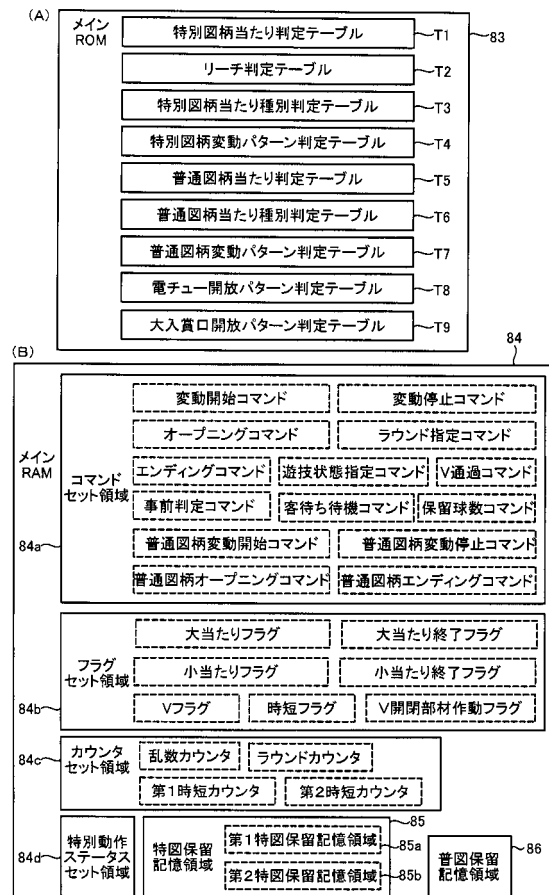
【図 4】



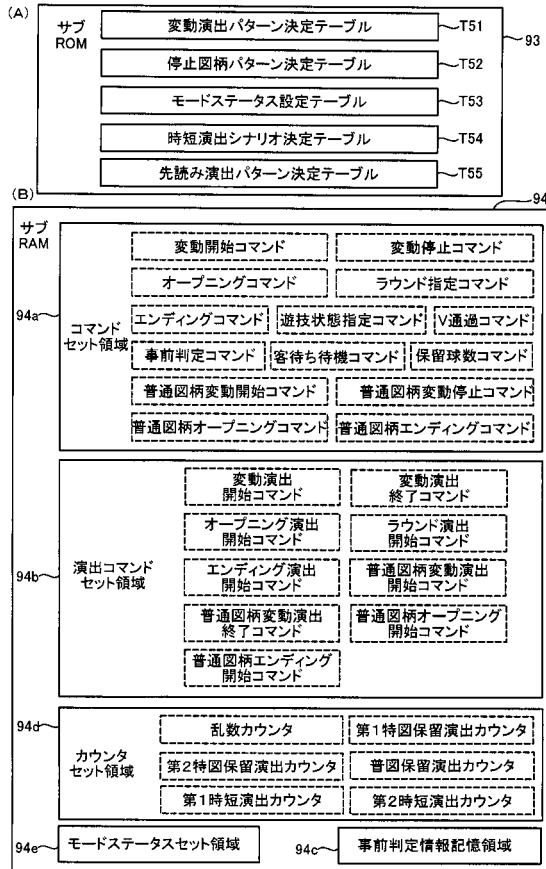
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当たり乱数	0~65535	大当たり、小当たり判定用
ラベル-TRND-AS	特別図柄当たり種別乱数	0~127	大当たり種別、小当たり種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~127	リーチの有無の判定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~127	特別図柄変動パターン判定用
ラベル-TRND-H	普通図柄当たり乱数	0~255	普通図柄抽選の当否判定用
ラベル-TRND-HS	普通図柄当たり種別乱数	0~65535	普通図柄当たり種別判定用

乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-CP	変動演出パターン乱数	0~127	変動演出パターン決定用
ラベル-TRND-DS	時短演出シナリオ乱数	0~127	時短演出シナリオ決定用
ラベル-TRND-SC	先読み演出乱数	0~127	先読み演出決定用

【図 9】

(A) 特別図柄当たり判定テーブルT1

特別図柄	特別図柄当たり乱数値	判定結果
特図1	0~210	大当たり
	10000~10500	小当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
特図2	0~210	大当たり
	10000~16500	小当たり
	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
	0~5	リーチ有り
時短状態	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し

【図 10】

特別図柄当たり判定判定テーブルT3 (特図1)

特別図柄	状態	特別図柄当たり種別乱数値	当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止図柄パターン	振分率(%)	備考
特図1	非時短状態	0~15	15R時短99回大当たりA	特図1_時短図柄1	11H	12.5	3・7図柄
		16~63	15R時短99回大当たりB	特図1_時短図柄2	12H	37.5	
		64~127	15R時短5回大当たりA	特図1_時短図柄3	13H	50	
	時短状態	0~127	16R通常小当たりA (実質5R・V通過実質不可)	特図1_時短無し小当たり図柄1	14H	100	
		0~63	15R時短99回大当たりC	特図1_時短図柄4	15H	50	
特図1	時短状態	64~127	15R時短5回大当たりB	特図1_時短図柄5	16H	50	
		0~127	16R通常小当たりB (実質5R・V通過実質不可)	特図1_時短無し小当たり図柄2	17H	100	

【図 1 1】

特別図柄	状態	特別図柄当たり 種別乱数値	当たりの種別	特別図柄の種類	特図停止 図柄パターン	振分率(%)	備考
特別図柄 非時短状態	非時短状態	0~63	15R時短5回大当たりC	特図2_時短図柄6	21H	50	
		64~95	15R時短15回大当たりA (実質15R・V通過可)	特図2_時短図柄7	22H	25	
		96~127	15R時短99回大当たりD	特図2_時短図柄8	23H	25	
		0~63	16R時短5回小当たりA (実質15R・V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄1	24H	50	
		64~127	16R時短99回小当たりA (実質15R・V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄2	25H	50	
		0~79	16R時短5回大当たりD	特図2_時短図柄9	31H	62.5	
特別図柄 時短状態	時短状態	80~95	15R時短15回大当たりB	特図2_時短図柄10	32H	12.5	
		96~127	15R時短99回大当たりE	特図2_時短図柄11	33H	25	
		0~63	16R時短5回小当たりB (実質15R・V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄3	34H	50	
		64~95	16R時短10回小当たり (実質15R・V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄4	35H	25	
		96~111	16R時短15回小当たり (実質15R・V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄5	36H	12.5	
		112~127	16R時短99回小当たりB (実質15R・V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄6	37H	12.5	

【図 1 3】

(A) 普通図柄当たり判定テーブルT5			
状態	普通図柄当たり判定 乱数値	判定結果	
非時短状態	0~254	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	

(B) 普通図柄当たり種別判定テーブルT6			
状態	普通図柄当たり種別 乱数値	当たり種別	普通図柄の種類
非時短状態	0~30	長開放1	普通図_当たり図柄1
	100~170	短開放1	普通図_当たり図柄2
	0~65535のうち 上記以外の数値	短開放2	普通図_当たり図柄3
時短状態	0~65535	長開放2	普通図_当たり図柄4

(C) 普通図柄変動パターン判定テーブルT7			
状態	判定結果	当たり種別	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	当たり	長開放1	30秒
		短開放1	25秒
		短開放2	1秒
	ハズレ	—	1秒
時短状態	当たり	長開放2	1秒
	ハズレ	—	1秒

【図 1 2】

特別図柄	状態	判定結果	保留時数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	出現率
特別図柄 非時短状態	非時短状態	大当たり	—	0~110	P1	45000	111/128
			—	111~127	P2	15000	17/128
		小当たり	—	0~127	P3	15000	128/128
			—	0~24	P4	45000	25/128
		ハズレ	—	25~127	P5	15000	103/128
			1~2	0~127	P6	10000	128/128
特別図柄 時短状態	時短状態	大当たり	—	0~127	P7	5000	128/128
			—	0~127	P8	10000	128/128
		小当たり	—	0~127	P9	10000	128/128
			—	0~127	P10	10000	128/128
		ハズレ	—	0~127	P11	5000	128/128
			—	0~127	P12	15000	128/128
	非時短状態	大当たり	—	0~127	P13	15000	128/128
			—	0~127	P14	15000	128/128
		小当たり	—	0~127	P15	5000	128/128
			—	0~127	P16	10000	128/128
		ハズレ	—	0~127	P17	10000	128/128
			—	0~127	P18	10000	128/128

特別図柄変動パターン判定テーブルT4

【図 1 4】

(A) 電チュー開放パターン判定テーブルT8		
状態	普通図柄の種類	電チュー開放パターン
非時短状態	普通図_当たり図柄1	開放パターン11
	普通図_当たり図柄2	開放パターン12
	普通図_当たり図柄3	開放パターン13
時短状態	普通図_当たり図柄4	開放パターン14

(B) 電チュー開放パターン			
電チュー開放パターン	OP時間 (秒)	開放時間 (秒)	ED時間 (秒)
開放パターン11	6	5	0.01
開放パターン12	0.01	0.02	0.01
開放パターン13	0.01	0.02	0.01
開放パターン14	0.01	3	0.01

【図 15】

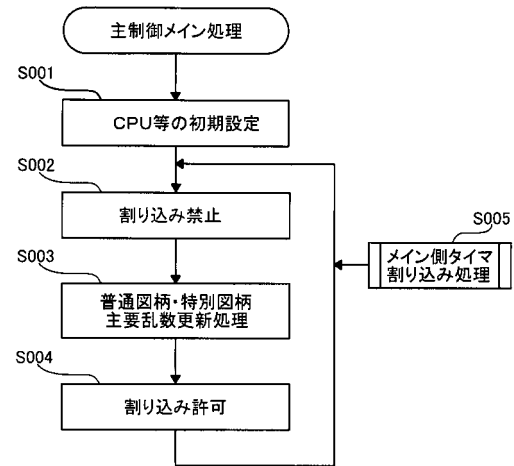
(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	大入賞口開放パターン
11H, 12H, 13H, 15H, 16H 21H, 22H, 23H, 31H, 32H, 33H	開放パターン21
14H, 17H	開放パターン22
24H, 25H, 34H, 35H, 36H, 37H	開放パターン23

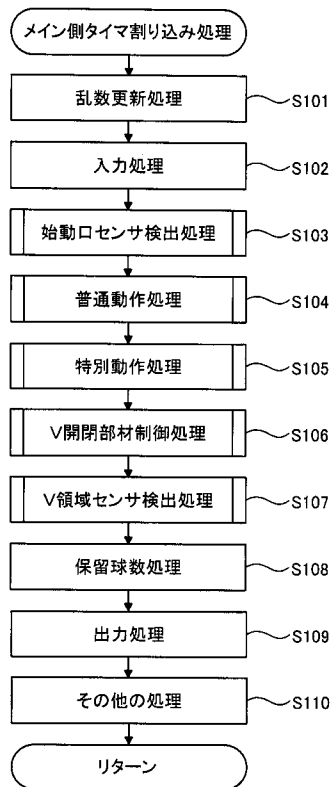
(B)大入賞口開放パターン

大入賞口 開放 パターン	OP 時間 (秒)	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	6	15	1~15R目 第1 大入賞口	1	29.5	15R 時短 大当たり
開放 パターン 22	4	16 (実質5)	1R目 第2 大入賞口	1	1.6	16R (実質5R) 通常 小当たり
			2~6R目 第1 大入賞口	1	29.5	
			7~16R目 第1 大入賞口	1	0.1	
開放 パターン 23	0.01	16 (実質15)	1R目 第2 大入賞口	1	1.6	16R (実質15R) 時短 小当たり
			2~16R目 第1 大入賞口	1	29.5	

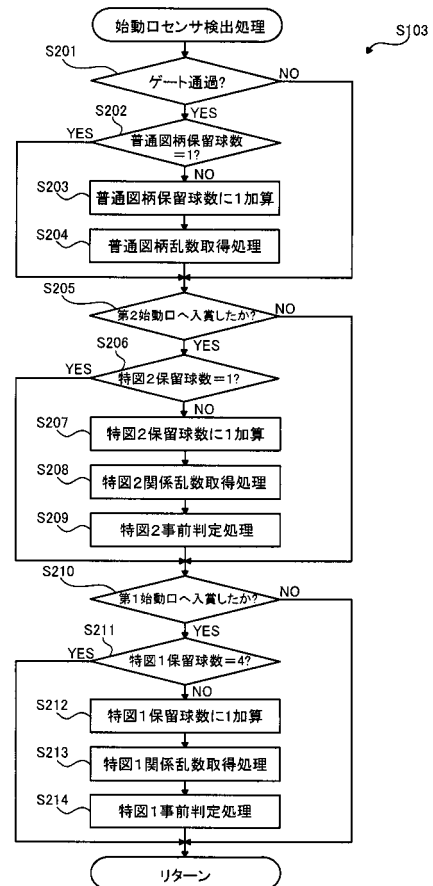
【図 16】



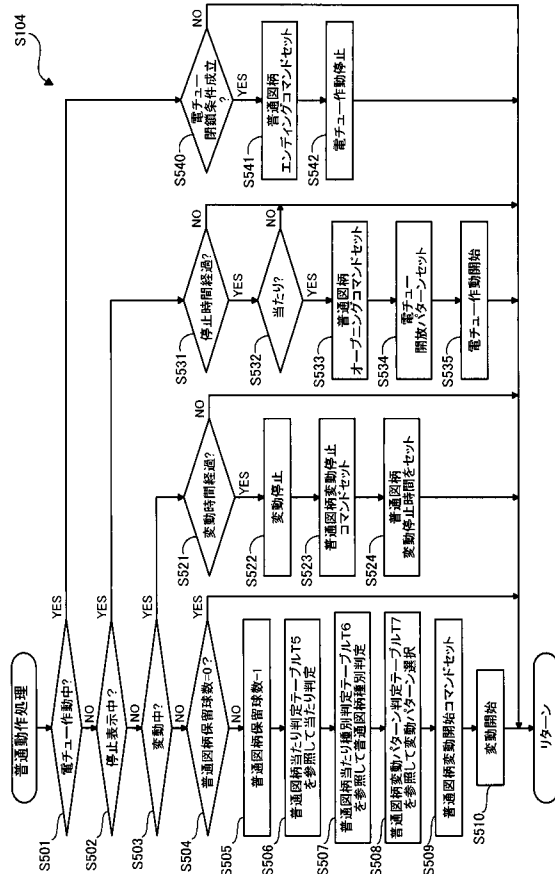
【図 17】



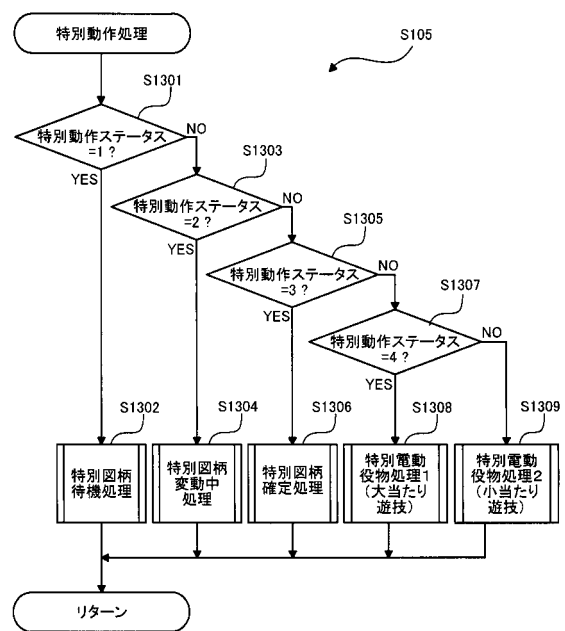
【図 18】



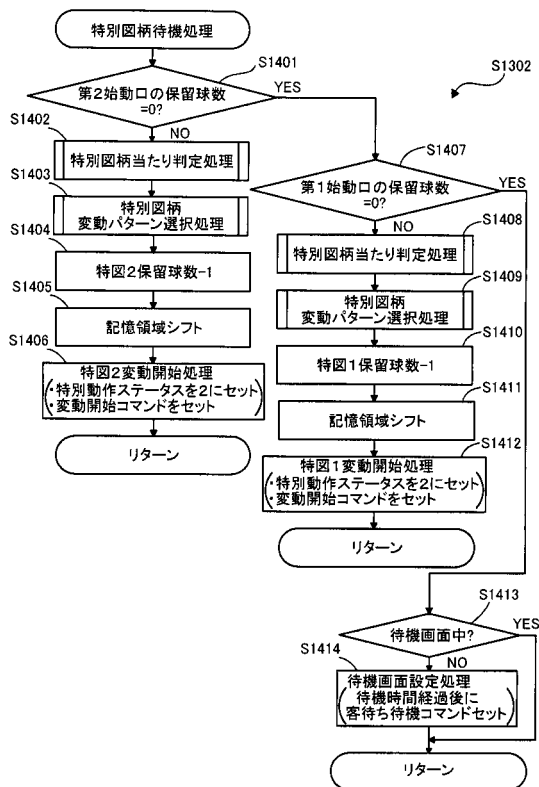
【図 19】



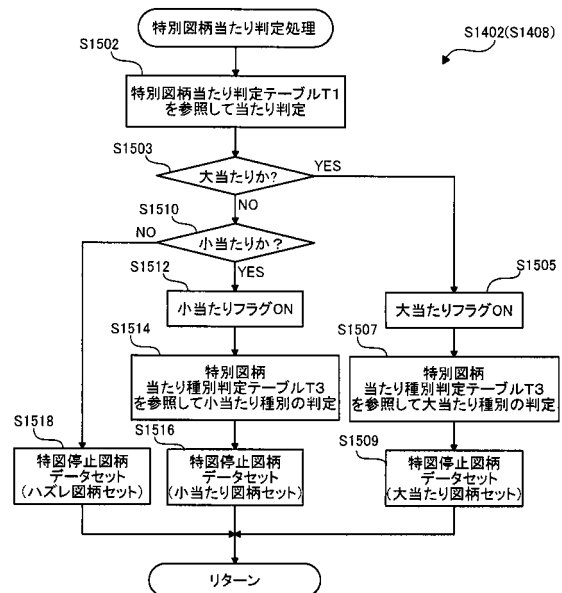
【図 20】



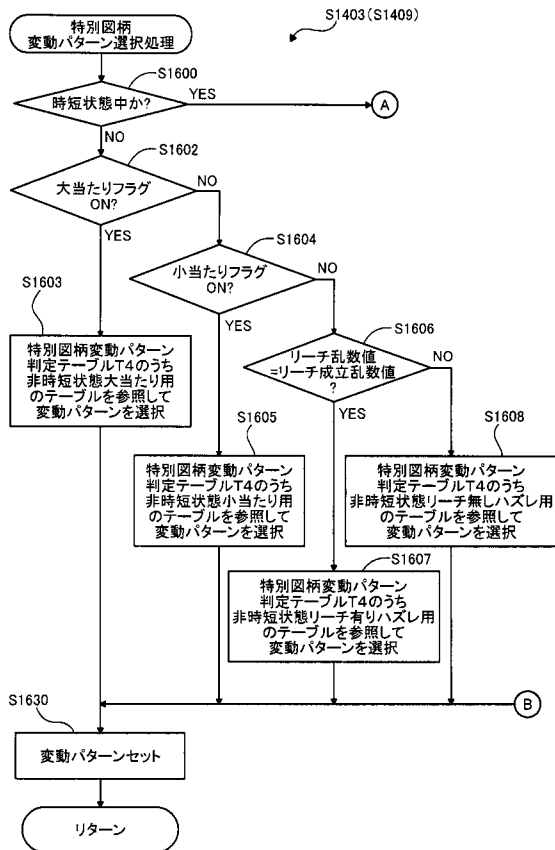
【図 21】



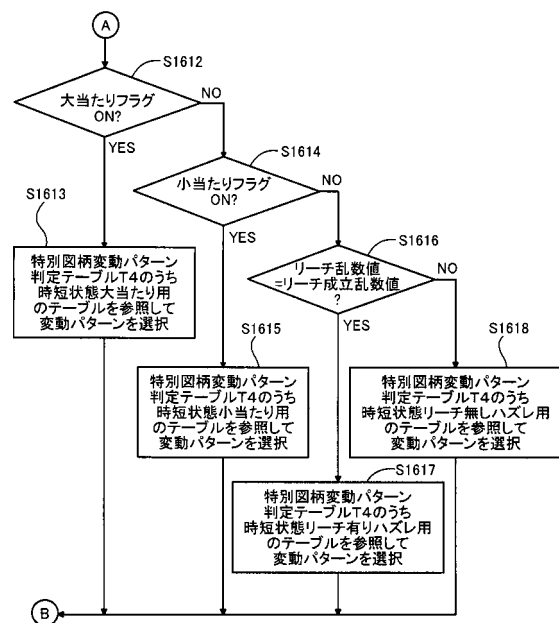
【図 22】



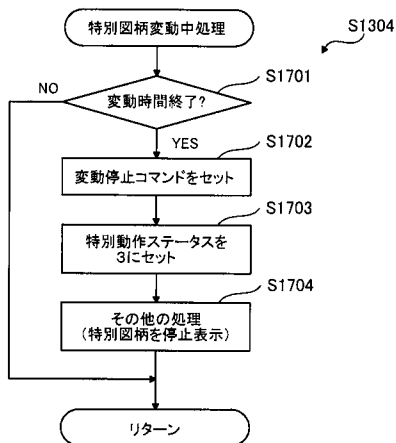
【図 23】



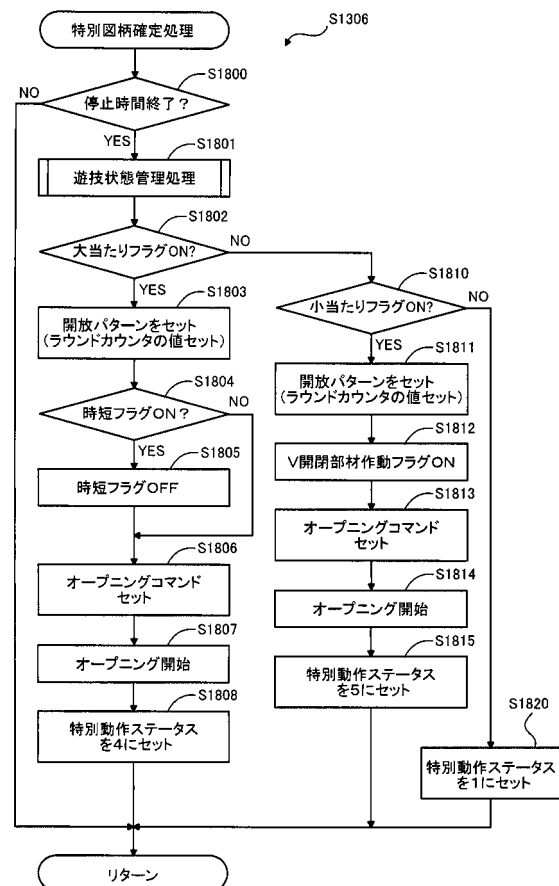
【図 24】



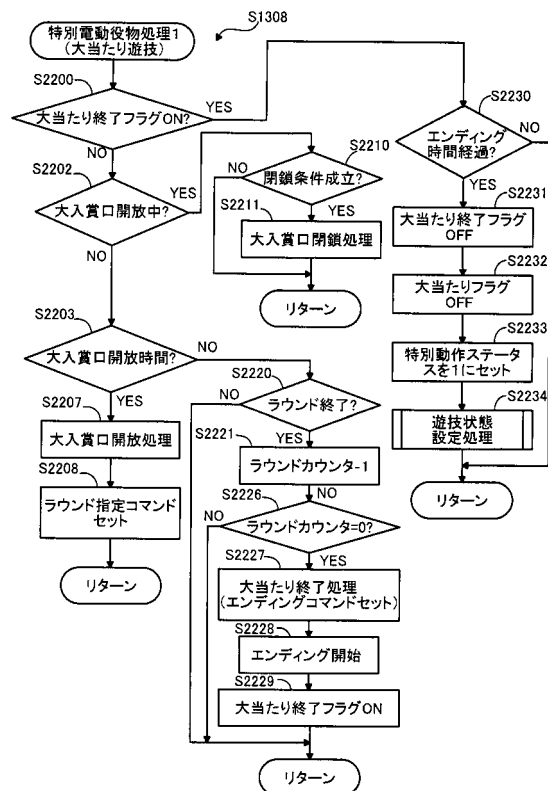
【図 25】



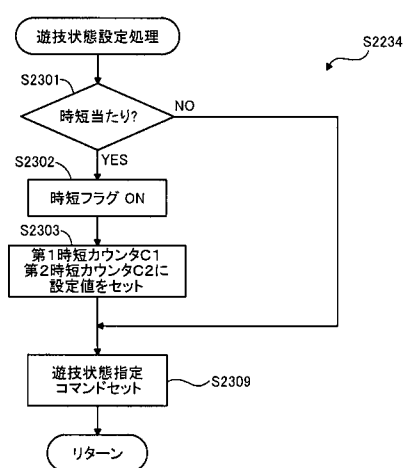
【図 26】



【图 28】



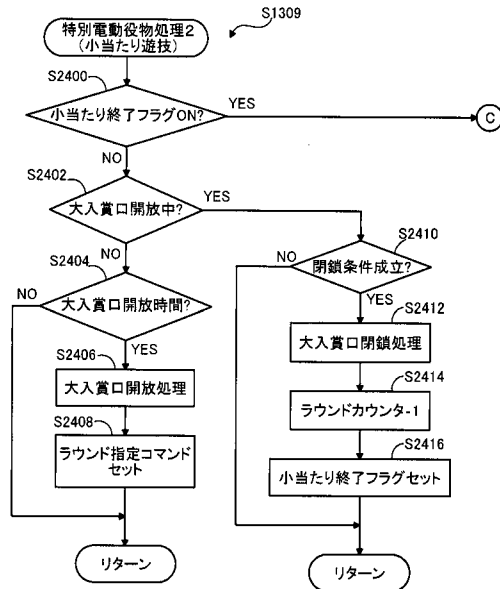
【図 30】



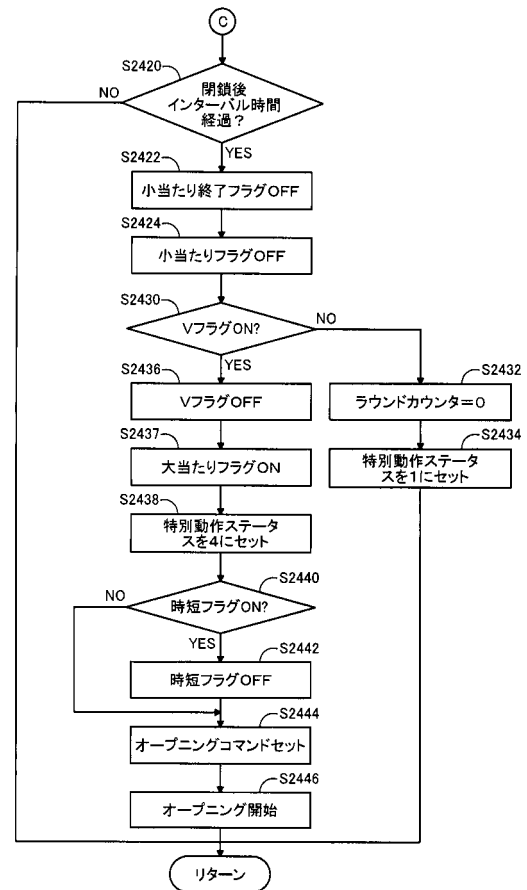
時短カウンタC1、C2設定テーブル

当たりの種別	特図停止 図柄データ	第1時短 カウンタC1 (特図2の 時短回数)	第2時短 カウンタC2 (特図1、2合計 時短回数)
15R時短99回 大当たり	11H, 12H, 15H, 25H, 37H	99	99
16R時短99回 小当たりA、B			
15R時短15回 大当たり	22H, 32H 36H	15	20
16R時短10回 小当たり	35H	10	15
15R時短5回 大当たりA	13H	5	5
15R時短5回 大当たりB	16H	5	99
15R時短5回 大当たりC、D	21H, 31H 24H, 34H	5	10
16R時短5回 小当たり			

