(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-105734
(P2023-105734A)
(43)公開日　令和5年7月31日(2023.7.31)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F	*7/02 (2006.01)*	A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全266頁）

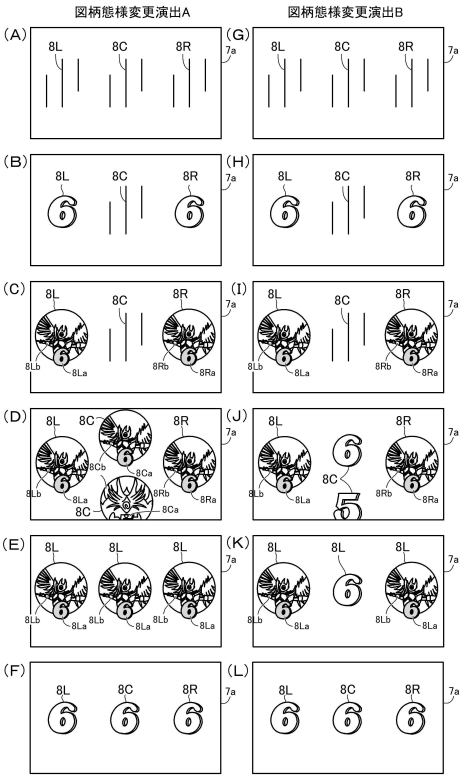
(21)出願番号　特願2022-6734(P2022-6734)
(22)出願日　令和4年1月19日(2022.1.19)

(71)出願人　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100160691
弁理士　田邊　淳也
(72)発明者　土屋　良孝
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　川添　智久
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　中山　覚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。
【解決手段】図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止態様によって抽選の当落を報知する遊技機は、遊技者によって操作可能な操作手段と、操作手段が操作されると図柄の態様を第１態様から第２態様へ変化させる表示制御手段と、を備える。
【選択図】図８４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止態様によって抽選の当落を報知する遊技機であって、
遊技者によって操作可能な操作手段と、
前記操作手段が操作されると前記図柄の態様を第１態様から第２態様へ変化させ、その後、所定時間が経過すると前記第２態様から第３態様へ変化させる表示制御手段と、を備える、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、始動口への遊技球の入賞を契機に表示装置を用いた表示演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【０００３】
このような遊技機では、キャラクタ画像や図柄などを用いた表示演出をおこなうことができる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１６－２０２９３０号公報
【特許文献２】特開２０１６－１９８３３９号公報
【特許文献３】特開２０１６－１８２３７６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。
【０００６】
本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。
【０００８】
［適用例１］
図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止態様によって抽選の当落を報知する遊技機であって、
遊技者によって操作可能な操作手段と、
前記操作手段が操作されると前記図柄の態様を第１態様から第２態様へ変化させる表示制御手段と、を備える、
ことを特徴とする遊技機。
［適用例２］
適用例１に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記図柄のうちの特定の図柄を前記第１態様から前記第２態様へ変化させる、
ことを特徴とする遊技機。
［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、
前記表示制御手段は、前記図柄の変動表示の途中で前記図柄の態様を前記第１態様から前記第２態様へ変化させる、
ことを特徴とする遊技機。
［適用例４］
適用例３に記載の遊技機であって、
前記表示制御手段は、前記図柄が停止表示されると、前記図柄の態様を前記第２態様から前記第１態様へ変化させる、
ことを特徴とする遊技機。
［適用例５］
適用例３または適用例４に記載の遊技機であって、
前記表示制御手段は、前記図柄が停止表示された後、複数の所定画像を表示させる群演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
［適用例６］
適用例５に記載の遊技機であって、
前記表示制御手段は、前記群演出に伴い、前記図柄の態様を第３態様へ変化させる、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の効果】
【０００９】
本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１０】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】表示器類の拡大図である。
【図３】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図４】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図５】メインＲＯＭおよびメインＲＡＭを説明するための図である。
【図６】サブＲＯＭおよびサブＲＡＭを説明するための図である。
【図７】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。
【図８】判定テーブルＴ１～Ｔ４を説明するための図である。
【図９】大当たり種別判定テーブルＴ５の説明図である。
【図１０】非時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１１】時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１２】電チュー開放パターン判定テーブルＴ７の説明図である。
【図１３】大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８の説明図である。
【図１４】Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９の説明図である。
【図１５】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図１６】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図１７】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
【図１８】特図２事前判定処理のフローチャートである。
【図１９】特図１事前判定処理のフローチャートである。
【図２０】普通動作処理のフローチャートである。
【図２１】特別動作処理のフローチャートである。
【図２２】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図２３】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図２４】変動パターン選択処理の第１のフローチャートである。
【図２５】変動パターン選択処理の第２のフローチャートである。
【図２６】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
【図２７】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図２８】遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図２９】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
【図３０】特別電動役物処理のフローチャートである。
【図３１】Ｖ開閉部材動作処理のフローチャートである。
【図３２】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図３３】Ｖ領域センサ検出処理のフローチャートである。
【図３４】保留球数処理のフローチャートである。
【図３５】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図３６】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３７】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図３８】先読み演出決定処理のフローチャートである。
【図３９】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。
【図４０】先読み演出パターン決定テーブルＴ５１の説明図である。
【図４１】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図４２】基幹演出パターン決定テーブルＴ５２の説明図である。
【図４３】チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３の説明図である。
【図４４】変動演出中処理のフローチャートである。
【図４５】表示制御処理のフローチャートである。
【図４６】第１可動役物１４の移動態様を例示した説明図である。
【図４７】第１可動役物１４の第２態様を例示した説明図である。
【図４８】第２可動役物１５の第２態様を例示した説明図である。
【図４９】枠可動役物６９の第２態様を例示した説明図である。
【図５０】サブ表示画面６４の表示演出を例示した説明図である。
【図５１】図柄態様変化演出Ａを説明するための図である。
【図５２】図柄態様変化演出Ｂを説明するための図である。
【図５３】図柄態様変化演出Ｃを説明するための図である。
【図５４】演出モード示唆画像当たり報知演出Ａの説明図である。
【図５５】演出モード示唆画像当たり報知演出Ｂの説明図である。
【図５６】演出モード示唆画像当たり報知演出Ｃの説明図である。
【図５７】移動図柄態様変化演出Ａを説明するための図である。
【図５８】移動図柄態様変化演出Ｂを説明するための図である。
【図５９】移動図柄態様変化演出Ｃを説明するための図である。
【図６０】はずれ態様図柄移動演出Ａを説明するための図である。
【図６１】はずれ態様図柄移動演出Ｂを説明するための図である。
【図６２】はずれ態様図柄移動演出Ｃを説明するための図である。
【図６３】図柄数字差変化演出Ａを説明するための図である。
【図６４】図柄数字差変化演出Ｂを説明するための図である。
【図６５】図柄数字差変化演出Ｃを説明するための図である。
【図６６】演出図柄重畳演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図６７】演出図柄重畳演出Ｃ、Ｄを説明するための図である。
【図６８】演出図柄重畳演出Ｅ、Ｆを説明するための図である。
【図６９】演出図柄変化演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図７０】演出図柄変化演出Ｃ、Ｄを説明するための図である。
【図７１】演出図柄変化演出Ｅ、Ｆを説明するための図である。
【図７２】図柄姿勢変化演出Ａを説明するための図である。
【図７３】図柄姿勢変化演出Ｂを説明するための図である。

【図７４】図柄姿勢変化演出Ｃを説明するための図である。
【図７５】帯画像表示演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図７６】帯画像表示演出Ｃ、Ｄを説明するための図である。
【図７７】帯画像表示演出Ｅ、Ｆを説明するための図である。
【図７８】特殊軌道変動演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図７９】特殊軌道変動演出Ｃ、Ｄを説明するための図である。
【図８０】特殊軌道変動演出Ｅ、Ｆを説明するための図である。
【図８１】当たり図柄移動演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図８２】当たり図柄移動演出Ｃ、Ｄを説明するための図である。
【図８３】当たり図柄移動演出Ｅ、Ｆを説明するための図である。
【図８４】図柄態様変更演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図８５】図柄態様変更演出Ｃを説明するための図である。
【図８６】図柄態様変更演出Ｄを説明するための図である。
【図８７】群予告連続演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図８８】群予告連続演出Ｃ、Ｄを説明するための図である。
【図８９】群予告連続演出Ｅ、Ｆを説明するための図である。
【図９０】複数画像移動演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図９１】複数画像移動演出Ｃ、Ｄを説明するための図である。
【図９２】複数画像移動演出Ｅ、Ｆを説明するための図である。
【図９３】演出モード選択演出Ａを説明するための図である。
【図９４】演出モード選択演出Ｂを説明するための図である。
【図９５】演出モード選択演出Ｃを説明するための図である。
【図９６】演出図柄の分離合体演出Ａを説明するための図である。
【図９７】演出図柄の分離合体演出Ｂを説明するための図である。
【図９８】演出図柄の分離合体演出Ｃを説明するための図である。
【図９９】複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａの説明図である。
【図１００】複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂの説明図である。
【図１０１】複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃの説明図である。
【図１０２】メロディ関連演出を説明するための第１の図である。
【図１０３】メロディ関連演出を説明するための第２の図である。
【図１０４】メロディ関連演出を説明するための第３の図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
＜第１実施形態＞
１．遊技機の構造
図１は、本発明の一実施形態としての遊技機１の正面図である。以下では、遊技機１の左右方向を、遊技機１に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機１の前方向は、遊技機１から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機１の後方向は、遊技者から遊技機１に向かう方向として説明する。
【００１２】
遊技機１は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技盤２とを備え、遊技機枠５０の内側に遊技盤２が取り付けられている。遊技機枠５０は、前枠（前枠部）５３のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤２が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）５３は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長方形状のユニットであり、ハンドル６０と、打球供給皿（上皿）６１と、余剰球受皿（下皿）６２と、演出ボタン６３と、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）と、剣部材６５と、枠ランプ６６と、スピーカ６７と、枠可動体６９と、を備えている。前枠５３の中央には開口部が形成されており、開口部

を介して、遊技盤２の遊技領域３を視認することができる。

【００１３】

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

【００１４】

打球供給皿（上皿）６１は、前枠５３の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）６２は、打球供給皿（上皿）６１の下方に配置され、打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン６３は、打球供給皿（上皿）６１の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。演出ボタン６３の内側には振動モータが配置されており、演出等に応じてボタン自体が上下左右に振動するように構成されている。剣部材６５は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができる。剣部材６５は、剣部材６５全体を下方に押し込む第１の操作と、剣部材６５全体を上方に押し上げる第２の操作を実行可能に構成されている。サブ表示画面６４は、液晶表示装置の画面であり、右サブ表示画面６４Ｒと、左サブ表示画面６４Ｌと、上サブ表示画面６４Ｕとを含んでいる。右サブ表示画面６４Ｒは、前枠５３の右側に設けられ、左サブ表示画面６４Ｌは、前枠５３の左側に設けられ、上サブ表示画面６４Ｕは、前枠５３の上側に設けられている。右サブ表示画面６４Ｒと、左サブ表示画面６４Ｌは、遊技盤２を介して対となる位置に配置されている。上サブ表示画面６４Ｕは、遊技盤２の上方に配置されている。右サブ表示画面６４Ｒと、左サブ表示画面６４Ｌと、上サブ表示画面６４Ｕは、前枠５３の開口部を囲むように配置されている。サブ表示画面６４は、液晶表示装置であってもよいし、有機ＥＬ表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。枠ランプ６６は、右枠ランプと、左枠ランプとを含んでおり、前枠５３の上方に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。右枠ランプは、上サブ表示画面６４Ｕと右サブ表示画面６４Ｒとの間に配置された斜め線状の発光部である。左枠ランプは、上サブ表示画面６４Ｕと左サブ表示画面６４Ｌとの間に配置された斜め線状の発光部である。スピーカ６７は、前枠５３の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。

【００１５】

遊技盤２は、遊技領域３と、レール部材４と、盤ランプ５と、画像表示装置７と、第１盤可動体１４と、第２盤可動体１５と、固定入賞装置（ヘソ）１９と、普通可変入賞装置（電チュー）２２と、ゲート（スルーチャッカー）２８と、第１大入賞装置（第１アタッカー）３１と、第２大入賞装置（第２アタッカー）３６と、大入賞口開放始動口１７と、一般入賞口２７（普通入賞口２７）と、アウト口１６と、表示器類４０と、を備えている。

【００１６】

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

【００１７】
画像表示装置７は、遊技領域３の中央付近に設けられ、表示画面７ａを備えている。画像表示装置７は、液晶表示装置であってもよいし、有機ＥＬ表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置７の表示画面７ａは、演出図柄（装飾図柄）８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが可変表示（変動表示ともいう）される演出図柄表示領域と、保留画像９Ａ、９Ｂが表示される保留画像表示領域と、保留消化画像９Ｃが表示される保留消化画像表示領域（当該保留表示領域）と、を有している。保留画像９Ａ、９Ｂは、保留を表す画像であり、保留アイコン９Ａ，９Ｂとも呼ぶ。保留消化画像９Ｃは、当該保留を表す画像であり、当該保留画像９Ｃ、当該保留アイコン９Ｃ、当該変動アイコン９Ｃ、変動アイコン９Ｃとも呼ぶ。当該保留アイコン９Ｃも単に保留アイコンと呼ぶ場合がある。

【００１８】
演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の３つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄（左装飾図柄）８Ｌが表示される。中の図柄表示エリアには中演出図柄（中装飾図柄）８Ｃが表示される。右の図柄表示エリアには右演出図柄（右装飾図柄）８Ｒが表示される。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、例えば「１」～「９」までの数字を表した複数の図柄によって構成されている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示は、後述する第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示と同期している。画像表示装置７は、左、中、右の図柄表示エリアに表示する演出図柄の組み合わせによって、後述の第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂによって表示される第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示の結果（大当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【００１９】
例えば、大当たりに当選した場合には「７７７」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「６３７」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂのほか、画像表示装置７によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは上記に限定されず任意に設定することができる。以後、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」「変動表示」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を１回の変動演出（１サイクルの変動演出）としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

【００２０】
画像表示装置７は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面７ａに表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出画像も表示されてもよい。また、画像表示装置７は、演出図柄に加え、特別図柄が変動中であることを示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆したりすることが可能な識別表示（第四図柄、図示省略）を、表示画面７ａに表示してもよい。なお、識別表示（第四図柄）は、遊技領域３に設けられたＬＥＤなどの発光器によって表示させてもよい。

【００２１】
保留画像表示領域は、後述の第１特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ａを表示する第１保留表示エリアと、後述の第２特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ｂを表示する第２保留表示エリアとを含んでいる。保留画像９Ａ、９Ｂの表示によって、後述の第１特図保留表示器４３ａに表示される第１特図保留の記憶数と、第２特図保留表示器４３ｂに表示

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

【００２２】

画像表示装置７の左側には、可動式のいわゆるギミックである第１盤可動体１４（第１可動役物１４とも呼ぶ）が設けられている。第１可動役物１４は、縦長の棒状の部材が画像表示装置７の前方（前面）において左右方向に移動可能に構成されている。第１可動役物１４は、通常時は画像表示装置７の左側の退避位置（図１）で静止しており、退避位置から表示画面７ａの右端に向かって移動（進出）して表示画面７ａの前方の任意の進出位置で静止することができる。第１可動役物１４は、画像表示装置７の縦方向とほぼ同じ長さに形成されており、進出位置で画像表示装置７の一部を上方から下方まで覆う。

【００２３】

画像表示装置７の上方側には、可動式のいわゆるギミックである第２盤可動体１５（第２可動役物１５とも呼ぶ）が設けられている。第２可動役物１５は、「ＯＡＲＯ」と記載された矩形形状の部材（装飾部）が上下方向に移動可能に構成されている。第２可動役物１５は、通常時は画像表示装置７の上方の退避位置（図１）で静止しており、退避位置から表示画面７ａの中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置で静止することができる。第２可動役物１５は、進出位置で停止したとき画像表示装置７の一部を覆う。

【００２４】

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。画像表示装置７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。

【００２５】

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、遊技球の入球し易さが常に変わらない第１始動口（第１始動入賞口、第１入球口、固定始動口）２０を備えている。第１始動口２０への遊技球の入賞は、第１特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。言い換えれば、第１始動口２０への遊技球の入賞は、大当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】
ここで、「特別図柄の抽選」とは、第１始動口２０または第２始動口２１に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第１特別図柄表示器４１ａまたは第２特別図柄表示器４１ｂにおいて特別図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示（確定表示）され、遊技者に抽選結果が報知される。画像表示装置７では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当りの抽選結果が遊技者に報知される。

【００２９】
また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート２８を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、ゲート２８を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、後述の普通図柄表示器４２において普通図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する普通図柄が確定表示（点灯または消灯）され、遊技者に抽選結果が報知される。

【００３０】
第１大入賞装置（第１アタッカー、第１特別可変入賞装置）３１は、遊技領域３における第１始動口２０の右上方に配置され、第１大入賞口（第１特別入賞口）３０と、Ｖ領域３９と、非Ｖ領域７０と、Ｖ開閉部材７１とを備えている。第１大入賞口３０は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第１特別入賞口開閉部材）３２を備えている。開閉部材３２は、第１大入賞口ソレノイド３３（図３）によって駆動される。第１大入賞口３０は、開閉部材３２が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【００３１】
第１大入賞装置３１は内部に、Ｖ領域（特定領域）３９と、Ｖ領域センサ３９ａ（図３）と、非Ｖ領域（非特定領域）７０と、非Ｖ領域センサ７０ａ（図３）と、第１大入賞口センサ３０ａ（図３）と、Ｖ開閉部材７１と、Ｖ開閉部材ソレノイド７３（図３）と、を備えている。Ｖ領域（特定領域）３９および非Ｖ領域（非特定領域）７０は、第１大入賞装置３１の内部において、第１大入賞口３０を通過した遊技球が通過可能な領域として構成されている。第１大入賞口センサ３０ａは、Ｖ領域３９および非Ｖ領域７０の上流に配置され、第１大入賞口３０への遊技球の入賞を検知する。Ｖ領域センサ３９ａは、Ｖ領域３９に配置され、Ｖ領域３９への遊技球の通過を検知する。非Ｖ領域センサ７０ａは、非Ｖ領域７０に配置され、非Ｖ領域７０への遊技球の通過を検知する。Ｖ開閉部材７１は、第１大入賞口３０を通過した遊技球をＶ領域３９または非Ｖ領域７０のいずれかに振り分ける。Ｖ開閉部材ソレノイド７３は、Ｖ開閉部材７１を駆動する。Ｖ開閉部材７１は、回転移動（遊技盤２に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の通電時には、原点位置から反時計回りに回転して遊技球をＶ領域３９に振り分ける第１の状態（回動状態）となり、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の非通電時には、原点に位置して遊技球を非Ｖ領域７０に振り分ける第２の状態（停止状態）となる。なお、Ｖ開閉部材７１は、回転移動に限らず、第１大入賞口３０を通過した遊技球をＶ領域３９または非Ｖ領域７０のいずれかに振り分ける機能を有しておればよく、例えば、遊技盤２に対して左右方向に移動するように構成してもよい。すなわち、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の通電時には、遊技球をＶ領域３９に振り分ける退避状態（第１の状態）となり、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の非通電時には、遊技球を非Ｖ領域７０に振り分ける進出状態（第２の状態）となるように構成してもよい。なお、遊技機１では、Ｖ領域３９への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり、Ｖ領域３９は、確変作動口となっている。一方、非Ｖ領域７０は、確変作動口となっていない。本実施形態の第

１大入賞装置３１は、さらに、第１大入賞装置３１から排出される遊技球数を計数する第１大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。第１大入賞装置排出センサは、Ｖ領域３９と非Ｖ領域７０が下流で合流した地点に設けられており、Ｖ領域センサ３９ａまたは非Ｖ領域センサ７０ａを通過した遊技球数を計数する。

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類

（当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて第１大入賞口３０または第２大入賞口３５を開放させる特別遊技（大当たり遊技）がおこなわれる。なお、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。

【００３８】

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。ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

普通図柄表示器４２は、２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のＬＥＤ

のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両ＬＥＤが交互に点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

【００４２】

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

【００４３】

２．遊技機の電気的構成

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

【００４４】

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

【００４５】

主制御基板８０には、入出力回路８７および中継基板８８を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板８０は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板８８を介して接続されるセンサ類としては、大入賞口開放始動口センサ１７ａ、第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、ゲートセンサ２８ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、Ｖ領域センサ３９ａ、非Ｖ領域センサ７０ａ、および、普通入賞口センサ２７ａ、２９