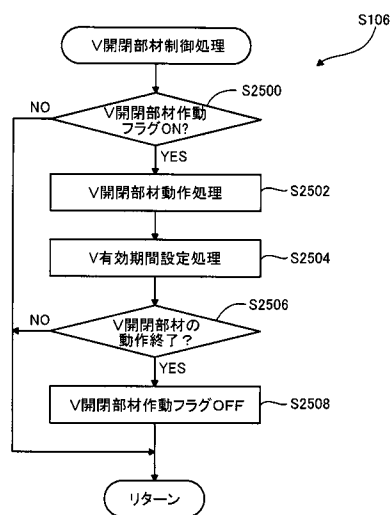
【図 3 1】



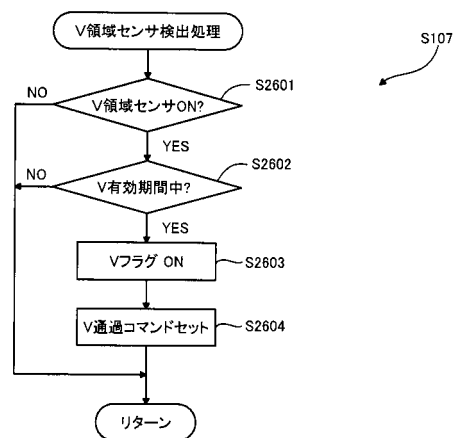
【図 3 2】



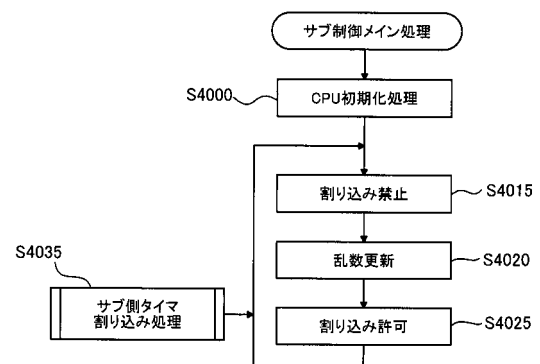
【図 3 3】



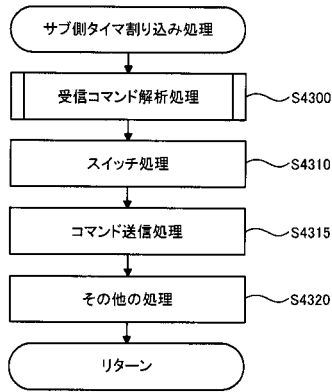
【図 3 4】



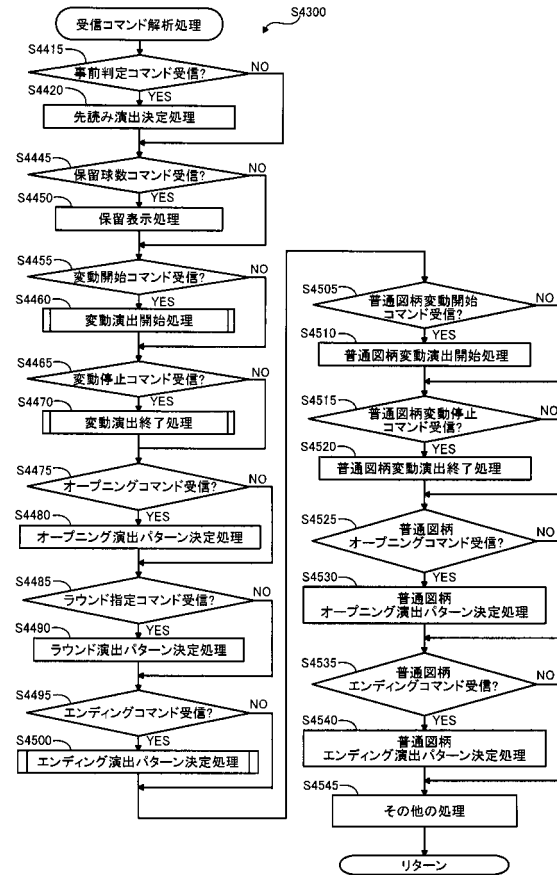
【図 3 5】



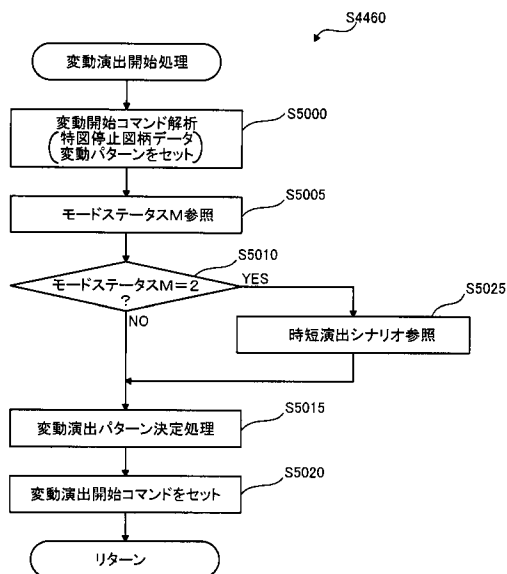
【図 36】



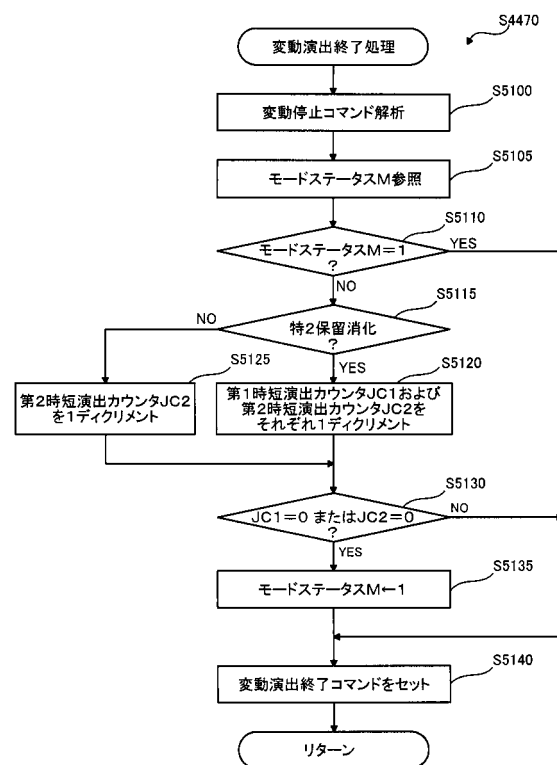
【図 37】



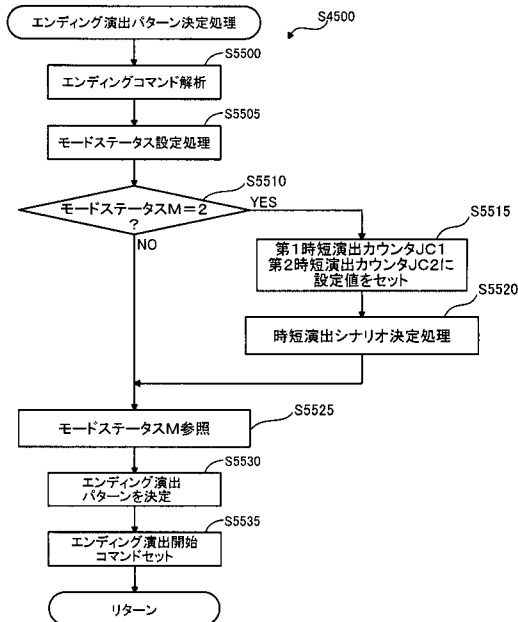
【図 38】



【図 39】



【図 40】



【图 4 1】

モードステータス設定テーブルT53

当たりの種別	特図停止図柄データ	モードステータスM
時短大当たり	11H, 12H, 13H, 15H, 16H, 21H, 22H, 23H, 24H, 25H,	2
時短小当たり	31H, 32H, 33H, 34H, 35H, 36H, 37H	
通常小当たり	14H, 17H	1

【図 4 3】

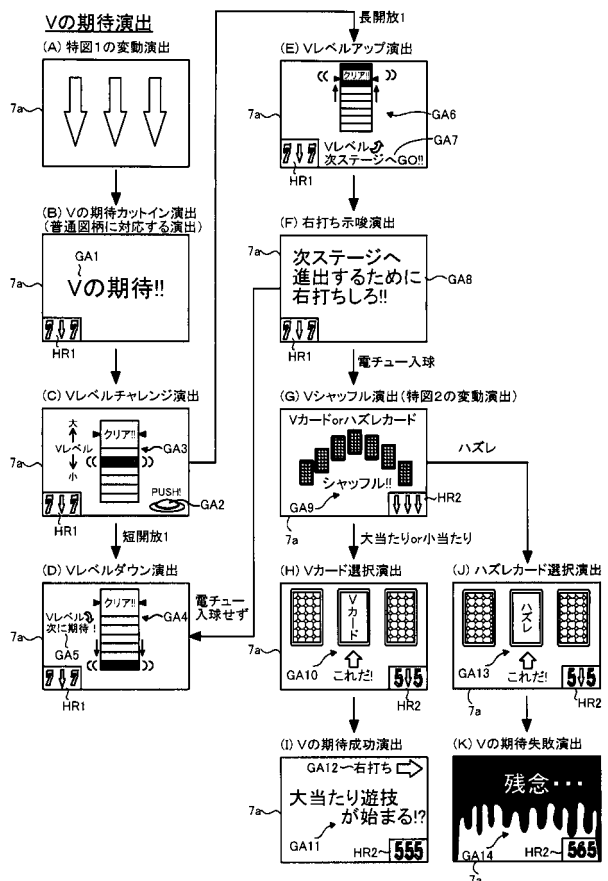
第1時短演出カウンタJC1の値	
時短演出 シンリオ	表示画面「a」に表示される時短残り回数（表示時短残り回数）
99 98 97 96 95 94 93 92 91 90 89 88 87 86 85 84 ... 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	
シンリオA	99 98 97 96 95 94 93 92 91 90 89 88 87 86 85 84 ... 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
シンリオB	5 4 3 2 1 94 93 92 91 90 89 88 87 86 85 84 ... 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
シンリオC	5 4 3 2 1 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 84 ... 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
シンリオD	5 4 3 2 1 5 4 3 2 1 89 88 87 86 85 84 ... 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
シンリオE	- - - - - - - - - - - 5 4 3 2 1 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
シンリオF	- - - - - - - - - - - 5 4 3 2 1 5 4 3 2 1
シンリオG	- - - - - - - - - - - 5 4 3 2 1 5 4 3 2 1
シンリオH	- - - - - - - - - - - - - - - 5 4 3 2 1

【図 4 2】

時短演出シナリオ決定テーブルT54

当たりの種別	特図停止 図柄データ	時短演出シナリオ 乱数値	時短演出 シナリオ
15R時短99回 大当たりA	11H	0~127	シナリオA
15R時短99回 大当たりB~E	12H, 15H, 23H, 25H, 33H, 37H	0~63	シナリオB
16R時短99回 小当たりA, B		64~95	シナリオC
		96~127	シナリオD
15R時短15回 大当たりA, B	22H, 32H, 36H	0~63	シナリオE
16R時短15回 小当たり		64~127	シナリオF
16R時短10回 小当たり	35H	0~127	シナリオG
15R時短5回 大当たりA~D	13H, 16H, 21H, 24H, 31H, 34H	0~127	シナリオH
16R時短5回 小当たりA, B			

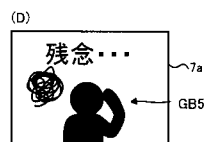
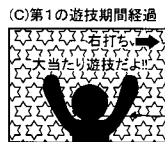
【 図 4 4 】



【図 4 5】

当たり遊技演出

(A) 1種大当たりからの大当たり遊技or小当たり遊技開始時

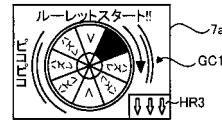
1種大当たり
or小当たりでV通過
(2種大当たり)

小当たりでV非通過

【図 4 6】

特図2に対応する変動演出(時短状態時)

(A) Vルーレット演出

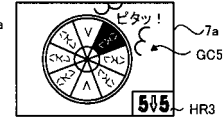


大当たりor小当たり

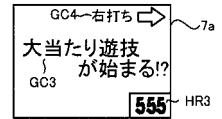
(B) Vゾーン選択演出



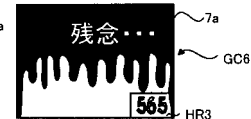
(D) ハズレゾーン選択演出



(C) Vルーレット成功演出



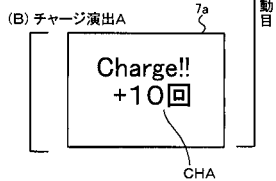
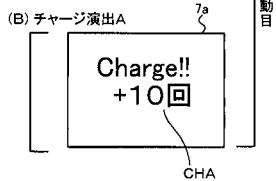
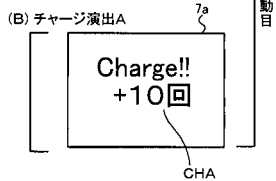
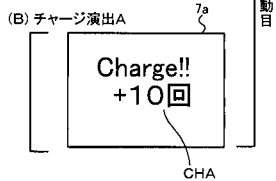
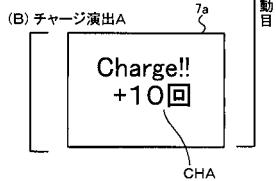
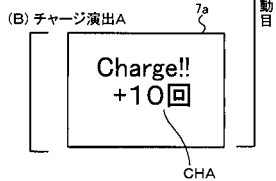
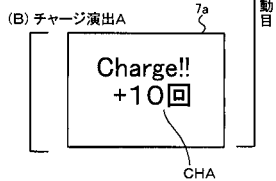
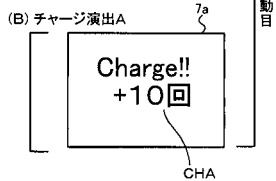
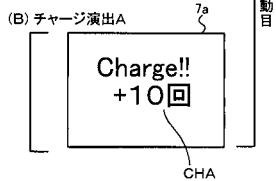
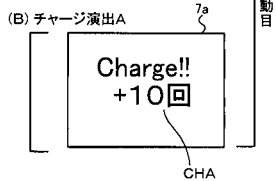
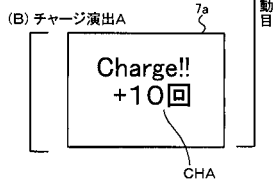
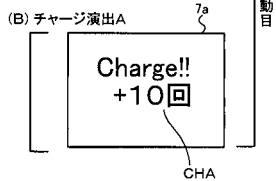
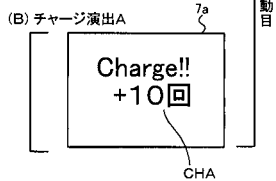
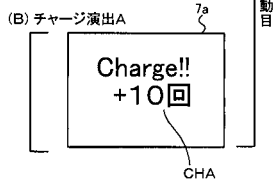
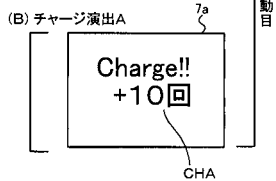
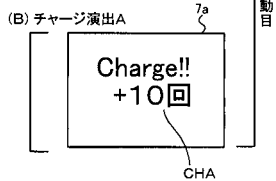
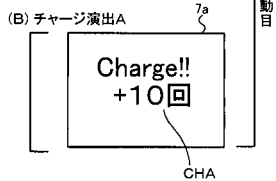
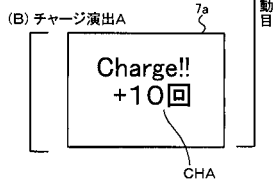
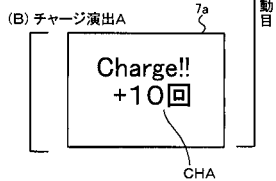
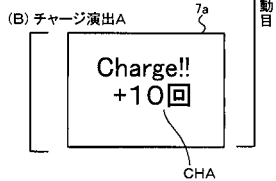
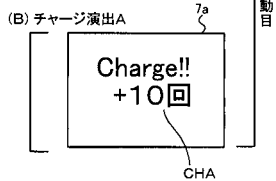
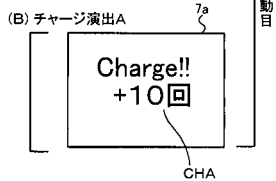
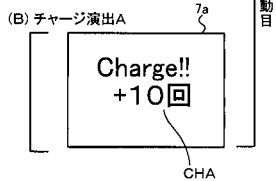
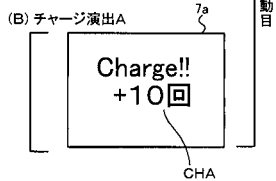
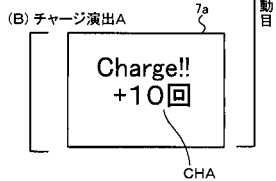
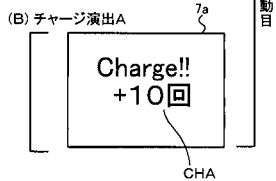
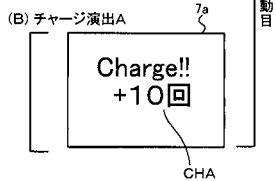
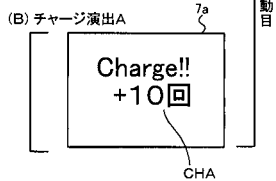
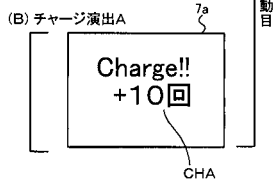
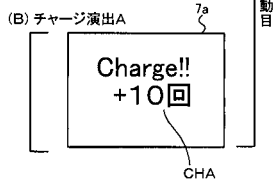
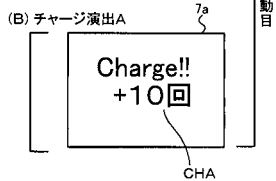
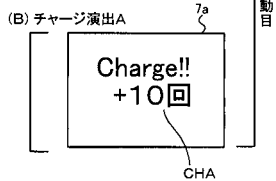
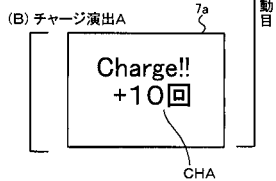
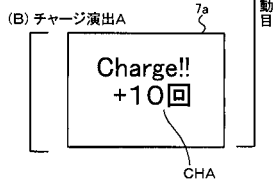
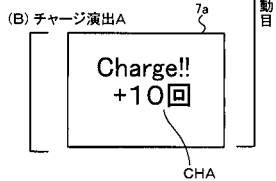
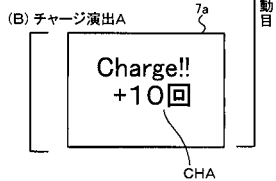
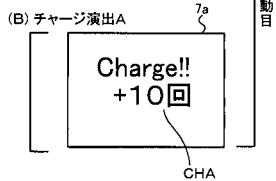
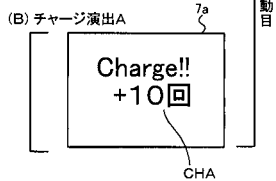
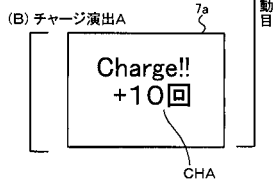
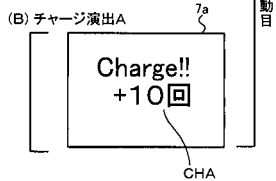
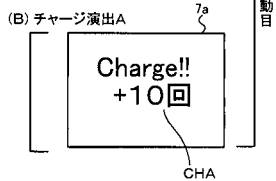
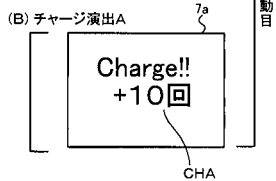
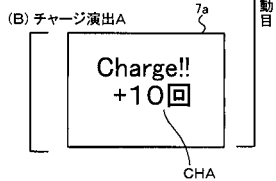
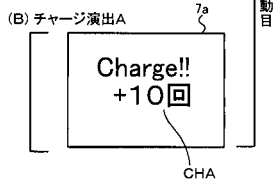
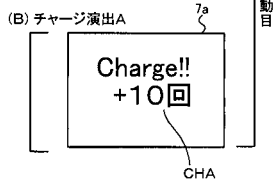
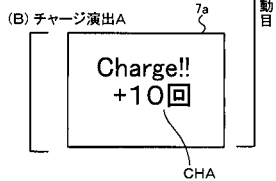
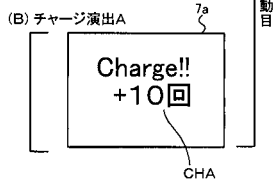
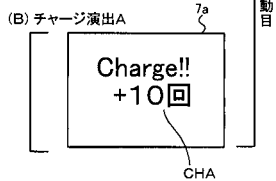
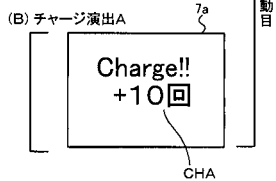
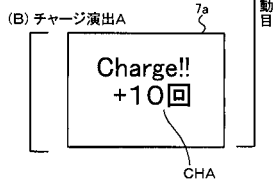
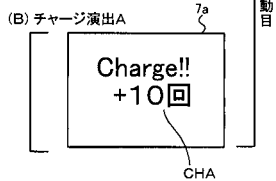
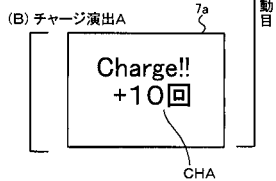
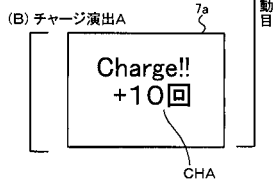
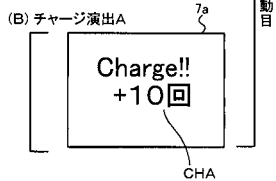
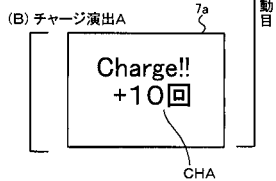
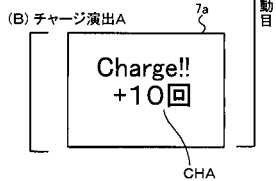
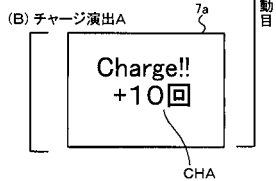
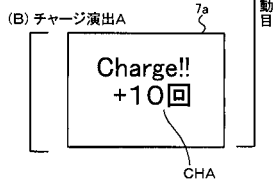
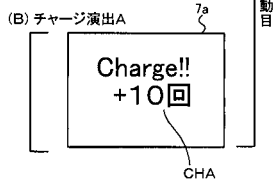
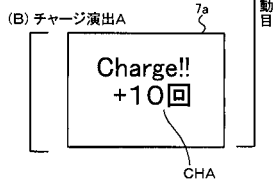
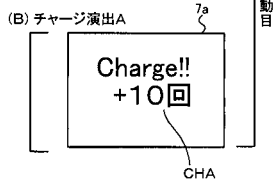
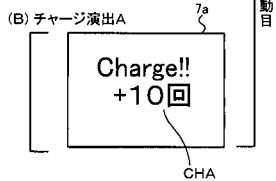
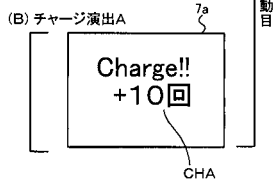
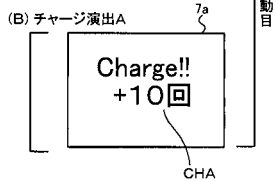
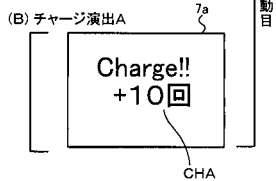
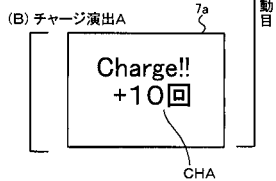
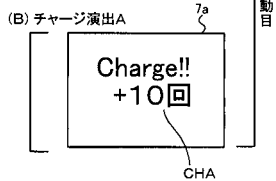
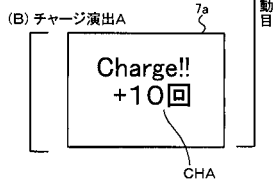
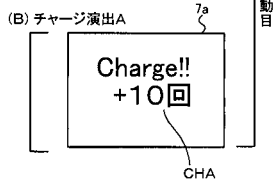
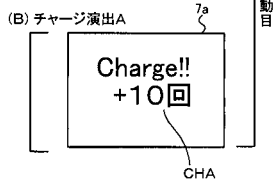
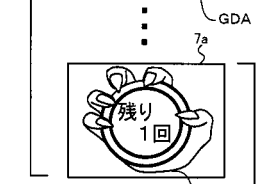
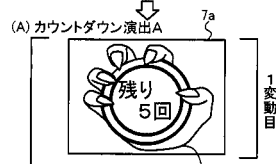
(E) Vルーレット失敗演出



【図 4 7】

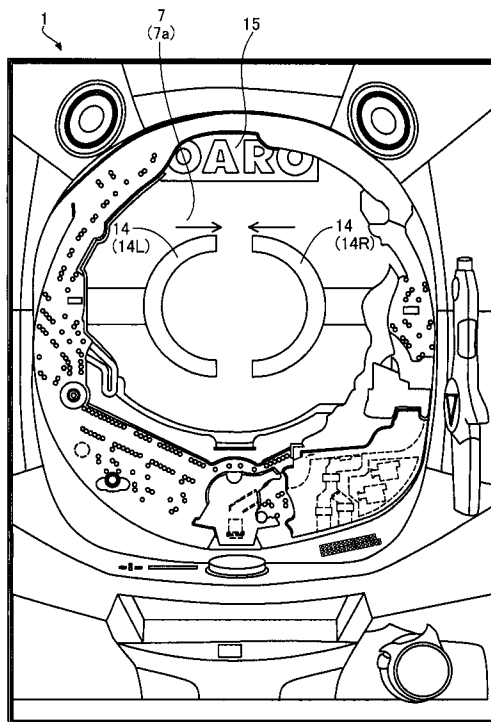
カウントダウン演出

時短スタート



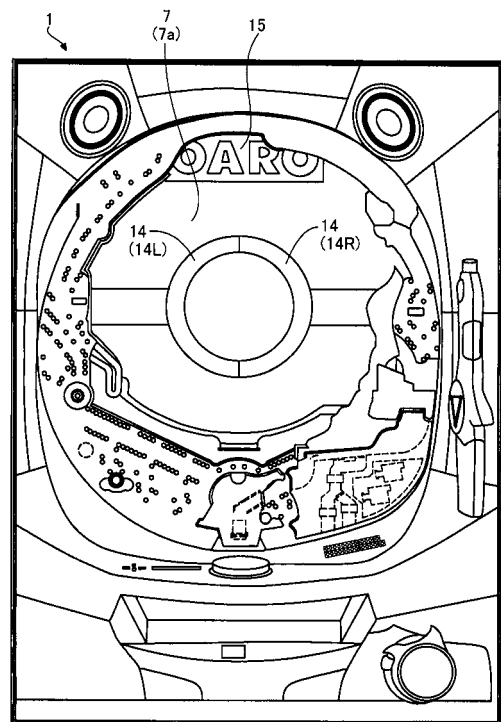
【図 49】

第1可動役物14(進出方向移動)



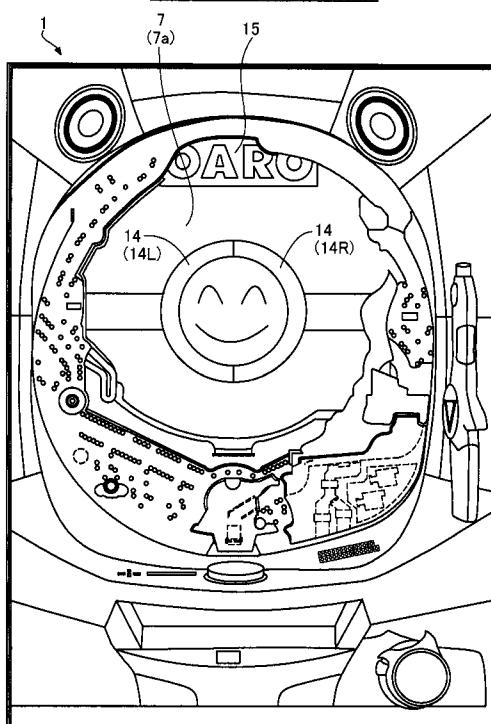
【図 50】

第1可動役物14(第2態様)



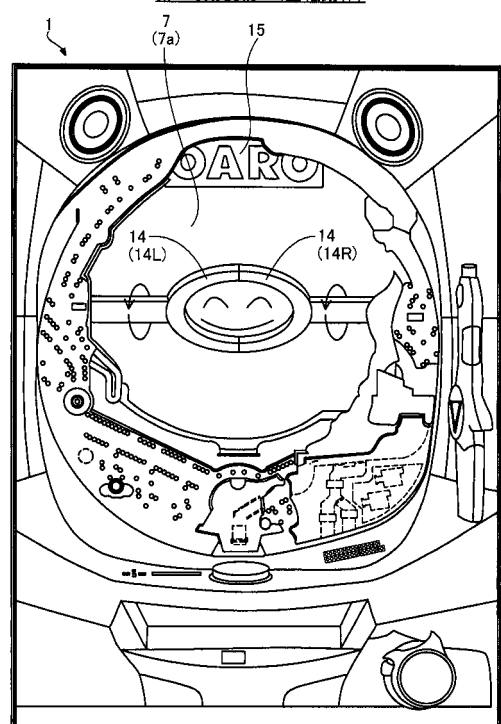
【図 51】

第1可動役物14(組合せ演出)

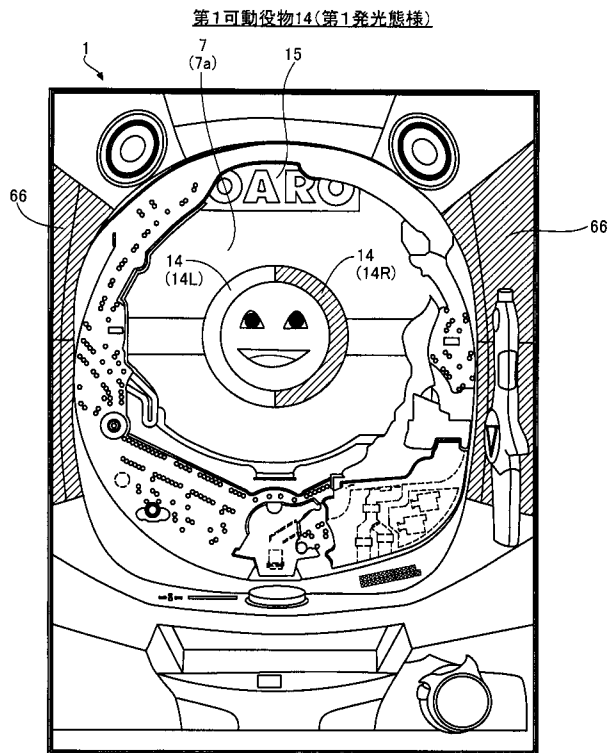


【図 52】

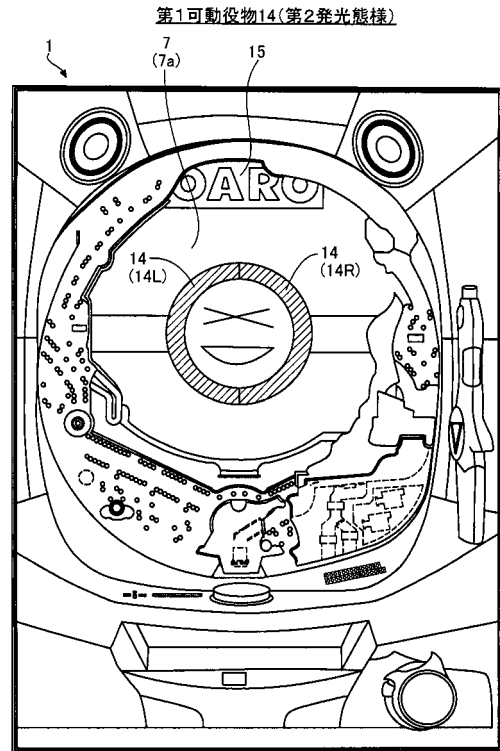
第1可動役物14(回転動作)



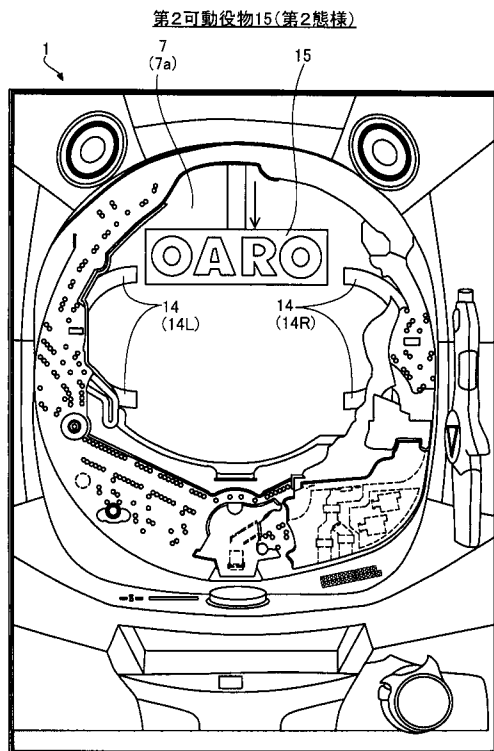
【図 5 3】



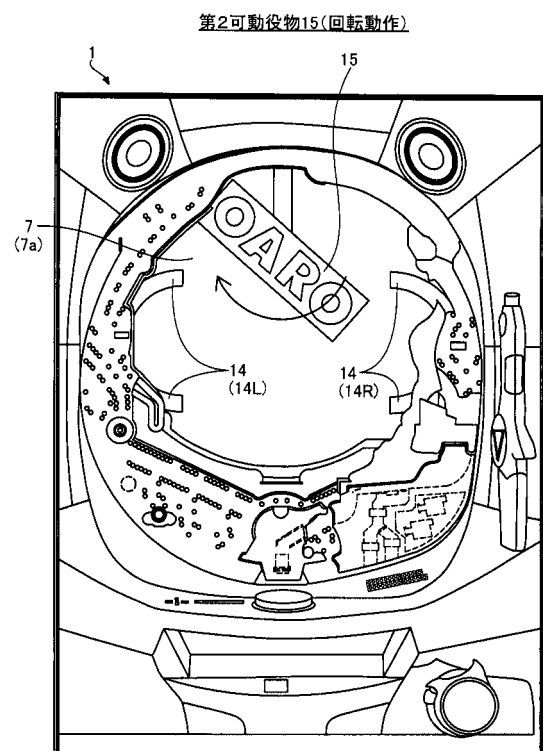
【図 5 4】



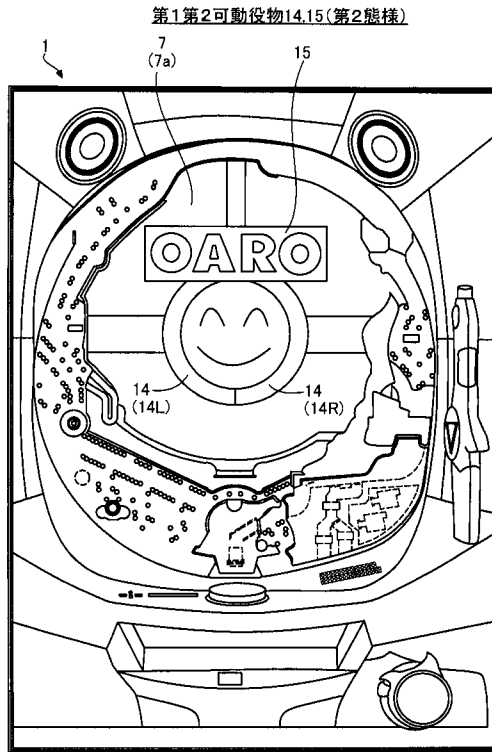
【図 5 5】



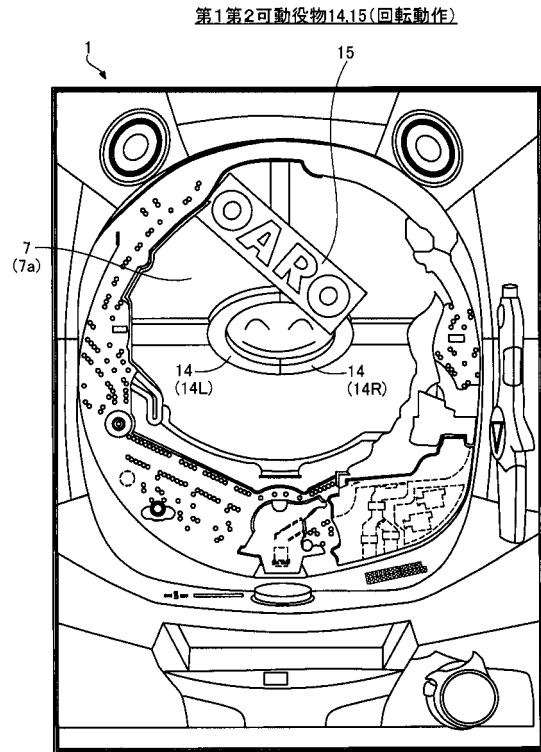
【図 5 6】



【図 57】

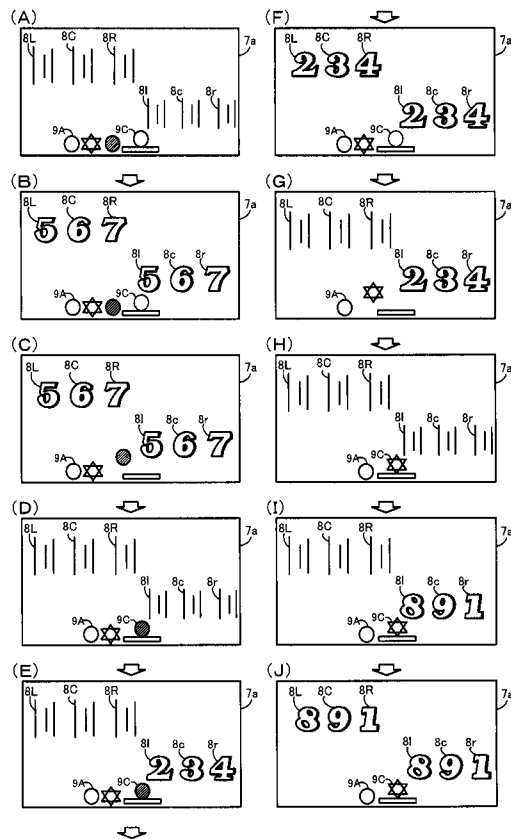


【図 58】



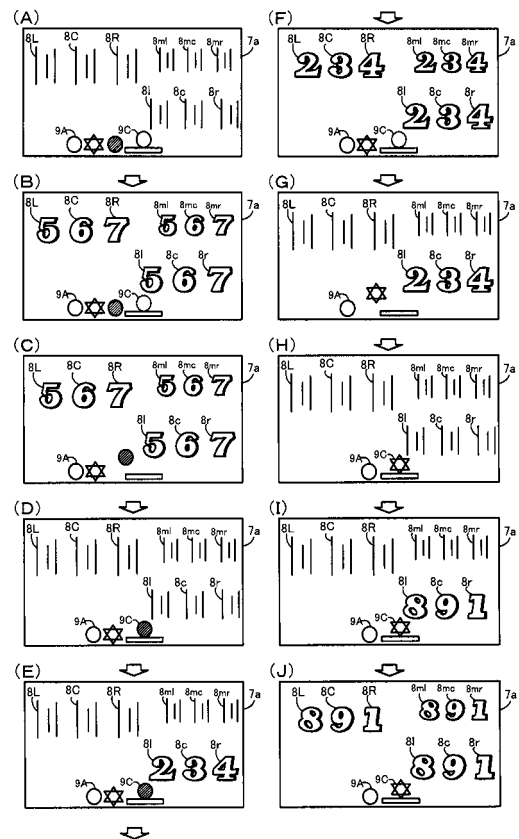
【図 59】

変動タイミング変化演出A



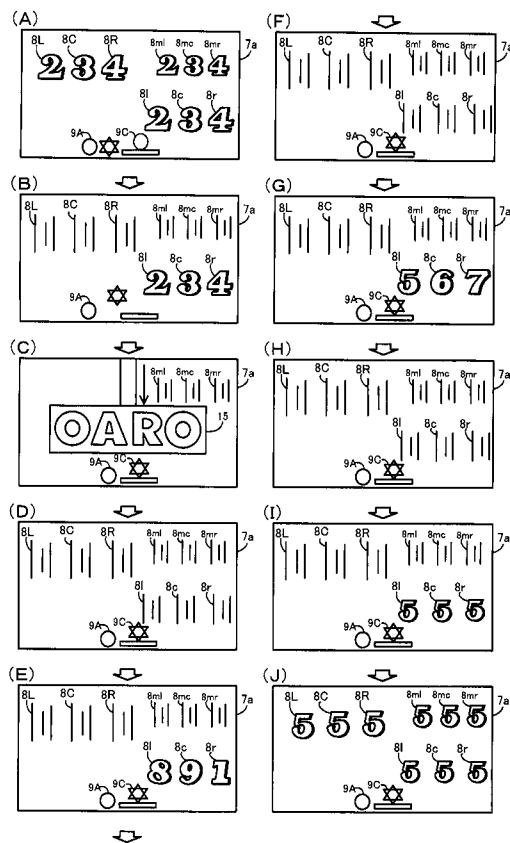
【図 60】

変動タイミング変化演出B



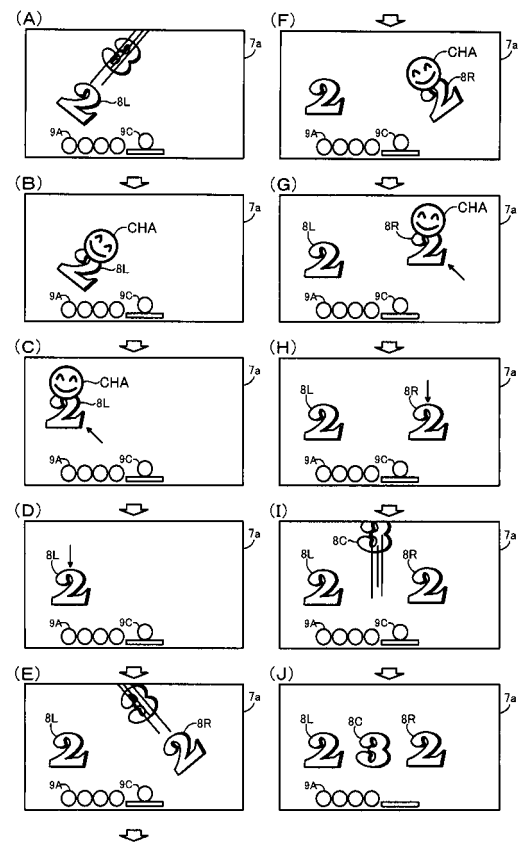
【図 6 1】

変動タイミング変化演出C



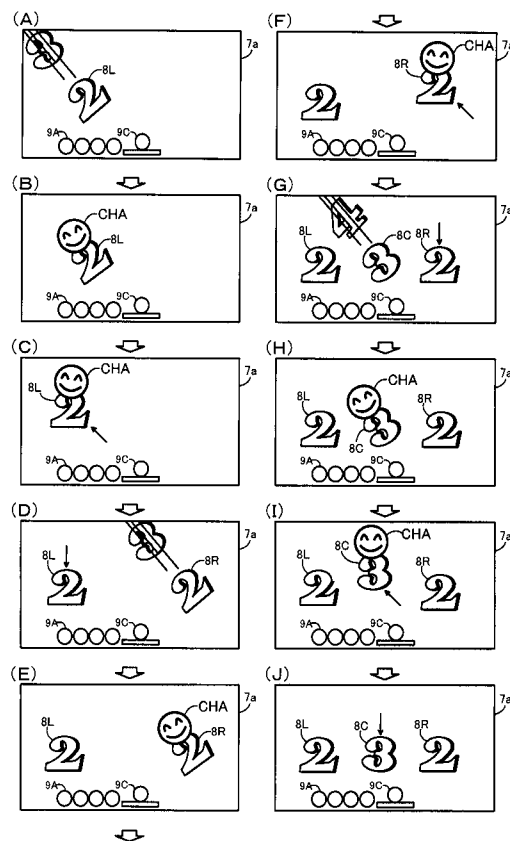
【図 6 2】

図柄方向変化演出A



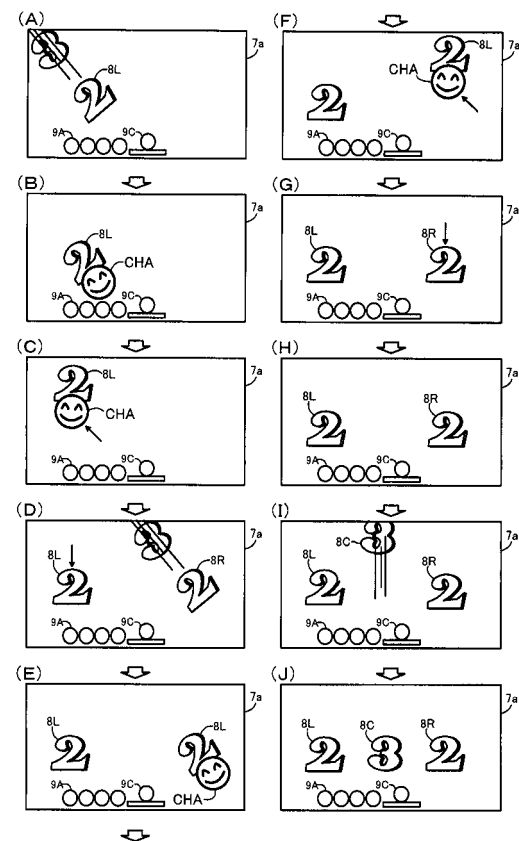
【図 6 3】

図柄方向変化演出B



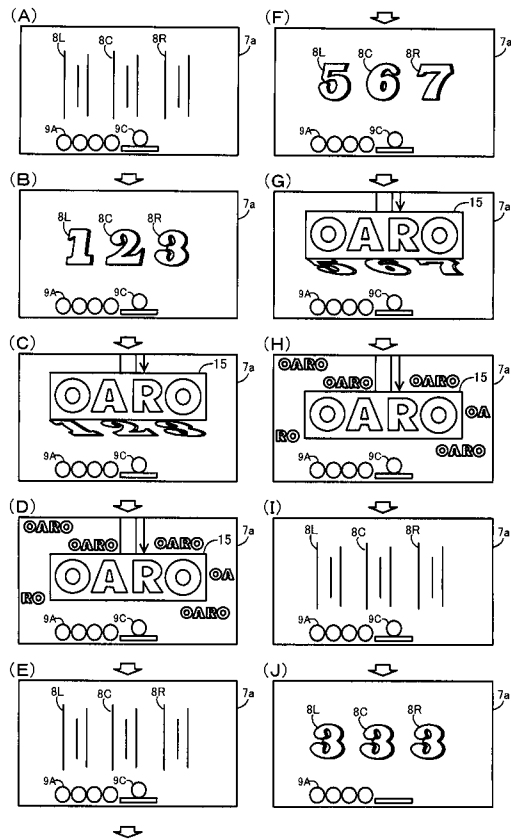
【図 6 4】

図柄方向変化演出C



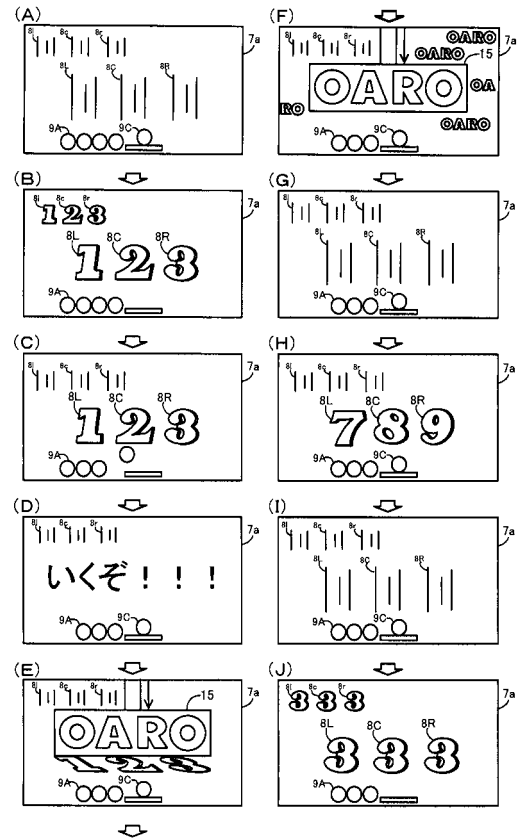
【図 65】

役物図柄連続演出A



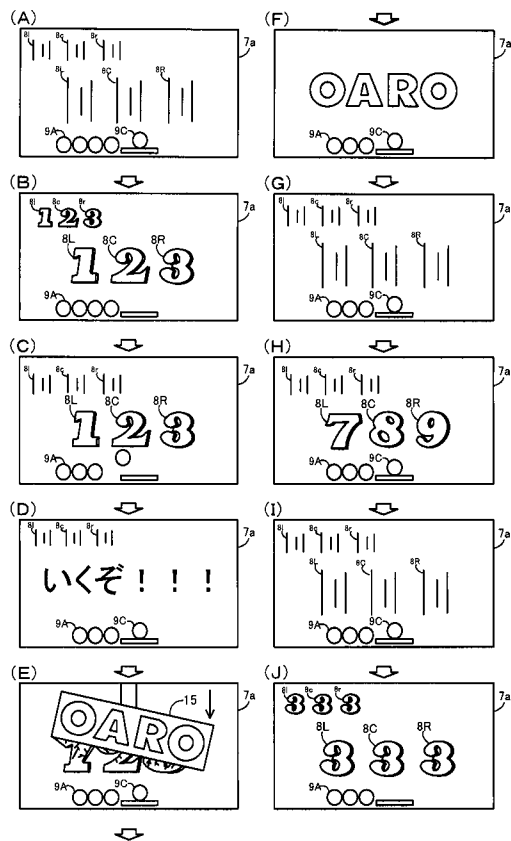
【図 66】

役物図柄連続演出B



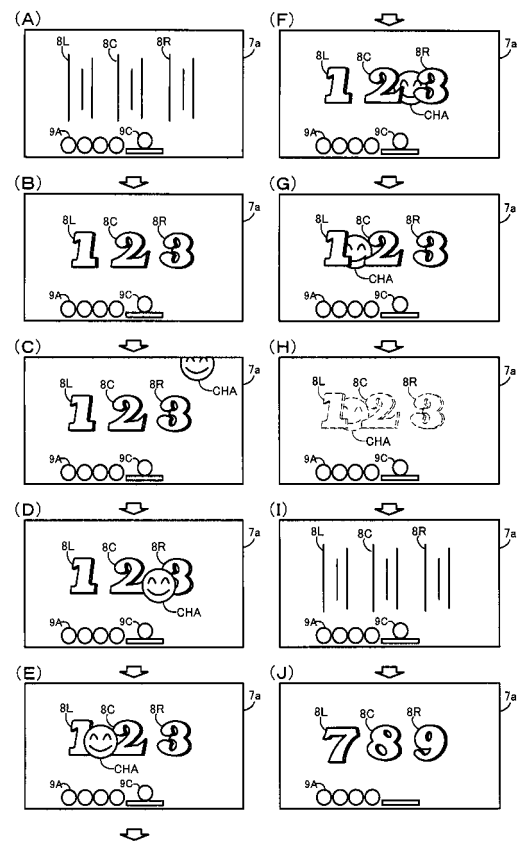
【図 67】

役物図柄連続演出C



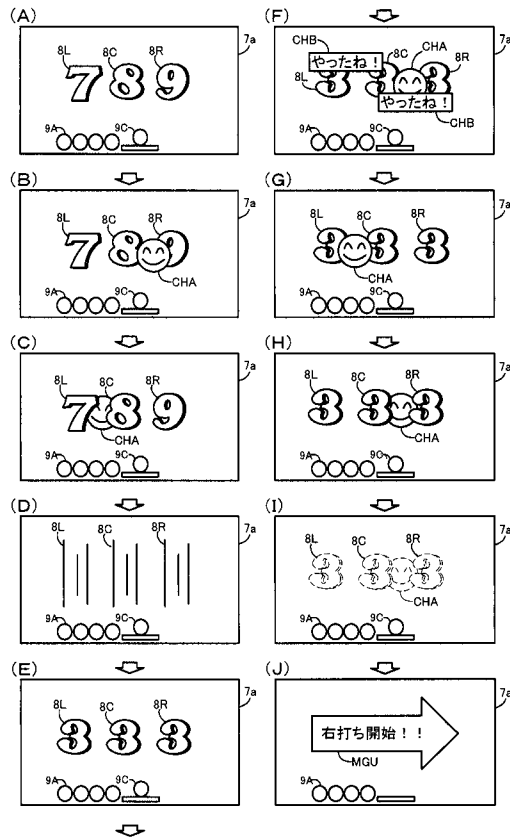
【図 68】

特定画像図柄連続演出A



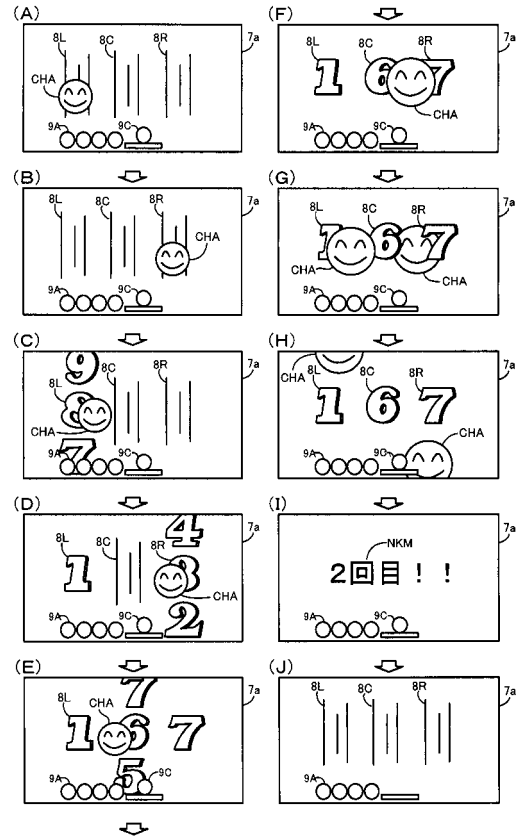
【図 69】

特定画像図柄連続演出B



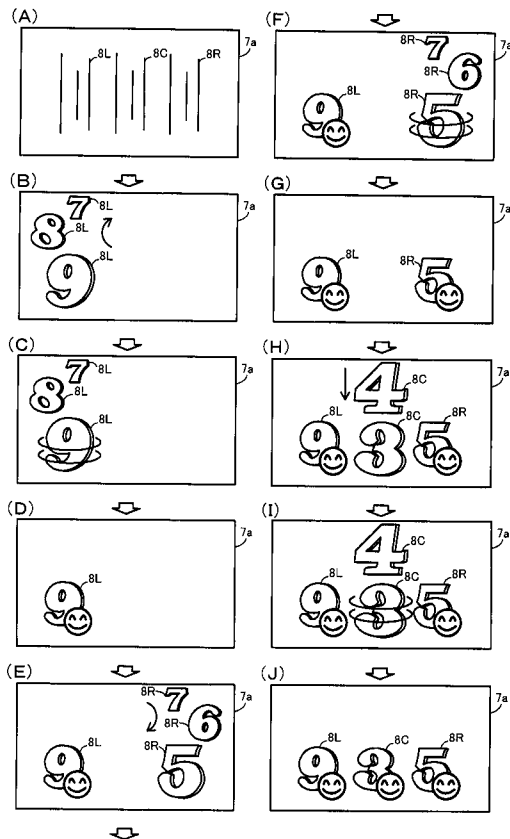
【図 70】

特定画像図柄連続演出C



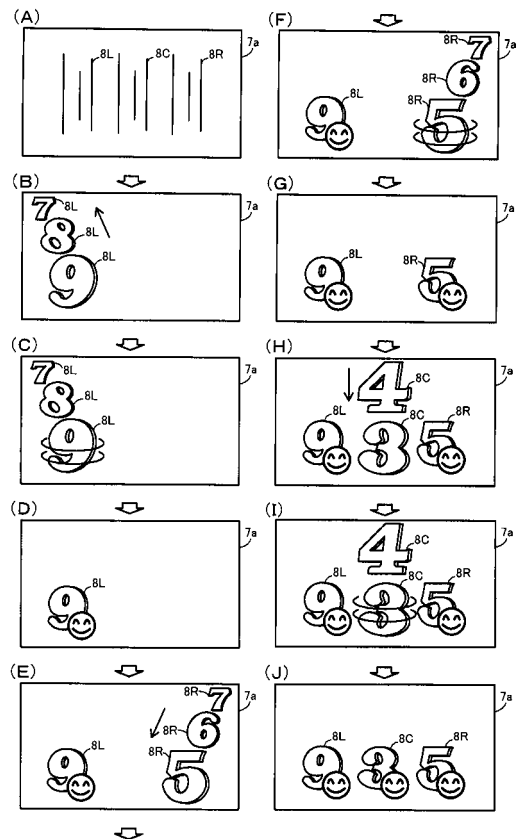
【図 71】

装飾図柄態様変化演出A



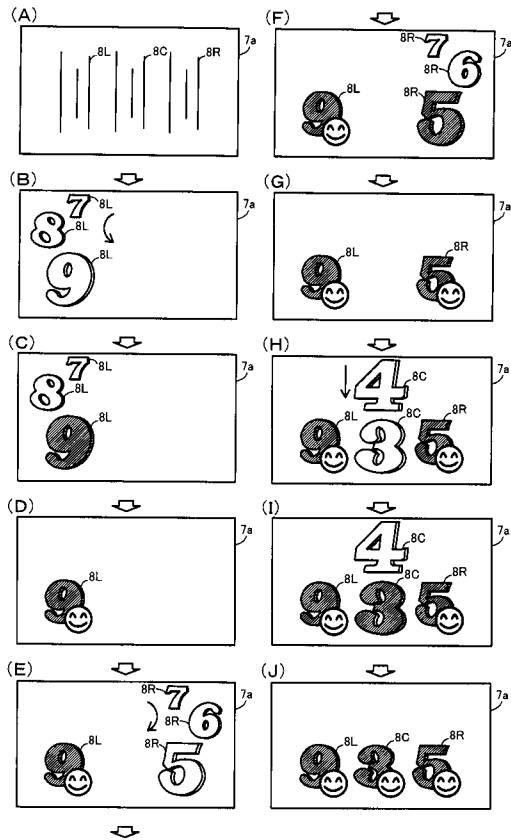
【図 72】

装飾図柄態様変化演出B



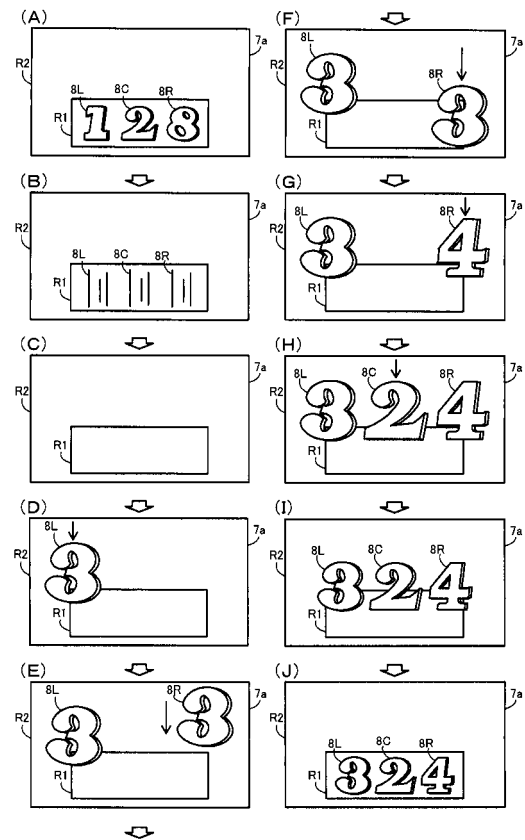
【図 7 3】

装飾図柄態様変化演出C



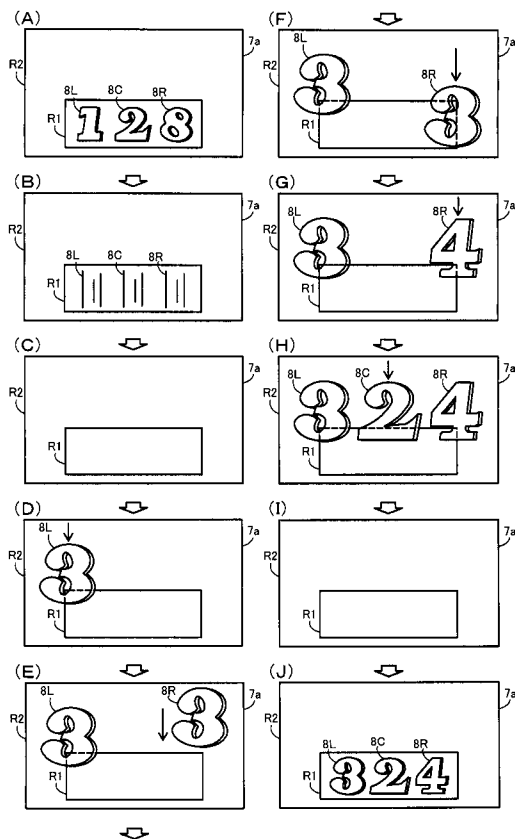
【図 7 4】

装飾図柄変動領域演出A



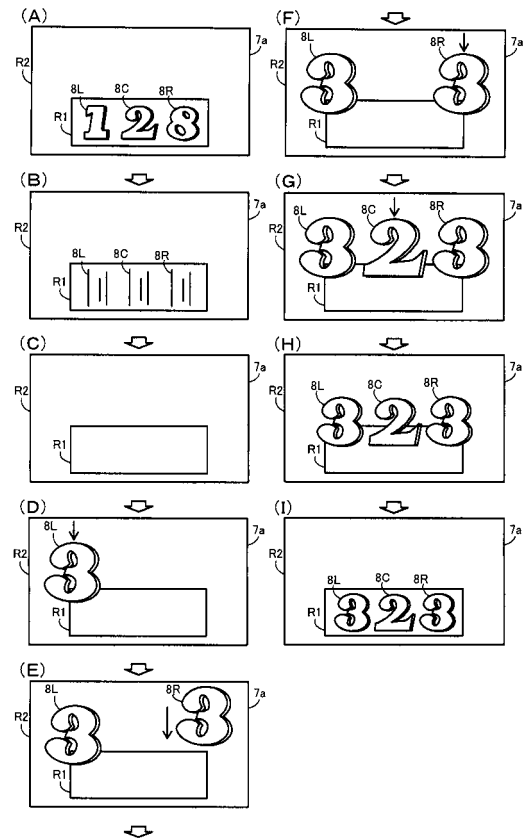
【図 7 5】

装飾図柄変動領域演出B



【図 7 6】

装飾図柄変動領域演出C



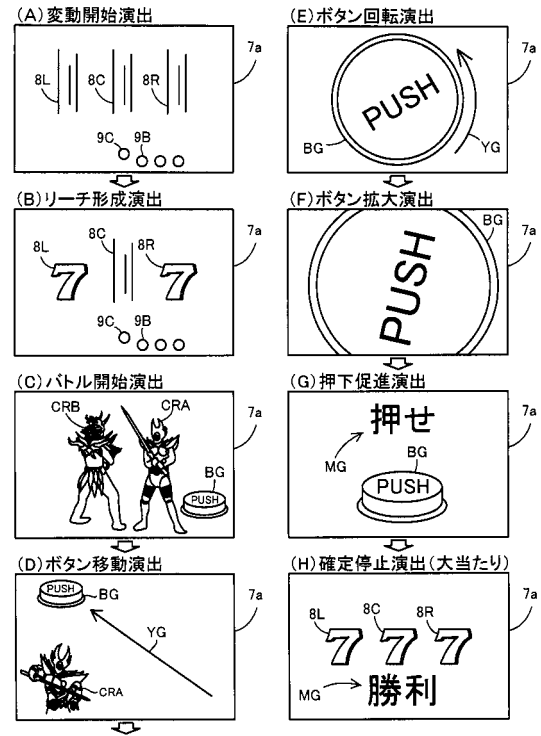
【図 77】

操作促進演出A



【図 78】

操作促進演出B



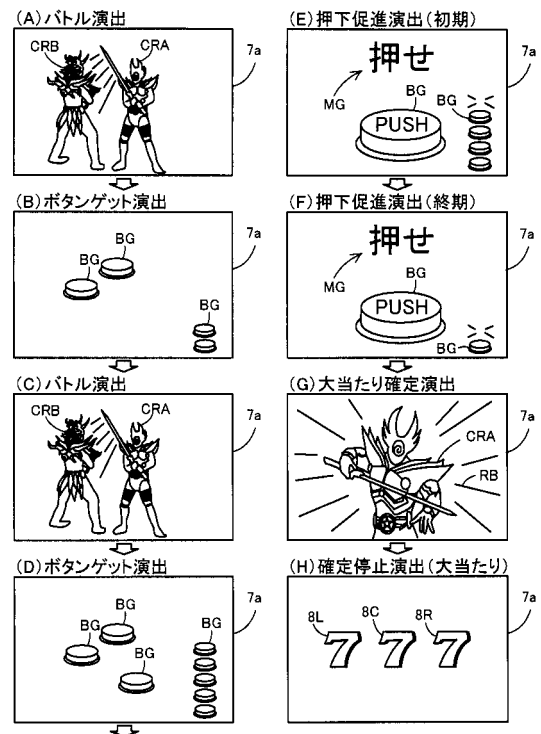
【図 79】

操作促進演出C

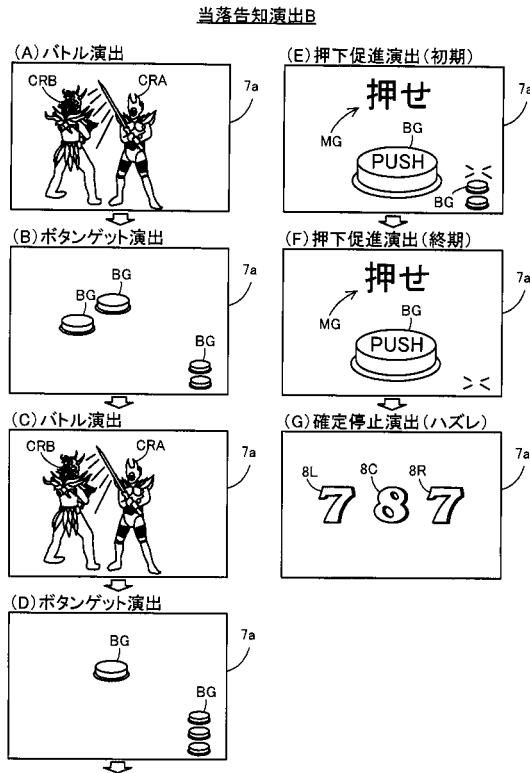


【図 80】

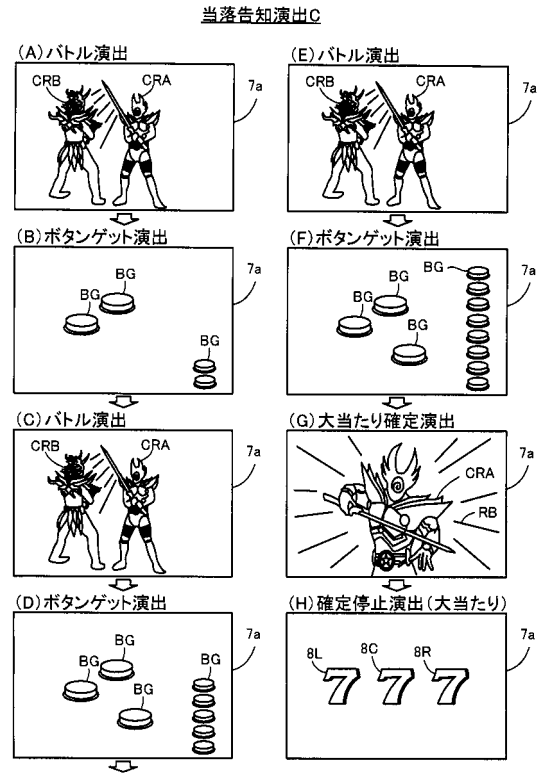
当落告知演出A



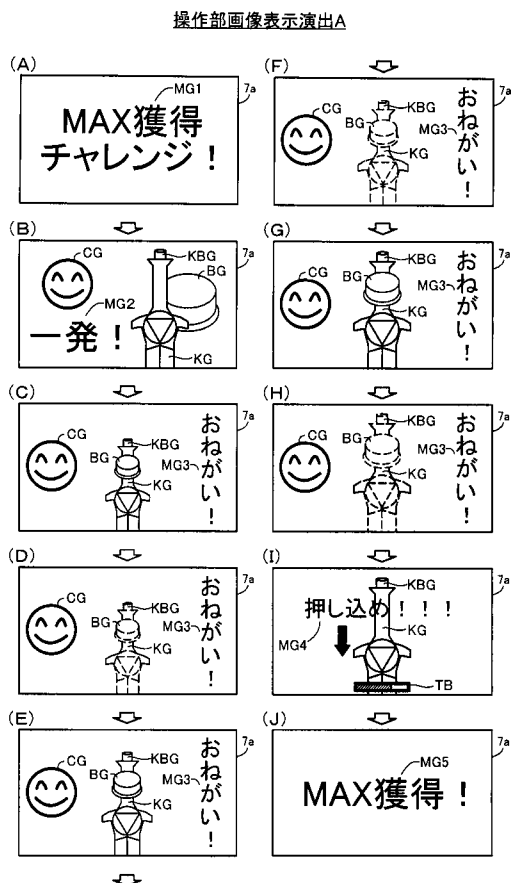
【図 8 1】



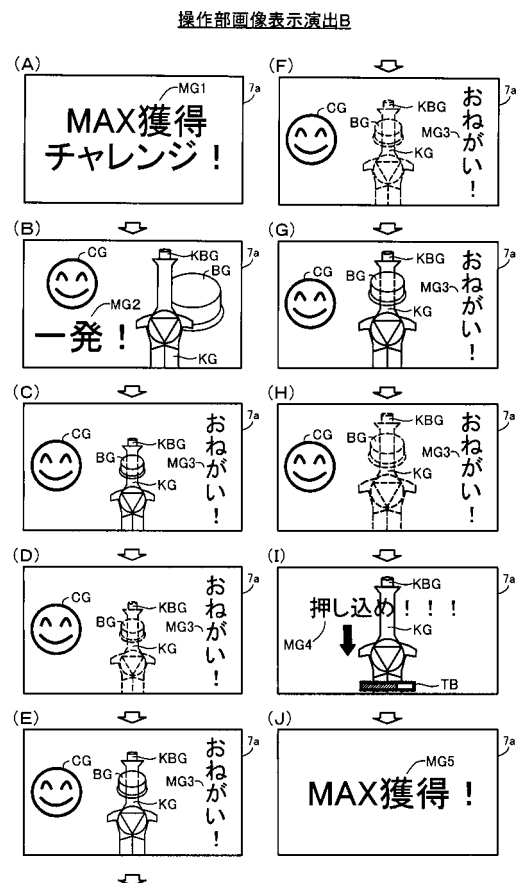