ａが例示される。中継基板８８を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド２４、第１大入賞口ソレノイド３３、第２大入賞口ソレノイド３８、および、Ｖ開閉部材ソレノイド７３が例示される。大入賞口開放始動口センサ１７ａは、大入賞口開放始動口１７の内部に設けられ、大入賞口開放始動口１７に入球した遊技球を検出する。第１始動口センサ２０ａは、第１始動口２０の内部に設けられ、第１始動口２０に入賞した遊技球を検出する。第２始動口センサ２１ａは、第２始動口２１の内部に設けられ、第２始動口２１に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ２８ａは、ゲート２８の内部に設けられ、ゲート２８を通過した遊技球を検出する。第１大入賞口センサ３０ａは、第１大入賞口３０の内部に設けられ、第１大入賞口３０に入賞した遊技球を検出する。第２大入賞口センサ３５ａは、第２大入賞口３５の内部に設けられ、第２大入賞口３５に入賞した遊技球を検出する。Ｖ領域センサ３９ａは、第１大入賞口３０の内部のＶ領域３９に設けられ、Ｖ領域３９を通過した遊技球を検出する。非Ｖ領域センサ７０ａは、第１大入賞口３０の内部の非Ｖ領域７０に設けられ、非Ｖ領域７０を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ２７ａは、普通入賞口２７の内部に設けられ、普通入賞口２７に入賞した遊技球を検出する。普通入賞口センサ２９ａは、普通入賞口２９の内部に通過した遊技球を検出する。電チューソレノイド２４は、電チュー２２の可動部材２３を駆動する。第１大入賞口ソレノイド３３は、第１大入賞装置３１の開閉部材３２を駆動する。第２大入賞口ソレノイド３８は、第２大入賞装置３６の開閉部材３７を駆動する。Ｖ開閉部材ソレノイド７３は、第１大入賞装置３１のＶ開閉部材７１を駆動する。

【００４６】

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

【００４７】

主制御基板８０には、入出力回路８７を介して払出制御基板１１０が接続されている。主制御基板８０は、払出制御基板１１０に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板１１０から信号を受信する。払出制御基板１１０には、賞球払出装置１２０と、貸球払出装置１３０と、カードユニット１３５と、が接続され、発射制御回路１１１を介して発射装置１１２が接続されている。賞球払出装置１２０は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板１１０は、遊技制御用マイコン８１からの信号に基づいて、賞球払出装置１２０の賞球モータ１２１を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ１２２によって検知される。貸球払出装置１３０は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板１１０は、遊技機１に接続されたカードユニット１３５からの信号に基づいて、貸球払出装置１３０の貸球モータ１３１を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ１３２によって検知される。カードユニット１３５は、遊技機１に隣接して配置され、挿入されたプリペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置１１２は、ハンドル６０（図１）と、発射モータ１１３と、タッチスイッチ１１４と、発射ボリューム１１５と、を備えている。発射装置１１２は、遊技者によるハンドル６０の操作があった場合に、タッチスイッチ１１４によってハンドル６０の接触を検知し、発射ボリューム１１５によってハンドル６０の回転量を検知する。そして、発射ボリューム１１５の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるように発射モータ１１３を駆動する。

【００４８】

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

【００４９】
　サブ制御基板９０は、演出制御用マイコン９１と、入出力回路９５と、を備えている。演出制御用マイコン９１は、サブ制御基板９０に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機１の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン９１は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブＲＯＭ９３と、ワークメモリとして使用されるサブＲＡＭ９４と、サブＲＯＭ９３に記憶されているプログラムを実行するサブＣＰＵ９２と、を含んでいる。サブＲＯＭ９３に記憶されているデータの詳細、および、サブＲＡＭ９４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ＲＯＭ９３は外付けＲＯＭとして構成されていてもよい。演出制御用マイコン９１は、入出力回路（Ｉ／Ｏポート部）９５を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路９５は、演出制御用マイコン９１に内蔵されていてもよい。サブ制御基板９０には、入出力回路９５を介して、画像制御基板１００と、音声制御基板１０６と、ランプ制御基板１０７と、中継基板１０８と、が接続されている。
【００５０】
　画像制御基板１００は、画像制御用マイコン１０１と、入力回路１０５ａと、出力回路１０５ｂとを備えている。画像制御用マイコン１０１は、画像制御基板１００に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置７やサブ表示画面６４の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン１０１は、ＣＰＵ１０２と、ＲＯＭ１０３と、ＲＡＭ１０４とを含んでいる。ＲＯＭ１０３には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置７やサブ表示画面６４に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。ＲＡＭ１０４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。ＣＰＵ１０２は、ＲＯＭ１０３に記憶されているプログラムを実行する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン１０１に画像表示装置７やサブ表示画面６４の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン１０１は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭ１０３から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて表示制御をおこなう。
【００５１】
　音声制御基板１０６には、スピーカ６７が接続されており、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ６７から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されている。なお、音声制御基板１０６は、ＣＰＵを実装していてもよく、そのＣＰＵにコマンドに基づく音声制御を実行させてもよい。さらに、音声制御基板１０６は、ＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音響データを格納してもよい。また、スピーカ６７を画像制御基板１００に接続し、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２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ＲＯＭ１０３に音響データを格納してもよい。
【００５２】
　ランプ制御基板１０７には、枠ランプ６６と、盤ランプ５と、第１可動役物１４と、第２可動役物１５と、枠可動役物６９と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ６６や盤ランプ５などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、第１可動役物１４、第２可動役物１５、および、枠可動役物６９を動作させる。演出制御用マイコン９１は、第１可動役物１４、第２可動役物１５、および、枠可動役

物６９のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って第１可動役物１４、第２可動役物１５、および、枠可動役物６９の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板１０７は、ＣＰＵを実装していてもよく、そのＣＰＵにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物１４、１５の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板１０７はＲＯＭを実装してもよく、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。

【００５３】

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

【００５４】

３．遊技機のデータ構成

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

【００５５】

メインＲＯＭ８３（図５（Ａ））には、大当たり判定テーブルＴ１と、リーチ判定テーブルＴ２と、普通図柄当たり判定テーブルＴ３と、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４と、大当たり種別判定テーブルＴ５と、変動パターン判定テーブルＴ６と、電チュー開放パターン判定テーブルＴ７と、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８と、Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９と、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン８１によって参照される。各判定テーブルの具体的な内容については後述する。

【００５６】

メインＲＡＭ８４（図５（Ｂ））には、コマンドセット領域８４ａと、フラグセット領域８４ｂと、カウンタセット領域８４ｃと、特別動作ステータスセット領域８４ｄと、特図保留記憶領域８５と、普図保留記憶領域８６とが設けられている。コマンドセット領域８４ａは、主制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、Ｖ通過コマンド、客待ち待機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域８４ｂは、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第１入賞フラグ、第２入賞フラグ、天井フラグ、Ｖフラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域８４ｃは、主制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、天井カウンタ、確変カウンタ、時短カウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域８４ｄは、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域８５は、第１特図保留が記憶される第１特図保留記憶領域８５ａと、第２特図保留が記憶される第２特図保留記憶領域８５ｂとを含んでいる。第１特図保留記憶領域８５ａには、第１特図保留の１個目、２個目、３個目、４個目

にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。第２特図保留記憶領域８５ｂには、第２特図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域８６は、普図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数（あたり乱数）等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。なお、メインＲＡＭ８４には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、可動役物１４、１５や枠可動体６００を駆動させるための駆動データがセットされる駆動データバッファ等が設けられている。メインＲＡＭ８４に記憶されている情報は、遊技機１の電源のＯＦＦ、ＯＮによってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、フラグ、カウンタ、ステータス情報、保留情報については、電源のＯＦＦ、ＯＮによっても状態が変わらず、情報が維持される。一方、メインＲＡＭ８４に記憶されている情報は、遊技機１のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、フラグの初期状態として、天井フラグは「ＯＮ」にセットされ、その他のフラグは「ＯＦＦ」にセットされる。また、カウンタの初期状態として、天井カウンタには「５００」がセットされ、その他のカウンタには「０」がセットされる。

【００５７】

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

【００５８】

サブＲＡＭ９４（図６（Ｂ））には、コマンド記憶領域９４ａと、演出コマンドセット領域９４ｂと、事前判定情報記憶領域９４ｃと、カウンタセット領域９４ｄと、が設けられている。コマンド記憶領域９４ａは、サブ制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域（入力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、Ｖ通過コマンド、客待ち待機コマンドなどが格納される。演出コマンドセット領域９４ｂは、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板９０から画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７、中継基板１０８に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。事前判定情報記憶領域９４ｃは、サブ制御メイン処理（後述）において、事前判定情報が記憶される。カウンタセット領域９４ｄは、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第１特図保留演出カウンタ、第２特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、天井演出カウンタ、宵越し演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタなどがセットされる。サブＲＡＭ９４に記憶されている情報のうち、宵越し演出カウンタ以外は、遊技機１の電源のＯＦＦ、ＯＮによってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、宵越し演出カウンタ以外のカウンタ、事前判定情報については、電源のＯＦＦ、ＯＮによっても状態が変わらず、情報が維持される。宵越し演出カウンタは、遊技機１の電源のＯＦＦ、ＯＮによってリセットされ、初期状態として０がセットされる。サブＲＡＭ９４に記憶されている情報は、遊技機１のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、カウンタの初期状態として、天井演出カウンタには５００がセットされ、その他のカウンタには０がセットされる。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

れることが示されている。「通常確率状態」および「高確率状態」の内容については後述する。

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

図９は、大当たり種別判定テーブルＴ５を説明するための図である。大当たり種別判定テーブルＴ５は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（０～１２７のいずれか）に応じて、「大当たりの種別」と「特別図柄の種類」を判定するために参照されるテーブルである。図９では、第１特別図柄（特図１）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「０～２４」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図１の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄１」と判定される。大当たり種別乱数値が「２５～４９」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄２」と判定される。大当たり種別乱数値が「５０～５５」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄３」と判定される。大当たり種別乱数値が「５６～６７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄４」と判定される。大当たり種別乱数値が「６８～１２７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄５」と判定される。一方、第２特別図柄（特図２）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「０～８２」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図２の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄１」と判定される。大当たり種別乱数値が「８３～１２７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄５」と

判定される。なお、大当たり種別判定テーブルＴ５を参照することによって、特図停止図柄に対応する「特図停止図柄データ」、特別遊技の「オープニング（ＯＰ）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（ＥＤ）コマンド」も特定することができる。「１６ＲＶ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」および「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」の具体的な内容については後述する。

【００６７】

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

【００６８】

図１２は、電チュー開放パターン判定テーブルＴ７を説明するための図である。電チュー開放パターン判定テーブルＴ７は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チュー２２の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１２（Ａ）では、「非時短状態」のとき、電チュー２２の開放パターンは「開放パターン１１」と判定され、「時短状態」のとき、開放パターンは「開放パターン１２」と判定されることが示されている。図１２（Ｂ）には、開放パターン１１と開放パターン１２の内容が示されている。開放パターン１１では、開放回数１回、開放時間０．２秒の電チュー２２の開放をおこなう。開放パターン１２では、開放回数が３回、１回あたりの開放時間２．０秒、インターバル（開放間隔）１．０秒の電チュー２２の開放をおこなう。ただし、この電チュー２２の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大１０個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【００６９】

図１３は、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図９）に応じて、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１３（Ａ）では、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、または、「２１Ｈ」のとき、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２１」と判定され、特図停止図柄データが「１４Ｈ」、「１５Ｈ」、「２２Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン２２」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン２３」と判定されることが示されている。図１３（Ｂ）には、開放パターン２１、開放パターン２２および開放パターン２３の内容が示されている。開放パターン２１では１～１３、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３

０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５の開放（ロング開放）をおこなう。開放パターン２２では１～１３Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第１大入賞口３０の開放（ショート開放）をおこなう。開放パターン２３では１～１３、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５の開放（ロング開放）をおこなう。ただし、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大９個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【００７０】

図１４は、Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９を説明するための図である。Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図９）に応じて、Ｖ開閉部材７１の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１４（Ａ）では、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、または、「２１Ｈ」のとき、Ｖ開閉部材７１の開放パターンは「開放パターン３１」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３２」と判定され、特図停止図柄データが「１４Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３３」と判定され、特図停止図柄データが「１５Ｈ」または「２２Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３４」と判定されることが示されている。図１４（Ｂ）には、開放パターン３１、開放パターン３２、開放パターン３３、および、開放パターン３４の内容が示されている。開放パターン３１では２、４、６、８Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。開放パターン３２では２、４、６、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。８、１０Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。開放パターン３３では２、６Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。４、８、１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。開放パターン３４では２、４、６、８、１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。

【００７１】

４．大当たり等の説明

遊技機１では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果としての「大当たり」と「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器４１に「大当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」のときには、特別図柄表示器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、大入賞口（第１大入賞口３０および第２大入賞口３５）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（ＯＰ）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ＥＤ）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了、または、前のラウンド遊技の終了に

よって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。

【００７２】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については、図９に示すとおりである。ここでは、大当たりの種別としては、大きく分けて「Ｖ通過予定大当たり」と「Ｖ非通過予定大当たり」の２つある。「Ｖ通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が可能な開放パターン（Ｖ通過予定開放パターン）で開閉部材３２、開閉部材３７およびＶ開閉部材７１を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが１１Ｈ～１４Ｈ，２１Ｈの大当たりが「Ｖ通過予定大当たり（確変大当たり）」に該当する。図１３に示す開閉部材３２および開閉部材３７の開放パターンと、図１４に示すＶ開閉部材７１の開放パターンとの組み合わせが、（開放パターン２１：開放パターン３１）、（開放パターン２２：開放パターン３３）、または（開放パターン２３：開放パターン３２）のとき、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が可能となる。「Ｖ非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が不可能な開放パターン（Ｖ非通過予定開放パターン）で開閉部材３２、開閉部材３７およびＶ開閉部材７１を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが１５Ｈ、２２Ｈの大当たりが「Ｖ非通過予定大当たり」に該当する。図１３に示す開閉部材３２および開閉部材３７の開放パターンと、図１４に示すＶ開閉部材７１の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン２２：開放パターン３４）のとき、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が不可能となる。上記のように、開閉部材３２および開閉部材３７の開放パターン２２は、Ｖ通過予定開放パターンとＶ非通過予定開放パターンとを兼ねている。

【００７３】

「Ｖ通過予定大当たり」は、「１６ＲＶ通過予定大当たり」と、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と、を含んでいる。「１６ＲＶ通過予定大当たり」は、実質的な総ラウンド数が１６Ｒである。１Ｒから１３Ｒまでと１５Ｒは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する。１４Ｒと１６Ｒは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する（図１３：開放パターン２１）。１０Ｒおよび１２Ｒでは、Ｖ開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３１）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易に可能である。

【００７４】

「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的な総ラウンド数は１３Ｒである。つまり、１Ｒから１３Ｒまでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１５Ｒでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり０．１秒しか開放せず、また、１４Ｒと１６Ｒでも第２大入賞口３５を１Ｒ当たり０．１秒しか開放しない（図１３：開放パターン２２）。従って、この「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では１４Ｒから１６Ｒまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、実質１３Ｒの大当たりとなっている。２Ｒおよび６Ｒでは、Ｖ開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３３）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易に可能である。

【００７５】

「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的な総ラウンド数は１５Ｒである。つまり、１Ｒから１３Ｒまでと１５Ｒは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放し、１６Ｒでは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１４Ｒでは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり０．１秒しか開放しない（図１３：開放パターン２３）。従って、この「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では１４Ｒは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当

たり」は、実質１５Ｒの大当たりとなっている。８Ｒおよび１０Ｒでは、Ｖ開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３２）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易に可能である。

【００７６】

「Ｖ非通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的な総ラウンド数は１３となる開放パターン２２の「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」である。つまり、１Ｒから１３Ｒまでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１５Ｒでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり０．１秒しか開放せず、また、１４Ｒと１６Ｒでも第２大入賞口３５を１Ｒ当たり０．１秒しか開放しない（図１３：開放パターン２２）。従って、この「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」では１４Ｒから１６Ｒまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」は実質１３Ｒの大当たりとなっている。２Ｒ，４Ｒ，６Ｒ，８Ｒ，１０Ｒおよび１２Ｒでは、Ｖ開閉部材７１は開放されるもののその開放はショート開放であり（図１４：開放パターン３４）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

【００７７】

上記の説明から明らかなように、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」とは、第１大入賞口３０と第２大入賞口３５（開閉部材３２と開閉部材３７）との開放パターンが同一（開放パターン２２）であり、Ｖ開閉部材７１の開放パターンのみが異なっている（開放パターン３４と開放パターン３３）。なお、後述するが、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、大当たり遊技終了後に時短遊技（本例では１００回）がおこなわれるようになっている。すなわち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」は、第１大入賞口３０内のＶ領域３９に遊技球が通過することはほぼ不可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は低確時短状態（低確高ベース状態）となる。一方、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への遊技球の通過が容易に可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は高確時短状態（高確高ベース状態）となる。このことから、遊技者は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」とを見分けることが困難になり、当該大当たり後の遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になるか高確時短状態（高確高ベース状態）になるかが判別し難くなる。また、時短遊技終了後は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」では遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）になり、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では遊技状態が見かけ上は通常状態の高確低ベース状態になる。すなわち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では、第１大入賞口３０内のＶ領域３９に遊技球が通過した場合には、大当たり遊技後の時短状態が終了すると、遊技状態は、高確低ベース状態でありながら高確率になっていることが潜伏した状態（潜伏確変状態）となり、この潜伏確変状態は、遊技者が判別し難くなっている。すなわち「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」の大当たり遊技後の低確時短状態（低確高ベース状態）と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」の大当たり遊技後の高確時短状態（高確高ベース状態）、および、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」の時短終了後の低確低ベース状態と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」の時短終了後の高確低ベース状態は、遊技者が判別し難い態様でおこなわれる。

【００７８】

また、図９に示すように、第１特別図柄（特図１）の抽選における大当たりの振分率は、Ｖ通過予定大当たりが６８／１２８（約５３％）、Ｖ非通過予定大当たりが６０／１２８（約４７％）となっている。これに対して、第２特別図柄（特図２）の抽選における大当たりの振り分け率は、Ｖ通過予定大当たりが８３／１２８（約６４．８％）、Ｖ非通過予定大当たりが４５／１２８（約３５．２％）となっている。このように遊技機１では、

第１始動口２０に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第１特別図柄の抽選）よりも、第２始動口２１に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第２特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【００７９】

５．遊技状態の説明

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

【００８０】

また、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン８１は、時短状態のときに、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブルＴ６（図１０、図１１）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。これにより、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。なお、遊技制御用マイコン８１は、特別図柄表示器４１の特別図柄に対して、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行することもあるし、片方のみ実行することもある。

【００８１】

遊技制御用マイコン８１は、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器４１の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多い普通図柄当たり判定テーブルＴ３（図８（Ｃ））を用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン８１が普通図柄表示器４２の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器４２による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では３０秒であるが、時短状態では１秒である（図８（Ｄ））。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図１２）。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー２２の

開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図１２）。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン８１が、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー２２に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー２２が頻繁に開放され、第２始動口２１へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー２２により第２始動口２１への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー２２に対する開放時間延長制御、および、電チュー２２に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー２２が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【００８２】

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

【００８３】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちによって右遊技領域３Ｂ（図１）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御によって、低ベース状態と比べて電チュー２２が開放されやすくなっており、第１始動口２０への入賞よりも第２始動口２１への入賞の方が容易となっているためである

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

【００８４】

６．遊技制御用マイコン８１の動作

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

【００８５】

［主制御メイン処理］

図１５は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、遊技機１の電源がオンされると、メインＲＯＭ８３から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、初期設定をおこなう（ステップＳ００１）。初期設定では、例えば、メインＣＰＵ８２の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は天井フラグが「１」つまり「ＯＮ」であり、それ以外のフラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」である。ステータスの初期値は「１」である。カウンタの初期値は天井カウンタが「５００」であり、その他のカウンタは「０」である。なお、初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

［メイン側タイマ割り込み処理］

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

［始動口センサ検出処理］

図１７は、始動口センサ検出処理（図１６：ステップＳ１０３）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、ゲート２８に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう（ステップＳ２０１）。この判定は、ゲートセンサ２８ａによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。ゲート２８に遊技球が通過していない場合（ステップＳ２０１：ＮＯ）、処理はステップＳ２０５にスキップする。ゲート２８に遊技球が通過した場合（ステップＳ２０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄保留球数が「４（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２０２）。普通図柄保留球数とは、普図保留の数であり、より具体的には、メインＲＡＭ８４に設けられた普図保留の数をカウントするカウンタの値である。普通図柄保留球数が「４」であれば（ステップＳ２０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２０５にスキップする。普通図柄保留球数が「３」以下の場合（ステップＳ２０２：ＮＯ）、普通図柄保留球数に「１」を加算した後（ステップＳ２０３）、普通図柄乱数取得処理をおこなう（ステップＳ２０４）。ここでは、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの値）を取得し、取得した乱数値をメインＲＡＭ８４の普図保留記憶領域８６の第１～第４記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【００９２】