【図 8 2】



【図 8 3】

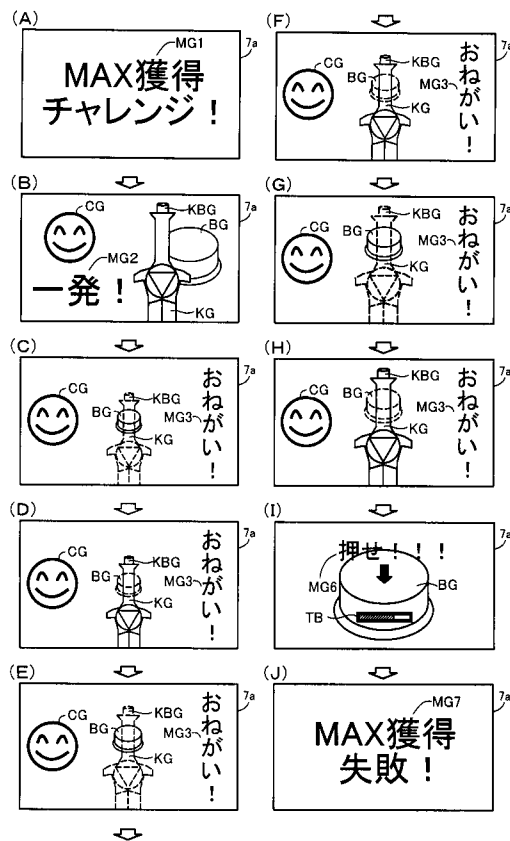


【図 8 4】



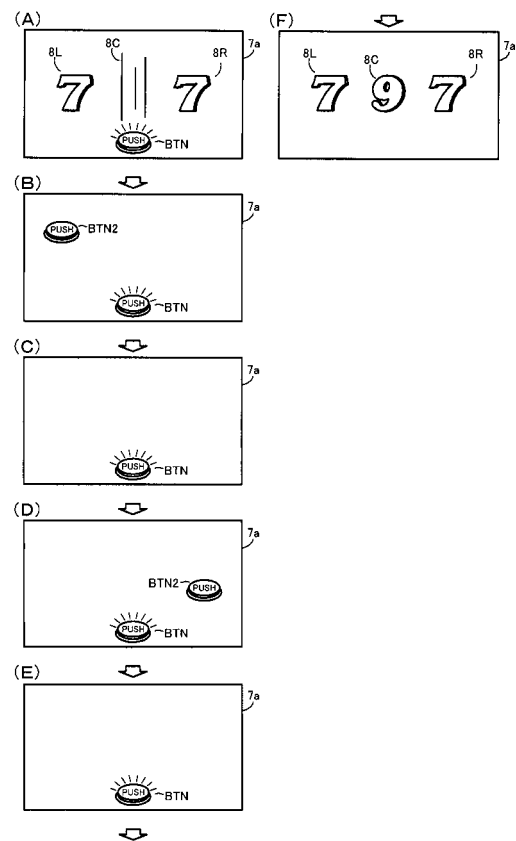
【図 85】

操作部画像表示演出C



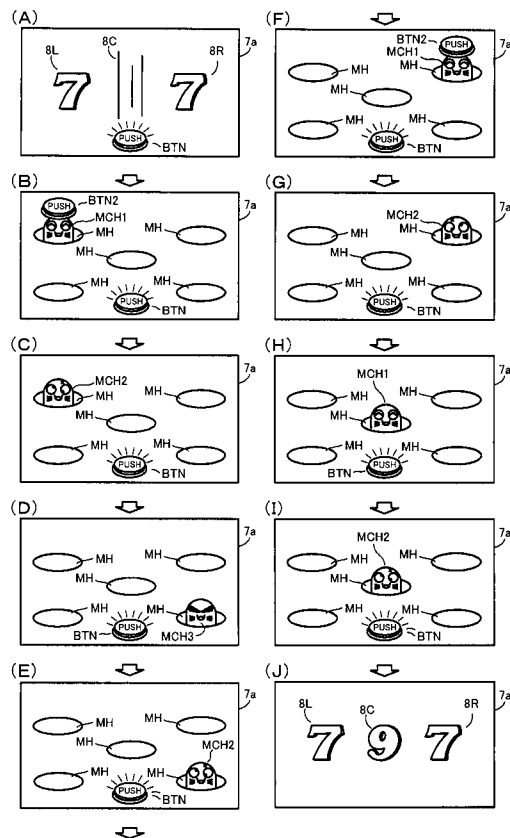
【図 86】

演出ボタンの出現消失演出A



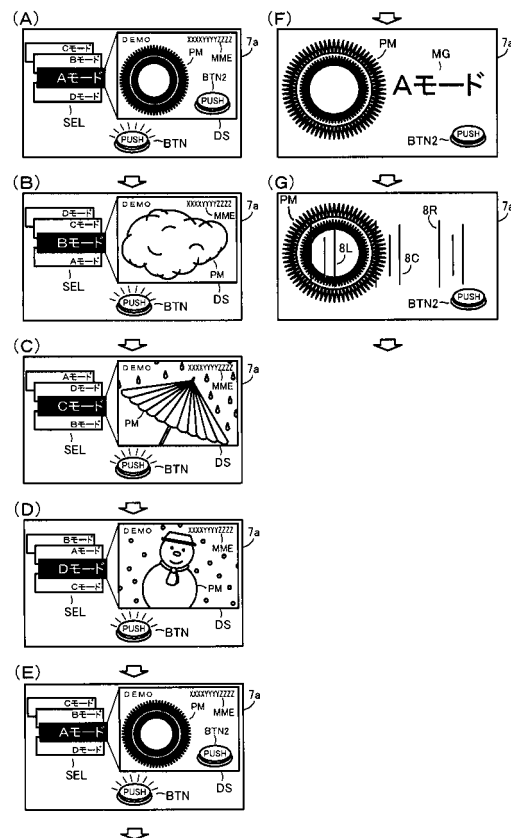
【図 87】

演出ボタンの出現消失演出B

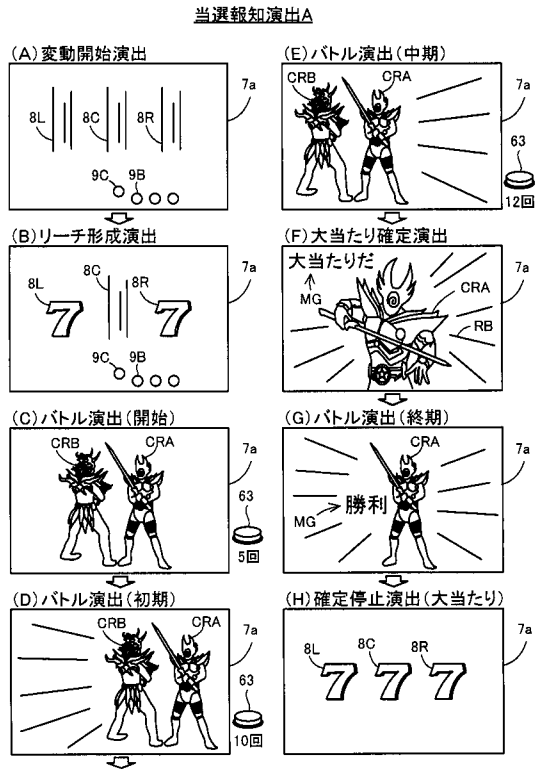


【図 88】

演出ボタンの出現消失演出C



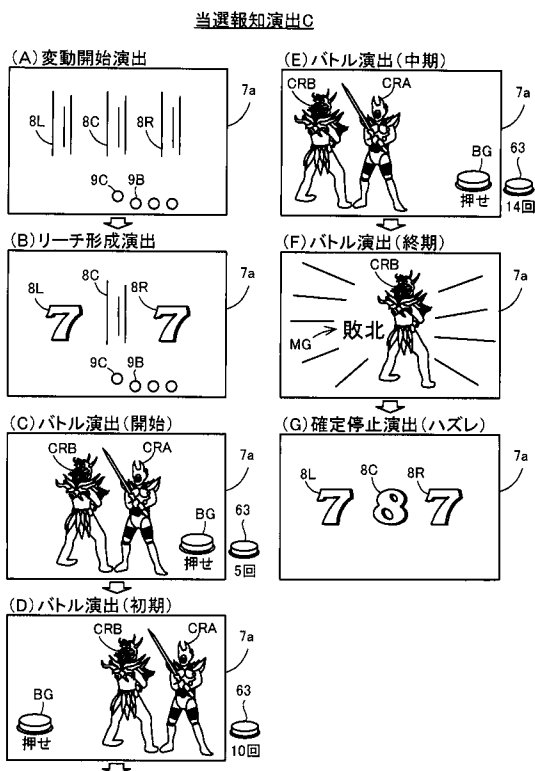
【図 89】



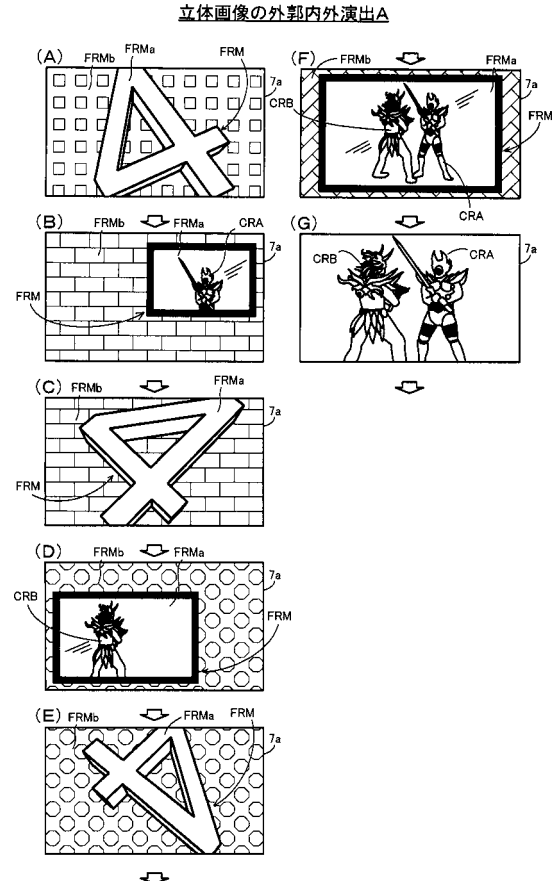
【図 90】



【図 91】

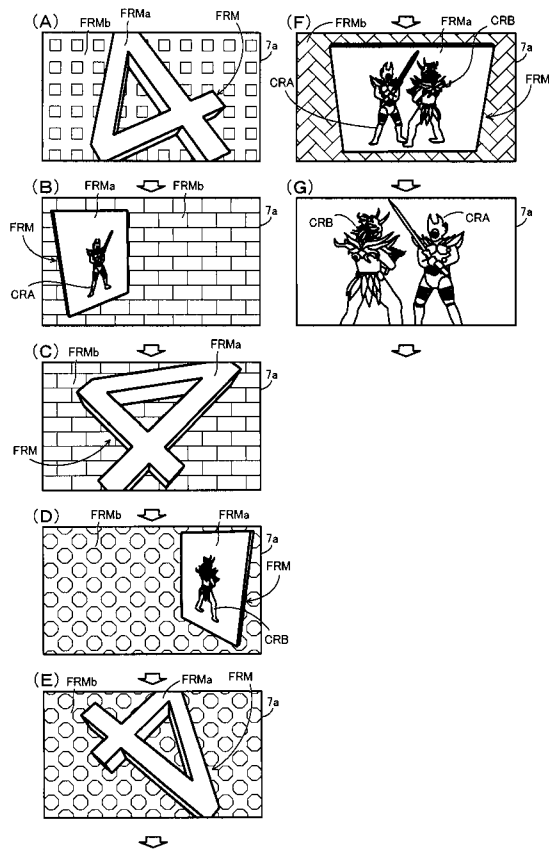


【図 92】



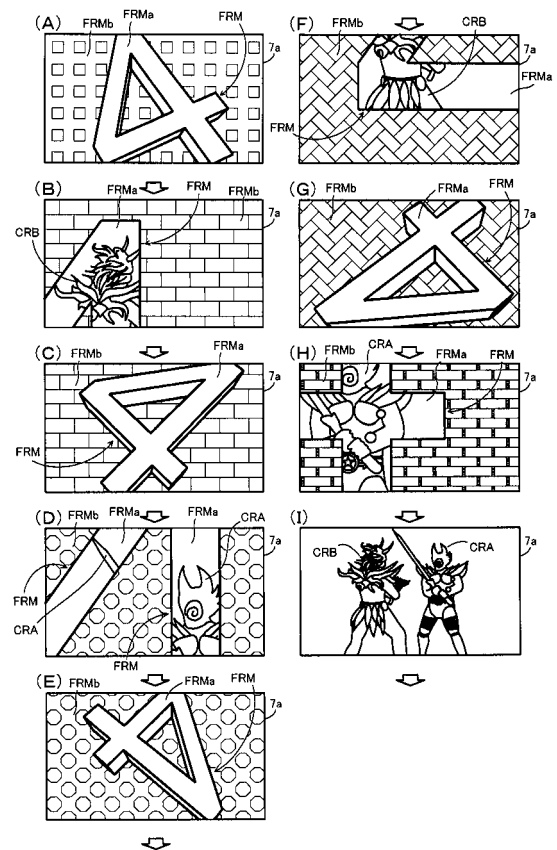
【図 9 3】

立体画像の外郭内外演出B



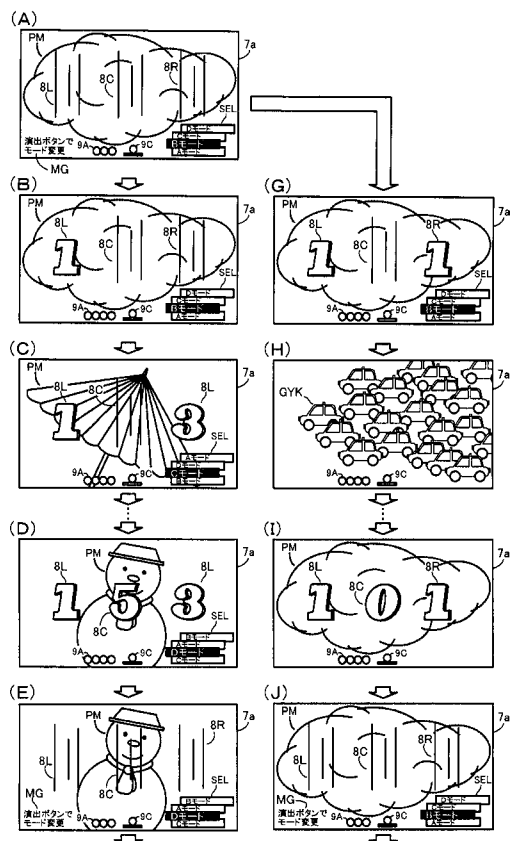
【図 9 4】

立体画像の外郭内外演出C



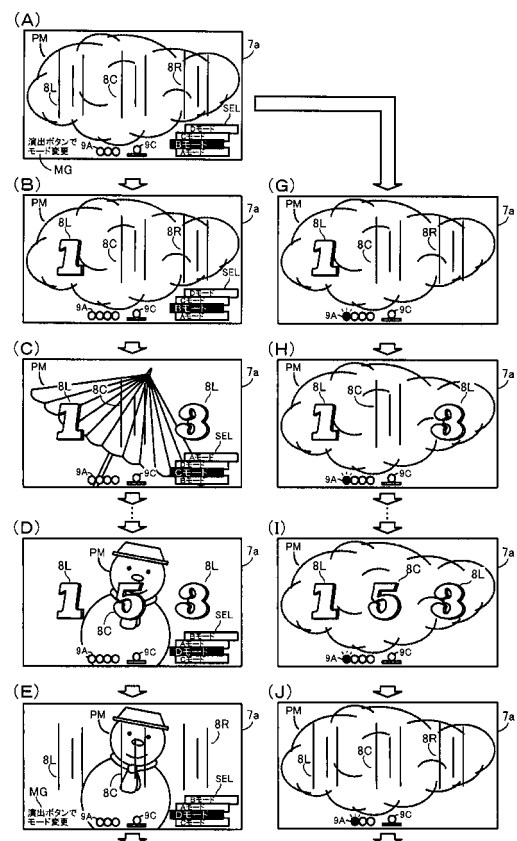
【図 9 5】

演出モードの選択表示阻止演出A



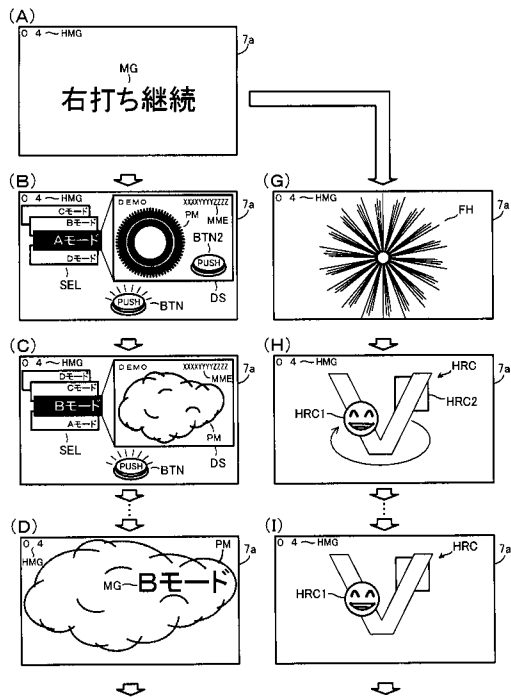
【図 9 6】

演出モードの選択表示阻止演出B



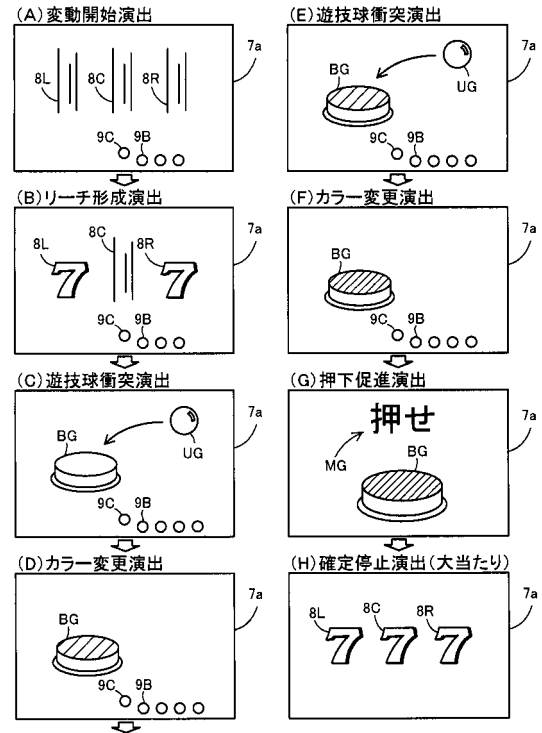
【図 97】

演出モードの選択表示阻止演出C



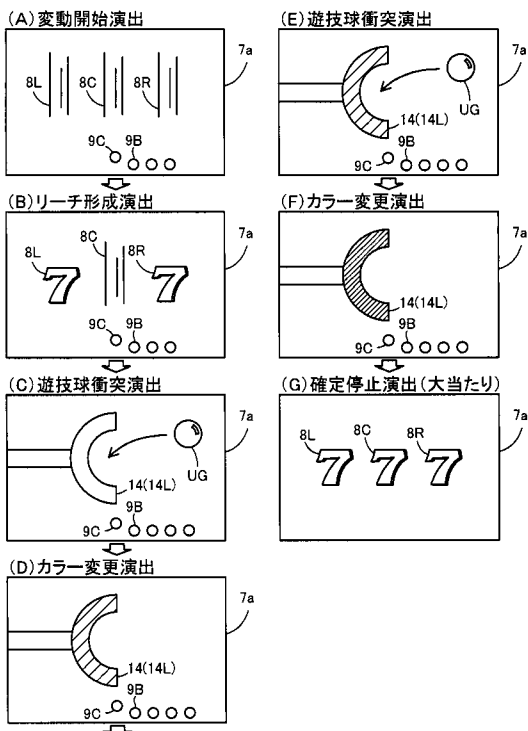
【図 98】

遊技球画像演出A



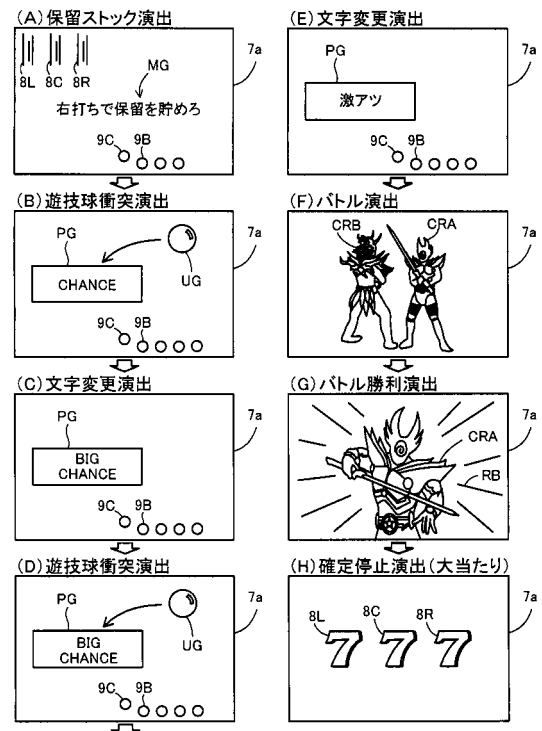
【図 99】

遊技球画像演出B



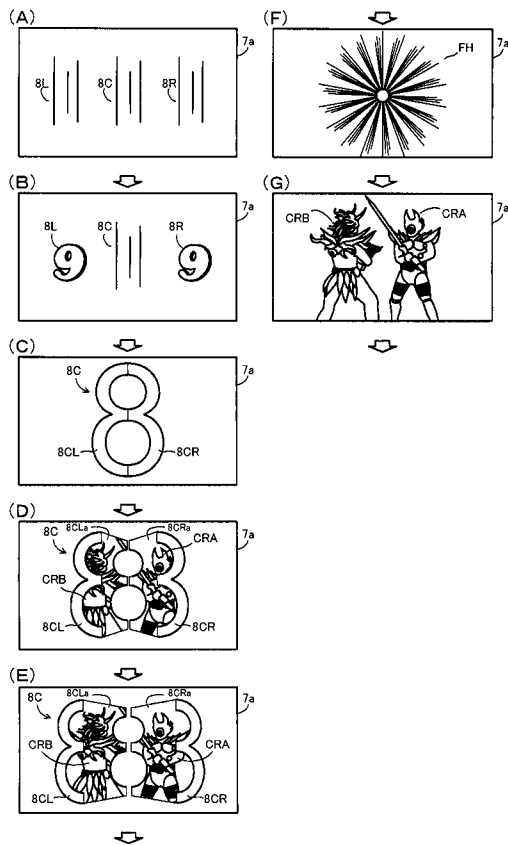
【図 100】

遊技球画像演出C



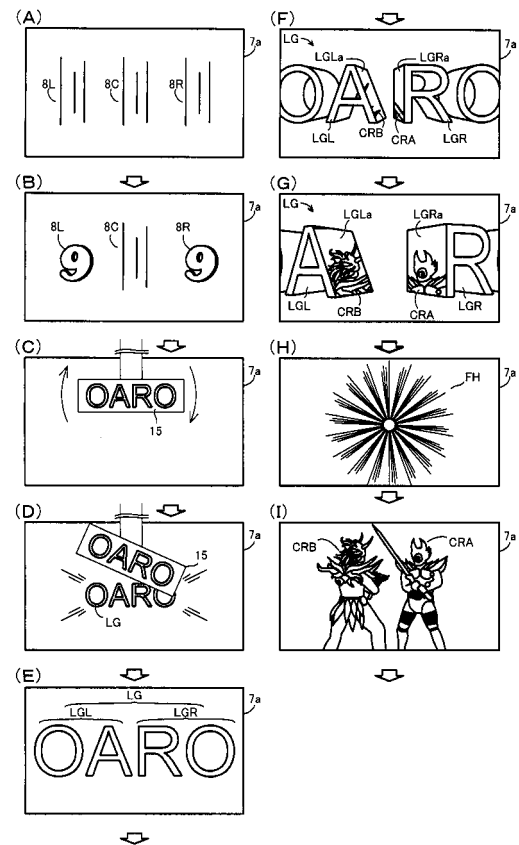
【図 101】

立体画像の特定端面演出A



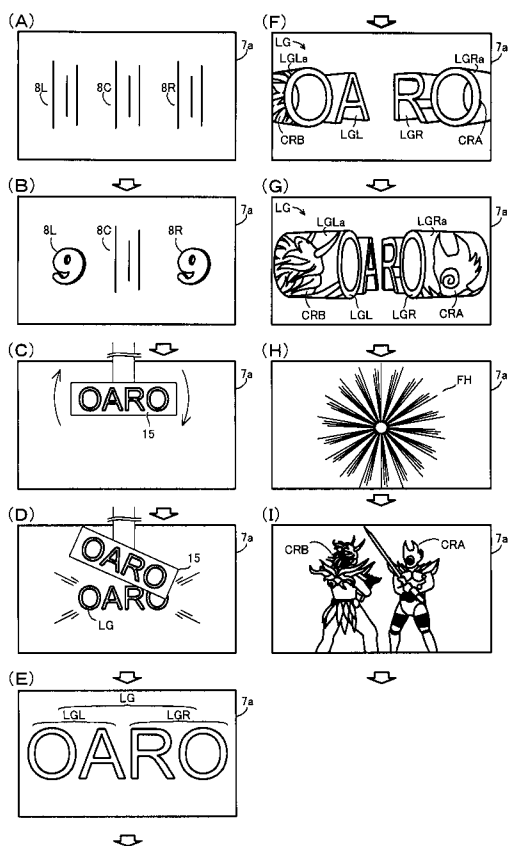
【図 102】

立体画像の特定端面演出B



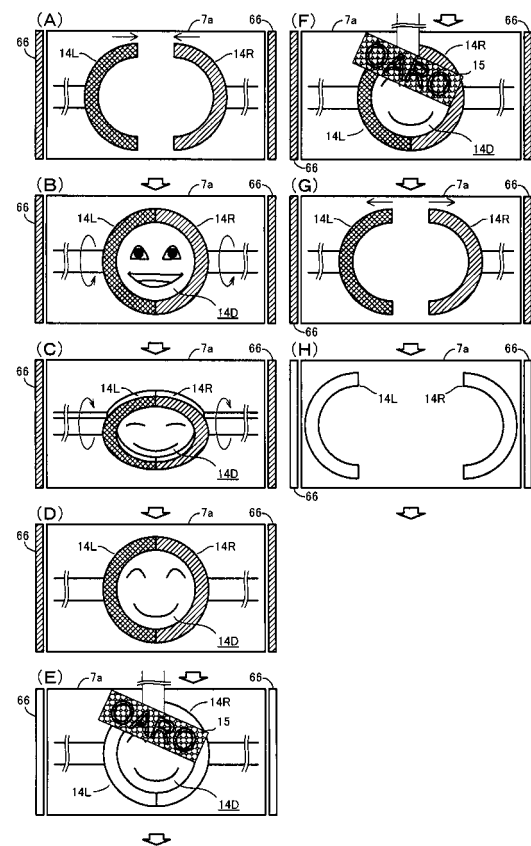
【図 103】

立体画像の特定端面演出C



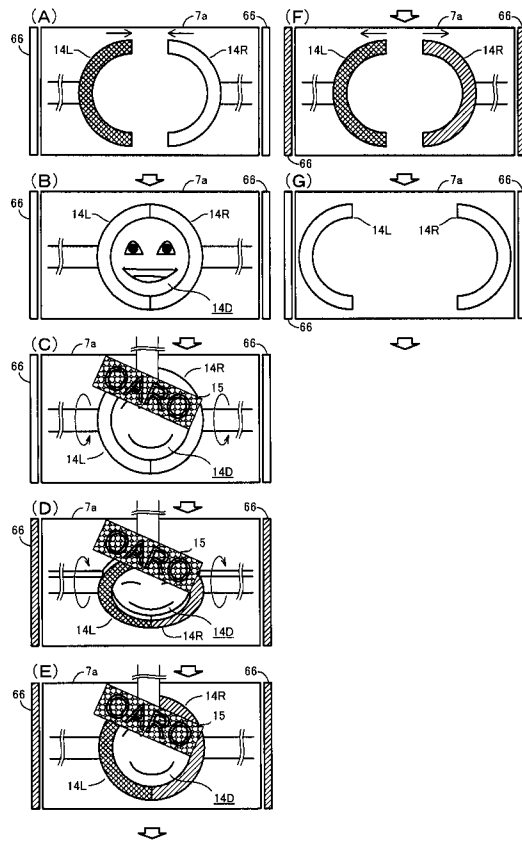
【図 104】

可動役物の合体演出A



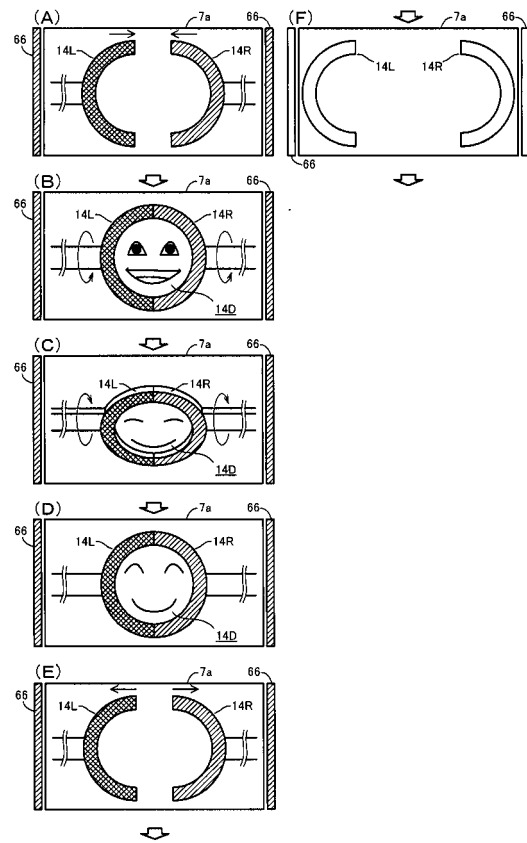
【図105】

可動役物の合体演出B

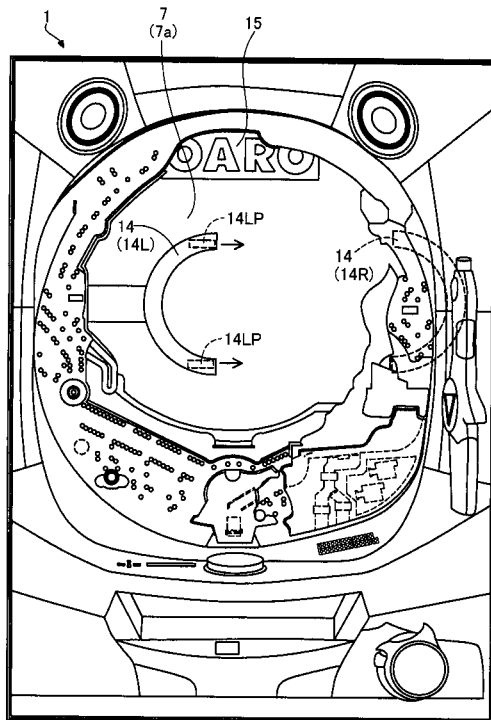


【図106】

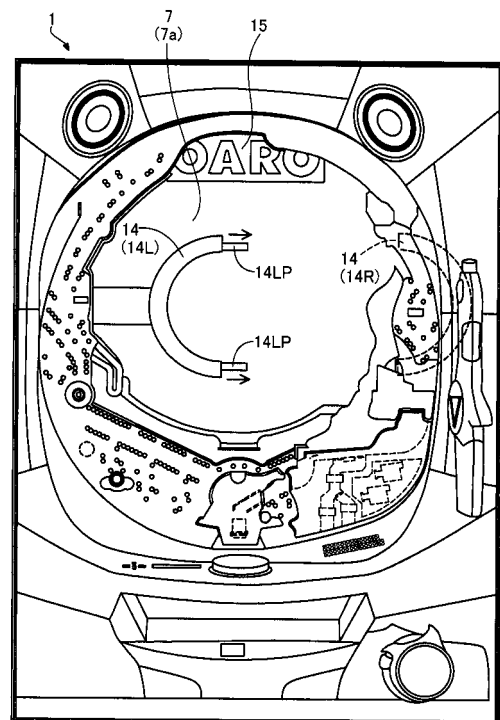
可動役物の合体演出C



【図107】

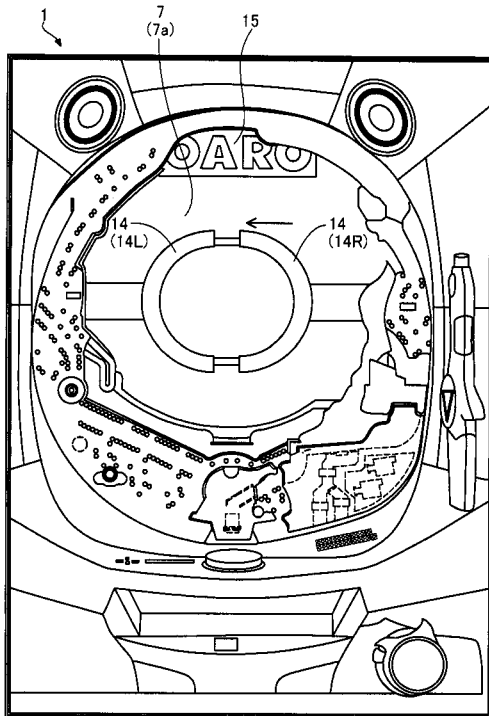
他の実施形態
第1可動役物(第1態様)

【図108】

他の実施形態
第1可動役物(第2態様)

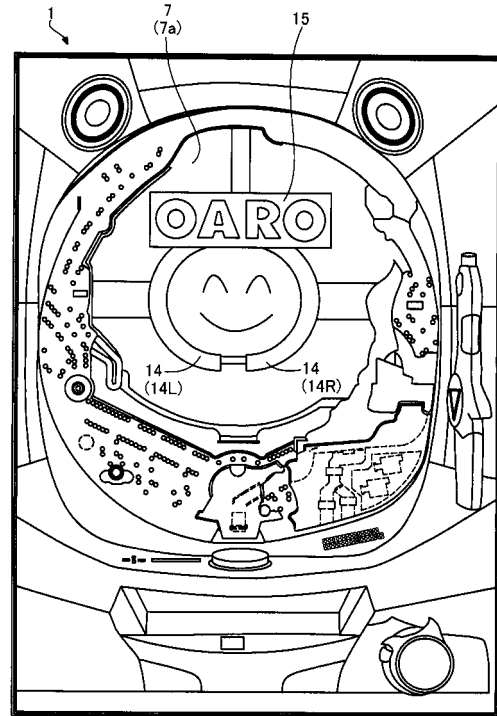
【図109】

他の実施形態
第1可動役物(第3態様)



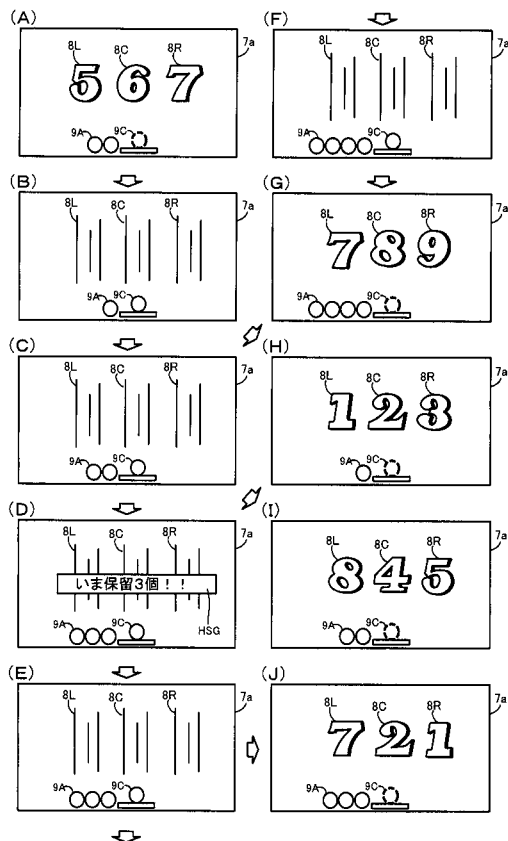
【図110】

他の実施形態
第1可動役物(第4態様)



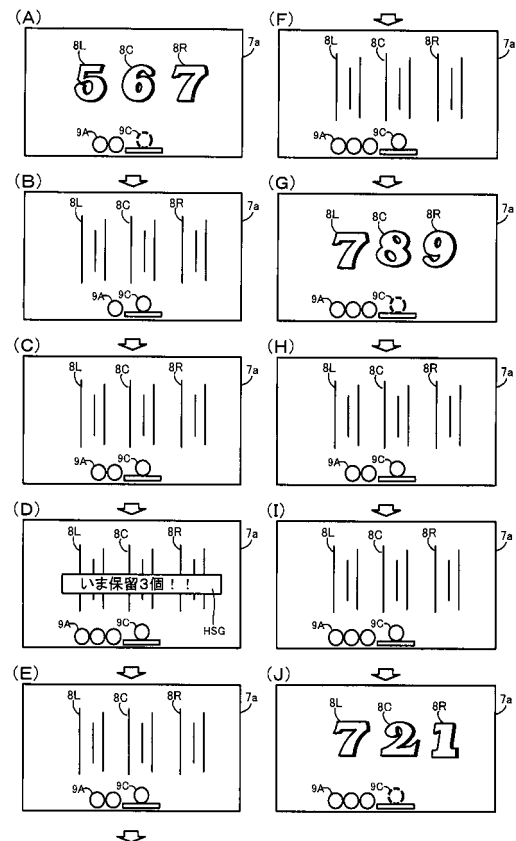
【図111】

保留数連動画像表示演出A



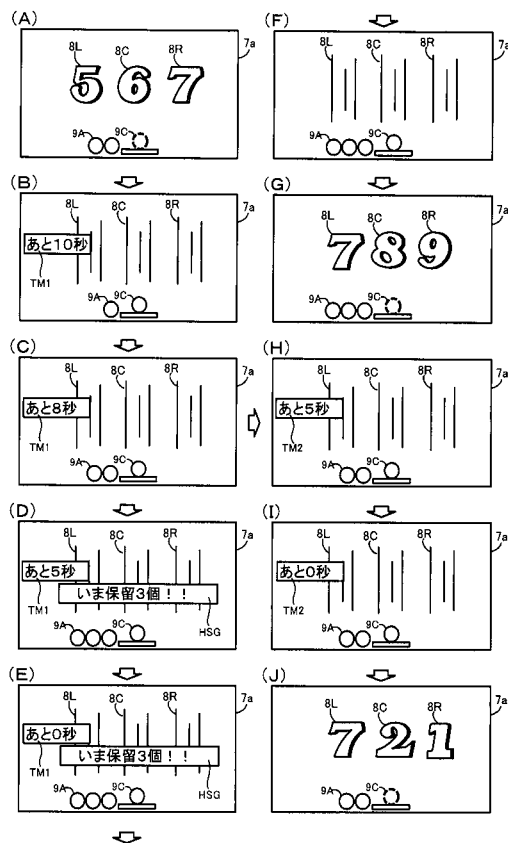
【図112】

保留数連動画像表示演出B



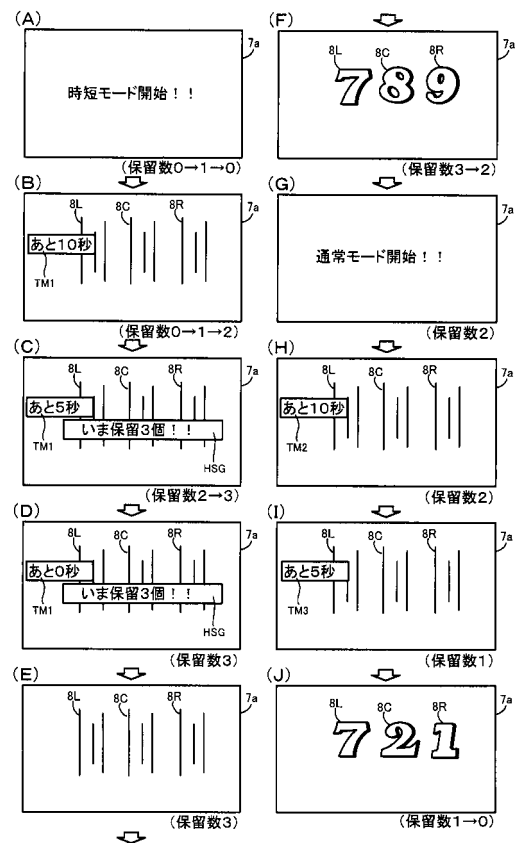
【図 1 1 3】

保留数連動画像表示演出C



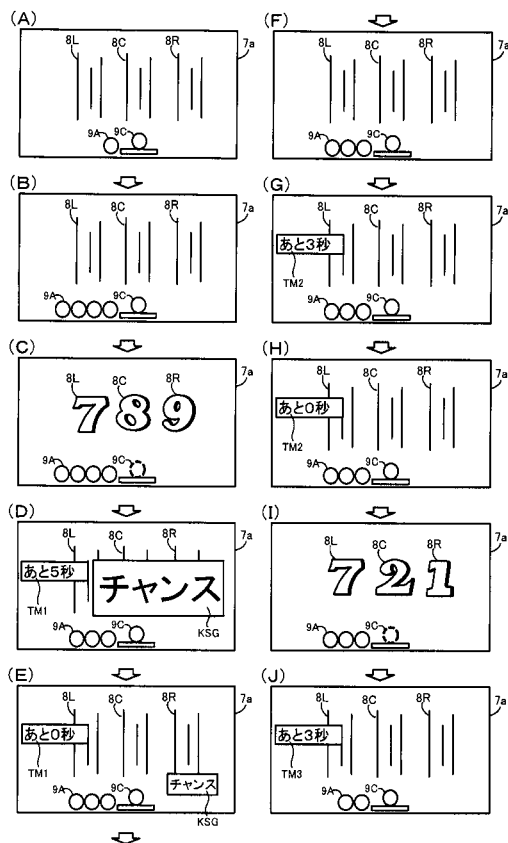
【図 1 1 4】

保留数連動画像表示演出D



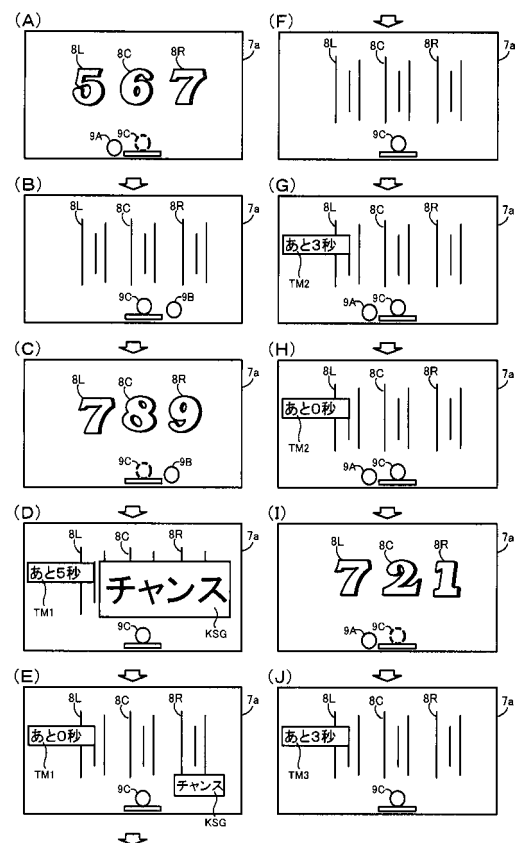
【図 1 1 5】

保留数変化連動演出A



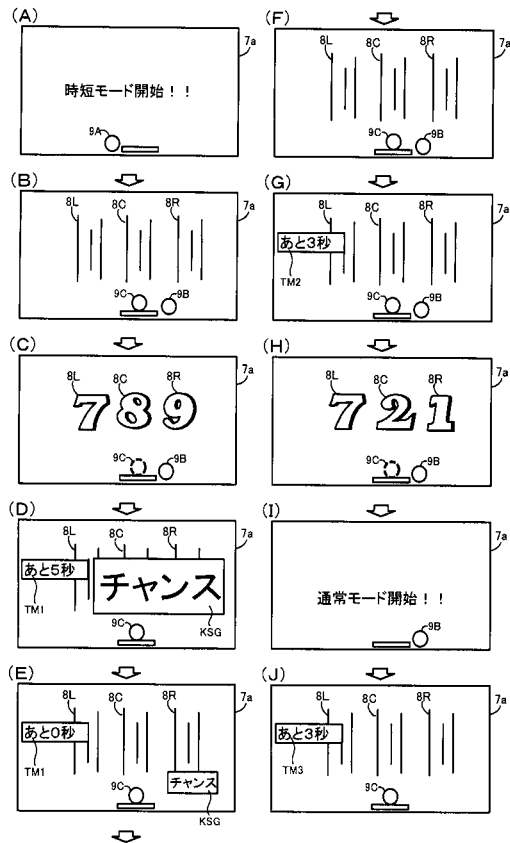
【図 1 1 6】

保留数変化連動演出B



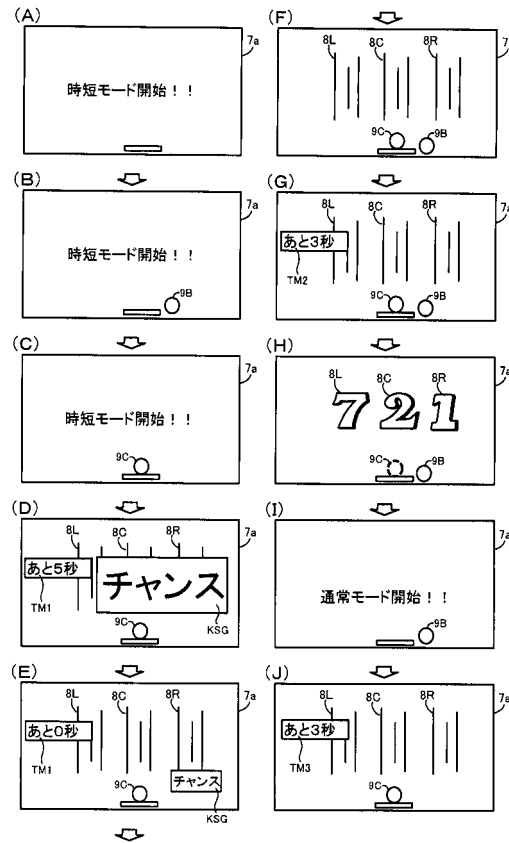
【図 1 1 7】

保留数変化連動演出C



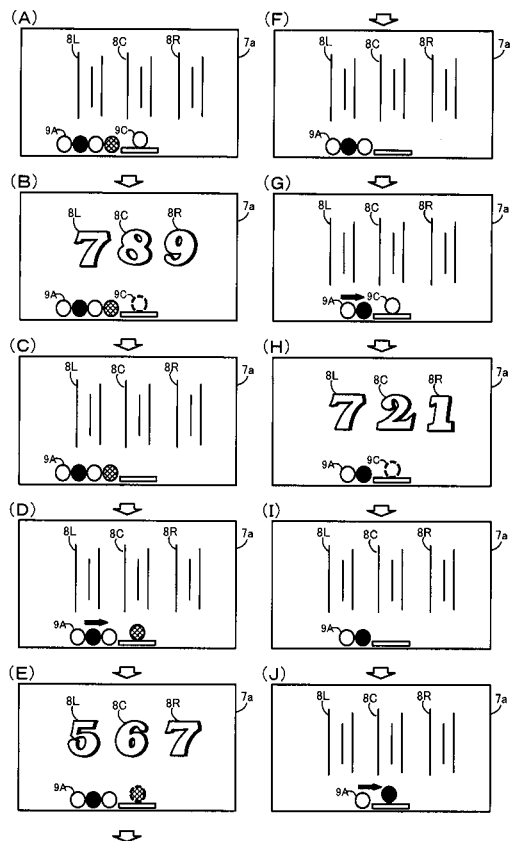
【図 1 1 8】

保留数変化連動演出D



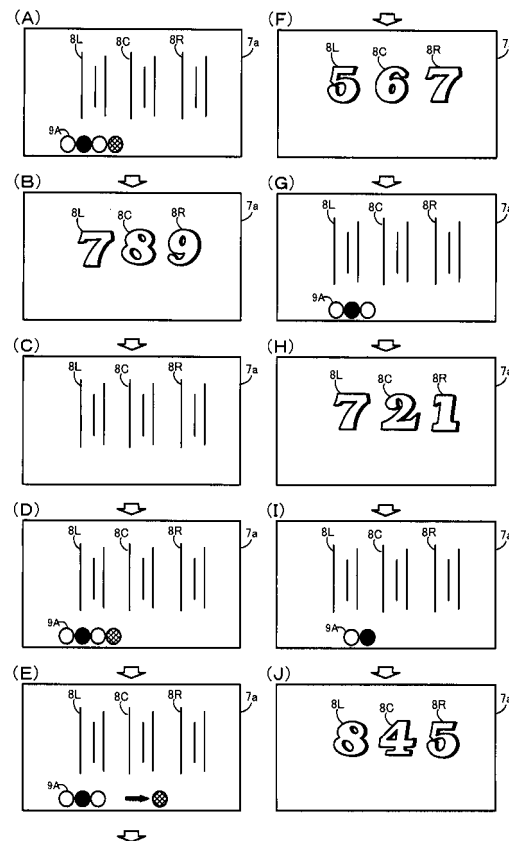
【図 1 1 9】

保留アイコン移動変化演出A



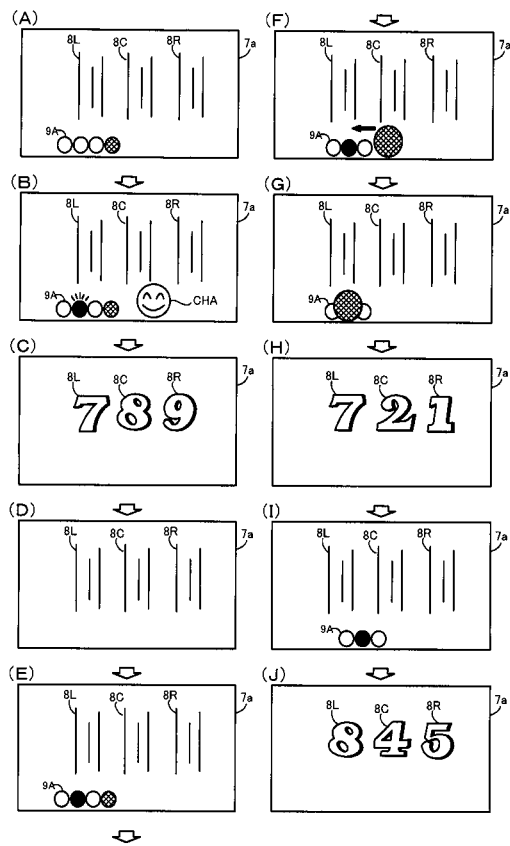
【図 1 2 0】

保留アイコン移動変化演出B



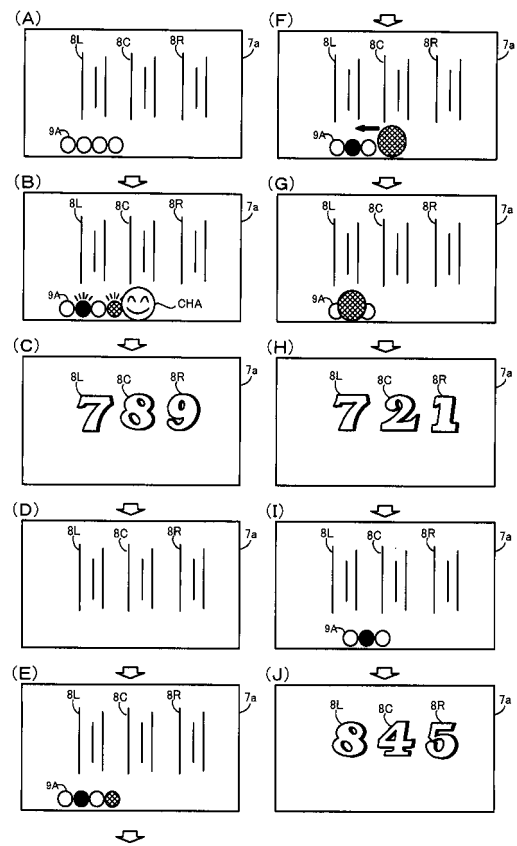
【図 1 2 1】

保留アイコン移動変化演出C



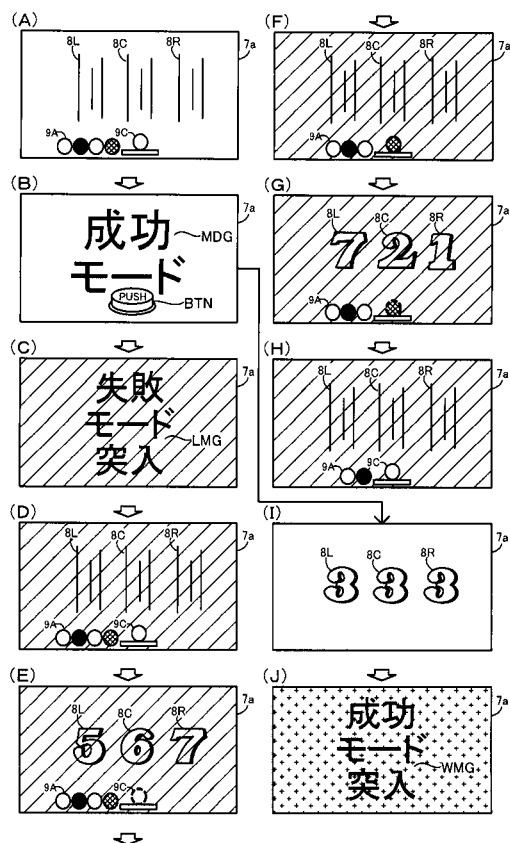
【図 1 2 2】

保留アイコン移動変化演出D



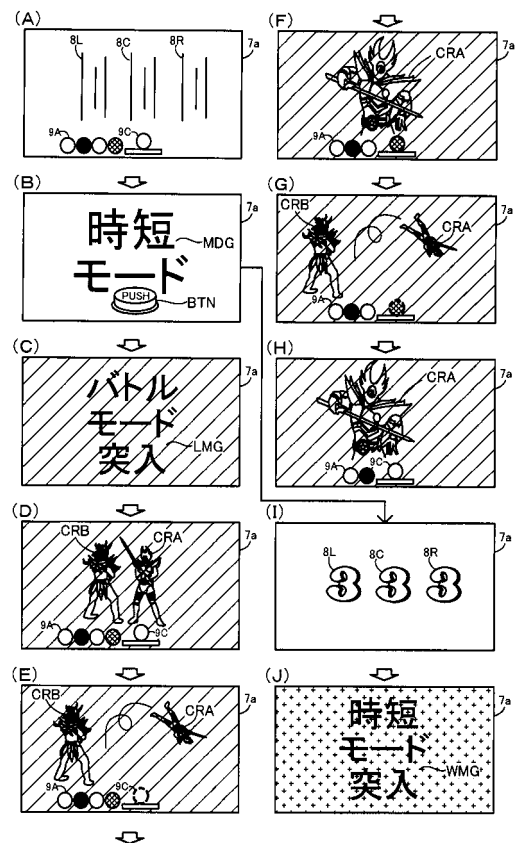
【図 1 2 3】

変動中次モード開始表示演出A



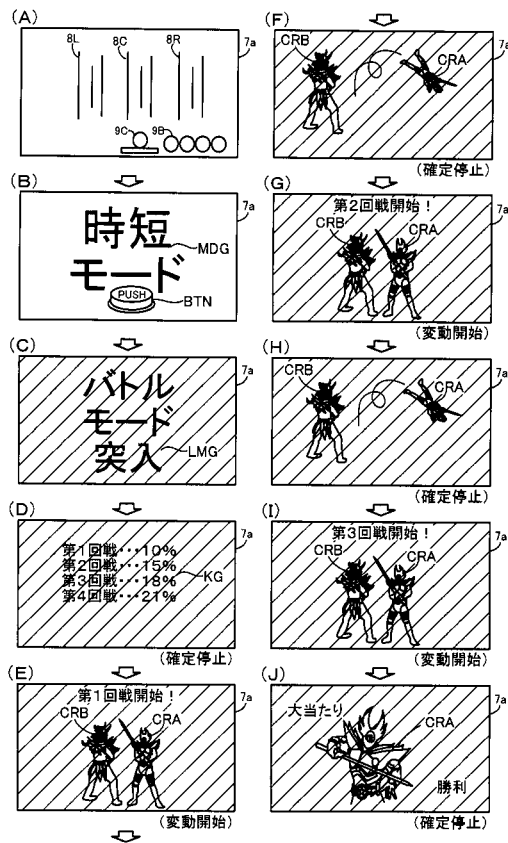
【図 1 2 4】

変動中次モード開始表示演出B



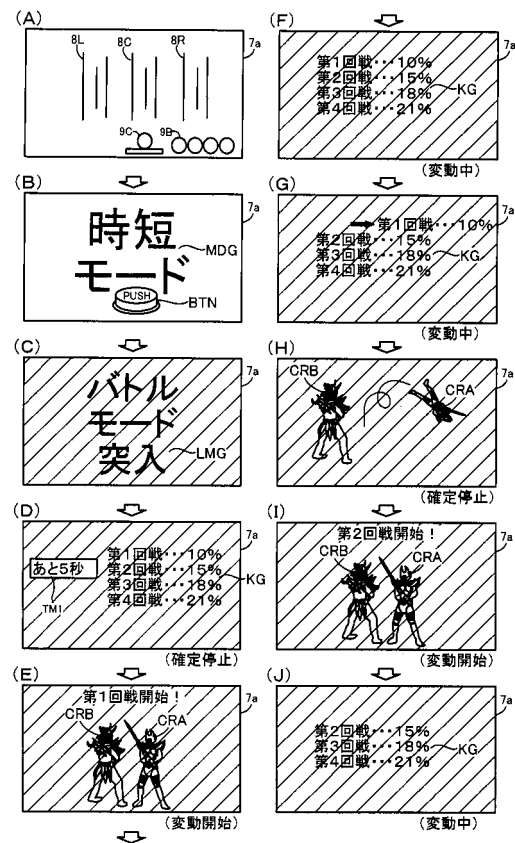
【図 1 2 5】

変動中次モード開始表示演出C



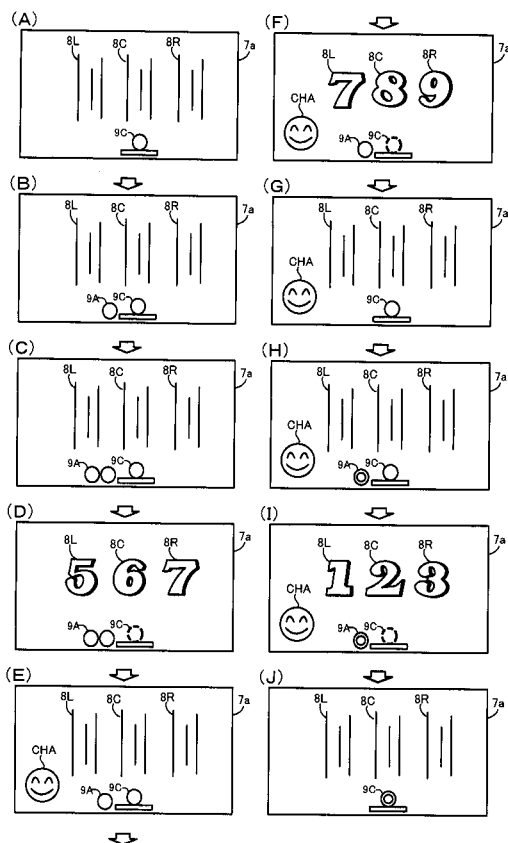
【図 1 2 6】

変動中次モード開始表示演出D



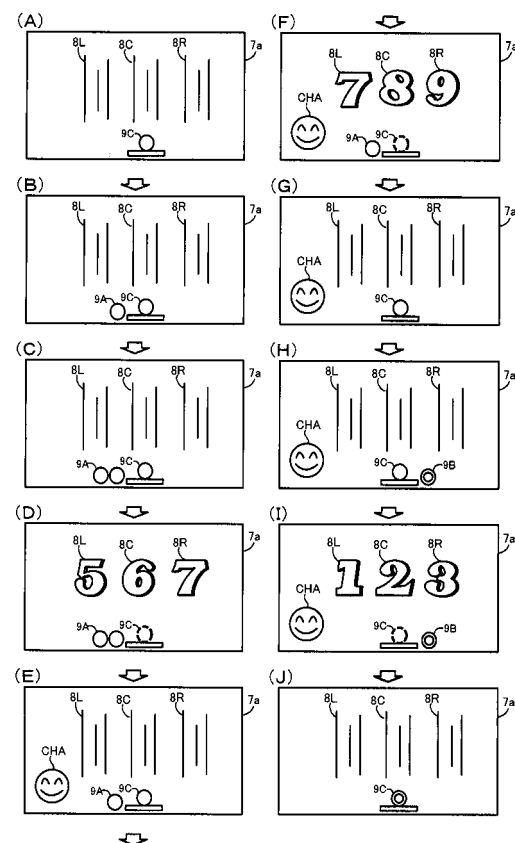
【図 1 2 7】

所定画像継続表示演出A



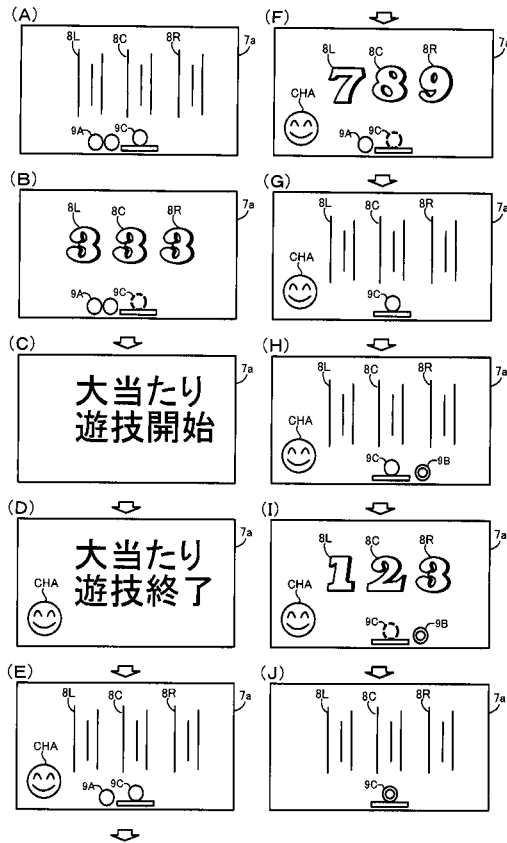
【図 1 2 8】

所定画像継続表示演出B



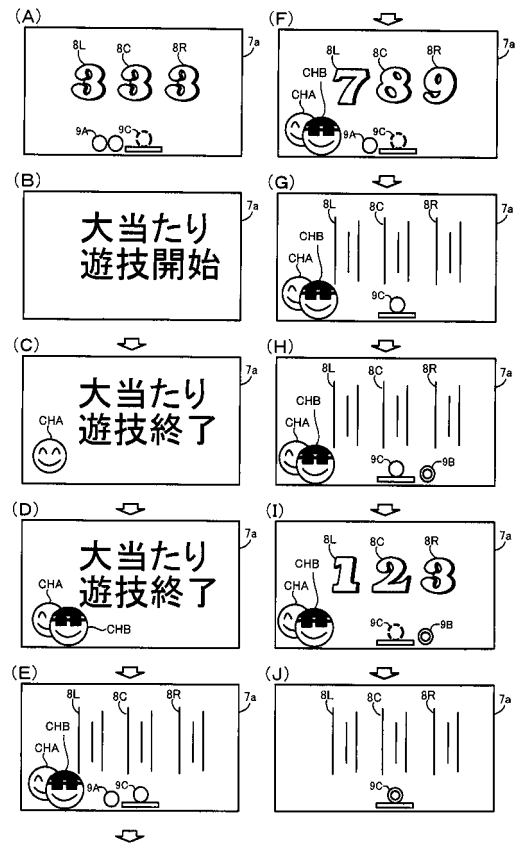
【図 129】

所定画像継続表示演出C



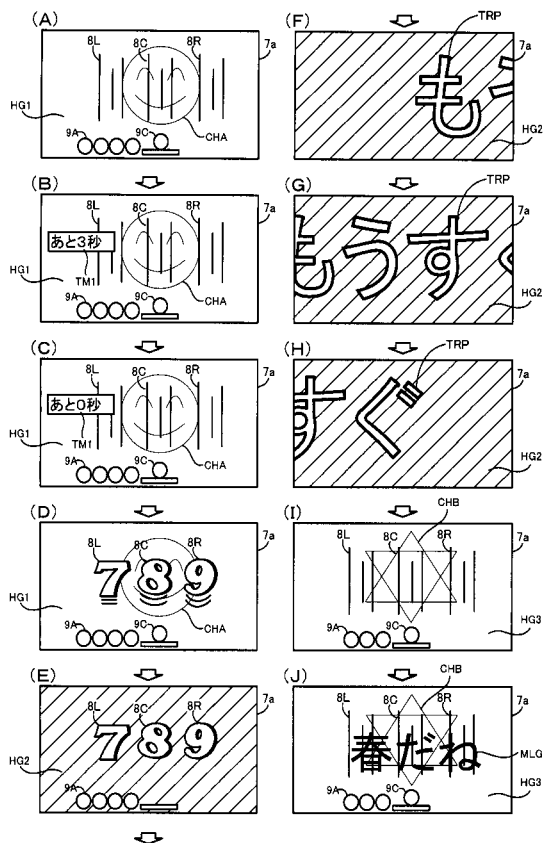