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「４（

上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２０６）。特図２保留球数とは、第２特図保留の数であり、より具体的には、メイン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「４」であれば（ステップＳ２０６：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２１０にスキップする。特図２保留球数が「３」以下の場合（ステップＳ２０６：ＮＯ）、特図２保留球数に「１」を加算した後（ステップＳ２０７）、特図２関係乱数取得処理をおこなう（ステップＳ２０８）。ここでは、大当たり乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－Ａの値）、大当たり種別乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳの値）、リーチ乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－ＲＣの値）、変動パターン乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１の値）を取得する。遊技制御用マイコン８１は、取得した乱数値群を第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第４記憶領域うち、現在の特図２保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン８１は、後述の特図２事前判定処理（図１８）のために、取得した乱数値群を第２特図保留記憶領域８５ｂとは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図２関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン８１は、特図２事前判定処理をおこなう（ステップＳ２０９）。特図２事前判定処理の詳細については後述する。

【００９３】

ステップ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、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン８１は、取得した乱数値群を第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域うち、現在の特図１保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン８１は、後述の特図１事前判定処理（図１９）のために、取得した乱数値群を第１特図保留記憶領域８５ａとは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図１関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン８１は、特図１事前判定処理をおこなう（ステップＳ２１４）。特図１事前判定処理の詳細については後述する。

【００９４】

［特図２事前判定処理］

図１８は、特図２事前判定処理（図１７：ステップＳ２０９）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、確変フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ３０１）。確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ３０１：ＮＯ）、本処理を終える。すなわち、確変フラグがＯＦＦの場合には、事前判定はおこなわれない。一方、確変フラグがＯＮの場合、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり事前判定をおこなう（ステップＳ３０２）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２関係乱数取得処理（図１７：ステップＳ２０８）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン８１は、参照する大当たり判定テーブルＴ１（図８）と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かの事前判定をおこなう。ここでは、高確率状態（確変フラグがＯＮ）であるため、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０

」～「６４９」）を参照して大当たりか否かを事前判定する。すなわち、大当たり乱数値が「０」～「６４９」のとき「大当たり」と事前判定し、それ以外の値のとき「ハズレ」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理（図２３）で用いられる大当たり判定テーブルＴ１を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり判定テーブルＴ１とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

［特図１事前判定処理］

図１９は、特図１事前判定処理（図１７：ステップＳ２１４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、確変フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ４０１）。上述の特図２事前判定処理とは反対に、確変フラグがＯＮの場合（

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

【００９９】

［普通動作処理］

図２０は、普通動作処理（図１６：ステップＳ１０４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、電チュー２２が作動中か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０１）。電チュー２２が作動中の場合（ステップＳ５０１：ＹＥＳ）、処理はステップＳ５２０に移行する。電チュー２２が作動中ではない場合（ステップＳ５０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０２）。普通図柄の変動中の場合（ステップＳ５０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ５０８にスキップする。普通図柄の変動中ではない場合（ステップＳ５０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の保留球数が「０」か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０３）。保留球数が「０」の場合（ステップＳ５０３：ＹＥＳ）、本処理を終了する。保留球数が１以上ある場合（ステップＳ５０３：ＮＯ）、普通図柄保留球数を１ディクリメントする（ステップＳ５０４）。従って、普通図柄の保留球数が「０」の状態でゲート２８を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図１７）のステップＳ２０３において、一旦、普通図柄の保留球数が「１」になり、その後、本ステップＳ５０４において保留が消化され即座に普通図柄の保留球数が「０」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図１７）のステップＳ２０７およびステップＳ２１２において、一旦、特別図柄の保留数が「１」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図２２）におけるステップＳ１４０４およびステップＳ１４１０において保留が消化され特別図柄の保留球数が「０」になる。次に、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄当たり判定テーブルＴ３（図８（Ｃ））を参照して当たり判定をおこなう（ステップＳ５０５）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、普図保留記憶領域８６の第１記憶領域（普図保留の１個目に対応）に記憶されている判定値としての普通図柄乱数値（当たり乱数値）を読み出す。そして、普通図柄乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり判定テーブルＴ３とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「０」～「２」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される（図８（Ｃ）参照）。

【０１００】

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

をセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる（ステップＳ５０７）。

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

［特別動作処理］

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

【０１０４】

［特別図柄待機処理］

図２２は、特別図柄待機処理（図２１：ステップＳ１３０２）のフローチャートである

。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０１）。特図２保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、すなわち、第２特図保留記憶領域８５ｂに、第２始動口２１への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４０７に移行する。特図２保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図２保留球数を１つディクリメントする（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～第４記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第２特図保留記憶領域８５ｂにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４０５）。例えば、第１～第３記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第３記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第１～第４記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第４記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第２特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、一番左端の保留画像９Ｂ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第２特図保留記憶領域８５ｂの第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ｂ）がそれぞれ左側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第２特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図２変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４０６）。特図２変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第２特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする。なお、特図２変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図２変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【０１０５】

ステップＳ１４０１において、特図２保留球数が「０」の場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、特図１保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０７）。特図１保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０７：ＹＥＳ）、すなわち、第１特図保留記憶領域８５ａに、第１始動口２０への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４１３に移行する。特図１保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０７：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図１保留球数を１つディクリメントする（ステップＳ１４１０）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第１特図保留記憶領域８５ａにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４１１）。上記ステップによって、第１特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、一番右端の保留画像９Ａ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第１特図保留記憶領域８５ａの第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ａ

）がそれぞれ右側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第１特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図１変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４１２）。特図１変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第１特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする（ステップＳ１４０６）。なお、特図１変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図１変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【０１０６】

ステップＳ１４０７において、特図１保留球数が「０」の場合（ステップＳ１４０７：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、画像表示装置７の表示画面７ａが待機画面か否かの判定をおこなう（ステップＳ１４１３）。待機画面とは、客待ち用のデモ画面のことである。遊技制御用マイコン８１は、例えば、客待ち用のデモ画面表示フラグのＯＮ／ＯＦＦによって判定してもよい。待機画面である場合（ステップＳ１４１３：ＹＥＳ）、本処理を終了する。待機画面でない場合（ステップＳ１４１３：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、所定の待機時間の経過をまって、待機場面を表示させるための客待ち待機コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし（ステップＳ１４１４）、本処理を終える。上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第１特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第２特図保留が「０」の場合に限って実行される。すなわち、第２特図保留の消化は、第１特図保留の消化に優先して実行される。また、本実施形態の大当たり種別判定テーブルＴ５によれば、第２特図保留に基づく抽選の方が、第１特図保留に基づく抽選よりも遊技者にとって利益の大きい大当たり（Ｖ通過予定大当たり）に当選しやすくなっている。

【０１０７】

［大当たり判定処理］

図２３は、大当たり判定処理（図２２：ステップＳ１４０２、Ｓ１４０８）のフローチャートである。特図２の大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）と特図１の大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。大当たり判定処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、確変フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１５０１）。確変フラグがＯＮの場合（ステップＳ１５０１：ＹＥＳ）、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり判定をおこなう（ステップＳ１５０２）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、判定値としての大当たり乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図２の大当たり判定処理では、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。特図１の大当たり判定処理では、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域（第１特図保留の１個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、参照する大当たり判定テーブルＴ１と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かを判定する。ここでは、高確率状態（確変フラグがＯＮ）であるため、大当たり判定テーブルＴ１のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「６４９」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

【０１０８】

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

あるため、大当たり判定テーブルＴ１のうち、通常確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「１６４」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

【０１０９】

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

【０１１０】

［変動パターン選択処理］

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

【０１１１】

大当たり種別がＶ通過予定大当たりの場合（ステップＳ１６０４：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態Ｖ通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ１６０５）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、判定値としての変動パターン乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図２の変動パターン選択処理では、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。特図１の変動パターン選択処理では、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域（第１特図保留の１個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態Ｖ通過予定大当たり用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ１」～「Ｐ３」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ２１」～「Ｐ２３」の部分）が参照される（ア

ドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ１」～「Ｐ３」のいずれか、特図２では「Ｐ２１」～「Ｐ２３」のいずれかが選択される。

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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Ｓ１６０７：ＮＯ）、すなわち、リーチ無しハズレの場合には、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態リーチ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Ｓ１６０９）。ここでは、非時短状態リーチ無しハズレ用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、リーチ無しハズレに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ１５」～「Ｐ１６」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ３２」～「Ｐ３３」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「Ｐ１５」、「Ｐ１６」のいずれかが選択される。特図２では、読み出し

た変動パターン乱数値と、現在の特図２保留球数（１～４）から、変動パターンとして「Ｐ３２」、「Ｐ３３」のいずれかが選択される。ここでも、保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。

【０１１６】

ステップＳ１６００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８１は、大当たりフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（図２５：ステップＳ１６１２）。以後、ステップＳ１６１３～Ｓ１６１９の処理は、以下の点を除いては上述のステップＳ１６０３～Ｓ１６０９の処理と同様であるため説明を省略する。ステップＳ１６１３～Ｓ１６１９の処理とステップＳ１６０３～Ｓ１６０９の処理との違いは、ステップＳ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９において、参照される変動パターン判定テーブルＴ６の部分が既述のステップＳ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９と異なる。具体的には、Ｓ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９では、非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）が参照されるのに対して、ステップＳ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９では、時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１１）が参照される。例えば、ステップＳ１６１５の場合、すなわち、大当たり種別がＶ通過予定大当たりの場合、図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ４１」～「Ｐ４３」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ６１」～「Ｐ６３」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ４１」～「Ｐ４３」のいずれか、特図２では「Ｐ６１」～「Ｐ６３」のいずれかが選択される。また、例えば、ステップＳ１６１６の場合、すなわち、大当たり種別がＶ非通過予定大当たりの場合、図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ非通過予定大当たりに該当する部分（「Ｐ４４」～「Ｐ４６」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「Ｐ４４」～「Ｐ４６」のいずれかが選択される。

【０１１７】

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８１は、選択した変動パターンをセットして（ステップＳ１６３０）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１６：ステップＳ１０８）においてサブ制御基板９０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。

【０１１８】

［特別図柄変動中処理］

図２６は、特別図柄変動中処理（図２１：ステップＳ１３０４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１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Ｓ１７０１）。特別図柄の変動時間とは、上述の変動パターン選択処理（図２４、図２５）で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間である。変動時間が終了していない場合（ステップＳ１７０１：ＮＯ）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図２２）のステップＳ１４０６またはＳ１４１２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Ｓ１７０１：ＹＥＳ）、変動停止コマンドをセットし（ステップＳ１７０２）、特別動作ステータスを「３」にセットする（ステップＳ１７０３）。また、遊技制御用マイコン８１は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップＳ１７０４）。例えば、遊技制御用マイコン８１は、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理等をおこなう。その後、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。

【０１１９】

［特別図柄確定処理］

図２７は、特別図柄確定処理（図２１：ステップＳ１３０６）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、遊技状態管理処理をおこなう（ステップＳ１８０１

）。遊技状態管理処理とは、ＳＴ回数や時短回数を管理するための処理であり内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１８０２）。大当たりフラグがＯＦＦである場合（ステップＳ１８０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「１」にセットして（ステップＳ１８０８）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理（図２２）に移行し、次の保留に対する大当たり判定等が実行される。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

［遊技状態管理処理］

図２８は、遊技状態管理処理（図２７：ステップＳ１８０１）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、確変フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２００１）。確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２００１：ＮＯ）、処理はステップＳ２０１０にスキップする。確変フラグがＯＮの場合（ステップＳ２００１：ＹＥＳ）、確変カウンタの値を１ディクリメントする（ステップＳ２００２）。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「１００」がセットされる。遊技制御用マイコン８１は、確変カウンタを１ディクリメントした結果、カウンタの値が「０」になったか否かの判定をおこなう（ステップＳ２００３）。確変カウンタの値が「０」ではない場合（ステップＳ２００３：ＮＯ）、処理はステップＳ２００５にスキップする。確変カウンタの値が「０」の場合（ステップＳ２００３：ＹＥＳ）、確変フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２００４）。

【０１２３】

ステップＳ２００５では、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグがＯＮか否かの判定をおこなう。時短フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２００５：ＮＯ）、処理はステップＳ２００９にスキップする。時短フラグがＯＮの場合（ステップＳ２００５：ＹＥＳ）、時短カウンタの値を１ディクリメントする（ステップＳ２００６）。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、時短カウンタに「１００」がセットされる。遊技制御用マイコン８１は、時短カウンタを１ディクリメントした結果、カウンタの値が「０」になったか否かの判

定をおこなう（ステップＳ２００７）。時短カウンタの値が「０」ではない場合（ステップＳ２００７：ＮＯ）、処理はステップＳ２００９にスキップする。時短カウンタの値が「０」の場合（ステップＳ２００７：ＹＥＳ）、時短フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２００８）。

【０１２４】

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

【０１２５】

ステップＳ２０１０では、遊技制御用マイコン８１は、天井フラグがＯＮか否かの判定をおこなう。天井フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２０１０：ＮＯ）、処理はステップＳ２００５にスキップする。天井フラグがＯＮの場合（ステップＳ２０１０：ＹＥＳ）、天井カウンタの値を１ディクリメントする（ステップＳ２０１１）。天井カウンタとは、ｂ時短（遊タイム）に達するまでの規定回転数をカウントするためのものであり、天井フラグがＯＮのとき（低確率状態中）に実行した特別図柄の変動回数をカウントする。ここでは、天井フラグがＯＮにセットされたときに天井カウンタに規定回転数としての「５００」がセットされる。遊技制御用マイコン８１は、天井カウンタを１ディクリメントした結果、カウンタの値が「０」になったか否かの判定をおこなう（ステップＳ２０１２）。すなわち、ｂ時短（遊タイム）に達するまでの規定回転数を経過したか否かの判定をおこなう。天井カウンタの値が「０」ではない場合（ステップＳ２０１２：ＮＯ）、処理はステップＳ２００５にスキップする。確変カウンタの値が「０」の場合（ステップＳ２０１２：ＹＥＳ）、時短フラグをＯＮに切り替え（ステップＳ２０１３）、時短カウンタに時短回数（付与回数）として「７００」をセットする。そして、天井フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２０１５）。その後、ステップＳ２００９の処理が実行される。

【０１２６】

［遊技状態リセット処理］

図２９は、遊技状態リセット処理（図２７：ステップＳ１８０４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、確変フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２１０１）。確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２１０１：ＮＯ）、処理はステップＳ２１０３にスキップする。確変フラグがＯＮの場合（ステップＳ２１０１：ＹＥＳ）、確変フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２１０２）。ステップＳ２１０３において、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグがＯＮか否かの判定をおこなう。時短フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２１０３：ＮＯ）、処理は２１０５にスキップする。時短フラグがＯＮの場合（ステップＳ２１０３：ＹＥＳ）、時短フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２１０４）。ステップＳ２１０５において、遊技制御用マイコン８１は、天井フラグがＯＮか否かの判定をおこなう。天井フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２１０５：ＮＯ）、本処理を終了する。天井フラグがＯＮの場合（ステップＳ２１０５：ＹＥＳ）、天井フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２１０６）。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態かつ非時短状態で天井フラグはＯＦＦとなる。遊技機１では、非時短状態時は常に低ベース状態となるため、大当たり遊技の実行中は低ベース状態となる。

【０１２７】

［特別電動役物処理］

図３０は、特別電動役物処理（図２１：ステップＳ１３０８）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、大当たり終了フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２２００）。「大当たり終了フラグ」とは、実行中の大当たり遊技において、開放パターンに基づく大入賞装置（第１大入賞装置３１および第２大入賞装置３６）の開放がすべて終了したことを示すフラグである。大当たり終了フラグがＯＮの場合（ステ

ップＳ２２００：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２２３０に移行する。大当たり終了フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２２００：ＮＯ）、Ｖ開閉部材７１を作動させるためのＶ開閉部材動作処理をおこなう（ステップＳ２２０１）。本実施形態のＶ開閉部材７１は、第１大入賞口３０に所定個数の遊技球が入賞した時に作動するように構成されており、Ｖ開閉部材動作処理では、Ｖ開閉部材開放パターンＴ９に応じて所定番目の遊技球の入賞時にＶ開閉部材７１を所定期間開放させる。Ｖ開閉部材動作処理の詳細については後述する。Ｖ開閉部材動作処理の後、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口（第１大入賞口３０および第２大入賞口３５）が開放中か否かの判定をおこなう（ステップＳ２２０２）。開放中の場合（ステップＳ２２０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２２１０に移行する。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

上述のステップＳ２２０２において、大入賞口の開放中の場合（ステップＳ２２０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２２１０）。ここでの閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば、１ラウンドあたり９個）に達したこと、または、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、大入賞口を開放してから所定の開放時間（図１３）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口の閉鎖条件が成立していなければ（ステップＳ２２１０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。一方、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合には（ステップＳ２２１０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を閉鎖（閉塞）する（ステップＳ２２１１）。

【０１３１】

上述のステップＳ２２０３において、大入賞口を開放する時間（タイミング）ではない場合、遊技制御用マイコン８１は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２２２０）。ここでは１回のラウンドは、大入賞口が閉鎖してから所定の時間（ここでは２秒）経過後に終了する。上述のように、ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれるためである。遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を閉鎖してから所定のインターバル時間が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう。当該ラ

ウンド遊技が終了していない場合（ステップＳ２２２０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は本処理を終了する。

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

［Ｖ開閉部材動作処理］

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

【０１３５】

Ｖ開閉部材７１の開放ラウンドである場合（ステップＳ２５０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、第１入賞フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５０２）。「第１入賞フラグ」とは、当該ラウンドにおいて、第１大入賞口３０に１球目の入賞があったことを示すフラグである。第１入賞フラグがＯＮの場合（ステップＳ２５０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２５２０に移行する。第１入賞フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２５０２：ＮＯ）、１球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップＳ

２５０３）。１球目の入賞を検出していない場合（ステップＳ２５０３：ＮＯ）、本処理を終える。当該ラウンドにおいて第１大入賞口３０への入賞がまだなく、Ｖ開閉部材７１を作動させる必要がないためである。

【０１３６】

１球目の入賞を検出した場合（ステップＳ２５０３：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１をショート開放させるとともに、Ｖ有効期間設定処理をおこなう（ステップＳ２５０４）。Ｖ開閉部材７１をショート開放させるのは、Ｖ開閉部材７１の開放パターン（図１４（Ｂ））では、「ショート開放」、「ロング開放」のいずれの場合であっても、１球目の入賞時にショート開放（ここでは０．１秒）を実行させるためである。なお、Ｖ開閉部材７１のショート開放では、Ｖ開閉部材７１の開放時間が非常に短いため、第１大入賞口３０に入賞した１球目の遊技球は、Ｖ領域３９を通過せずに非Ｖ領域７０を通過するように構成されている。Ｖ有効期間設定処理では、Ｖ開閉部材７１の開放中、および、Ｖ開閉部材７１の閉鎖後の数秒間を、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を有効とするＶ有効期間に設定する。ここでは、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１の開放パターン（図１４（Ｂ））に従って、Ｖ開閉部材７１をショート開放（ここでは０．１秒）させ、Ｖ開閉部材７１の開放中および閉鎖後１秒間をＶ有効期間に設定する。遊技制御用マイコン８１は、Ｖ有効期間以外の期間（大当たり遊技を実行していないときも含む）を、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を無効と判定するＶ無効期間に設定している。ここで「Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を有効と判定する」とは、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知に基づいてＶフラグをＯＮにすることを意味する（後述のＶ領域センサ検出処理（図３３）参照）。また、「Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を無効と判定する」とは、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知があってもＶフラグをＯＮにしないことを意味する。なお、Ｖ有効期間にＶ開閉部材７１の閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）を含めているのは、Ｖ開閉部材７１とＶ領域センサ３９ａとの間には物理的な距離があるため、Ｖ開閉部材７１の閉鎖直前にＶ領域３９側に入球した遊技球がＶ領域センサ３９ａによって検知されるまでの期間を考慮したものである。すなわち、ここでは、Ｖ有効期間中のＶ通過（Ｖ領域３９への遊技球の通過）の検知時のみＶフラグをＯＮし、Ｖ有効期間外（Ｖ無効期間）のＶ通過検知時にはＶフラグをＯＮしないこととしている。なお、ＶフラグがＯＮである場合には、確変フラグがＯＮされる、すなわち、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図３２）参照）。このようにすることで、不正行為によるＶ通過に基づいてＶフラグがＯＮされ、高確率状態に設定されることのないようにしている。Ｖ開閉部材７１のショート開放およびＶ有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン８１は、第１入賞フラグをＯＮに切り替え（ステップＳ２５０５）、ステップＳ２５４０に移行する。