【図 130】

所定画像継続表示演出D



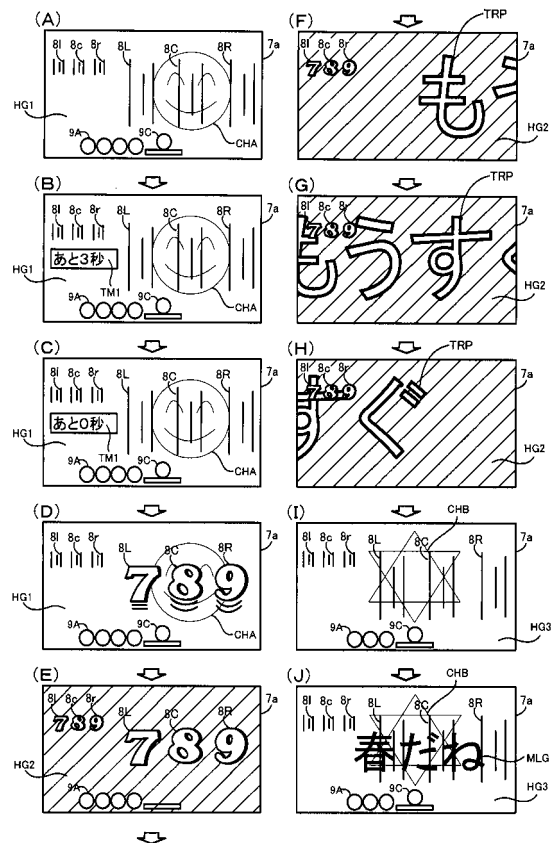
【図 131】

背景画像切り替え演出A



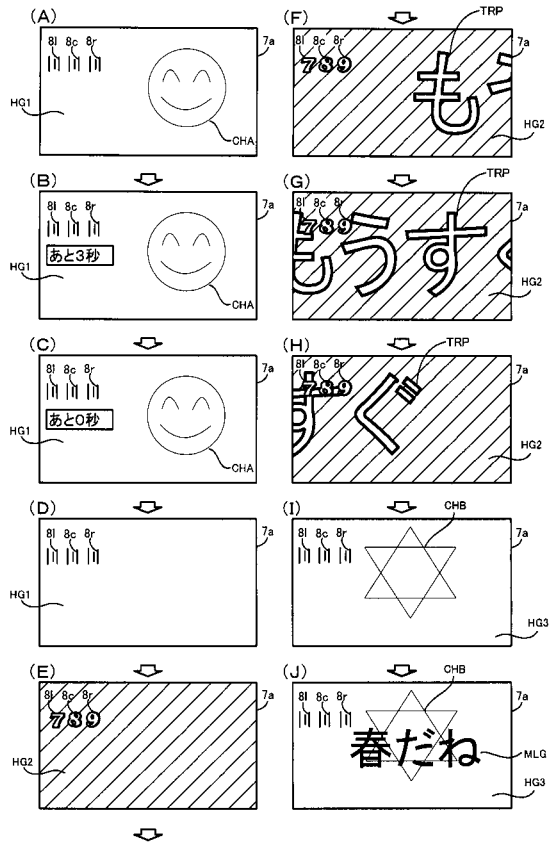
【図 132】

背景画像切り替え演出B



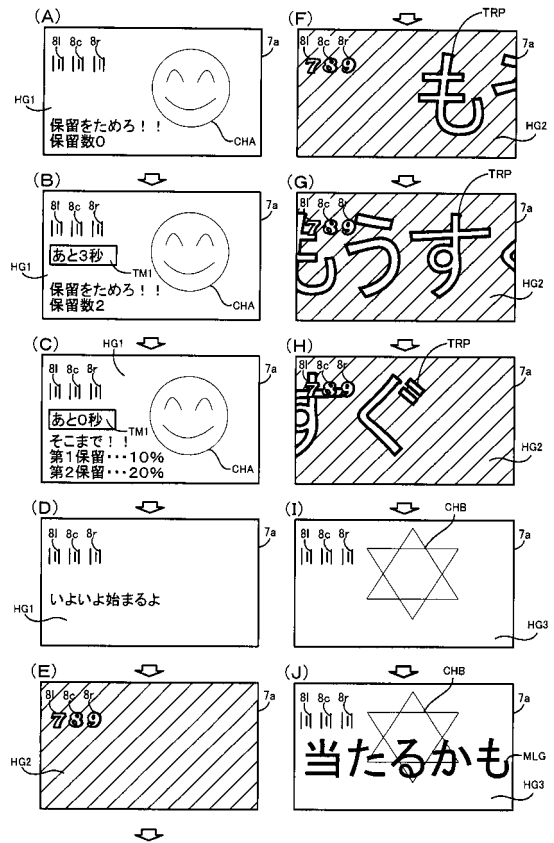
【図 133】

背景画像切り替え演出C



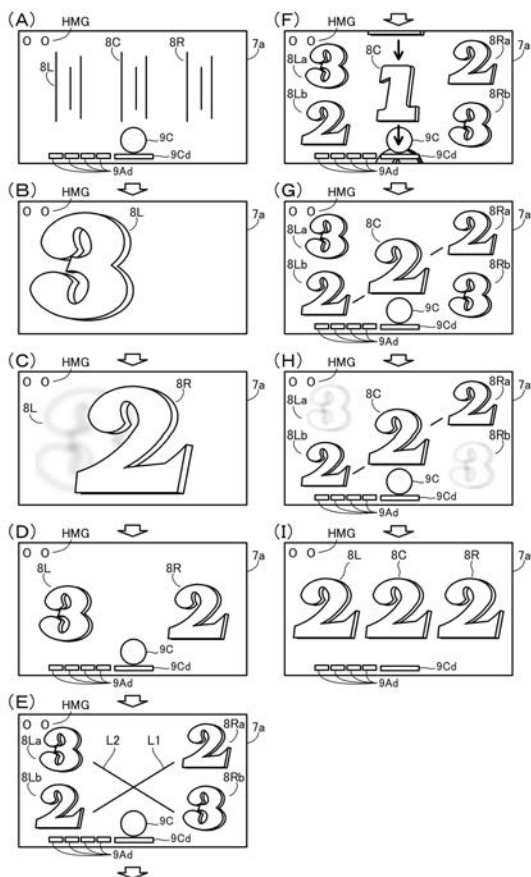
【図 134】

背景画像切り替え演出D



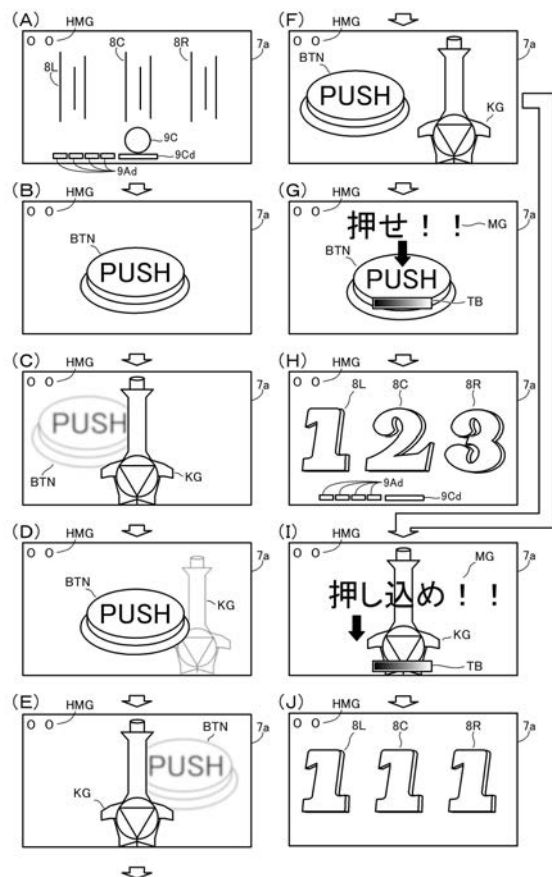
【図 135】

画像ぼかし演出A



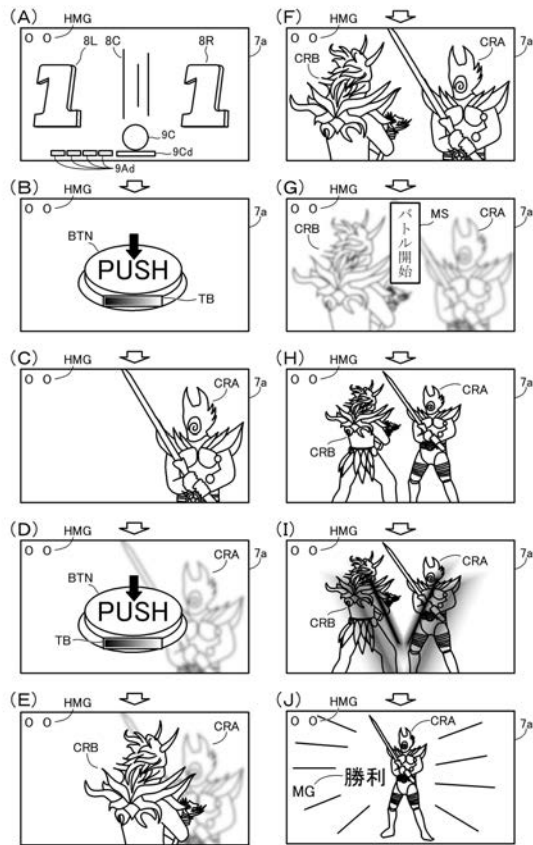
【図 136】

画像ぼかし演出B



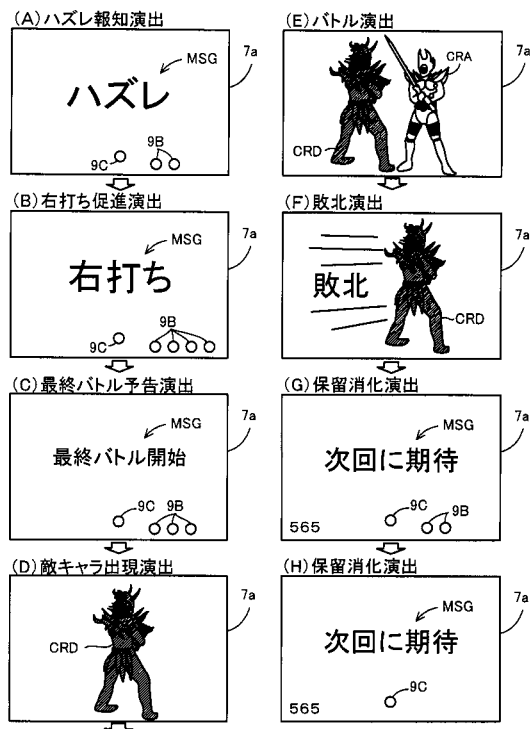
【図 137】

画像ぼかし演出C



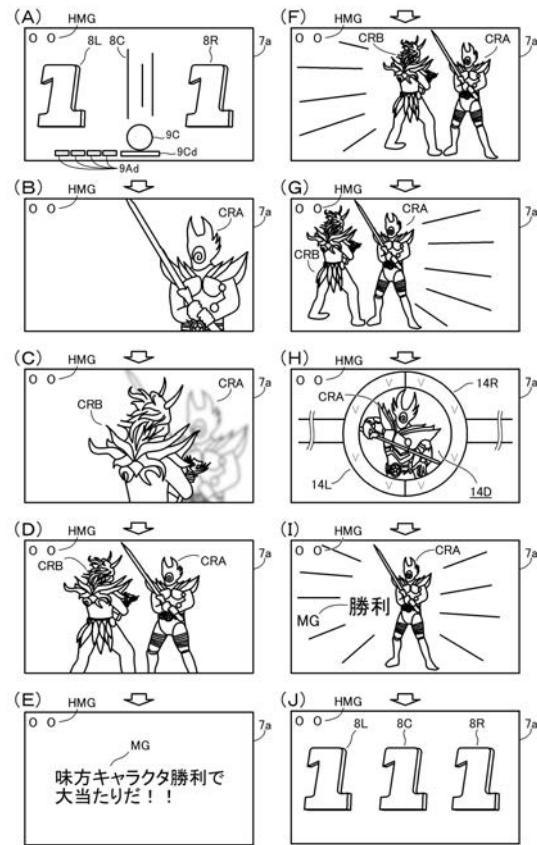
【図 139】

当落報知演出A



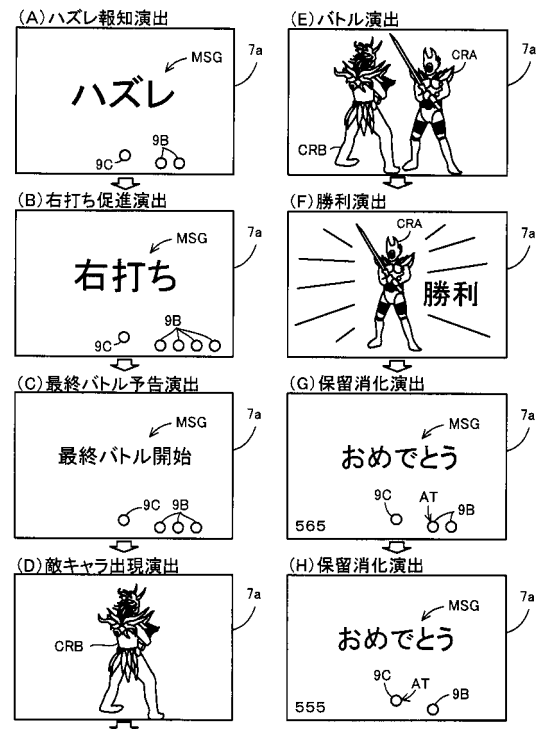
【図 138】

画像ぼかし演出D

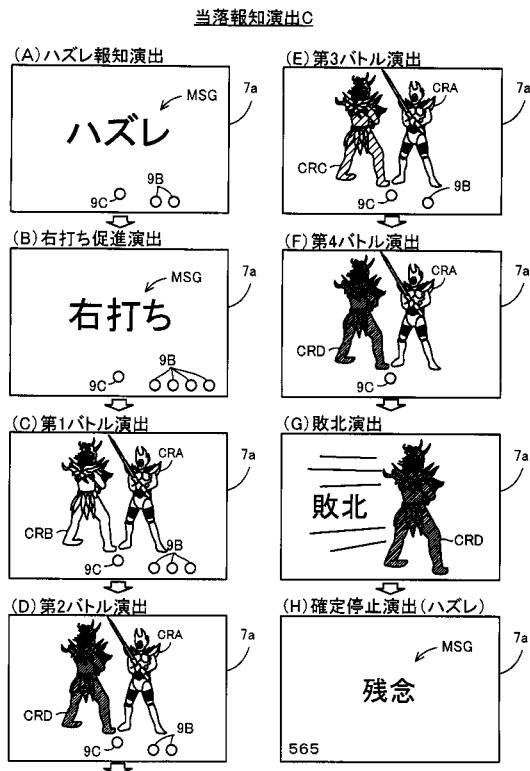


【図 140】

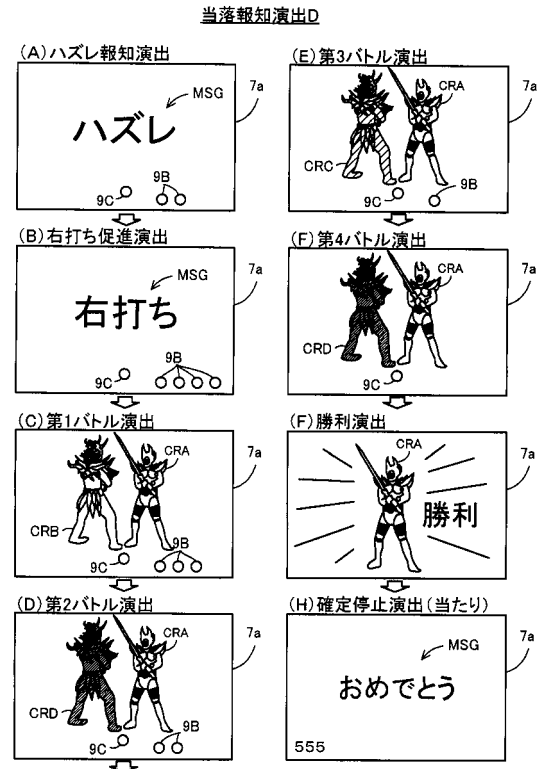
当落報知演出B



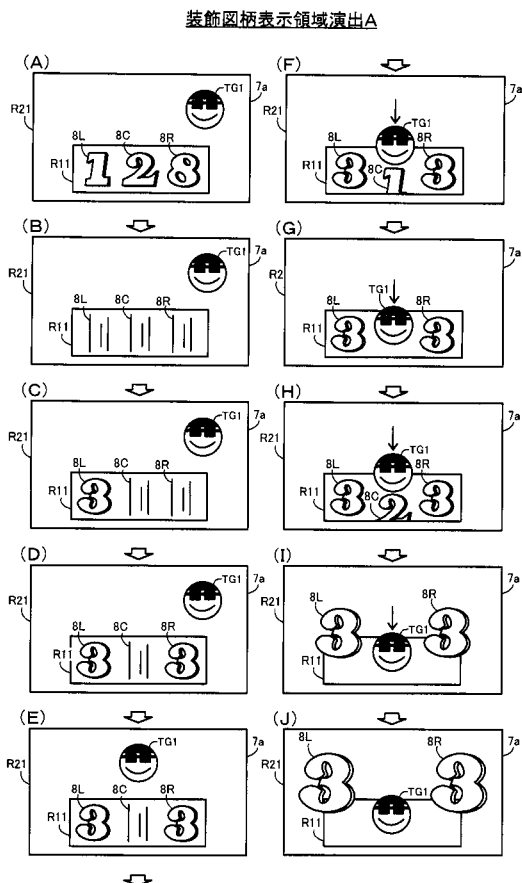
【図 1 4 1】



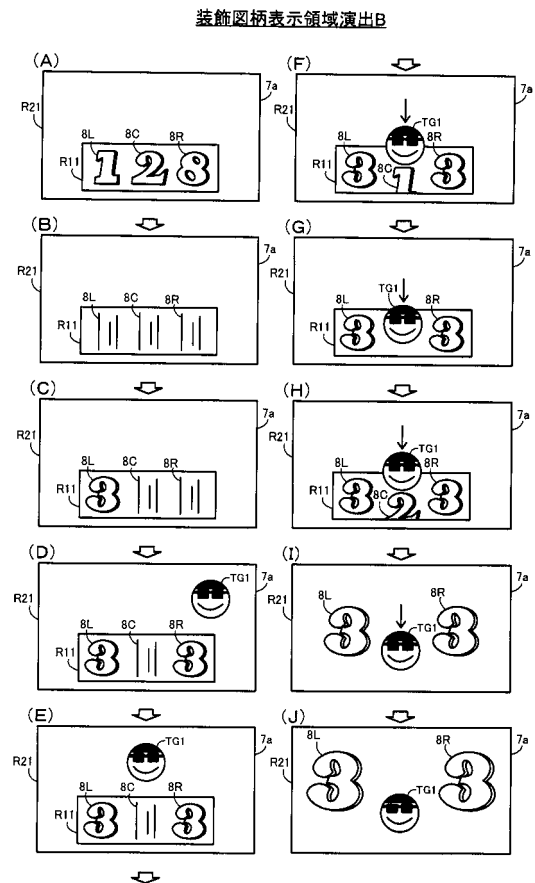
【図 1 4 2】



【図 1 4 3】

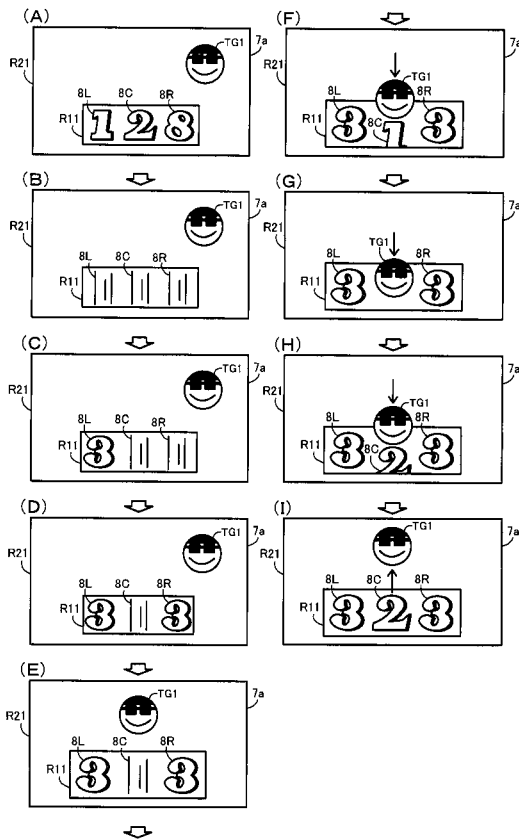


【図 1 4 4】



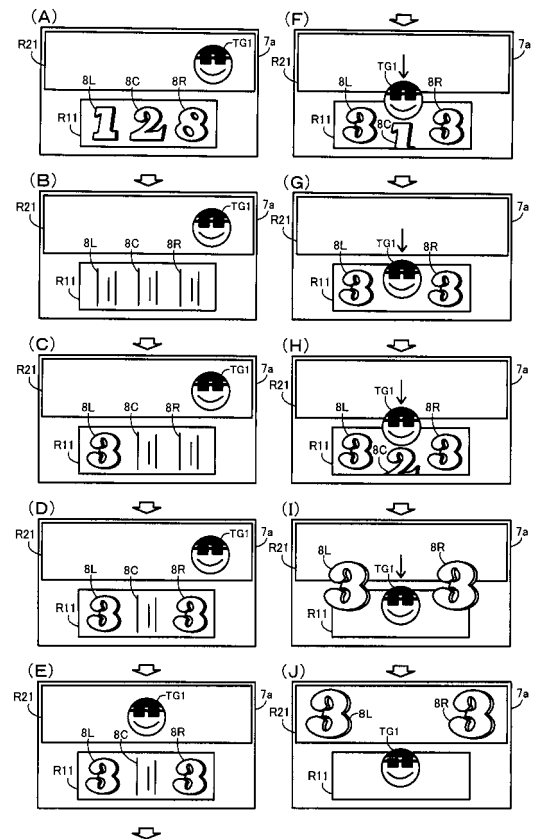
【図 1 4 5】

装飾図柄表示領域演出C



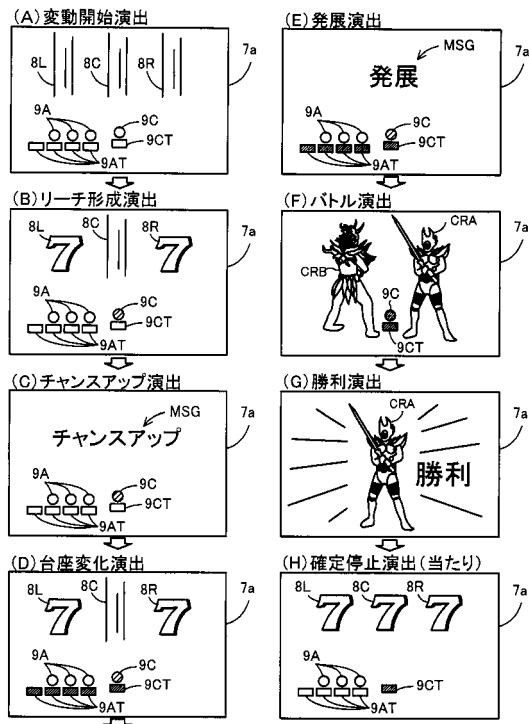
【図 1 4 6】

装飾図柄表示領域演出D



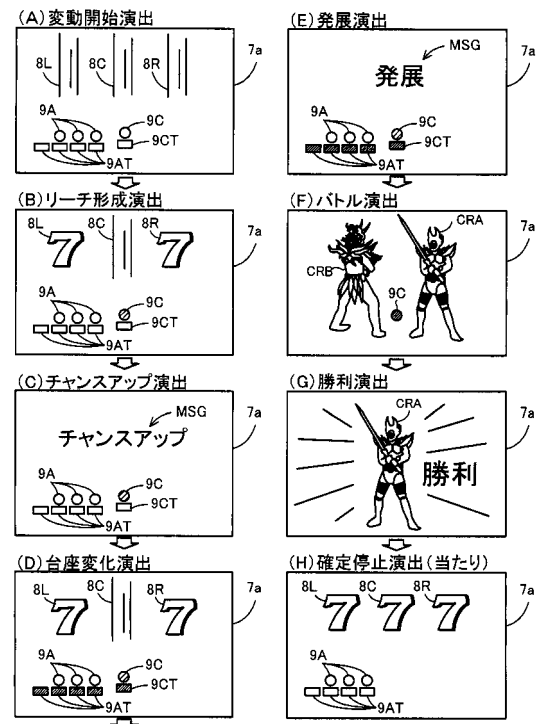
【図 1 4 7】

保留対応画像演出A

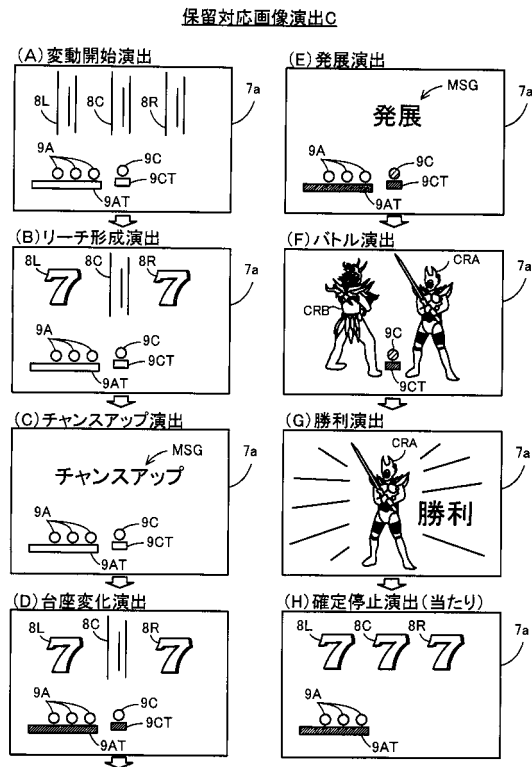


【図 1 4 8】

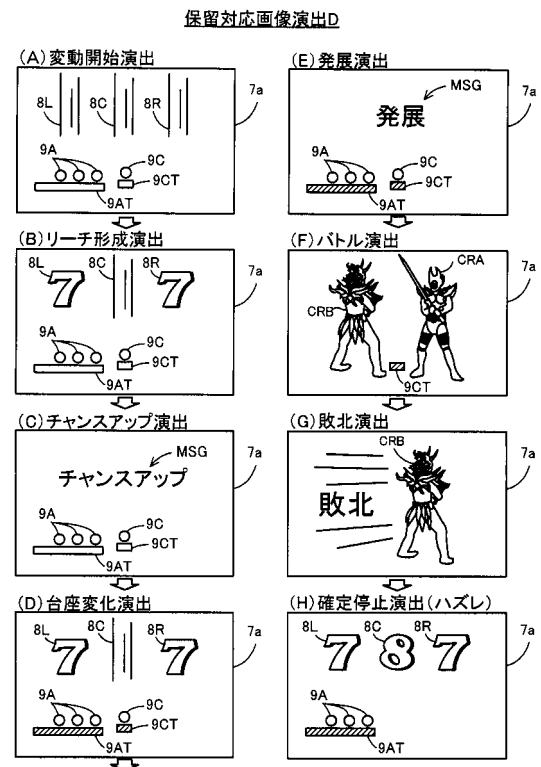
保留対応画像演出B



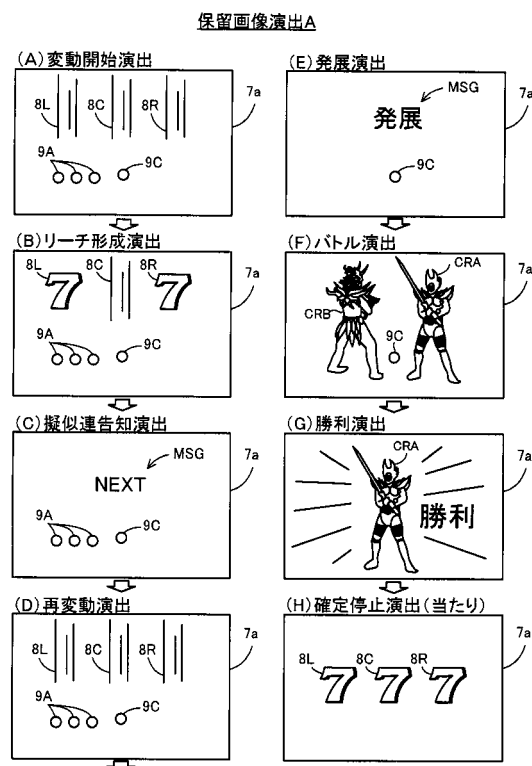
【図149】



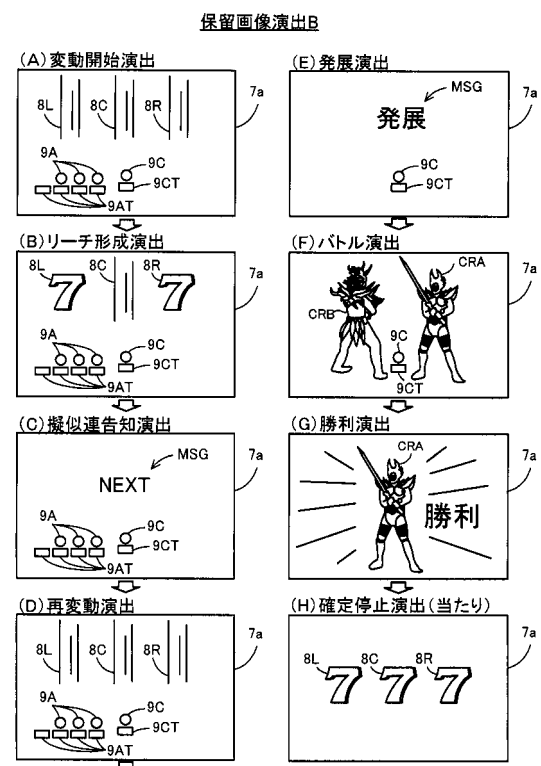
【図150】