【０１３７】

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

【０１３８】

２球目の入賞を検出した場合（ステップＳ２５２２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８

１は、Ｖ開閉部材７１をロング開放させるとともに、Ｖ有効期間設定処理をおこなう（ステップＳ２５２３）。Ｖ開閉部材７１をロング開放させるのは、Ｖ開閉部材７１の開放パターン（図１４（Ｂ））では、「ロング開放」の場合、２球目の入賞時にロング開放（ここでは最大３１．５秒）を実行させるためである。なお、ここでは、１回のラウンド遊技時間は最長で３１．５秒（大入賞口最大開放時間２９．５秒＋インターバル閉鎖時間２秒）となるため、一般的には、２球目の入賞時からラウンドの終了時までの時間は３１．５秒よりも短くなる。後述のように、Ｖ開閉部材７１は、当該ラウンドの終了時に強制的に閉鎖されるため、Ｖ開閉部材７１のロング開放の開放時間は、３１．５秒よりも短くなる。しかし、Ｖ開閉部材７１のロング開放は、Ｖ開閉部材７１の開放時間が比較的長いため、第１大入賞口３０に入賞した２球目以降の遊技球の少なくとも一部は、Ｖ領域３９を通過するように構成されている。Ｖ有効期間設定処理では、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１の開放中をＶ有効期間に設定し、当該ラウンドの終了時にＶ開閉部材７１の閉鎖とともにＶ無効期間を設定する。Ｖ開閉部材７１のロング開放およびＶ有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン８１は、第２入賞フラグをＯＮに切り替え（ステップＳ２５２４）、ステップＳ２５４０に移行する。

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップＳ２５５０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５６０）。Ｖ開閉部材７１の閉鎖条件とは、例えば、ショート開放であれば、Ｖ開閉部材７１の開放後に所定期間（例えば０．１秒）が経過していること等が例示できる。閉鎖条件が成立している場合（ステップＳ２５６０：ＹＥＳ）、Ｖ開閉部材閉鎖処理およびＶ無効期間設定処理をおこない（ステップＳ２５５２）、本処理を終える。閉鎖条件が成立していない場合（ステップＳ２５６０：ＮＯ）、Ｖ開閉部材７１を開放状態、Ｖ有効期間を継続したまま本処理を終える。

【０１４２】

ステップＳ２５４０において、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１が閉鎖中と判定した場合（ステップＳ２５４０：ＮＯ）、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５７１）。当該ラウンドが終了している場合（ステップＳ２５７１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、第１入賞フラグおよび第２入賞フラグをＯＦＦに切り替えて（ステップＳ２５７２）、本処理を終える。ラウンドが終了していない場合には（ステップＳ２５７１：ＮＯ）、そのまま本処理を終える。

【０１４３】

［遊技状態設定処理］

図３２は、遊技状態設定処理（図３０：ステップＳ２２３４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、ＶフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２３０１）。ＶフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２３０１：ＮＯ）、時短フラグをＯ

Ｎにし（ステップＳ２３０２）、時短カウンタに「１００」をセットする（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「非高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、低確高ベース）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が１００回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

【０１４４】

一方、ステップＳ２３０１において、Ｖフラグがｏｎの場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、確変フラグをＯＮにし（ステップＳ２３０４）、確変カウンタに「１００」をセットし（ステップＳ２３０５）、ＶフラグをＯＦＦにする（ステップＳ２３０６）。また、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグをＯＮにし（ステップＳ２３０７）、時短カウンタに「１００」をセットする（ステップＳ２３０８）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、高確高ベース）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が１００回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

【０１４５】

ステップＳ２３１０では、遊技制御用マイコン８１は、天井フラグをＯＮにし、天井カウンタに、ｂ時短（遊タイム）に達するまでの規定回転数としての「５００」がセットされる（ステップＳ２３１１）。これにより、大当たり遊技後、確変フラグがＯＦＦとなっているとき、５００回はまるとｂ時短（遊タイム）に突入する。ステップＳ２３０９では、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域（出力バッファ）８４ａにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、設定した遊技状態（時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、天井フラグ、天井カウンタ）に関する情報が含まれている。

【０１４６】

［Ｖ領域センサ検出処理］

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

【０１４７】

［保留球数処理］

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

【０１４８】

７．演出制御用マイコン９１の動作

図３５～図４５に基づいてサブ制御基板９０（図４）に設けられた演出制御用マイコン９１の動作について説明する。演出制御用マイコン９１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ＲＡＭ９４に設けられている。

【０１４９】

［サブ制御メイン処理］

図３５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９１は、遊技機１の電源がオンされると、サブＲＯＭ９３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９１は、まず、ＣＰＵ初期化処理をおこなう（ステップＳ４０００）。ＣＰＵ初期化処理では、例えば、サブＣＰＵ９２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。

【０１５０】

ＣＰＵ初期化処理の後、演出制御用マイコン９１は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップＳ４０１５）、乱数更新処理（ステップＳ４０２０）をおこなう。この乱数更新処理では、演出制御用マイコン９１は、図７（Ｂ）で示した乱数カウンタ値を１加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「０」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、１ずつ加算する以外に、２以上を加算するようにしてもよい。各乱数はいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【０１５１】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン９１は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップＳ４０２５）。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップＳ４０３５）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ＣＰＵ９２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。

【０１５２】

［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、変動演出中処理をおこなう（ステップＳ４３０５）。変動演出中処理は、変動演出中に特定のタイミングで変動終了前コマンドをセットして、表示画面７ａに特定の表示演出を実行させるための処理であり、詳細については後述する。変動演出中処理の後、演出制御用マイコン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等でサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂ（出力バッファ）にセットした各種コマンドを画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７、中継基板１０８に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板１００は、画像表示装置７を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板１０６は、受信したコマンドに応じて、スピーカ６７から音声を出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板１０７は、受信したコマンドに応じて盤ランプ

５や枠ランプ６６の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン９１は、その他の処理をおこない（ステップＳ４３２０）、本処理を終える。その他の処理では、例えば、乱数更新処理等がおこなわれる。

【０１５３】

［受信コマンド解析処理］

図３７は、受信コマンド解析処理（図３６：ステップＳ４３００）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、まず、主制御基板８０から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４１５）。受信している場合（ステップＳ４４１５：ＹＥＳ）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップＳ４４２０）。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。先読み演出決定処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップＳ４４１５：ＮＯ）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域８５に新たに記憶された保留情報に大当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

【０１５４】

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

【０１５５】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４５５）。受信している場合（ステップＳ４４５５：ＹＥＳ）、変動演出開始処理をおこなう（ステップＳ４４６０）。「変動演出開始処理」は、特別図柄変動中に実行する変動演出パターン（内容）を選択する処理である。変動演出開始処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップＳ４４５５：ＮＯ）、上述の変動演出開始処理をスキップする。

【０１５６】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４６５）。受信している場合（ステップＳ４４６５：ＹＥＳ）、変動演出終了処理をおこなう（ステップＳ４４７０）。「変動演出終了処理」は、特別図柄変動中に実行される変動演出を停止させるための処理である。変動演出終了処理では、演出制御用マイコン９１は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の特図１または特図２に対応する装飾図柄が停止表示される。また、演出制御用マイコン９１は、後述する事前判定情報シフト処理（図３９）をおこなう。なお、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ４４６５：ＮＯ）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

【０１５７】

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Ｓ４４７５）。受信している場合（ステップＳ４４７５：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Ｓ４４８０）。「オープニング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技）開始時に実行

するオープニング演出パターン（内容）を選択する処理である。オープニング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン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ＲＡＭ９４にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に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Ｓ４３１５）において画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２は、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Ｓ４４７５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Ｓ４４７５：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。

【０１５８】

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Ｓ４４８５）。受信している場合（ステップＳ４４８５：ＹＥＳ）、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ４４９０）。「ラウンド演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技）において、大入賞口の開放中や開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出パターン（内容）を選択する処理である。ラウンド演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン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ＲＡＭ９４にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別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にセットされたラウンド演出開始コマンドが画像制御基板１００に送信されると、ＣＰＵ１０２は、所定のラウンド演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、表示画面７ａに表示させる。なお、ステップＳ４４８５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Ｓ４４８５：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。

【０１５９】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０からエンディングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４９５）。受信している場合（ステップＳ４４９５：ＹＥＳ）、エンディング演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ４５００）。「エンディング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）のエンディング中に実行するエンディング演出パターン（内容）を選択する処理である。エンディング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン９１は、まず、エンディングコマンドの解析をおこない、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報をサブＲＡＭ９４にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に応じたエンディング演出パターンを選択し、選択したエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをサブＲＡＭ９４の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域９４ｂにセットされたエンディング演出開始コマンドが画像制御基板１００に送信されると、ＣＰＵ１０２は、所定のエンディング演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、表示画面７ａに表示させる。なお、エンディングコマンドを受信していない場合（ステップＳ４４９５：ＮＯ）、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。

【０１６０】

続いて、演出制御用マイコン９１は、その他の処理をおこなう（ステップＳ４５３５）。その他の処理では、例えば、演出制御用マイコン９１は、遊技状態指定コマンドを受信したときに、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態に関する情報（時短フラグ、時短

カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、天井フラグ、天井カウンタなど）をサブＲＡＭ９４に保持させる。具体的には、遊技状態指定コマンドに含まれる情報に基づいて、サブＲＡＭ９４のカウンタセット領域９４ｄに設けられた、時短演出カウンタ、確変演出カウンタ、天井演出カウンタの値が更新される。例えば、時短時の残り変動回数（ゲーム回数）が時短演出カウンタにセットされ、確変時の残り変動回数が確変演出カウンタにセットされ、天井到達までの残り変動回数が天井演出カウンタにセットされる。これにより、主制御基板８０側だけでなく、サブ制御基板９０側でも時短回数、確変回数、天井回数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン９１は、Ｖ通過コマンドを受信したときに、Ｖ通過した情報をサブＲＡＭ９４に保持させる。また、演出制御用マイコン９１は、上記以外のコマンド（客待ち待機コマンド、ＲＡＭクリア報知コマンドなど）に基づく処理をおこなって、本処理を終了する。

【０１６１】

［先読み演出決定処理］

図３８は、先読み演出決定処理（図３７：ステップＳ４４２０）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、まず、事前判定情報書換処理をおこなう（ステップＳ４６０１）。具体的には、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信した事前判定コマンドに含まれる、大当たり事前判定結果（大当たり判定情報）、大当たり種別事前判定結果（大当たり種別情報）、および、変動パターン事前判定結果（変動パターン情報）を事前判定情報記憶領域９４ｃに記憶させる。

【０１６２】

図３９は、事前判定情報記憶領域９４ｃの構成を説明するための図である。事前判定情報記憶領域９４ｃには、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動パターン情報のほか、先読み演出パターン情報が記憶される。先読み演出パターン情報とは、変動演出中に実行される先読み演出の内容を示す情報であり、後述するステップＳ４６０４において選択される。図３９（Ａ）は、特図２保留の１個目～３個目にそれぞれ対応する事前判定結果として、大当たり判定情報「ハズレ」と、変動パターン情報「Ｐ７２」「Ｐ７３」が第１～３格納領域に記憶され、また、当該変動に対応する事前判定結果が当該領域に記憶された状態が示されている。図３９（Ｂ）は、図３９（Ａ）の状態から特図２の入賞があり、主制御基板８０から受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定情報を、特図２保留の４個目に対応する第４格納領域に記憶させた状態が示されている。ここでは、事前判定情報として、大当たり判定情報「大当たり」と、大当たり種別情報「２１Ｈ」と、変動パターン情報「Ｐ６１」が記憶されている。また、あわせて、特図２保留の１個目～４個目に対応する第１～４格納領域と、当該変動に対応する当該領域とのぞれぞれに先読み演出パターン情報として「パターンＡ」がセットされている。図３９（Ｃ）は、図３９（Ｂ）の状態から当該変動が終了して事前判定情報シフト処理が実行された状態が示されている。具体的には、第１格納領域に格納されていた事前判定情報が当該領域にシフトし、第２～４格納領域に格納されていた事前判定情報が第１～３格納領域にシフトし、第４記憶領域の事前判定情報がクリアされる。事前判定情報シフト処理は、変動演出終了処理（図３７：ステップＳ４４７０）において実行される。

【０１６３】

図３８に戻り、続いて、演出制御用マイコン９１は、事前判定情報記憶領域９４ｃに先読み演出パターン情報が記憶されているか否かの判定をおこなう（ステップＳ４６０２）。具体的には、演出制御用マイコン９１は、事前判定情報記憶領域９４ｃの当該領域、第１～４格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されていないか否かの判定をおこなう。先読み演出パターン情報が記憶されている場合（ステップＳ４６０２：ＹＥＳ）には、本処理を終了する。すなわち、事前判定情報記憶領域９４ｃの当該領域、第１～４格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されている場合には、新たに先読み演出パターン情報を選択して記憶させない。一方、事前判定情報記憶領域９４ｃに先読み演出パターン情報が記憶されていない場合（ステップＳ４６０２：ＮＯ）には、演出制御用マイコン９１は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」

または「リーチ有りハズレ」か否かの判定をおこなう（ステップＳ４６０３）。「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かは、例えば、変動パターン事前判定結果（変動パターン情報）によって判別することができる。演出制御用マイコン９１は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「リーチ無しハズレ」の場合には（ステップＳ４６０３：ＮＯ）、本処理を終了する。先読み演出をおこなう必要が無いためである。一方、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」の場合（ステップＳ４６０３：ＹＥＳ）には、先読み演出を実行するか否かを判定する先読み演出実行判定、および、先読み演出パターン選択をおこなう（ステップＳ４６０４）。具体的には、演出制御用マイコン９１は、先読み演出乱数乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブＲＯＭ９３に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルＴ５１を参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。

【０１６４】

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

【０１６５】

図３８に戻り、ステップＳ４６０４において、先読み演出が実行されることが決定した場合（ステップＳ４６０５：ＹＥＳ）、選択された先読み演出パターンを事前判定情報記憶領域９４ｃに記憶する（ステップＳ４６０６）。ここでは、先読み演出パターンを事前判定情報記憶領域９４ｃに記憶するとき、第１～４格納領域のうち、受信した事前判定コマンドに対応する格納領域のみでなく、対応する格納領域よりも前の格納領域および当該領域にも先読み演出パターンを格納する。具体的には、図３９（Ｂ）に示すように、受信した事前判定コマンドに対応する第４格納領域に「パターンＡ」をセットするだけでなく、第１～３格納領域、および、当該領域にも「パターンＡ」をセットする。これにより、第４格納領域に対応する変動演出が実行される前に実行される変動演出（当該領域および第１～３格納領域に対応する変動演出）においても、先読み演出パターンＡが実行される。なお、当該領域に対応する変動演出で先読み演出が実行されるか否かは、当該変動演出の進捗状況による。すなわち、当該変動演出において、先読み演出を実行するタイミングをもう過ぎている場合には、先読み演出が実行されないが、先読み演出を実行するタイミング前であれば、そのタイミングにおいて実行される。これについては後述する。ステップＳ４６０４において、先読み演出が実行されないことが決定した場合（ステップＳ４６０５：ＮＯ）、処理を終了する。

【０１６６】

［変動演出開始処理］

図４１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。

【０１６７】
　続いて、演出制御用マイコン９１は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ５０１０）。基幹演出パターン決定処理は、変動演出の基本的な構成（例えば、画像表示装置７における背景画像の表示およびその切り換え、所定のキャラクタの表示およびその動作、スピーカ６７を用いたメロディや効果音の出力、ランプ類の点灯制御など）を決定するための処理である。変動演出は、この基幹演出にチャンスアップ演出や先読み演出などの付加的な演出が重畳されて完成する。演出制御用マイコン９１は、サブＲＯＭ９３に記憶されている基幹演出パターン決定テーブルＴ５２を参照して基幹演出パターンを決定する。
【０１６８】
　図４２は、基幹演出パターン決定テーブルＴ５２を説明するための図である。図４２では、ノーマルリーチ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、ＳＰ１演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、ＳＰ２演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、ＳＰ３演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、リーチ無しハズレ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンが設定されている。基幹演出パターンの種類は任意に設定することができる。ここでは、例えば、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「Ｐ１」の場合、ＳＰ１演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。また、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「Ｐ７２」の場合、リーチ無しハズレ演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。
【０１６９】
　図４１に戻り、基幹演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン９１は、チャンスアップ演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ５０１５）。チャンスアップ演出パターン決定処理は、変動演出に重畳させる付加的な演出を決定するための処理である。演出制御用マイコン９１は、チャンスアップ乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブＲＯＭ９３に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３を参照してチャンスアップ演出パターンを決定する。
【０１７０】
　図４３は、チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３を説明するための図である。ここでは、チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３のうち、非時短状態時における特図１の変動演出パターンを決定する部分のみを示している。すなわち、図４３は、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「Ｐ１」～「Ｐ１６」の場合において実行されるチャンスアップ演出パターンを示している。なお、チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３は、変動パターンが「Ｐ２１」～「Ｐ３３」「Ｐ４１」～「Ｐ５６」「６１」～「７３」の場合において実行されるチャンスアップ演出パターンを決定する部分を備えていてもよいし備えていなくてもよい。
【０１７１】
　図４３では、チャンスアップ演出パターンとして「２－ＮＯ」「２－ＳＰ１」「２－ＳＰ２」「２－ＳＰ３」「３－ＮＯ」「３－ＳＰ１」「３－ＳＰ２」「３－ＳＰ３」「４－ＮＯ」「４－ＳＰ１」「４－ＳＰ２」「４－ＳＰ３」「ＡＮＯ」が設定されている。これらのチャンス演出パターンは、後述の種々のチャンスアップ演出に対応する。
【０１７２】
　図４１に戻り、チャンスアップ演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン９１は、カウント演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ５０１６）。ここでは、カウント演出パターン決定処理は、確変時の残り変動回数（ゲーム回数）や、時短時の残り変動回数、天井到達までの残り変動回数、電源投入時からの変動回数、大当たり遊技後からの変動回数等を表示画面７ａに表示するための処理である。演出制御用マイコン９１は、確変時に、確変演出カウンタの値に基づいて、表示画面７ａに確変残り回数を表示させる。また、演出制御用マイコン９１は、時短時に、時短演出カウンタの値に基づいて、確変残り回数を表示させる。
【０１７３】

また、演出制御用マイコン９１は、天井演出カウンタの値と、宵越し演出カウンタの値から、種々の演出を実行することができる。天井演出カウンタには、天井到達までの残り変動回数が記憶され、宵越し演出カウンタには、電源投入時からの変動回数が記録されている。演出制御用マイコン９１は、例えば、主制御基板８０から変動演出終了コマンドを受信するたびに、宵越し演出カウンタをインクリメントすることによって、電源投入時からの変動回数をセットすることができる。演出制御用マイコン９１は、宵越し演出カウンタの値がＴＨ１（例えば、ＴＨ１＝１０）のときの天井演出カウンタの値がＴＨ２（例えば、ＴＨ２＝２００）以下か否かの判定をおこなう。天井演出カウンタの値がＴＨ２以下の場合には、所定のチャンス画像を表示させる。天井演出カウンタの値がＴＨ２より大きい場合には、チャンス画像を表示させない。これにより、チャンス画像を見た遊技者は、遊技機１が前日のゲーム回数を引き継いでおり、ラムクリアがなされていないことを認識することができる。また、演出制御用マイコン９１は、宵越し演出カウンタの値がＴＨ３（例えば、ＴＨ３＝５０）のときの天井演出カウンタの値を表示させてもよい。また、演出制御用マイコン９１は、宵越し演出カウンタの値がＴＨ４（例えば、ＴＨ４＝１００）のときの天井演出カウンタの値を表す表示やチャンス画像を再度消してもよい。また、演出制御用マイコン９１は、宵越し演出カウンタの値がＴＨ５（例えば、ＴＨ５＝２００）のときの天井演出カウンタの値を再度表示してもよい。演出制御用マイコン９１は、天井演出カウンタの値を表示するか否かを上述のように、宵越し演出カウンタの値に基づいて決定してもよいし、天井演出カウンタの値に基づいて決定してもよい。例えば、演出制御用マイコン９１は、天井演出カウンタの値がＴＨ６（例えば、ＴＨ６＝１００）のときに、天井演出カウンタの値を表示させ、天井演出カウンタの値がＴＨ７（例えば、ＴＨ７＝７０）のときに、天井演出カウンタの値の表示を消し、天井演出カウンタの値がＴＨ８（例えば、ＴＨ８＝５０）のときに、再び、天井演出カウンタの値を表示させてもよい。

【０１７４】

カウント演出パターン決定処理の後、演出制御用マイコン９１、乱数値と停止図柄パターン決定テーブルＴ５４を参照して、停止表示する演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの組み合わせなどを決定してもよい。これらにより、変動演出としてどのような演出をおこなうかが決定される。

【０１７５】

演出制御用マイコン９１は、上記ステップＳ５０１０～Ｓ５０１６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）にセットする（ステップＳ５０２０）。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Ｓ４３１５）において画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２は、変動演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。

【０１７６】

続いて、演出制御用マイコン９１は、変動演出タイマをセットして（ステップＳ５０３０）、本処理を終了する。変動演出タイマには、変動開始コマンドに含まれる変動パターン変動パターンに応じた変動時間（図４２）がセットされる。例えば、変動パターンが「Ｐ１」のとき、変動演出タイマには「４０秒」がセットされる。

【０１７７】

［変動演出中処理］

図４４は、変動演出中処理（図３６：ステップＳ４３０５）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップＳ４７０１）。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合（ステップＳＳ４７０１：ＮＯ）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップＳＳ４７０１：ＹＥＳ）、演出制御用マイコン９１は、変動終了前コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットするタイミングか否かの判定をおこなう（ステップＳ４７０２）。変動終了前コマン

ドは、演出制御用マイコン９１が画像制御基板１００などに対して、変動演出中の特定のタイミングであることを知らせるコマンドであり、画像制御基板１００は、変動終了前コマンドを受信すると、変動終了前コマンドに含まれる情報にしたがって演出内容の切り替えや、特定の画像の表示等をおこなう。

【０１７８】

変動終了前コマンドをセットするタイミングではない場合（ステップＳ４７０２：ＮＯ）、本処理を終える。一方、変動終了前コマンドをセットするタイミングである場合（ステップＳ４７０２：ＹＥＳ）、事前判定情報記憶領域９４ｃの当該領域に先読み演出パターン情報があるか否かの判定をおこなう（ステップＳ４７０３）。当該領域に先読み演出パターン情報がある場合（ステップＳ４７０３：ＹＥＳ）、先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットする（ステップＳ４７０４）。一方、当該領域に先読み演出パターン情報が無い場合（ステップＳ４７０３：ＮＯ）には、先読み演出パターン情報を含まない変動終了前コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットする（ステップＳ４７０５）。これにより、当該領域に先読み演出パターン情報がある場合には、当該変動演出の終了２秒前に先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドが画像制御基板１００に送信される。そして、画像制御用マイコン１０１は、画像表示装置７の表示画面７ａに先読み演出画像を表示させる先読み演出を開始させる。一方、当該領域に先読み演出パターン情報が無い場合にも当該変動の終了２秒前に変動終了前コマンドが画像制御基板１００に送信される。ここでは、画像制御用マイコン１０１は、画像表示装置７の表示画面７ａに既に予告画像が表示されている場合、その予告画像をフェードさせる予告フェード演出を開始させる。

【０１７９】

９．可動体の動作およびサブ表示画面６４の表示演出

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

【０１８０】

図４６は、第１可動役物１４の移動態様を例示した説明図である。図４７は、第１可動役物１４の第２態様を例示した説明図である。第１可動役物１４は、縦長の棒状部材であり、上端が画像表示装置７の上端付近に位置し、下端が像表示装置７の下端付近に位置している。第１可動役物１４は、上端と下端が視認困難になっており、中央部付近が画像表示装置７の前方（前面）において視認可能になっている。図１に示すように、第１可動役物１４は、画像表示装置７の左側の退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第１態様）。第１可動役物１４は、退避位置において、一部のみが格納されて残部が視認可能になっていてもよいし、全体が格納されて視認困難になっていてもよい。図４６に示すように、第１可動役物１４は、画像表示装置７の前方において左右方向に移動可能に構成されている。退避位置から表示画面７ａの右端に向かって移動（進出）して表示画面７ａの前面において左右方向に移動可能に構成されている。また、表示画面７ａの前方の任意の進出位置で静止することができる。第１可動役物１４の移動態様は任意に設定できる。また、図４７に示すように、第１可動役物１４は、表示画面７ａの右端まで移動して、その位置で静止することができる（第２態様）。第１可動役物１４は、少なくとも一部に装飾部が形成されていてもよいし、透過性を有していてもよい。

【０１８１】

図４８は、第２可動役物１５の第２態様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向に移動し、図４８に示す進出位置（展開ポジション）において、静止することができる（第２態様）。この第２態様では、装飾部は、画像表示装置７の前方（前面）において、表示画面７ａの中央付近を覆うように停止する。第２可動役物１５は、図４８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。

【０１８２】

図４９は、枠可動役物６９の第２態様を例示した説明図である。枠可動役物６９は、ハンドル６０の左右両側に配置された一対の平板状の部材によって構成され、それぞれ、左右方向に移動可能に構成されている。２つの部材は、柔軟性のある部材で形成されており、それぞれの部材の一方の主面がハンドル６０に近づいたり遠ざかったりするように構成されている。図１に示すように、枠可動役物６９の２つの部材は、通常時はハンドル６０の左側と右側においてそれぞれハンドル６０から遠ざかった退避位置（ホームポジション）で静止している（第１態様）。図４９に示すように、枠可動役物６９の２つの部材は、退避位置からそれぞれハンドル６０に近づく方向に向かって移動（進出）し、すなわち、互いに近接するように移動し、それぞれハンドル６０に触れる位置で静止することができる（第２態様）。枠可動役物６９は、進出位置のとき、ハンドル６０またはハンドル６０を操作中の遊技者の右手に触れる。枠可動役物６９は、第２態様から第１態様になるように、２つの部材が互いに離れる方向に移動することができる。

【０１８３】

図５０は、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）の表示演出を例示した説明図である。右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕは、それぞれ、独立して画像を表示することができる。また、表示画面７ａの画像と連動した演出をおこなうことができる。

【０１８４】

１０．本実施形態の演出例、効果例、変形例、態様例

以下に、本実施形態の各演出例（表示演出例、役物可動演出例）を説明する。また、その演出例に対する効果例、変形例、および、態様例も合わせて説明する。これから説明する演出は、上述したように、遊技制御用マイコン８１から送信される種々の情報（大当たり判定情報、大当たり種別情報、変動パターン情報、事前判定情報など）に基づき、演出制御用マイコン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などで実行される。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。

【０１８５】

以下に図５１～図５３を用いて図柄態様変化演出Ａ～Ｃについて説明する。この図柄態様変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、図柄態様変化演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。

【０１８６】

［図柄態様変化演出Ａ］

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

【０１８７】
図柄態様変化演出Ａの第１の例では、まず、図５１（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、第１の装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と、第２の装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２と、第３の装飾図柄８Ｌ３、８Ｃ３、８Ｒ３と、が表示されている。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０１８８】
第１の装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は、表示画面７ａの上方に表示される左装飾図柄８Ｌ１と、中装飾図柄８Ｃ１と、右装飾図柄８Ｒ１を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。第２の装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、表示画面７ａの中央に表示される左装飾図柄８Ｌ２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。第３の装飾図柄８Ｌ３、８Ｃ３、８Ｒ３は、表示画面７ａの下方に表示される左装飾図柄８Ｌ３と、中装飾図柄８Ｃ３と、右装飾図柄８Ｒ３を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。

【０１８９】
第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示は、互いに独立している一方、１つの同じ特別図柄の可変表示（特図変動）を表しており、対応する特別図柄の抽選結果がハズレの場合には、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべてハズレの態様で確定停止する。一方、対応する特別図柄の抽選結果が当たりの場合には、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの少なくとも１つの装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動開始タイミング、左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄の変動停止タイミングはすべて同時となっているが、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒごとに異なっていてもよい。図５１（Ａ）では、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

【０１９０】
図５１（Ｂ）に示すように、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのそれぞれの左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが順番に仮停止する。具体的には、第１の装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は、「３↓２」のハズレ態様となり、第２の装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、「７↓７」のリーチ態様となり、第３の装飾図柄８Ｌ３、８Ｃ３、８Ｒ３は、「４↓３」のハズレ態様となる。ここでは、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチを構成して仮停止し、他の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはリーチを構成せずに仮停止する場合がある。言い換えると、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ態様で仮停止するとき、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列（左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ）の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合がある。

【０１９１】
図５１（Ｃ）では、図柄態様変化演出が実行される。ここでは、第２の装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が「７↓７」のリーチを構成したため、表示画面７ａに表示されているリーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄（第１、３の装飾図柄）の態様が変化する。具体的には、第１の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ１の「３」と右装飾図柄８Ｒ１の「２」に重なって「×」が表示される。同様に、第３の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ３の「４」と右装飾図柄８Ｒ３の「３」に重なって「×」が表示される。ここでは、第１、３の装飾図柄の左右装飾図柄に「×」が表示される前の仮停止時の態様が第１の態様であり、「×」が重なって表示された後の態様が第２の態様である。これにより、遊技者に対して、第１

～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、第１、３の装飾図柄はハズレであり、第２の装飾図柄に注目を集めるようにすることができる。

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

図５１（Ｇ）に示すように、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのそれぞれの左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが順番に仮停止する。具体的には、第１の装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は、「７↓７」のリーチ態様となり、第２の装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、「６↓６」のリーチ態様となり、第３の装飾図柄８Ｌ３、８Ｃ３、８Ｒ３は、「４↓３」のハズレ態様となる。ここでは、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチを構成して仮停止し、他の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはリーチを構成せずに仮停止する場合がある。言い換えると、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ態様で仮停止するとき、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列（左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ）の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合がある。

【０１９７】

図５１（Ｈ）では、図柄態様変化演出が実行される。ここでは、第１、２の装飾図柄が

「７↓７」と「６↓６」のリーチを構成したため、表示画面７ａに表示されているリーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄（第３の装飾図柄）の態様が変化する。具体的には、第３の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ３の「４」と中装飾図柄の「↓」と右装飾図柄８Ｒ３の「３」が表示画面７ａの右下に縮小表示される。ここでは、第３の装飾図柄が表示画面７ａの右下に縮小表示される前の仮停止時の態様が第１の態様であり、縮小表示された後の態様が第２の態様である。これにより、遊技者に対して、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、第３の装飾図柄はハズレであり、第１、２の装飾図柄に注目を集めるようにすることができる。

【０１９８】

図５１（Ｉ）（Ｊ）に示すように、第３の装飾図柄の態様が変化した後、リーチを構成した第１、２の装飾図柄のうちの所定の条件を満たした装飾図柄は態様が第３の装飾図柄とは異なる態様に変化する。ここでは所定の条件とは「１３５７９」図柄で有るか否かである。そのため、第１の装飾図柄の「７↓７」は条件を満たすが第２の装飾図柄の「６↓６」は条件を満たさない。よって、ここでは第１の装飾図柄のについてのみ態様が変化する。具体的には、第１の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ１の「７」と右装飾図柄８Ｒ１の「７」が拡大表示されるとともに左右に揺動する。すなわち、右側に傾く状態（図５１（Ｉ））と左側に傾く状態（図５１（Ｊ））とを交互に繰り返す。ここでは、第１の装飾図柄の左右装飾図柄が拡大表示される前の仮停止時の態様が第１の態様であり、拡大表示された後の態様が第３の態様である。第２の装飾図柄の態様は変化しない。このように、リーチを構成した装飾図柄であっても態様が変化する場合と、変化しない場合とがある。これにより、遊技者に対して、リーチ態様の第１の装飾図柄にさらに注目を集めるようにすることができるとともに、第２の装飾図柄が当たり態様で停止ししたときに意外性を与えることができる。

【０１９９】

図５１（Ｋ）に示すように、リーチを構成した第１の装飾図柄の態様が第３の態様から第１の態様に戻る。具体的には、第１～第３の装飾図柄のそれぞれの中装飾図柄８Ｃの変動速度が低下して図柄が視認可能になると、拡大表示され左右に揺動していた状態の第１の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ１の「７」と右装飾図柄８Ｒ１の「７」が通常の大きさまで縮小され揺動が停止する。これにより、大当たり確定停止時の図柄の変化演出をおこなう前に、図柄を通常の状態に戻すことができ、当たり演出を目立たせることができる。また、ハズレ確定停止の場合であっても拡大し揺動した図柄によって当たりの期待度が高い演出と勘違してしまうことを抑制できる。

【０２００】

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

【０２０１】

［図柄態様変化演出Ｂ］

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

【０２０２】

図柄態様変化演出Ｂの第１の例では、まず、図５２（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、第１の装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ、８Ｒ１と、第２の装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ、８Ｒ２と、第３の装飾図柄８Ｌ３、８Ｃ、８Ｒ３と、が表示されている。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０２０３】

第１の装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ、８Ｒ１は、表示画面７ａの上方に表示される左装飾図柄８Ｌ１と、右装飾図柄８Ｒ１と、これらに挟まれ表示画面７ａの中央で上方から下方にわたって表示される中装飾図柄８Ｃを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。第２の装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ、８Ｒ２は、表示画面７ａの中央に表示される左装飾図柄８Ｌ２と、右装飾図柄８Ｒ２と、これらに挟まれ表示画面７ａの中央で上方から下方にわたって表示される中装飾図柄８Ｃを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。第３の装飾図柄８Ｌ３、８Ｃ、８Ｒ３は、表示画面７ａの下方に表示される左装飾図柄８Ｌ３と、右装飾図柄８Ｒ３と、これらに挟まれ表示画面７ａの中央で上方から下方にわたって表示される中装飾図柄８Ｃを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

図５２（Ｂ）に示すように、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのそれぞれの左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが順番に仮停止する。具体的には、第１の装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ、８Ｒ１は、「３↓２」のハズレ態様となり、第２の装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ、８Ｒ２は、「７↓７」のリーチ態様となり、第３の装飾図柄８Ｌ３、８Ｃ、８Ｒ３は、「４↓３」のハズレ態様となる。ここでは、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチを構成して仮停止し、他の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはリーチを構成せずに仮停止する場合がある。言い換えると、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、いずれか一つ以上の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ態様で仮停止するとき、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列（左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ）の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合がある。

【０２０７】
図５２（Ｃ）では、図柄態様変化演出が実行される。ここでは、第２の装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ、８Ｒ２が「７↓７」のリーチを構成したため、表示画面７ａに表示されているリーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄（第１、３の装飾図柄）の態様が変化する。具体的には、第１の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ１の「３」と右装飾図柄８Ｒ１の「２」が縮小表示されかつ横向きに表示される。同様に、第３の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ３の「４」と右装飾図柄８Ｒ３の「３」が縮小表示されかつ横向きに表示される。ここでは、第１、３の装飾図柄の縮小横向き表示される前の仮停止時の態様が第１の態様であり、縮小横向き表示された後の態様が第２の態様である。これにより、遊技者に対して、第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、第１、３の装飾図柄はハズレであり、第２の装飾図柄に注目を集めるようにすることができる。
【０２０８】
図５２（Ｄ）に示すように、第１、３の装飾図柄の態様が変化した後、リーチを構成した第２の装飾図柄の態様が第１、３の装飾図柄とは異なる態様に変化する。具体的には、第２の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ２の「７」と右装飾図柄８Ｒ２の「７」が拡大表示される。ここでは、第２の装飾図柄の左右装飾図柄が拡大表示される前の仮停止時の態様が第１の態様であり、拡大表示された後の態様が第３の態様である。これにより、遊技者に対して、リーチ態様の第２の装飾図柄にさらに注目を集めるようにすることができる。
【０２０９】
図５２（Ｅ）に示すように、リーチを構成した第２の装飾図柄の態様が第３の態様から第１の態様に戻る。具体的には、第１～第３の装飾図柄共有の中装飾図柄８Ｃの変動速度が低下して図柄が視認可能になると、第２の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ２の「７」と右装飾図柄８Ｒ２の「７」が通常の大きさまで縮小される。また、第１、３の装飾図柄の態様が第２の態様から第１の態様に戻る。具体的には、第１の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ１の「３」と右装飾図柄８Ｒ１の「２」、および、第３の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ３の「４」と右装飾図柄８Ｒ３の「３」が元の向き大きさに戻る。なお、第１、３の装飾図柄の態様が第２の態様から第１の態様に戻るタイミングは第２の装飾図柄の態様が第３の態様から第１の態様に戻るタイミングと同じであってもよいし、異なっていてもよい。また、これらのタイミングは、第１～第３の装飾図柄の確定停止よりも前のタイミングであってもよいし、確定停止と同時や確定停止の後であってもよい。
【０２１０】
一方、さらに別の図柄態様変化演出が実行される。ここでは、第２の装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ、８Ｒ２が「７↓７」のリーチを構成したため、表示画面７ａに表示されているリーチを構成した装飾図柄（第２の左右装飾図柄）とは異なる装飾図柄（中装飾図柄）の態様が変化する。具体的には、中装飾図柄８Ｃにおいて、リーチに対応する図柄（ここでは「７」）が拡大表示されて変動移動する。これにより、大当たり確定停止時の図柄の変化演出をおこなう前に、左右装飾図柄を通常の状態に戻すことで当たり演出を目立たせることができる。一方、中装飾図柄８Ｃにおいてリーチに対応する図柄を拡大表示させることで当たり図柄を特定しやすくすることができる。
【０２１１】
図５２（Ｆ）に示すように、１つの図柄配列で構成された中装飾図柄８Ｃが停止し、第１～第３の装飾図柄が一斉に確定停止するときに、中装飾図柄８Ｃにおいてリーチに対応する図柄が拡大表示されている状態から通常の大きさに縮小表示される。これにより、第１～第３の装飾図柄のそれぞれの確定停止図柄（最終的な抽選結果）を遊技者にわかりやすく示すことができる。
【０２１２】
図柄態様変化演出Ｂの第２の例では、第１の例と同様に、まず、図５２（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、第１の装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ、８Ｒ１と、第２の装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ、８Ｒ２と、第３の装飾図柄８Ｌ３、８Ｃ、８Ｒ３と、が表示されている。第１～第３の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変

動表示されている。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

［図柄態様変化演出Ｃ］

図５３は、図柄態様変化演出Ｃを説明するための図である。図柄態様変化演出は、装飾

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

【０２２０】

図柄態様変化演出Ｃの第１の例では、まず、図５３（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されている。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０２２１】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、停止表示時には、３つの停止図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「１２３４５６７８９」の順番に並んでいる。右装飾図柄８Ｒの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９８７６５４３２１」の順番に並んでいる。図５３（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

【０２２２】

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

【０２２３】

図５３（Ｃ）では、図柄態様変化演出が実行される。ここでは、装飾図柄の第２列が「７↓７」のリーチを構成したため、表示画面７ａに表示されているリーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄（第１、３列の装飾図柄）の態様が変化する。具体的には、第１列の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ１の「１」と右装飾図柄８Ｒ１の「３」が縮小表示される。同様に、第３列の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ３の「３」と右装飾図柄８Ｒ３の「１」が縮小表示される。ここでは、第１、３列の装飾図柄の縮小表示される前の仮停止時の態様が第１の態様であり、縮小表示された後の態様が第２の態様である。これにより、遊技者に対して、第１～第３列の装飾図柄のうち、第１、３列の装飾図柄はハズレであり、第２列の装飾図柄に注目を集めるようにすることができる。

【０２２４】

図５３（Ｄ）に示すように、第１、３列の装飾図柄の態様が変化した後、リーチを構成した第２列の装飾図柄の態様が第１、３列の装飾図柄とは異なる態様に変化する。具体的には、第２列の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ２の「２」と右装飾図柄８Ｒ２の「２」が拡大表示される。ここでは、第２列の装飾図柄の左右装飾図柄が拡大表示される前の仮停止時

の態様が第１の態様であり、拡大表示された後の態様が第３の態様である。これにより、遊技者に対して、リーチ態様の第２列の装飾図柄にさらに注目を集めるようにすることができる。

【０２２５】

図５３（Ｅ）に示すように、リーチを構成した第２列の装飾図柄の態様が第３の態様から第１の態様に戻る。具体的には、中装飾図柄８Ｃの変動速度が低下して図柄が視認可能になると、第２列の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ２の「２」と右装飾図柄８Ｒ２の「２」が通常の大きさまで縮小される。

【０２２６】

図５３（Ｆ）に示すように、その後、第１、３列の装飾図柄の態様が第２の態様から第１の態様に戻る。具体的には、第１列の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ１の「１」と右装飾図柄８Ｒ１の「３」、および、第３列の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ３の「３」と右装飾図柄８Ｒ３の「１」が元の向き大きさに戻る。その後、中装飾図柄８Ｃが停止し、第１～第３列の装飾図柄が一斉に確定停止する。これにより、第１～第３列の装飾図柄のそれぞれの確定停止図柄（最終的な抽選結果）を遊技者にわかりやすく示すことができる。なお、第１、３列の装飾図柄の態様が第２の態様から第１の態様に戻るタイミングは第２列の装飾図柄の態様が第３の態様から第１の態様に戻るタイミングと同じであってもよいし、異なっていてもよい。また、これらのタイミングは、第１～第３列の装飾図柄の確定停止よりも前のタイミングであってもよいし、確定停止と同時や確定停止の後であってもよい。