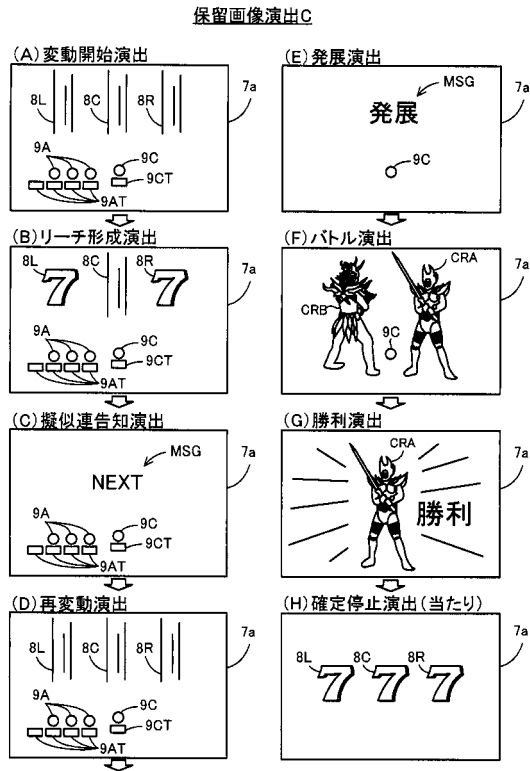
【図151】



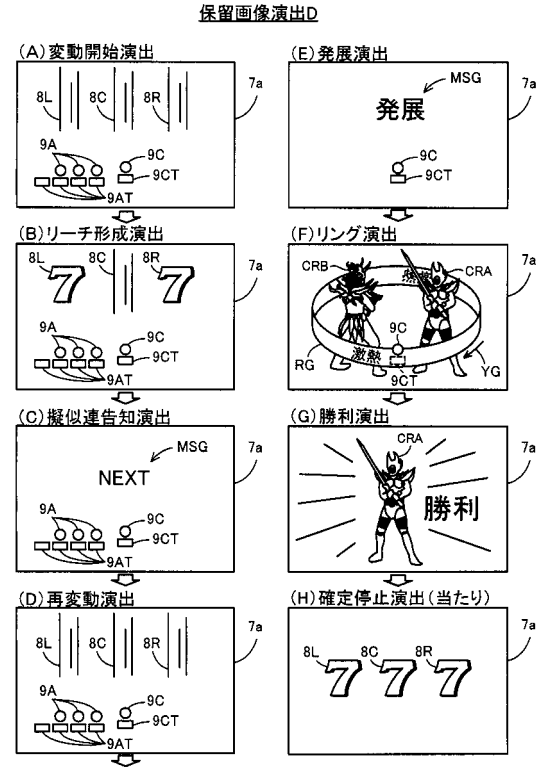
【図152】



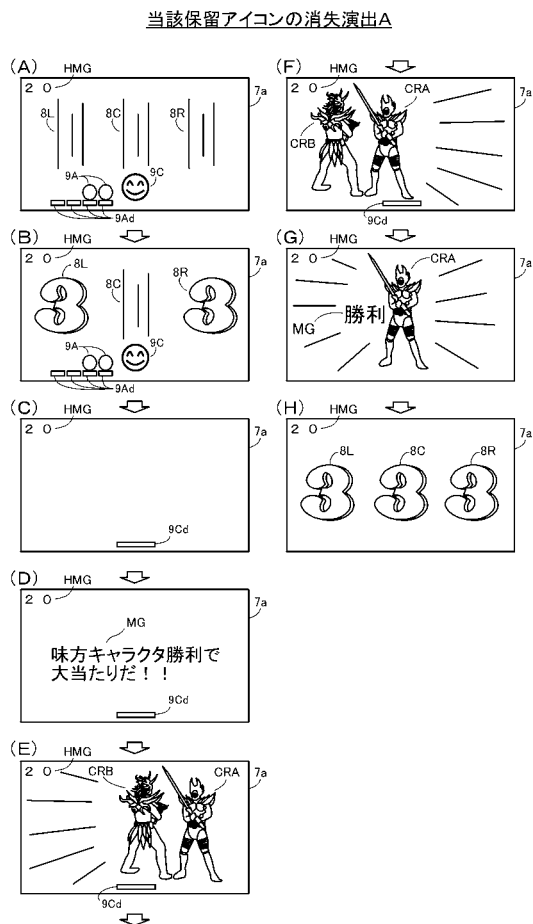
【図 153】



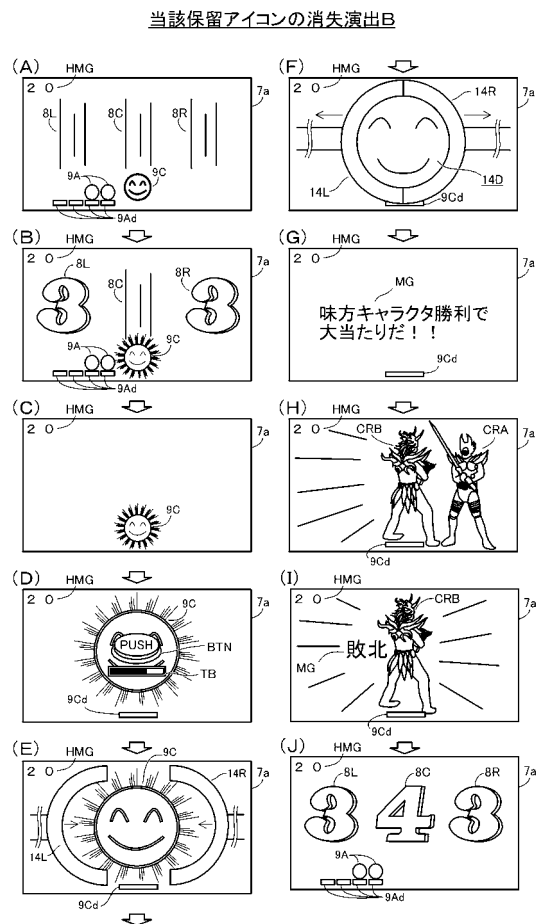
【図 154】



【図 155】

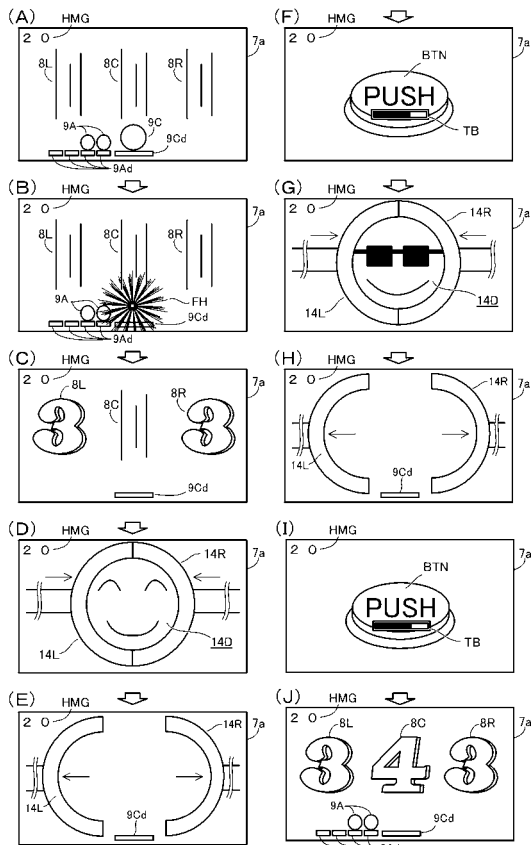


【図 156】



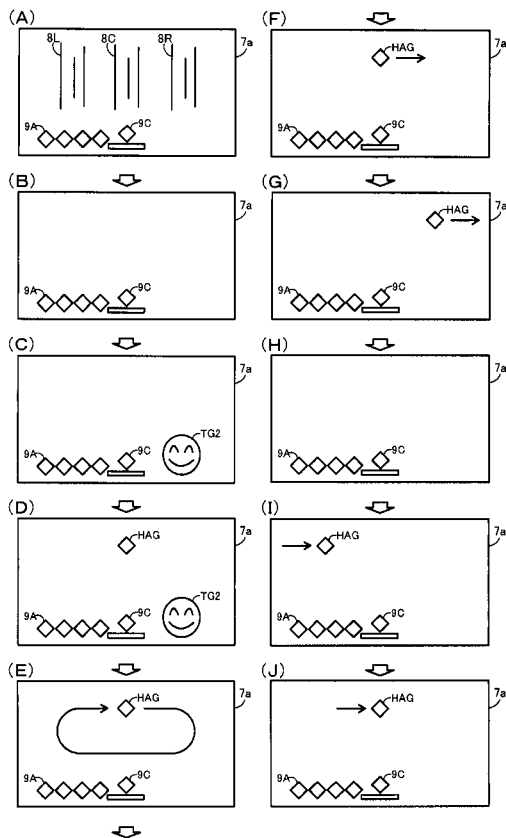
【図 157】

当該保留アイコンの消失演出C



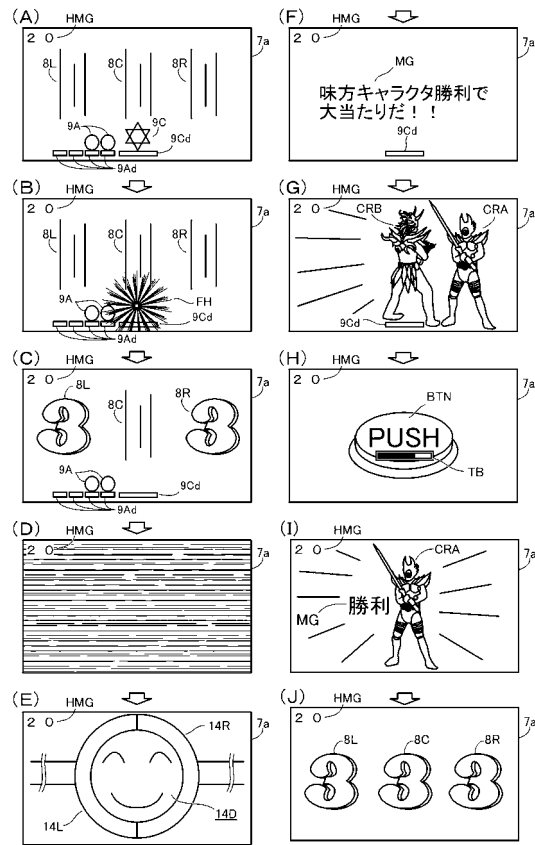
【図 159】

保留アイコン画像表示演出A



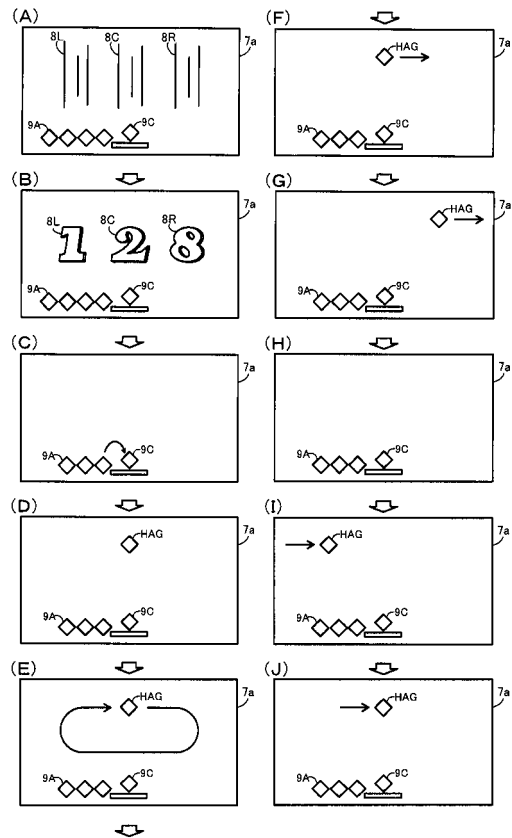
【図 158】

当該保留アイコンの消失演出D



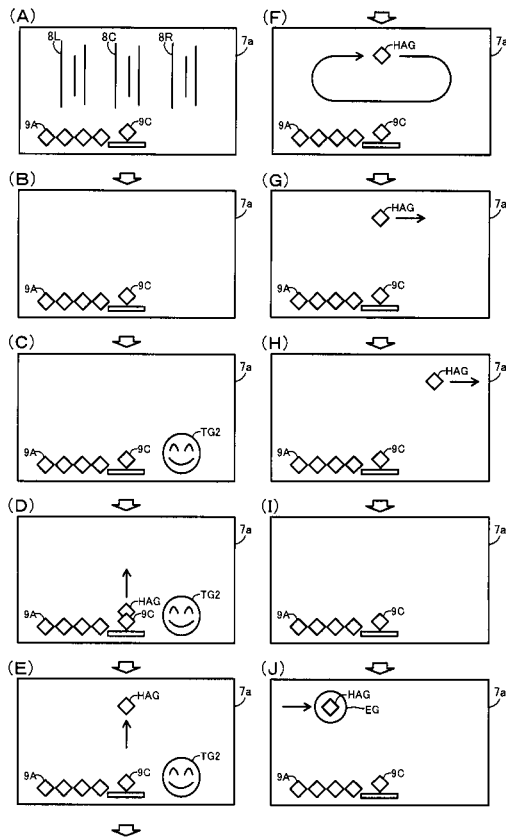
【図 160】

保留アイコン画像表示演出B



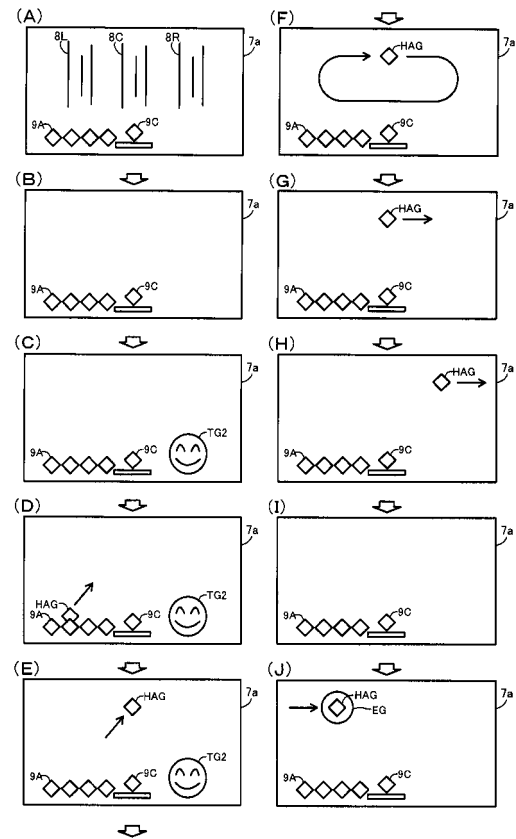
【図 161】

保留アイコン画像表示演出C



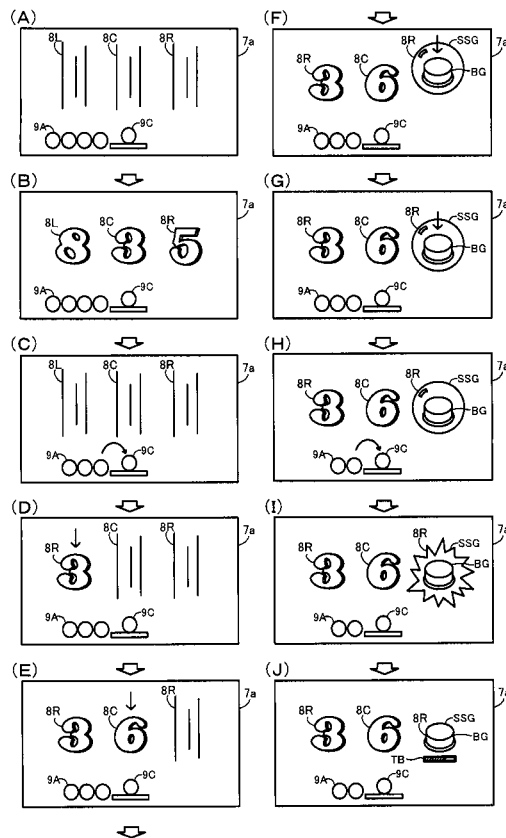
【図 162】

保留アイコン画像表示演出D



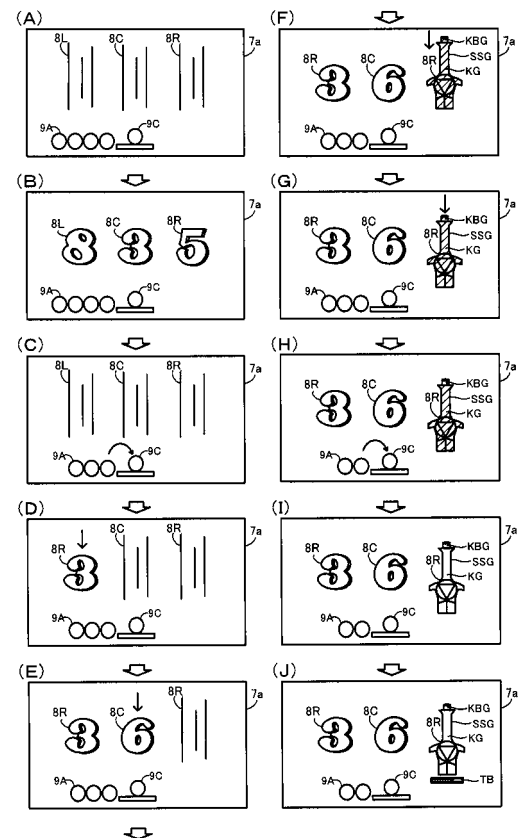
【図 163】

操作状態示唆表示演出A



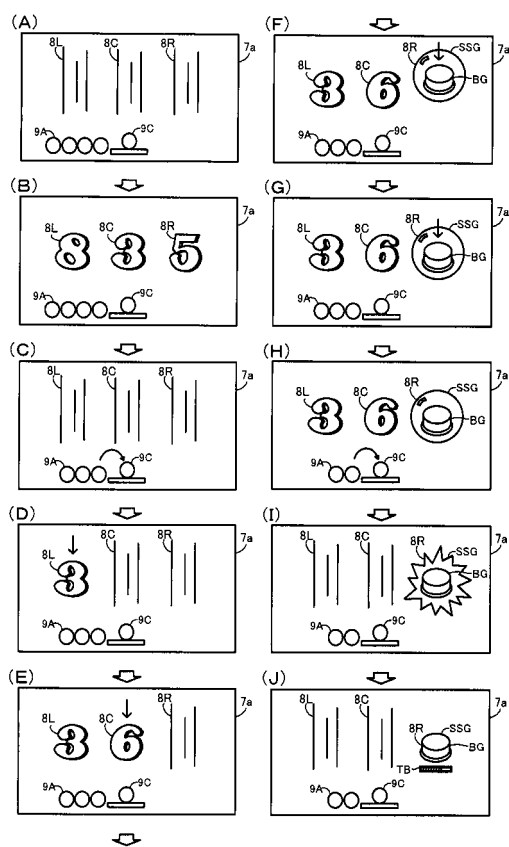
【図 164】

操作状態示唆表示演出B



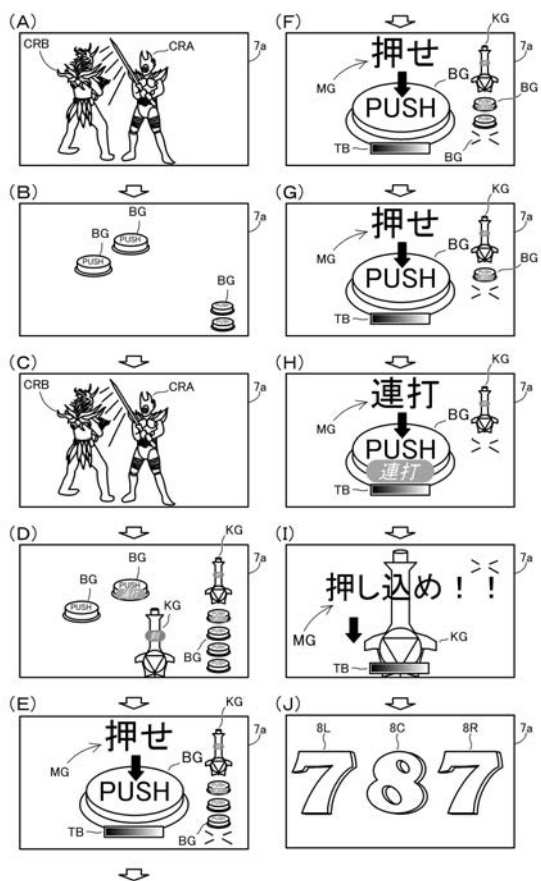
【图 166】

操作狀態示唆表示演出D



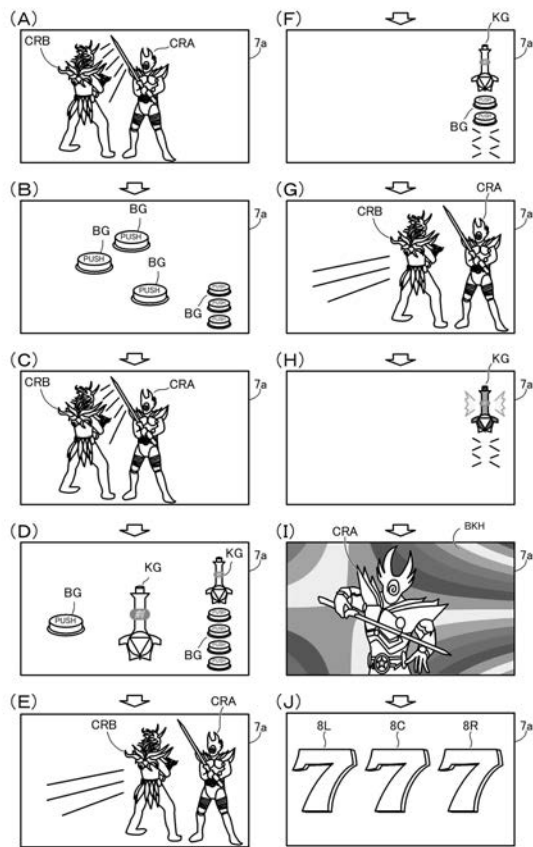
【图 1 6 8】

操作画像ストック演出B



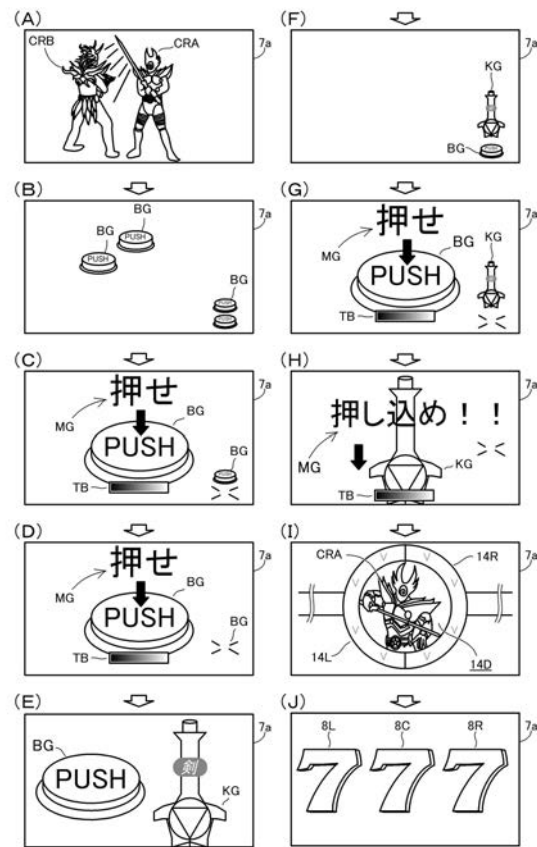
【図 169】

操作画像ストック演出C



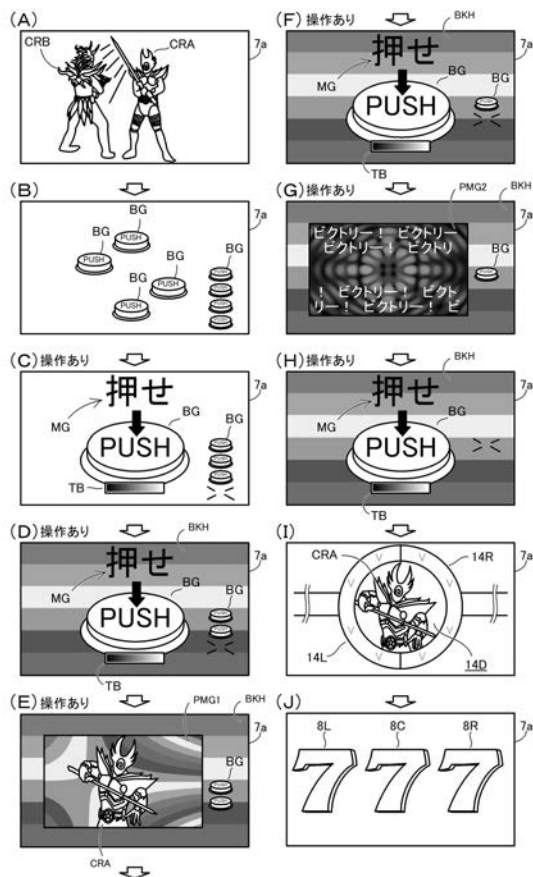
【図 170】

操作画像ストック演出D



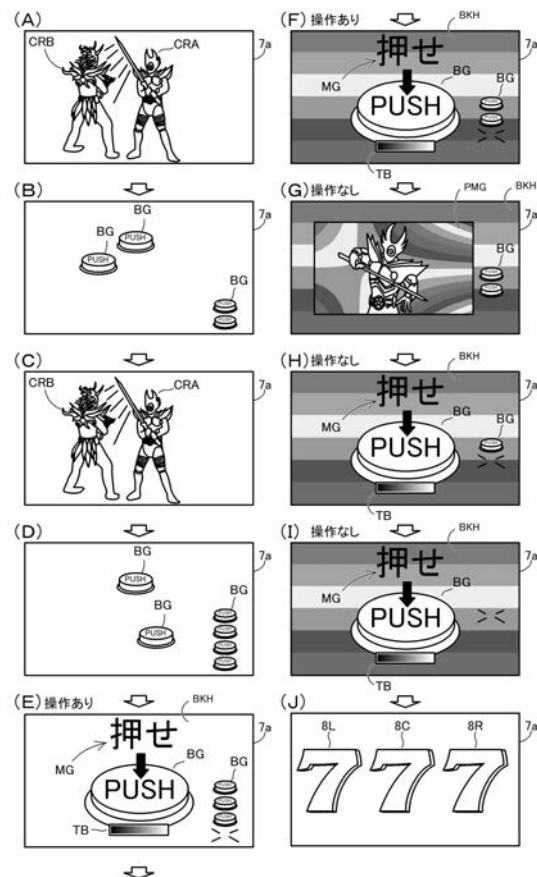
【図 171】

当落告知可能演出A



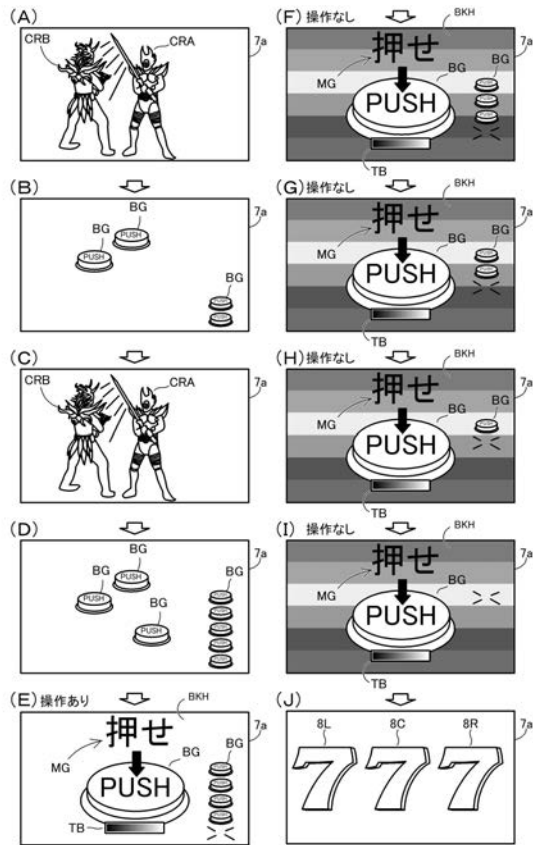
【図 172】

当落告知可能演出B



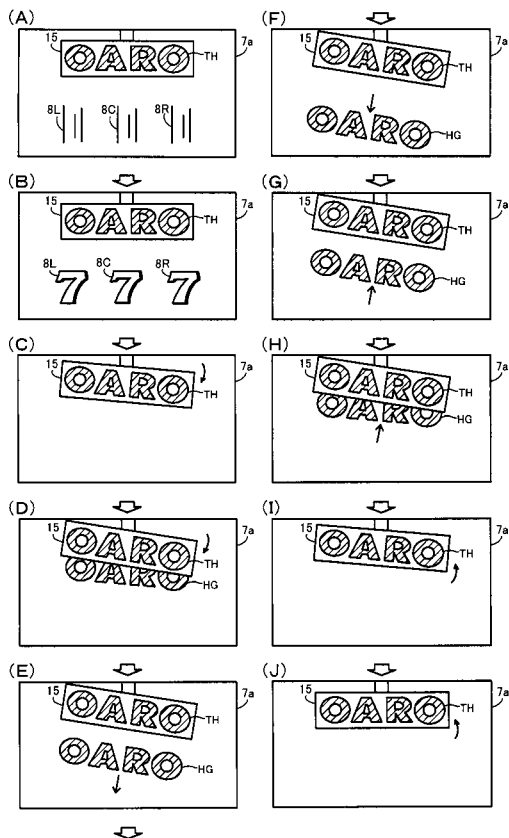
【図 173】

当落告知可能演出C



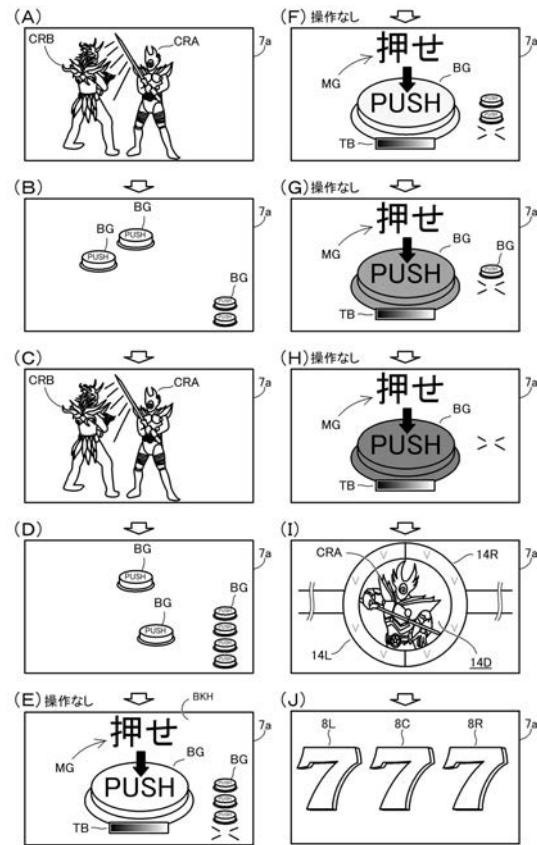
【図 175】

特定対象表示演出A