【０２２７】

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

【０２２８】

図５３（Ｇ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの左装飾図柄８Ｌが仮停止する。具体的には、左装飾図柄８Ｌは表示画面７ａの上から下に向かって「１２３」が表示された状態で仮停止し、右装飾図柄８Ｒの変動速度が低下して図柄が視認可能になる。その後、図５３（Ｈ）に示すように、右装飾図柄８Ｒは表示画面７ａの上から下に向かって「１２３」が表示された状態で仮停止する。これにより、表示画面７ａの上方には左装飾図柄８Ｌ１と中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ１からなる装飾図柄の第一列８Ｌ１、８Ｃ、８Ｒ１が「１↓１」のリーチ態様で表示され、表示画面７ａの中央には左装飾図柄８Ｌ２と中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ２からなる装飾図柄の第２列８Ｌ２、８Ｃ、８Ｒ２が「２↓２」のリーチ態様で表示され、表示画面７ａの下方には左装飾図柄８Ｌ３と中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ３からなる装飾図柄の第３列８Ｌ３、８Ｃ、８Ｒ３が「３↓３」のリーチ態様で表示されている。ここでは、装飾図柄の第１～第３列のうち、いずれか一つ以上の列がリーチを構成して仮停止し、他の列がリーチを構成せずに仮停止する場合がある。言い換えると、装飾図柄の第１～第３列のうち、いずれか一つ以上の列において左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ態様で仮停止するとき、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列（左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ）の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合がある。

【０２２９】

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

【０２３０】
一方、リーチを構成した第１、２、３列のすべての装飾図柄の態様が変化する。具体的には、第１、２、３列の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが拡大表示される。ここでは、第１～３列の装飾図柄の左右装飾図柄が拡大表示される前の仮停止時の態様が第１の態様であり、拡大表示された後の態様が第３の態様である。これにより、遊技者に対して、リーチ態様の装飾図柄の列にさらに注目を集めるようにすることができる。
【０２３１】
図５３（Ｊ）に示すように、中装飾図柄８Ｃの変動速度が低下して図柄が視認可能になると、リーチを構成した第１～３列の装飾図柄の態様が第３の態様から第１の態様に戻る。具体的には、第１～３列の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ１が通常の大きさまで縮小表示される。これにより、大当たり確定停止時の図柄の変化演出をおこなう前に、左右装飾図柄を通常の状態に戻すことで当たり演出を目立たせることができる。
【０２３２】
図５３（Ｋ）（Ｌ）は、図５３（Ｃ）（Ｄ）の変形例である。図５３（Ｃ）では、第１列の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ１の「１」と右装飾図柄８Ｒ１の「３」、および、第３列の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ３の「３」と右装飾図柄８Ｒ３の「１」が第２の態様になり縮小表示されるものとした。また、図５３（Ｄ）では、第２列の装飾図柄の左装飾図柄８Ｌ２の「２」と右装飾図柄８Ｒ２の「２」が第３の態様になり拡大表示されるものとした。しかし、第２の態様や第３の態様は図柄の大小の変更に限定されない。例えば、図５３（Ｋ）に示すように、第１、３列の左右装飾図柄は第２の態様として小さい星形の図形になってもよい。また、第２列の左右装飾図柄は第３の態様として形状は変化せず発光してもよい。また、例えば、図５３（Ｌ）に示すように、第１、３列の左右装飾図柄は第２の態様として表示が薄くなってもよい。また、第２列の左右装飾図柄は第３の態様として色が変化してもよい。
【０２３３】
［効果例］
以下に、図柄態様変化演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図５２～５３に示すように、装飾図柄がリーチを構成すると、表示画面７ａに表示されている装飾図柄のうちの少なくとも一部の装飾図柄の態様が第１の態様から第２の態様に変化する図柄態様変化演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１の図柄態様変化演出では、図５２～５３に示すように、表示画面７ａに表示されている装飾図柄のうち、リーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄の態様が第１の態様から第２の態様に変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１の図柄態様変化演出では、図５２～５３に示すように、リーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄の態様が第１の態様から第２の態様に変化するタイミングとは異なるタイミングで、リーチを構成した装飾図柄の態様が第１の態様から第２の態様とは異なる第３の態様に変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図５２～５３に示すように、表示画面７ａに表示されている装飾図柄は、一部の装飾図柄がリーチを構成して仮停止すると、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合があり、図柄態様変化演出では、リーチを構成せずに仮停止した他の装飾図柄の態様が第１の態様から前記第２の態様に変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって

、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

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

［効果６］

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

［効果７］

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

【０２３４】

［変形例］

以下に、図柄態様変化演出の変形例を示す。

［変形例１］

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

【０２３５】

［変形例２］

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

【０２３６】

［変形例３］

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

【０２３７】

［変形例４］

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

【０２３８】
［変形例５］
図柄態様変化演出Ａ～Ｃにおいて、「リーチを構成した図柄以外の図柄の態様が変化する」とは、リーチを構成した同じ列（例えば左列と右列）の他の図柄（リーチ組の上下の組）であってもよいし、リーチを構成した列と異なる列（例えば中列）の図柄であってもよい。例えば、図５２（Ｃ）の第１、３の左右装飾図柄が小さくなる態様であってもよいし、図５２（Ｉ）の中装飾図柄の特定の図柄が大きくなる態様であってもよい。また、図柄態様変化演出Ａ～Ｃにおいて、リーチ図柄の態様だけが変化してもよいし、リーチ図柄以外の図柄の態様だけが変化してもよい。両方変化してもよい。
【０２３９】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇［態様Ａ１－１］
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記装飾図柄がリーチを構成すると、前記表示手段に表示されている前記装飾図柄のうちの少なくとも一部の装飾図柄の態様が第１の態様から第２の態様に変化する図柄態様変化演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ａ１－２］
態様Ａ１－１に記載の遊技機であって、
前記図柄態様変化演出では、前記表示手段に表示されている前記装飾図柄のうち、リーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄の態様が前記第１の態様から前記第２の態様に変化する、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ａ１－３］
態様Ａ１－２に記載の遊技機であって、
前記図柄態様変化演出では、リーチを構成した装飾図柄とは異なる装飾図柄の態様が前記第１の態様から前記第２の態様に変化するタイミングとは異なるタイミングで、前記リーチを構成した装飾図柄の態様が前記第１の態様から前記第２の態様とは異なる第３の態様に変化する、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ａ１－４］
態様Ａ１－２または態様Ａ１－３に記載の遊技機であって、
前記表示手段に表示されている前記装飾図柄は、一部の装飾図柄がリーチを構成して仮停止すると、リーチを構成して仮停止した装飾図柄と同じ図柄列の他の装飾図柄はリーチを構成せずに仮停止する場合があり、
前記図柄態様変化演出では、リーチを構成せずに仮停止した前記他の装飾図柄の態様が前記第１の態様から前記第２の態様に変化する、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ａ１－５］
態様Ａ１－１から態様Ａ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記図柄態様変化演出では、前記リーチを構成する装飾図柄が当たりまたはハズレの態様で確定停止すると、前記第２の態様に変化していた装飾図柄の態様が前記第１の態様に戻る、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ａ１－６］
態様Ａ１－３に記載の遊技機であって、
前記装飾図柄の態様が前記第１の態様から前記第２の態様に変化すると、前記装飾図柄の形状、大きさ、向き、濃さのうちの少なくとも１つが変化し、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－７]

態様Ａ１－１から態様Ａ１－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０２４０】

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

【０２４１】

［演出モード示唆画像当たり報知演出Ａ］

図５４は、演出モード示唆画像当たり報知演出Ａを説明するための図である。演出モード示唆画像当たり報知演出は、現在選択されている演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示されている状態で当たりとなると、演出モード示唆画像が当たりを報知する演出である。図５４（Ａ）～（Ｆ）では、演出モード示唆画像当たり報知演出Ａの第１の例を示し、図５４（Ｇ）～（Ｌ）では、演出モード示唆画像当たり報知演出Ａの第２の例を示している。

【０２４２】

ここでは、遊技機１は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン６８を操作することによって切り替わる。演出モード示唆画像当たり報知演出Ａでは、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが無効な期間が設定されておらず有効な期間が継続しているものとして説明する。遊技機１には、「バトル演出モード」と「ダーク演出モード」と「ハッピー演出モード」が設定されており、そのうちの一つの演出モードが実行される。「バトル演出モード」では敵キャラクタと味方キャラクタとが戦う映像が表示される。「ダーク演出モード」では暗い背景が表示される。「ハッピー演出モード」ではハートの背景画像が表示される。

【０２４３】

演出モード示唆画像当たり報知演出Ａの第１の例では、まず、図５４（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２と、演出モード示唆画像と、敵キャラクタと味方キャラクタの背景画像と、チャンネル画像とが表示される。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０２４４】

装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、表示画面７ａの中央に表示される左装飾図柄８Ｌ２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。図５４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

【０２４５】

演出モード示唆画像は、表示画面７ａの左上に表示され、現在選択されている演出モー

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。演出モード示唆画像は、現在選択されている演出モードを示唆してい

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

［演出モード示唆画像当たり報知演出Ｂ］

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

【０２５７】

ここでは、遊技機１は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン６８を操作するこ

とによって切り替わる。演出モード示唆画像当たり報知演出Ｂでは、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが有効な期間と無効な期間とが設定されている。ここでは、演出モード示唆画像が表示されている（視認可能な）とき、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが無効な期間であり、演出モード示唆画像が表示されていない（視認困難な）とき、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが有効な期間である。ここでは演出モード示唆画像は、演出モードが切り替わったとき、および、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の図柄が視認可能なときに表示される。具体的には、演出モードが切り替わった後所定期間と、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の変動停止時と、変動開始直後、変動停止直前に図柄が低速で変動しているときに表示される。演出モードの切り替わりがなく、かつ、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動して図柄が視認できない状態のときには演出モード示唆画像は表示されない。

【０２５８】

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

【０２５９】

演出モード示唆画像当たり報知演出Ｂでは、まず、図５５（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２と、演出モード示唆画像と、チャンネル画像とが表示される。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０２６０】

装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、表示画面７ａの中央に表示される左装飾図柄８Ｌ２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。図５５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、停止表示されている。

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

ッピー演出モード」に切り替わる。なお、演出モード示唆画像は、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の変動速度が上昇し図柄が視認困難になってから所定期間（例えば２秒）経過した後、表示が消えてもよい。

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

図５５（Ｉ）～（Ｊ）は、図５５（Ｆ）の後、図５５（Ｇ）～（Ｈ）の代わりに実行される演出である。図５５（Ｉ）では、左装飾図柄８Ｌ２が「５」で仮停止し、右装飾図柄８Ｒ２が「６」で仮停止してハズレ態様になった状態が示されている。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の一部の図柄が仮停止表示（ここではハズレ態様）されると、表示画面７ａに表示されている「ハッピー演出モード」と表された演出モード示唆画像の数が増加する増加演出が実行される。ここでは、表示画面７ａを右方向に移動する演出モード示唆画像と左方向に移動する演出モード示唆画像の２つの演出モード示唆画像が表示される演出が実行される。

【０２７０】

図５５（Ｊ）に示すように、２つの演出モード示唆画像は、中装飾図柄８Ｃ２の変動停

止とともに移動を停止させる。中装飾図柄８Ｃ２は「３」で停止し、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は「５３６」のハズレ態様で確定停止する。これにあわせて、表示画面７ａに表示されている全て（ここでは２つ）の演出モード示唆画像が移動を停止する。演出モード示唆画像の表示内容は変化しない。

【０２７１】

図５５（Ｋ）は、図５５（Ｊ）の代わりに実行される演出である。図５５（Ｊ）では演出モード示唆画像の表示内容は変化しないものとしたが、ここでは、表示内容が変化してハズレを報知するハズレ報知演出を実行する。具体的には、演出モード示唆画像の文字画像が「ハッピー演出モード」から「残念、はずれ！！！　ハッピー演出モード」に変化し、遊技者に対してハズレを報知する。なお、ハズレを報知する態様は上記に限定されない。

【０２７２】

図５５（Ｌ）は、図５５（Ｊ）や図５５（Ｋ）の代わりに実行される演出である。図５５（Ｊ）（Ｋ）では演出モード示唆画像が増加した状態で停止するものとしたが、ここでは、演出モード示唆画像の数が元に戻る。具体的には、図５５（Ｉ）の後、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は「５３６」のハズレ態様で確定停止すると、移動していた２つの演出モード示唆画像の表示が消え、表示画面７ａの左上に演出モード示唆画像が停止した状態で一つ表示される。

【０２７３】

［演出モード示唆画像当たり報知演出Ｃ］

図５６は、演出モード示唆画像当たり報知演出Ｃを説明するための図である。演出モード示唆画像当たり報知演出は、現在選択されている演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示されている状態で当たりとなると、演出モード示唆画像が当たりを報知する演出である。

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

演出モード示唆画像当たり報知演出Ｃでは、まず、図５６（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２と、演出モード示唆画像と、敵キャラクタと味方キャラクタの背景画像と、チャンネル画像とが表示される。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０２７７】

装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、表示画面７ａの中央に表示される左装飾図柄８Ｌ

２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。図５６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、停止表示されている。

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

図５６（Ｅ）に示すように、演出モードが切り替わっても装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が継続して変動表示されているため演出モード示唆画像は出現しない。演出モード示唆画像が表示されていないため、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが有効の期間のままである。チャンネル画像は同じ位置において表示内容が「ハッピー演出モード」のチャンネル「３」に変更される。

【０２８３】

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

表示されているため、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが無効（不可）な期間に切り替わる。

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

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

【０２８９】

［効果例］

以下に、演出モード示唆画像当たり報知演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図５４～図５６に示すように、現在選択されている演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示画面７ａに表示されている状態で当たりとなると、演出モード示唆画像が当たりを報知する当たり報知演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図５４～図５６に示すように、演出モード示唆画像は表示画面７ａに複数表示され、当たり報知演出では、それぞれの演出モード表示画像が当たりを報知する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図５６（Ｉ）（Ｊ）に示すように、演出モード示唆画像は表示画面７ａに表示される数が変化し、当たり報知演出では、当たりを報知する演出モード示唆画像の数が当たりによって異なる場合がある。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図５４（Ｇ）～（Ｋ）、図５６に示すように、表示画面７ａに演出モード示唆画像が表示されている状態で装飾図柄が変動すると、演出モード示唆画像が装飾図柄に連動して移動する移動演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図５６（Ｆ）（Ｈ）に示すように、演出モード示唆画像は装飾図柄の変動中に表示が消え、その後、遊技者による操作の有無にかかわらず表示され、装飾図柄が停止表示しているときには表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図５６（Ｄ）～（Ｆ）に示すように、演出モード示唆画像は、遊技者による操作によって演出モードが切り替わったときに、切り替わった後の所定期間表示されず、その後、遊技者による操作の有無にかかわらず表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０２９０】

［変形例］

以下に、演出モード示唆画像当たり報知演出の変形例を示す。

［変形例１］

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

【０２９１】

［変形例２］

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

【０２９２】

［変形例３］

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

【０２９３】

［変形例４］

演出モード示唆画像当たり報知演出Ｃでは、表示画面７ａに演出モード示唆画像が表示さ

れている状態で装飾図柄が上下方向に変動すると、演出モード示唆画像が装飾図柄に連動して装飾図柄の変動方向とは異なる左右方向に移動する。しかし、演出モード示唆画像は、装飾図柄に連動して装飾図柄の変動方向と同じ方向に移動してもよい。

【０２９４】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇［態様Ａ２－１］

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、現在選択されている演出モードを示唆する演出モード示唆画像であり、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ａ２－２］

態様Ａ２－１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ａ２－３］

態様Ａ２－２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ａ２－４］

態様Ａ２－１から態様Ａ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ａ２－５］

態様Ａ２－４に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ａ２－６］

態様Ａ２－１から態様Ａ２－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

◆［態様Ａ２－７］

態様Ａ２－１から態様Ａ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

前記所定位置演出モード示唆画像は、当たりを報知しない、

ことを特徴とする遊技機。

◆[態様Ａ２－８]
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は、さらに、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、
前記操作手段の操作によって演出モードを切り替え可能な期間において、前記演出モード示唆画像は表示されず、
前記操作手段の操作によって演出モードを切り替えできない期間において、前記演出モード示唆画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【０２９５】
以下に図５７～図５９を用いて移動図柄態様変化演出Ａ～Ｃについて説明する。この移動図柄態様変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、移動図柄態様変化演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。

【０２９６】
［移動図柄態様変化演出Ａ］
図５７は、移動図柄態様変化演出Ａを説明するための図である。移動図柄態様変化演出は、装飾図柄が第１の態様で移動を継続している途中に態様が第２の態様に変化する演出である。移動図柄態様変化演出Ａでは、まず、図５７（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されている。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０２９７】
装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に３つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。ここでは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「１２３４５６７８９」の順番に並んでいる。

【０２９８】
図５７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、高速変動の後、変動速度が減速し、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒがそれぞれ上から下に向かって減速変動表示されている。ここでの減速変動とは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。一方、高速変動とは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。

【０２９９】
図５７（Ｂ）に示すように、図５７（Ａ）の後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ上から下に向かって減速変動した状態を維持しながら各図柄配列に含まれる各図柄の向きが上下反対になる。ここでは各図柄は、９０°右回転または左回転することによって上下が反対向きになる。このように変動中に図柄の向きが上下方向反対になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、期待度が２０％上昇することが示唆される。

【０３００】
その後、図５７（Ｃ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、変動速度が上昇し

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

その後、図５７（Ｈ）に示すように、変動速度が上昇して再び高速変動状態になり、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの各図柄の内容は視認困難になる。このように減速変動中に速度が上昇して再び高速変動状態になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が５％上昇し、期待度が３０％になったことが示唆される。

【０３０６】

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

ったことが示唆される。

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

その後、図５７（Ｌ）に示すように、中装飾図柄８Ｃは、変動速度が上昇して再び高速変動状態になり、各図柄の内容は視認困難になる。このように減速変動中に速度が上昇して再び高速変動状態になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が５％上昇し、期待度が８０％になったことが示唆される。

【０３１３】

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

【０３１４】
［移動図柄態様変化演出Ｂ］
図５８は、移動図柄態様変化演出Ｂを説明するための図である。移動図柄態様変化演出は、装飾図柄が第１の態様で移動を継続している途中に態様が第２の態様に変化する演出である。図５８（Ａ）～（Ｆ）に移動図柄態様変化演出Ｂの第１の例が示されている。図５８（Ｇ）～（Ｉ）に移動図柄態様変化演出Ｂの第２の例が示されている。図５８（Ｊ）～（Ｌ）に移動図柄態様変化演出Ｂの第３の例が示されている。
【０３１５】
移動図柄態様変化演出Ｂでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、通常向きで変動開始し通常向きのまま停止表示され、上下反対や反転しない。すなわち、ここでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは移動図柄態様変化演出が実行されず、中装飾図柄８Ｃだけ移動図柄態様変化演出が実行される場合がある。移動図柄態様変化演出Ｂの第１の例の図５８（Ａ）～（Ｆ）では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ態様になり、移動図柄態様変化演出が実行される場合について説明する。
【０３１６】
図５８（Ａ）では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、高速変動の後、通常向きのまま左装飾図柄８Ｌ→右装飾図柄８Ｒの順番に仮停止し、それぞれ、停止後に１つの図柄だけが表示される。中装飾図柄８Ｃは上から下に向かって減速変動表示される。このとき、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、「８↓８」のリーチ態様になっているため、変動パターンによっては、中装飾図柄８Ｃの態様が変化する演出（移動図柄態様変化演出）が実行される場合がある。以下では実行される場合について説明する。なお、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがハズレ態様で仮停止した場合には、中装飾図柄８Ｃの態様が変化する演出（移動図柄態様変化演出）は実行されない。
【０３１７】
図５８（Ｂ）に示すように、中装飾図柄８Ｃは減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが反転する。ここでは、ここでは、上下方向を回転軸にして各図柄が回転することにより反転する。このように変動中に図柄が反転した場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が２５％上昇し、期待度が７５％になったことが示唆される。
【０３１８】
その後、図５８（Ｃ）に示すように、中装飾図柄８Ｃは、変動速度が上昇して再び高速変動状態になり、各図柄の内容は視認困難になる。このように減速変動中に速度が上昇して再び高速変動状態になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が５％上昇し、期待度が８０％になったことが示唆される。
【０３１９】
その後、図５８（Ｄ）に示すように、中装飾図柄８Ｃは変動速度が低下する。減速変動になった後、減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが上下反対になる。ここでは各図柄は、９０°右回転または左回転することによって上下が反対向きになる。このように変動中に図柄の向きが上下方向反対になった場合、ならなかった場合よりも当該変動における当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、さらに、期待度が２０％上昇し、期待度がほぼ１００％になったことが示唆される。
【０３２０】
その後、図５８（Ｅ）に示すように、中装飾図柄８Ｃは減速変動した状態を維持しながら図柄配列に含まれる各図柄の向きが通常状態に戻る。その後、さらに、変動速度が低下し図柄が仮停止する。図柄が仮停止すると、図５８（Ｆ）に示すように、中装飾図柄８Ｃは、図柄配列において図柄が１つだけ表示され、他の図柄の表示が消える。これにより、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、図柄が１つだけ表示された状態で確定停止する。
【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

［移動図柄態様変化演出Ｃ］

図５９は、移動図柄態様変化演出Ｃを説明するための図である。移動図柄態様変化演出は、装飾図柄が第１の態様で移動を継続している途中に態様が第２の態様に変化する演出である。移動図柄態様変化演出Ｃでは、まず、図５９（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されている。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０３２６】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に３つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。ここでは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「１２３４５６７８９」の順番に並んでいる。

【０３２７】

図５９（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、高速変動表示されている。高速変動とは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒのそれぞれの縦方向の図柄

配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

［効果例］

以下に、移動図柄態様変化演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図５７（Ａ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが第１の態様（通常向き）で下方向に移動する第１の変動演出と、第１の変動演出の後、図５７（Ｂ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが下方向への移動を継続しながら第２の態様（上下反対）に変化する第２の変動演出と、を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図５８、図５９も同様である。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図５７（Ｅ）に示すように、第２の変動演出の後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが下方向への移動を継続しながら態様が第１の態様（通常向き）に戻り、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する変動停止演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

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

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、第２の変動演出は、図５８（Ａ）～（Ｆ）に示すように、当否を報知可能な一組の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一部の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ）が第１の態様（通常向き）で移動した後に第１の態様のまま停止し、一組の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの他の装飾図柄（中装飾図柄８Ｃ）が移動を継続しながら第２の態様（上下反対）に変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図５８に示すように、第２の変動演出は、一部の装飾図柄（左右装飾図柄）がリーチの態様で停止すると実行され、一部の装飾図柄がリーチ以外の態様で停止すると実行されない。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図５７～図５９に示すように、第２の演出では、第２の態様（上下反対）に変化した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、さらに、第３の態様（反転）に変化する場合があり、第３の態様に変化した場合の当たりの期待度は、第３の態様に変化しなかった場合の当たりの期待度よりも高い。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０３４０】

［変形例］

以下に、移動図柄態様変化演出の変形例を示す。

［変形例１］

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

【０３４１】

［変形例２］

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

【０３４２】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇［態様Ａ３－１］

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記装飾図柄が第１の態様で所定方向に移動する第１の変動演出と、

前記第１の変動演出の後、前記装飾図柄が前記所定方向への移動を継続しながら第２の態様に変化する第２の変動演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ａ３－２］

態様Ａ３－１に記載の遊技機であって、

前記第２の変動演出の後、前記記装飾図柄が前記所定方向への移動を継続しながら態様が前記第１の態様に戻り、前記装飾図柄が停止する変動停止演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ａ３－３］

態様Ａ３－１または態様Ａ３－２に記載の遊技機であって、

前記第２の変動演出では、前記装飾図柄が前記第２の態様に変化した後、前記装飾図柄の移動速度が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ａ３－４］

態様Ａ３－１から態様Ａ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ａ３－５］

態様Ａ３－４に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様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、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０３４３】

以下に図６０～図６２を用いてはずれ態様図柄移動演出Ａ～Ｃについて説明する。このはずれ態様図柄移動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、はずれ態様図柄移動演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。

【０３４４】

［はずれ態様図柄移動演出Ａ］

図６０は、はずれ態様図柄移動演出Ａを説明するための図である。はずれ態様図柄移動演出は、特図抽選結果（当否）を報知する一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図６０（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１が表示さる。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０３４５】

第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は、左装飾図柄８Ｌ１と、中装飾図柄８Ｃ１と、右装飾図柄８Ｒ１と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌ１と中装飾図柄８Ｃ１と右装飾図柄８Ｒ１のそれぞれの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９８７６５４３２１」の順番に並んでいる。図６０（Ａ）では、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

【０３４６】

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

【０３４７】

その後、図６０（Ｅ）～（Ｋ）に示すように、「３７２」のハズレ態様で横に並んだ状態の第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は、揃って表示画面７ａの内側を移動する図柄移動演出が実行される。ここで「一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する」とは、左装飾図柄８Ｌ１と、中装飾図柄８Ｃ１と、右装飾図柄８Ｒ１の各図柄がハズレの態様で横に並んだ状態で、互いの相対的な位置関係を維持しつつ移動することを意味する。

【０３４８】

まず、図６０（Ｅ）（Ｆ）に示すように、ハズレ態様で横に並んだ状態の第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１が１回目の往復移動をおこなう演出が実行される。具体的には、図６０（Ｅ）に示すように、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は縮小されながら表示画面７ａの右上隅に向かって移動する。その後、図６０（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの右上隅に移動したハズレ態様で横に並んだ状態の第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は、揃って表示画面７ａの左下方向に移動する。ここでは、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ

１、８Ｒ１は拡大されて元の大きさに戻りながら表示画面７ａの中央に向かって移動する。表示画面７ａの中央に到着した第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は一時的に移動を停止する。

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

［はずれ態様図柄移動演出Ｂ］

図６１は、はずれ態様図柄移動演出Ｂを説明するための図である。はずれ態様図柄移動演出は、特図抽選結果（当否）を報知する一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図６１（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２と、が表示されている。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０３５３】

第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は、表示画面７ａの相対的に上方に表示される左装飾図柄８Ｌ１と、中装飾図柄８Ｃ１と、右装飾図柄８Ｒ１を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌ１と中装飾図柄８Ｃ１と右装飾図柄８Ｒ１のそれぞれの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９８７６５４３２１」の順番に並んでいる。第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、表示画面７ａの相対的に下方に表示される左装飾図柄８Ｌ２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。左装飾図柄８Ｌ２と中装飾図柄８

Ｃ２と右装飾図柄８Ｒ２のそれぞれの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９８７６５４３２１」の順番に並んでいる。

【０３５４】

第１、２装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示は、互いに独立している一方、１つの同じ特別図柄の可変表示（特図変動）を表しており、対応する特別図柄の抽選結果がハズレの場合には、第１、２装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべてハズレの態様で確定停止する。一方、対応する特別図柄の抽選結果が当たりの場合には、第１、２装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの少なくとも１つの装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、第１、２装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動開始タイミング、左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄の変動停止タイミングはすべて同時となっているが、第１、２装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒごとに異なっていてもよい。図６１（Ａ）では、第１、２装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。

【０３５５】

その後、第１、２装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのそれぞれにおいて、左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順番に仮停止し、図６１（Ｂ）に示すように、第１、２装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがそれぞれの左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄が仮停止した状態になる。ここでは、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１の左装飾図柄８Ｌ１が「３」で仮停止し、続いて、右装飾図柄８Ｒ１が「２」で仮停止する。その後、中装飾図柄８Ｃ１が「３」で仮停止する。これにより、左装飾図柄８Ｌ１と、中装飾図柄８Ｃ１と、右装飾図柄８Ｒ１が「３３２」のハズレ態様で横に並んだ状態になる。第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の左装飾図柄８Ｌ２が「７」で仮停止し、続いて、右装飾図柄８Ｒ２が「７」で仮停止する。その後、中装飾図柄８Ｃ２が「６」で仮停止する。これにより、左装飾図柄８Ｌ２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２が「７６７」のハズレ態様で横に並んだ状態になる。

【０３５６】

その後、図６１（Ｃ）～（Ｋ）に示すように、「３３２」のハズレ態様で横に並んだ状態の第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と、「７６７」のハズレ態様で横に並んだ状態の第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２とは、それぞれ、左中右装飾図柄が揃って表示画面７ａの内側を移動する図柄移動演出が実行される。ここで「一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する」とは、ハズレ態様の一組の装飾図柄のうちの左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの各図柄がハズレの態様で横に並んだ状態で、互いの相対的な位置関係を維持しつつ移動することを意味する。

【０３５７】

まず、図６１（Ｃ）～（Ｅ）に示すように、それぞれハズレ態様で横に並んだ状態の第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が１回目のスクロール移動をおこなう演出が実行される。具体的には、図６１（Ｃ）に示すように、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は上下に平行に並んだ状態で縮小されながら表示画面７ａの右上隅に向かって移動し、そのまま表示画面７ａの右上隅からフレームアウトする。その後、図６１（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの左下隅から第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２がフレームアウトしたときと同じ状態でフレームインし、フレームアウトしたときと同じ方向（右上方向）に移動する。第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は拡大されて元の大きさに戻りながら表示画面７ａの中央に向かって移動する。その後、図６１（Ｅ）に示すように、表示画面７ａの中央に到着した第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は一時的に移動を停止する。

【０３５８】

その後、図６１（Ｆ）～（Ｈ）に示すように、それぞれハズレ態様で横に並んだ状態の第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が２回目の

スクロール移動をおこなう演出が実行される。具体的には、図６１（Ｆ）に示すように、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は上下に平行に並んだ状態で縮小されながら表示画面７ａの右上隅に向かって移動し、そのまま表示画面７ａの右上隅からフレームアウトする。その後、図６１（Ｇ）に示すように、表示画面７ａの左下隅から第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２がフレームインし、フレームアウトしたときと同じ方向（右上方向）に移動する。ここでは、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１はフレームアウトしたときと同じ内容の図柄「３３２」となっているが、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２はフレームアウトしたきの図柄「７６７」と異なる図柄「２２２」になっている。すなわち、左装飾図柄８Ｌ２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２が「２２２」の当たり態様で横に並んだ状態に変わってフレームインする。第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は拡大されて元の大きさに戻りながら表示画面７ａの中央に向かって移動する。その後、図６１（Ｈ）に示すように、表示画面７ａの中央に到着した第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は一時的に移動を停止する。

【０３５９】

その後、図６１（Ｉ）～（Ｋ）に示すように、ハズレ態様で横に並んだ状態の第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と、ハズレ態様で横に並んだ状態の第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２と、が３回目のスクロール移動をおこなう演出が実行される。具体的には、図６１（Ｉ）に示すように、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は上下に平行に並んだ状態で縮小されながら表示画面７ａの右上隅に向かって移動し、そのまま表示画面７ａの右上隅からフレームアウトする。その後、図６１（Ｊ）に示すように、表示画面７ａの左下隅から第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２がフレームインし、フレームアウトしたときと同じ方向（右上方向）に移動する。ここでは、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１はフレームアウトしたときと同じ内容の図柄「３３２」となっているが、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２はフレームアウトしたきの図柄「２２２」と異なる図柄「７７７」になっている。すなわち、左装飾図柄８Ｌ２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２が「７７７」の当たり態様で横に並んだ状態に変わってフレームインする。第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は拡大されて元の大きさに戻りながら表示画面７ａの中央に向かって移動する。その後、図６１（Ｋ）に示すように、表示画面７ａの中央に到着した第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は同時に静止する。

【０３６０】

その後、図６１（Ｌ）に示すように、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は縮小されながら表示画面７ａの右上隅に向かって移動し、そのまま表示画面７ａの右上隅からフレームアウトする。その後、と第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が確定停止する。これにより「７７７」当たりが報知される。

【０３６１】

［はずれ態様図柄移動演出Ｃ］

図６２は、はずれ態様図柄移動演出Ｃを説明するための図である。はずれ態様図柄移動演出は、特図抽選結果（当否）を報知する一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図６２（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示さる。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０３６２】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装

飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に２～３つの図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。ここでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒのそれぞれの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９８７６５４３２１」の順番に並んでいる。図６２（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ高速変動表示されている。高速変動とは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。

【０３６３】

図６２（Ｂ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、高速変動の後、変動速度が減速し、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒがそれぞれ上から下に向かって減速変動表示されている。ここでの減速変動とは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、各図柄配列に含まれる各図柄が横一列に並んだ状態でそれぞれ上から下に向かって減速変動する。

【０３６４】

図６２（Ｂ）に示すように、表示画面７ａに装飾図柄の第１列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「３７２」のハズレ態様で並んで上から下に向かって減速移動表示され、表示画面７ａの下端からフレームアウトする。その後に続く装飾図柄の第２列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「４８３」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。

【０３６５】

その後、図６２（Ｃ）に示すように、装飾図柄の第３列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「５９４」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示され、表示画面７ａの下端からフレームアウトする。その後に続く装飾図柄の第４列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「６１５」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。

【０３６６】

その後、図６２（Ｄ）に示すように、装飾図柄の第４列の「６１５」が表示画面７ａの下端からフレームアウトする。その後に続く装飾図柄の第５列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「７７７」の当たり態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。

【０３６７】

その後、図６２（Ｅ）に示すように、装飾図柄の第５列の「７７７」が表示画面７ａの下端からフレームアウトする。その後に続く装飾図柄の第６列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「８２６」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。

【０３６８】

その後、図６２（Ｆ）に示すように、装飾図柄の列と列との間隔が狭くなる演出が実行される。装飾図柄の第６列の「８２６」が表示画面７ａの下端からフレームアウトする。その後に続く装飾図柄の第７列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「６６６」の当たり態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第６列の「８２６」がフレームインしてから装飾図柄の第７列の「６６６」がフレームインするまでの間の時間が短くなり、装飾図柄の第６列の「８２６」と装飾図柄の第７列の「６６６」との間隔が狭くなる。さらに、その後に続く装飾図柄の第８列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「８３２」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第７列の「６６６」がフレームインしてから装飾図柄の第８列の「８３２」がフレームインするまでの間の時間が短くなり、装飾図柄の第７列の「６

６６」と装飾図柄の第８列の「８３２」との間隔が狭くなる。これにより、表示画面７ａに同時に３つの列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの装飾図柄が同時に視認可能となる。

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

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

【０３７２】

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

【０３７３】

［効果例］

以下に、はずれ態様図柄移動演出の効果例を示す。

［効果１］

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

［効果２］

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

［効果３］

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

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図６０に示すように、図柄移動演出では、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２と、の両方が表示画面７ａに表示され、図柄移動演出の後、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２と、の両方が移動を停止した状態で表示画面７ａに表示される図柄移動停止演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図６１、６２も同様である。

［効果５］

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

［効果６］

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

【０３７４】

［変形例］

以下に、はずれ態様図柄移動演出の変形例を示す。

［変形例１］

はずれ態様図柄移動演出Ａ～Ｃの演出は、適宜組み合わせてもよい。

【０３７５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇［態様Ａ４－１］

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、当否を報知する一組の装飾図柄であり、

前記一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する図柄移動演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ａ４－２］

態様Ａ４－１に記載の遊技機であって、

前記図柄移動演出では、前記一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出が複数回実行される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ４－３]
態様Ａ４－１または態様Ａ４－２に記載の遊技機であって、
前記図柄移動演出では、前記一組の装飾図柄がハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する演出の後、前記一組の装飾図柄が当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する演出が実行される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ４－４]
態様Ａ４－３に記載の遊技機であって、
前記図柄移動演出では、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、の両方が前記表示手段に表示され、
前記図柄移動演出の後、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、の両方が移動を停止した状態で前記表示手段に表示される図柄移動停止演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ４－５]
態様Ａ４－４に記載の遊技機であって、
前記図柄移動停止演出では、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄と、の両方が同時に移動を停止させる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ４－６]
態様Ａ４－３から態様Ａ４－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記図柄移動演出では、ハズレの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄の移動方向と、当たりの態様で並んだ状態で揃って移動する装飾図柄の移動方向と、は同じ方向である、
ことを特徴とする遊技機。
【０３７６】
以下に図６３～図６５を用いて図柄数字差変化演出Ａ～Ｃについて説明する。この図柄数字差変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、図柄数字差変化演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【０３７７】
［図柄数字差変化演出Ａ］
図６３は、図柄数字差変化演出Ａを説明するための図である。図柄数字差変化演出は、特図抽選結果（当否）を報知する一組の装飾図柄のうちの第１の装飾図柄と第２の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動した後、数字の差が所定値から１ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図６３（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。
【０３７８】
装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装

飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に２以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。ここでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒのそれぞれの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９８７６５４３２１」の順番に並んでいる。

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

その後、図６３（Ｋ）に示すように、高速変動の後、変動速度が減速し、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒがそれぞれ上から下に向かって減速変動表示される。減速変動表示されると、横一列に並ぶ右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字の差が「０」になる演出が実行される。言い換えれば、右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃは図柄が表す数字が同じとなる。表示画面７ａに装飾図柄の第１１列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「５５５」の当たり態様で並んで揃って上から下に向かって減速移動表示され、表示画面７ａの下端からフレームアウトする。装飾図柄の第１１列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「５」と「５」）の差が「０」となる。その後に続く装飾図柄の第１２列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「６６６」の当たり態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第１２列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「６」と「６」）の差が「０」となる。その後、装飾図柄の第１２列「６６６」に続く装飾図柄の第１３列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「７７７」の当たり態様で並んで表示画面７ａの上端からフレー

ムインし下に向かって減速移動表示される。その後、装飾図柄の第１３列「７７７」の前後の装飾図柄の列が上方と下方に移動して表示画面７ａからフレームアウトする。その後、図６３（Ｌ）に示すように、その後、装飾図柄の第１３列「７７７」だけが表示された状態となり、装飾図柄が確定停止する。これにより当たりが報知される。

【０３９２】

［図柄数字差変化演出Ｂ］

図６４は、図柄数字差変化演出Ｂを説明するための図である。図柄数字差変化演出は、特図抽選結果（当否）を報知する一組の装飾図柄のうちの第１の装飾図柄と第２の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動した後、数字の差が所定値から１ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図６４（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０３９３】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に２以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。ここでは、中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒのそれぞれの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９８７６５４３２１」の順番に並んでいる。一方、左装飾図柄８Ｌの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９７５３１８６４２」の順番に並んでいる。

【０３９４】

図６４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、高速変動の後、変動速度が減速し、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒがそれぞれ上から下に向かって減速変動表示されている。ここでの減速変動とは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。一方、高速変動とは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。

【０３９５】

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

【０３９６】

表示画面７ａに装飾図柄の第１列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「４４４」の当たり態様で並んで揃って上から下に向かって減速移動表示され、表示画面７ａの下端からフレームアウトする。装飾図柄の第１列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「４」と「４」）の差が「０」（＝所定値）となる。また、装飾図柄の第１列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「４」と「４」）の差が「０」となる。その後に続く装飾図柄の第２列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「６５５」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第２列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「５」と「５」）の差が「０」（＝所定値）となる。また、装飾図柄の第２列の中装飾図柄８Ｃと左装飾

図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「５」と「６」）の差が「１」となる。

【０３９７】

その後、図６４（Ｂ）に示すように、装飾図柄の第２列「６５５」に続く装飾図柄の第３列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「８５６」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第３列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「６」と「５」）の差が「１」となる。すなわち、所定値から１ずれた値となる。ここでは、装飾図柄の第３列の中装飾図柄８Ｃが小さく表示される。これは、中装飾図柄８Ｃの本来の図柄配列「９８７６５４３２１」であれば「６」となるところ、異なる値「５」の図柄が配置されたことを示唆している。、装飾図柄の第３列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「５」と「８」）の差が「３」となる。

【０３９８】

その後、図６４（Ｃ）に示すように、装飾図柄の第３列「８５６」に続く装飾図柄の第４列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「１６７」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第４列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「７」と「６」）の差が「１」となる。すなわち、所定値から１ずれた値となる。また、装飾図柄の第４列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「６」と「１」）の差が「５」となる。

【０３９９】

その後、図６４（Ｄ）に示すように、装飾図柄の第４列「１６７」に続く装飾図柄の第５列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「３６８」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第５列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「８」と「６」）の差が「２」となる。すなわち、所定値から２ずれた値となる。ここでは、装飾図柄の第５列の中装飾図柄８Ｃが小さく表示される。これは、中装飾図柄８Ｃの本来の図柄配列「９８７６５４３２１」であれば「７」となるところ、異なる値「６」の図柄が配置されたことを示唆している。装飾図柄の第５列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「６」と「３」）の差が「３」となる。

【０４００】

その後、図６４（Ｅ）に示すように、装飾図柄の第５列「３６８」に続く装飾図柄の第６列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「５７９」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第６列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「９」と「７」）の差が「２」となる。すなわち、所定値から２ずれた値となる。また、装飾図柄の第６列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「７」と「５」）の差が「２」となる。

【０４０１】

その後、図６４（Ｆ）に示すように、装飾図柄の第６列「５７９」に続く装飾図柄の第７列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「７３１」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第７列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「１」と「３」）の差が「２」となる。すなわち、所定値から２ずれた値となる。ここでは、装飾図柄の第７列の中装飾図柄８Ｃが小さく表示される。これは、中装飾図柄８Ｃの本来の図柄配列「９８７６５４３２１」であれば「８」となるところ、異なる値「３」の図柄が配置されたことを示唆している。装飾図柄の第７列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「３」と「７」）の差が「４」となる。

【０４０２】

その後、図６４（Ｇ）に示すように、装飾図柄の第７列「７３１」に続く装飾図柄の第８列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「９４２」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第８列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「２」と「４」）の差が「２」となる。すなわち

、所定値から２ずれた値となる。また、装飾図柄の第８列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「４」と「９」）の差が「５」となる。