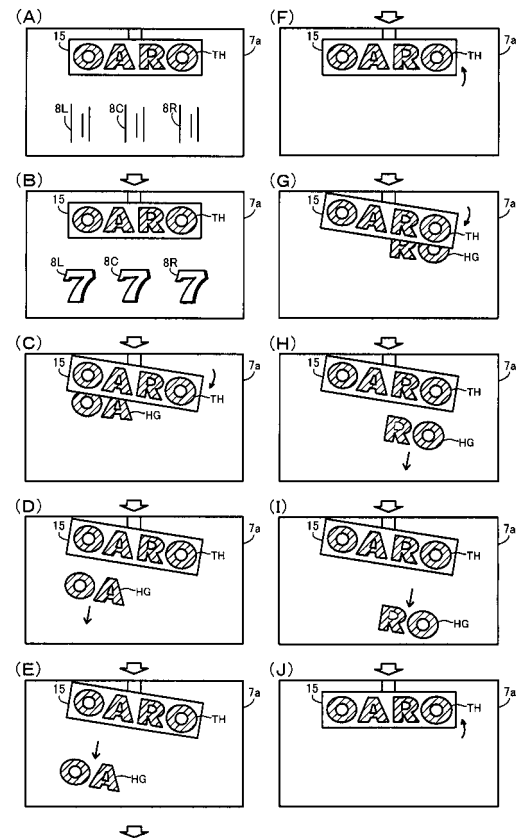
【図 174】

当落告知可能演出D



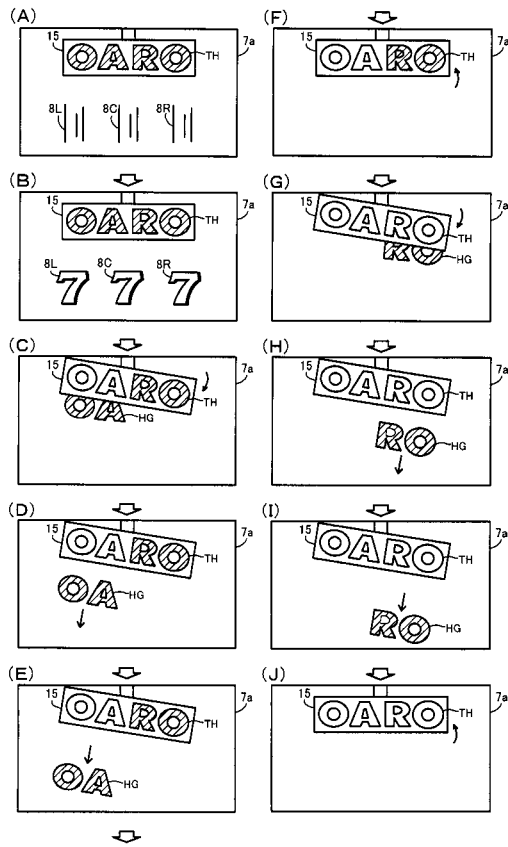
【図 176】

特定対象表示演出B



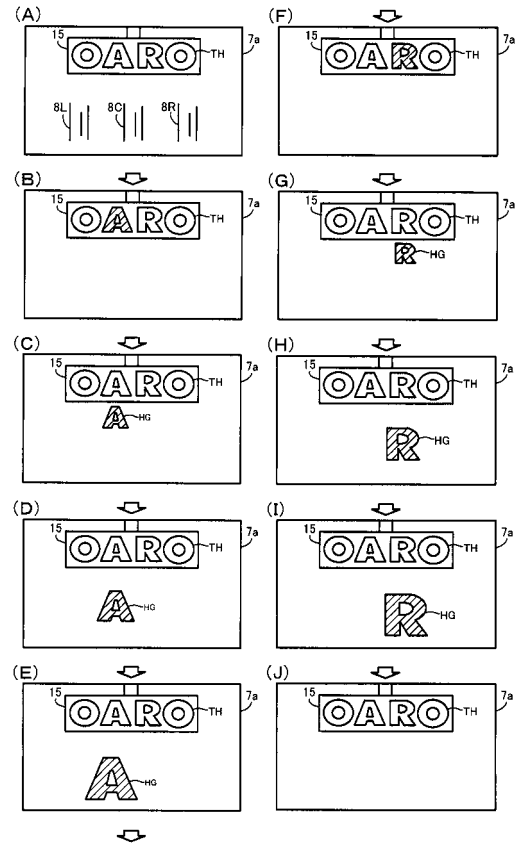
【図 177】

特定対象表示演出C



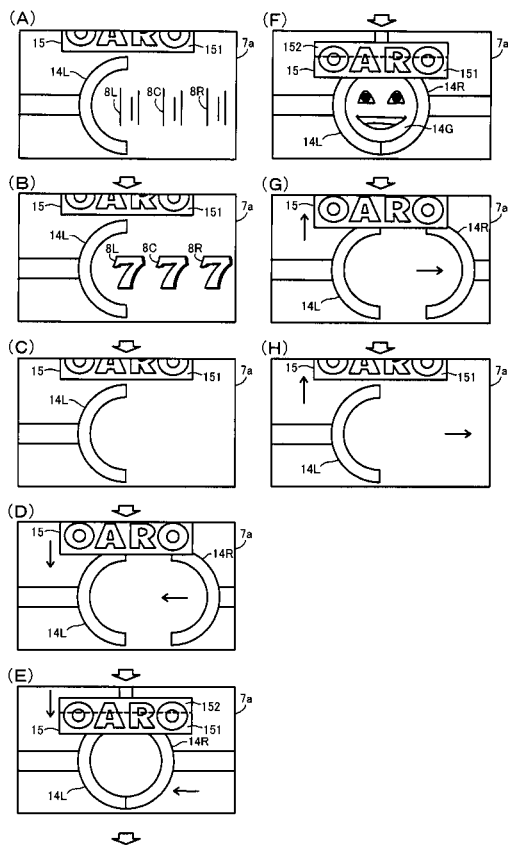
【図 178】

特定対象表示演出D



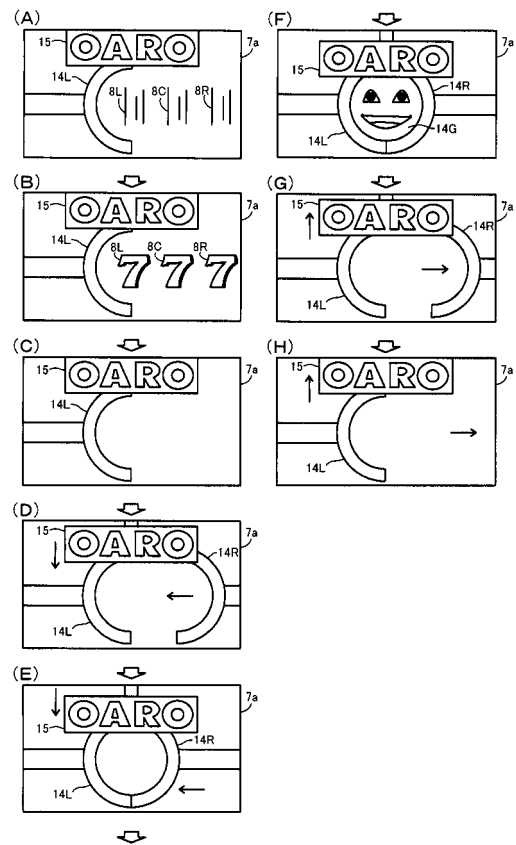
【図 179】

複数役物合体演出A



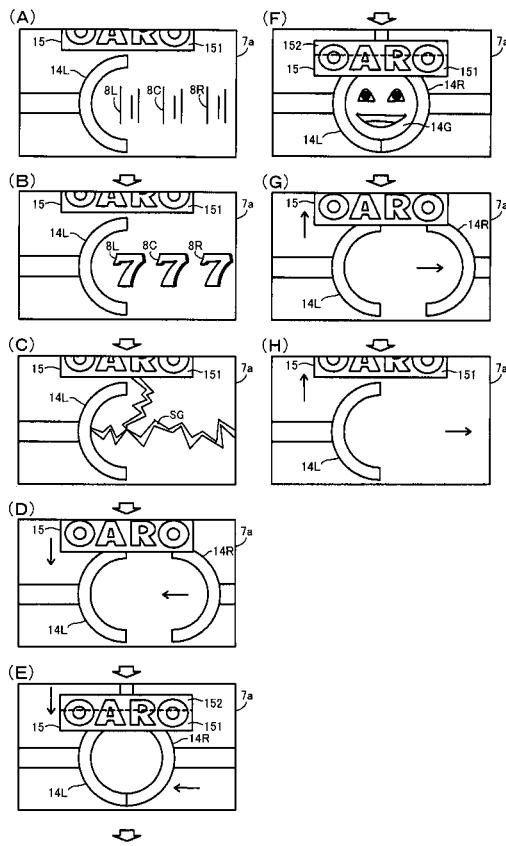
【図 180】

複数役物合体演出B



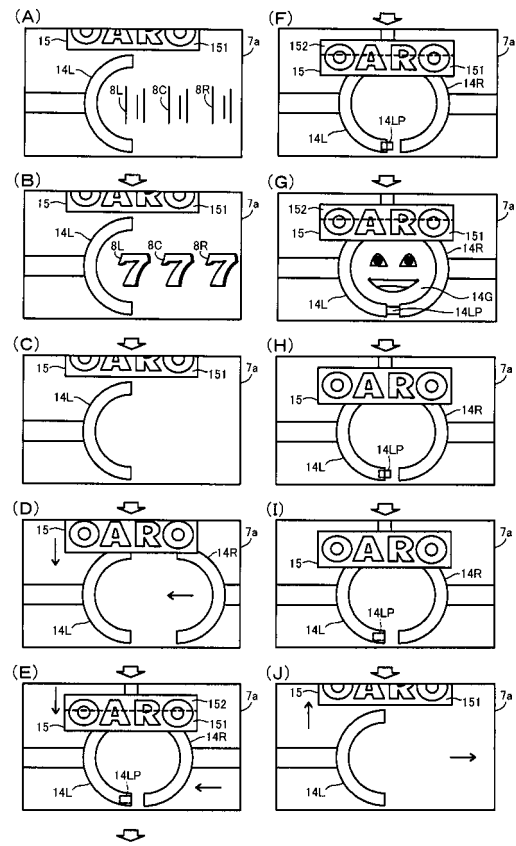
【図 181】

複数役物合体演出C



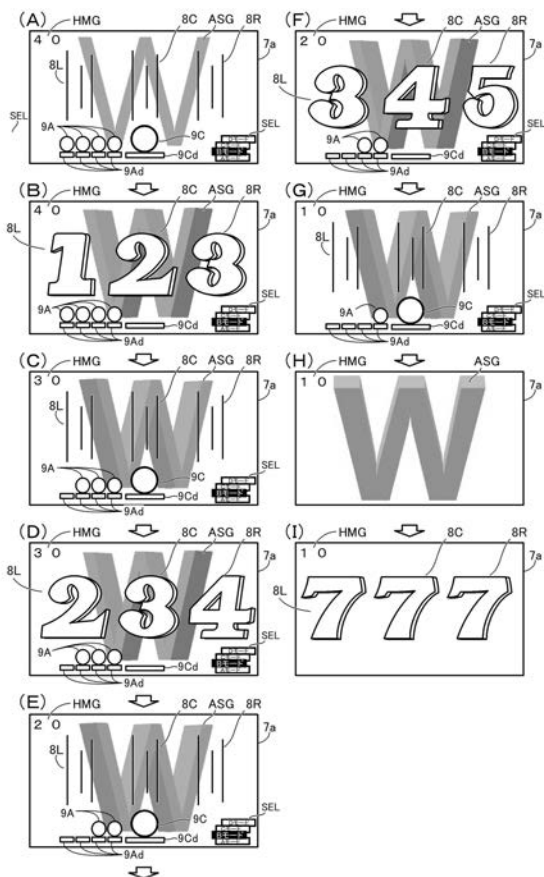
【図 182】

複数役物合体演出D



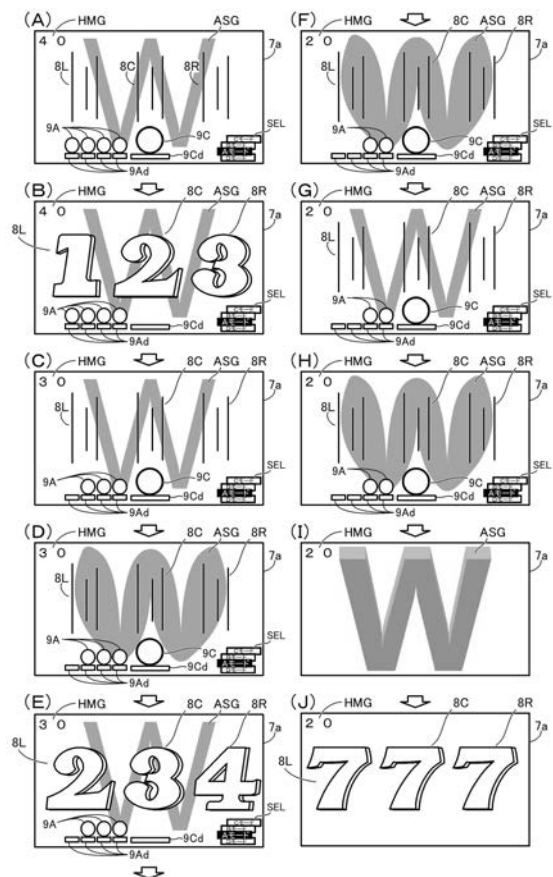
【図 183】

当落告知あり演出A



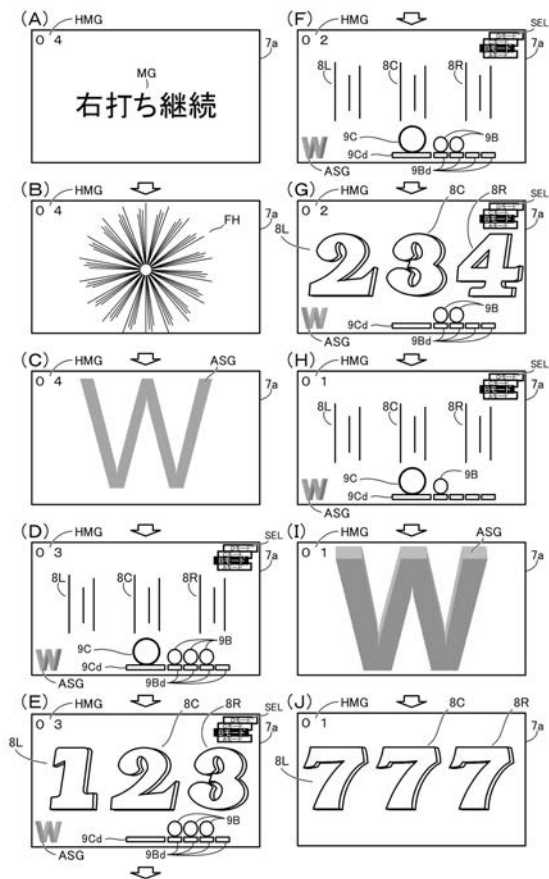
【図 184】

当落告知あり演出B



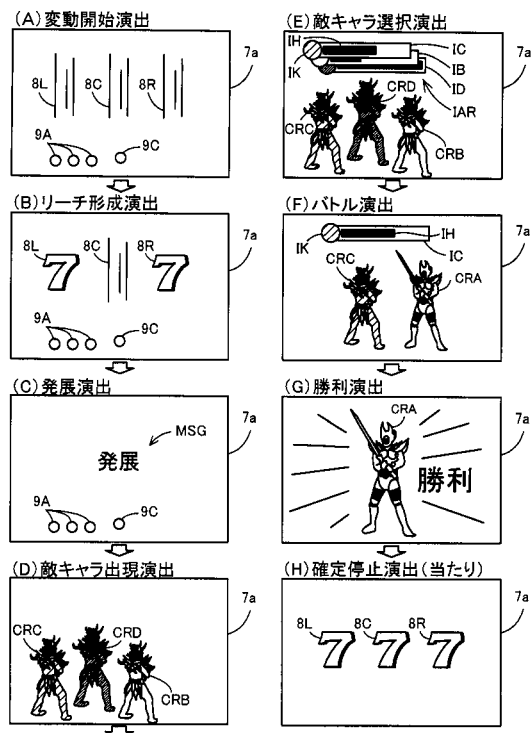
【図185】

当落告知あり演出C



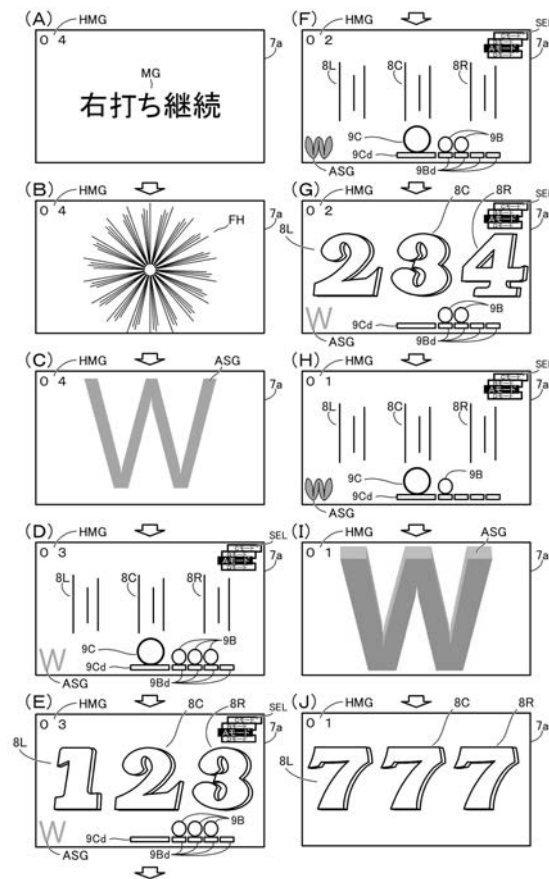
【図187】

キャラクタ選択演出A



【図186】

当落告知あり演出D



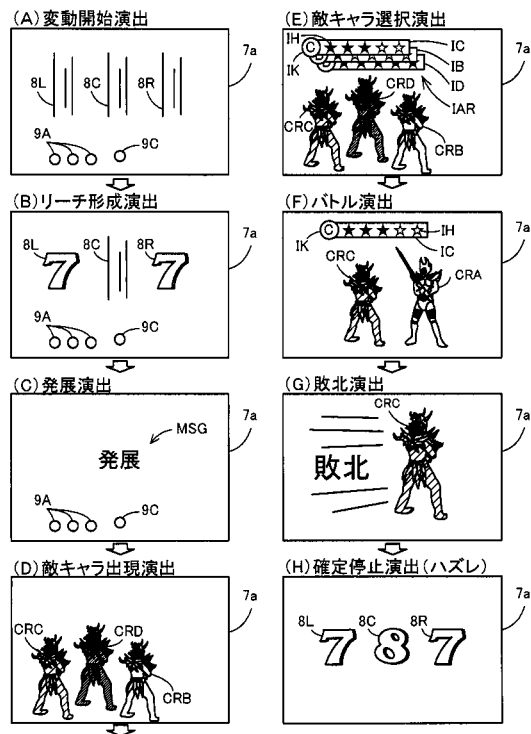
【図188】

キャラクタ選択演出B



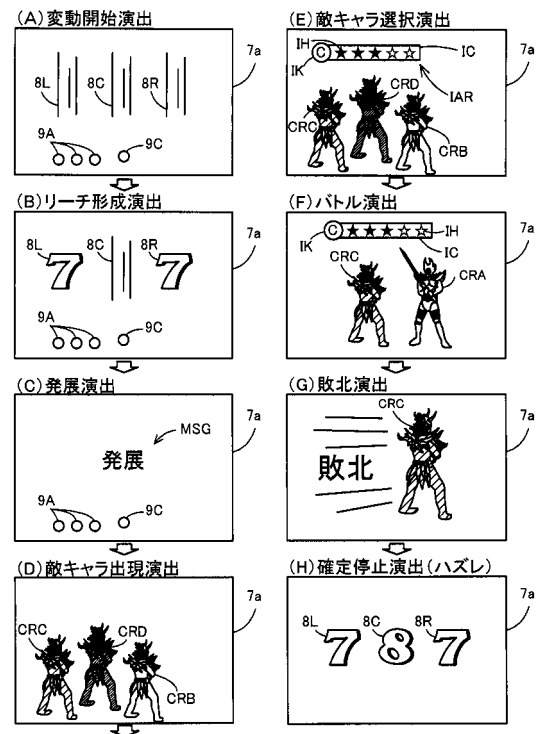
【図 189】

キャラクタ選択演出C



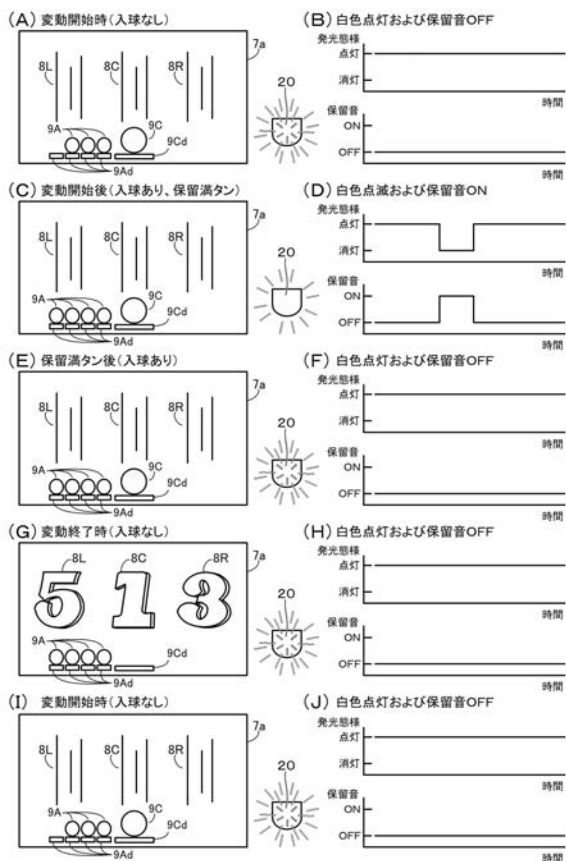
【図 190】

キャラクタ選択演出D



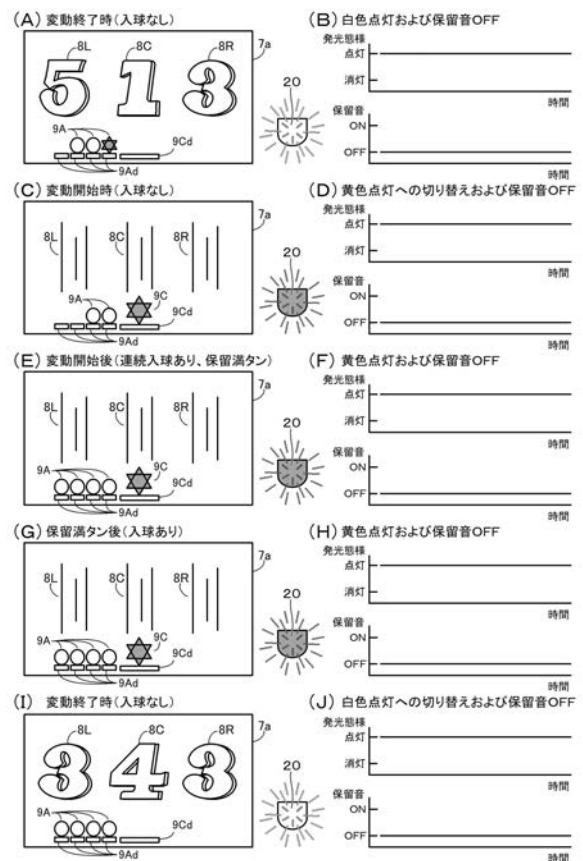
【図 191】

始動口発光演出A



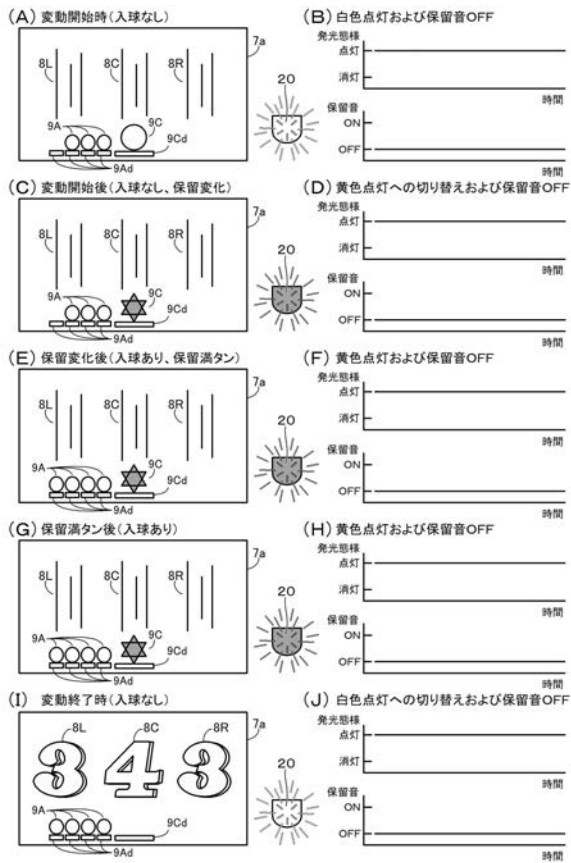
【図 192】

始動口発光演出B



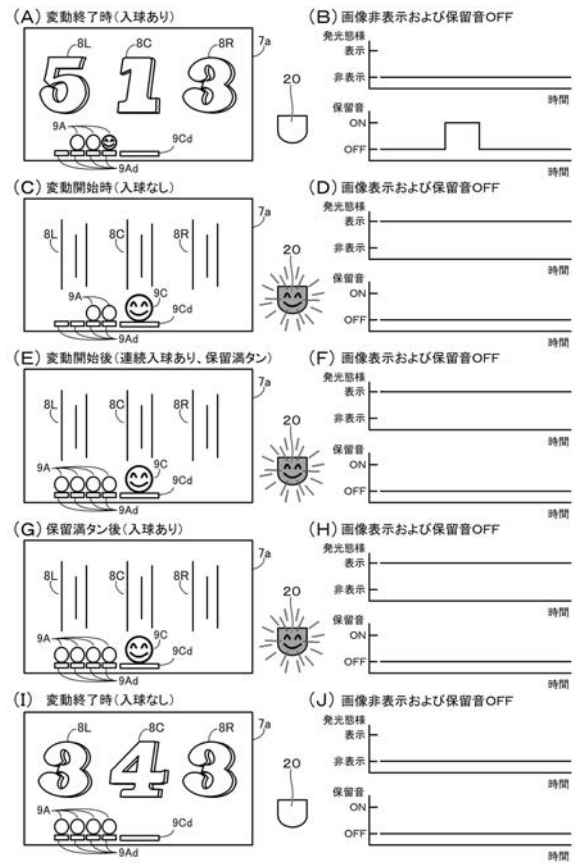
【図 193】

始動口発光演出C



【図 194】

始動口発光演出D



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11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- Fターム(参考) 2C333 AA11 CA27 CA29 CA60 EA04