【０４０３】

その後、図６４（Ｈ）に示すように、装飾図柄の第８列「９４２」に続く装飾図柄の第９列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「２３３」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第９列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「３」と「３」）の差が「０」となる。すなわち差が所定値に戻る。ここでは、装飾図柄の第９列の中装飾図柄８Ｃが小さく表示される。これは、中装飾図柄８Ｃの本来の図柄配列「９８７６５４３２１」であれば「５」となるところ、異なる値「３」の図柄が配置されたことを示唆している。

【０４０４】

その後、図６４（Ｉ）に示すように、装飾図柄の第９列「２３３」に続く装飾図柄の第１０列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「４４４」の当たり態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第１０列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「４」と「４」）の差が「０」となる。すなわち差が所定値となる。また、装飾図柄の第１０列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「４」と「４」）の差が「０」となる。

【０４０５】

その後、図６４（Ｊ）に示すように、横一列に並ぶ右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字の差が「０」になる演出が実行される。言い換えれば、右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃは図柄が表す数字が同じとなる。装飾図柄の第１０列「４４４」に続く装飾図柄の第１１列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「５５５」の当たり態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第１１列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「５」と「５」）の差が「０」となる。また、装飾図柄の第１１列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「５」と「５」）の差が「０」となる。

【０４０６】

その後、図６４（Ｋ）に示すように、装飾図柄の第１１列「５５５」に続く装飾図柄の第１２列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「６６６」の当たり態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第１２列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「６」と「６」）の差が「０」となる。また、装飾図柄の第１１列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「６」と「６」）の差が「０」となる。

【０４０７】

その後、装飾図柄の第１２列「６６６」に続く装飾図柄の第１３列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「７７７」の当たり態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。その後、装飾図柄の第１３列「７７７」の前後の装飾図柄の列が上方と下方に移動して表示画面７ａからフレームアウトする。その後、図６４（Ｌ）に示すように、その後、装飾図柄の第１３列「７７７」だけが表示された状態となり、装飾図柄が確定停止する。これにより当たりが報知される。

【０４０８】

［図柄数字差変化演出Ｃ］

図６５は、図柄数字差変化演出Ｃを説明するための図である。図柄数字差変化演出は、特図抽選結果（当否）を報知する一組の装飾図柄のうちの第１の装飾図柄と第２の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動した後、数字の差が所定値から１ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する演出である。まず、図６５（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０４０９】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に２以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。ここでは、中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒのそれぞれの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９８７６５４３２１」の順番に並んでいる。一方、左装飾図柄８Ｌの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９７５３１８６４２」の順番に並んでいる。

【０４１０】

図６５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、高速変動の後、変動速度が減速し、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒがそれぞれ上から下に向かって減速変動表示されている。ここでの減速変動とは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。一方、高速変動とは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。

【０４１１】

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

【０４１２】

表示画面７ａに装飾図柄の第１列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「４４４」の当たり態様で並んで揃って上から下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第１列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「４」と「４」）の差が「０」（＝所定値）となる。また、装飾図柄の第１列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「４」と「４」）の差が「０」となる。その後に続く装飾図柄の第２列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「６５５」のハズレ態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第２列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「５」と「５」）の差が「０」（＝所定値）となる。また、装飾図柄の第２列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「５」と「６」）の差が「１」となる。

【０４１３】

その後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが減速変動を継続している状態で、中装飾図柄８Ｃだけが一時停止する中装飾図柄一次停止演出が実行される。これにより、図６５（Ａ）に示すように、中装飾図柄８Ｃとして縦に並ぶ「４」と「５」が一時停止した状態で、左装飾図柄８Ｌとして縦に並ぶ「４」「６」と、右装飾図柄８Ｒとして縦に並ぶ「４」「５」がそれぞれ下方向に移動する。これにより、図６５（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの組合せが１つずれ、装飾図柄の第２列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「６４５」のハズレ態様として横一列に並ぶ。また、左装飾図柄８Ｌの「８」と右装飾図柄８Ｒの「６」がフレームインし、一時停止していた中装飾図柄８Ｃの「５」と横一列に並んで「８５６」のハズレ態様の装飾図柄の第３列となる。この状態で、中装飾図柄８Ｃは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの減速変動にあわせて移動を再開する。

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

その後、図６５（Ｇ）に示すように、装飾図柄の第７列「７３１」に続く装飾図柄の第

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

【０４２１】

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

【０４２２】

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

【０４２３】

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

【０４２４】

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

【０４２５】

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

【０４２６】
その後、図６５（Ｋ）に示すように、装飾図柄の第１１列「５５５」に続く装飾図柄の第１２列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「６６６」の当たり態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。装飾図柄の第１２列の右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃのそれぞれの図柄が表す数字（「６」と「６」）の差が「０」となる。また、装飾図柄の第１１列の中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの図柄が表す数字（「６」と「６」）の差が「０」となる。
【０４２７】
その後、装飾図柄の第１２列「６６６」に続く装飾図柄の第１３列８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「７７７」の当たり態様で並んで表示画面７ａの上端からフレームインし下に向かって減速移動表示される。その後、装飾図柄の第１３列「７７７」の前後の装飾図柄の列が上方と下方に移動して表示画面７ａからフレームアウトする。その後、図６５（Ｌ）に示すように、その後、装飾図柄の第１３列「７７７」だけが表示された状態となり、装飾図柄が確定停止する。これにより当たりが報知される。
【０４２８】
［効果例］
以下に、図柄数字差変化演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図６３～６５に示すように、一組の装飾図柄のうちの右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動する第１の演出と、第１の演出の後、右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値から１ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する第２の演出と、を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図６３～６５に示すように、第２の演出の後、右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値から２ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する第３の演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図６３～６５に示すように、第３の演出の後、右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動する第４の演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図６３～６５に示すように、第１の演出では、右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動する演出が複数回実行され、右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが並んだ状態で揃って移動するたびに、右装飾図柄８Ｒが表す数字と、中装飾図柄８Ｃが表す数字は変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図６４～６５に示すように、第１の演出では、一組の装飾図柄のうちの右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌとが並んだ状態で揃って移動する演出が複数回実行され、中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌが並んだ状態で揃って移動するたびに、中装飾図柄８Ｃが表す数字と、左装飾図柄８Ｌが表す数字との差は変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図６３～６５に示すように、第４の演出の後、右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃと左装飾図柄８Ｌが同じ数字で並んだ状態で揃って移動する第５の演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０４２９】
［変形例］
以下に、図柄数字差変化演出の変形例を示す。
［変形例１］
図柄数字差変化演出Ａ～Ｃにおいて、右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃの差が所定値になるものとして説明した。しかし、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃの差が所定値になる態様であってもよいし、右装飾図柄８Ｒと左装飾図柄８Ｌの差が所定値になる態様であってもよい。
【０４３０】
［変形例２］
図柄数字差変化演出Ａ～Ｃにおいて、説明した演出は適宜組み合わせてもよい。
【０４３１】
［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Ａ５－１］
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当否を報知する一組の装飾図柄であり、
前記一組の装飾図柄のうちの第１の装飾図柄と第２の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が所定値となるように並んだ状態で揃って移動する第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記第１の装飾図柄と前記第２の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が前記所定値から１ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する第２の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ａ５－２］
請求項１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出の後、前記第１の装飾図柄と前記第２の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が前記所定値から２ずれた値となるように並んだ状態で揃って移動する第３の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ａ５－３］
請求項１または請求項２に記載の遊技機であって、
前記第３の演出の後、前記第１の装飾図柄と前記第２の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が前記所定値となるように並んだ状態で揃って移動する第４の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ａ５－４］
請求項１から請求項３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第１の装飾図柄と前記第２の装飾図柄が、それぞれの図柄が表す数字の差が前記所定値となるように並んだ状態で揃って移動する演出が複数回実行され、前記第１の装飾図柄と前記第２の装飾図柄が並んだ状態で揃って移動するたびに、前記第１の装飾図柄が表す数字と、前記第２の装飾図柄が表す数字は変化する、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ａ５－５］
請求項１から請求項４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記一組の装飾図柄のうちの前記第１の装飾図柄と前記第２の装

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ５－６]

請求項３に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０４３２】

以下に図６６～図６８を用いて演出図柄重畳演出Ａ～Ｆについて説明する。この演出図柄重畳演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動開始コマンドを解析し、演出図柄重畳演出を実行する指示が含まれている場合に、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。

【０４３３】

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

［演出図柄重畳演出Ａ］

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

【０４３４】

図６６（Ａ）～（Ｆ）は、演出図柄重畳演出Ａを説明するための図である。

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

【０４３５】

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

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

［演出図柄重畳演出Ｂ］

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

【０４４１】

図６６（Ｇ）～（Ｌ）は、演出図柄重畳演出Ｂを説明するための図である。

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

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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

柄８Ｃに重なっている。

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

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

［演出図柄重畳演出Ｃ］

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

【０４４８】

図６７（Ａ）～（Ｆ）は、演出図柄重畳演出Ｃを説明するための図である。

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

【０４４９】

次に、図６７（Ｂ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄８Ｒが停止する演出である。ここでは右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの中央に差し掛かる直前の様子を示している。

【０４５０】

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

【０４５１】

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

【０４５２】
　次に、図６７（Ｅ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒは、リーチ図柄である「７」図柄以外の図柄である「５」図柄、「６」図柄および「８」図柄は非表示となる。もちろん、「５」図柄、「６」図柄および「８」図柄を、半透明などの目立たない表示としてもよい。大当たりであれば、「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「７」図柄が中央を通り越して「８」図柄が停止する。ここでは大当たりであったものとして説明を続ける。
【０４５３】
　次に、図６７（Ｆ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「７」図柄で確定停止している。これにより、大当たりとなったことが分かり易く報知される。
【０４５４】
　［演出図柄重畳演出Ｄ］
　演出図柄重畳演出Ｄにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。
【０４５５】
　図６７（Ｇ）～（Ｌ）は、演出図柄重畳演出Ｄを説明するための図である。
　まず、図６７（Ｇ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄８Ｌの移動速度が遅くなり、その後、左演出図柄８Ｌが停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌのうちの「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に停止している様子を示している。中演出図柄８Ｃ、および、右演出図柄８Ｒは高速で変動している。
【０４５６】
　次に、図６７（Ｈ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄８Ｒが停止する演出である。ここでは右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの中央に差し掛かる直前の様子を示している。
【０４５７】
　次に、図６７（Ｉ）に示すように、画像表示演出が実行される。画像表示演出は、複数の所定画像を表示する演出である。ここでは、複数のスマイル画像ＳＧが表示画面７ａを埋め尽くすように表示されている。これにより、表示画面７ａの演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは視認困難な状態となる。なお、複数のスマイル画像ＳＧは大きさが同じ画像となっているが、スマイル画像ＳＧの中に大きさが異なるものを含めるようにしてもよい。また、一種類のスマイル画像ＳＧを用いているが、２種類以上の画像を用いてもよい。さらにまた、スマイル画像ＳＧを移動表示するようにし、画像が群をなして移動するような演出を行うようにしてもよい。
【０４５８】
　スマイル画像ＳＧの表示が消えることで演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが視認可能となると、図６７（Ｊ）に示すように、図柄間隔縮小演出が実行される。図柄間隔縮小演出は、中演出図柄８Ｃの列方向の間隔が狭くなり、中演出図柄８Ｃが列方向に重なる演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃとして「３」図柄、「４」図柄、「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄が重なっている様子を示している。なお、リーチ図柄は「６」図柄となっており、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒにおいて「６」図柄以外の図柄は非表示となってい

る。なお、「６」図柄以外の図柄を半透明の表示としてもよい。

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

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

［演出図柄重畳演出Ｅ］

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

【０４６２】

図６８（Ａ）～（Ｆ）は、演出図柄重畳演出Ｅを説明するための図である。

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

【０４６３】

次に、図６８（Ｂ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄８Ｒが停止する演出である。ここでは右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの中央に差し掛かる直前の様子を示している。

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

［演出図柄重畳演出Ｆ］

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

【０４６９】

図６８（Ｇ）～（Ｌ）は、演出図柄重畳演出Ｆを説明するための図である。

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

【０４７０】

次に、図６８（Ｈ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄８Ｒが停止する演出である。ここでは右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの中央に差し掛かる直前の様子を示している。

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

［効果例］

以下に、演出図柄重畳演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、複数の図柄列で変動表示を行い、特定の図柄列において前後に並ぶ図柄が重ならない第１状態（図６６（Ｂ）（Ｈ）、図６７（Ｂ）（Ｈ）、図６８（Ｂ）（Ｈ））から前後に並ぶ図柄が重なる第２状態（図６６（Ｄ）（Ｊ）、図６７（Ｄ）（Ｊ）、図６８（Ｄ）（Ｊ））とする図柄重畳演出を実行する。この構成によれば、図柄の変動表示が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。

【０４７６】

［効果２］

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

【０４７７】

［効果３］

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

【０４７８】

［効果４］

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

【０４７９】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図柄重畳演出において、拡大表示した図柄の一部を表示画面７ａからフレームアウトさせる（図６６（Ｄ））。この構成によれば、少なくとも一つの図柄が拡大されて図柄が重なるとともに拡大された図柄の一部がフレームアウトするため、図柄の変動表示が一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４８０】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、特定の図柄列を構成する図柄が停止表示されている状態において図柄重畳演出を実行する（図６６（Ｄ）（Ｊ）、図６７（Ｄ）、図６８（Ｄ））

。この構成によれば、停止表示された図柄の位置関係などが変化することとなり、図柄の変動表示が一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４８１】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、図柄重畳演出において、拡大された左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒである「６」図柄が、隣の図柄列を構成する中演出図柄８Ｃに重なって表示される（図６６（Ｊ））。この構成によれば、拡大された図柄が隣の図柄列を構成する図柄に重なるため、図柄の変動表示が一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４８２】

［効果８］

上記実施形態の遊技機１では、複数の図柄列の変動表示が終了する前に、特定の図柄列において前後に並ぶ図柄が重なる第２状態から前後に並ぶ図柄が重ならない第１状態へ戻す（図６６（Ｅ）（Ｋ）、図６７（Ｅ）（Ｌ）、図６８（Ｅ）（Ｌ））。この構成によれば、変動表示中において図柄重畳演出が実行されるため、図柄の変動表示が一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４８３】

［変形例］

以下に、演出図柄重畳演出の変形例を示す。

［変形例１］

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

【０４８４】

［変形例２］

上記実施形態では、複数の図柄列のすべてを視認困難とするような演出を行っていた。これに対し、このような視認困難とする演出を行わない構成としてもよい。具体的には、図６６（Ｃ）（Ｉ）、図６７（Ｃ）（Ｉ）、図６８（Ｃ）（Ｉ）の演出を省略してもよい。

【０４８５】

［変形例３］

上記実施形態では「６」図柄だけを拡大表示していたが（図６６（Ｄ）（Ｊ））、複数の図柄を拡大表示するようにしてもよい。このとき、例えば「６」図柄と「７」図柄とを拡大表示し、ダブルリーチが形成されるような演出を行うようにしてもよい。

【０４８６】

［変形例４］

上記実施形態では暗転演出を行っているが（図６６（Ｃ）（Ｉ））、完全な暗転でなく塗りつぶし表示としてもよい。

【０４８７】

［態様例］

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Ａ６－１］

遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０４８８】

［態様Ａ６－２］

態様Ａ６－１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記図柄重畳演出において、前記第１状態から前記第２状態となる途中で、前記特定の図柄列を視認困難な第３状態とする、
ことを特徴とする遊技機。
【０４８９】
［態様Ａ６－３］
態様Ａ６－２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定の図柄列に重なる特定画像を表示することで前記第３状態とする、
ことを特徴とする遊技機。
【０４９０】
［態様Ａ６－４］
態様Ａ６－１から態様Ａ６－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定の図柄列を構成する少なくとも一つの図柄を拡大表示することで前記図柄重畳演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【０４９１】
［態様Ａ６－５］
態様Ａ６－４に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記図柄重畳演出において、前記拡大表示した前記図柄の一部を表示画面からフレームアウトさせる、
ことを特徴とする遊技機。
【０４９２】
［態様Ａ６－６］
態様Ａ６－１から態様Ａ６－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定の図柄列を構成する図柄が停止表示されている状態において前記図柄重畳演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【０４９３】
［態様Ａ６－７］
態様Ａ６－１から態様Ａ６－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記図柄重畳演出において前記第２状態にある図柄を、前記特定の図柄列の隣の図柄列を構成する図柄に重ねて表示する、
ことを特徴とする遊技機。
【０４９４】
［態様Ａ６－８］
態様Ａ６－１から態様Ａ６－７までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記複数の図柄列の変動表示が終了する前に、前記第２状態にある図柄を前記第１状態へ戻す、
ことを特徴とする遊技機。
【０４９５】
以下に図６９～図７１を用いて演出図柄変化演出Ａ～Ｆについて説明する。この演出図柄変化演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動開始コマンドを解析し、演出図柄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。
【０４９６】
図６９は、演出図柄変化演出Ａおよび演出図柄変化演出Ｂを説明するための図である。
［演出図柄変化演出Ａ］
演出図柄変化演出Ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変

動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【０４９７】

図６９（Ａ）～（Ｆ）は、演出図柄変化演出Ａを説明するための図である。

まず、図６９（Ａ）に示すように、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、複数列で変動表示される演出図柄がすべて停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌが「６」図柄で停止し、中演出図柄８Ｃが「５」図柄で停止し、右演出図柄８Ｒが「４」図柄で停止した様子を示した。つまり、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ態様で停止している。

【０４９８】

次に、図６９（Ｂ）に示すように、右図柄拡大演出（前期）が実行される。右図柄拡大演出は、右演出図柄が拡大される演出である。ここでは、右演出図柄８Ｒである「４」図柄が拡大されている様子を示した。

【０４９９】

次に、図６９（Ｃ）に示すように、右図柄拡大演出（後期）が実行される。ここでは、右演出図柄８Ｒの「４」図柄が、「４」であることが認識できない程度まで拡大されている。そして、「４」図柄の一部が中演出図柄８Ｃの「５」図柄に重なっている。なお、中演出図柄８Ｃの「５」図柄および左演出図柄８Ｌの「６」図柄は認識可能な状態となっているが、「４」図柄の一部が表示画面７ａ全体を覆うまで「４」図柄を拡大表示させ、中演出図柄８Ｃの「５」図柄および左演出図柄８Ｌの「６」図柄を覆い隠すような表示を行ってもよい。

【０５００】

次に、図６９（Ｄ）に示すように、右図柄変化演出が実行される。右図柄変化演出は、右演出図柄が拡大前の演出図柄とは別の演出図柄になる演出である。ここでは、右演出図柄８Ｒが「６」図柄となっている。「６」図柄となるタイミングは特に限定されないが、拡大表示によって図柄が認識困難となった後、図柄が縮小されて視認容易となる前に「６」図柄とすることが考えられる。右演出図柄８Ｒの「６」図柄は、徐々に縮小されていく。このとき、停止していた中演出図柄８Ｃが再び変動を始める。

【０５０１】

次に、図６９（Ｅ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌの「６」図柄と、縮小された右演出図柄８Ｒの「６」図柄とでリーチ態様が形成されている。また、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃの「６」図柄が表示画面７ａの中央に差し掛かっている。大当たりであれば、中演出図柄８Ｃの「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、中演出図柄８Ｃの「６」図柄が表示画面７ａの中央で停止せず、「７」図柄が表示画面７ａの中央で停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【０５０２】

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

【０５０３】

［演出図柄変化演出Ｂ］

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

【０５０４】
図６９（Ｇ）～（Ｌ）は、演出図柄変化演出Ｂを説明するための図である。
まず、図６９（Ｇ）に示すように、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、複数列で変動表示される演出図柄がすべて停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌが「６」図柄で停止し、中演出図柄８Ｃが「５」図柄で停止し、右演出図柄８Ｒが「６」図柄で停止した様子を示した。つまり、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチハズレの態様で停止している。
【０５０５】
次に、図６９（Ｈ）に示すように、中図柄拡大演出（前期）が実行される。中図柄拡大演出は、中演出図柄が拡大される演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃである「５」図柄が拡大されている様子を示した。
【０５０６】
次に、図６９（Ｉ）に示すように、中図柄拡大演出（後期）が実行される。ここでは、中演出図柄８Ｃの「５」図柄が、「５」であることが認識できない程度まで拡大されている。そして、「５」図柄の一部が左演出図柄８Ｌの「６」図柄に重なり、「５」図柄の一部が右演出図柄８Ｒの「６」図柄に重なっている。これにより、中演出図柄８Ｃだけでなく左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒも認識困難な状態となっている。なお、「５」図柄が表示画面７ａ全体を覆うまで「５」図柄を拡大表示させるようにしてもよい。
【０５０７】
次に、図６９（Ｊ）に示すように、中図柄変化演出が実行される。中図柄変化演出は、中演出図柄が拡大前の演出図柄とは別の演出図柄になる演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃが「６」図柄となっている。「６」図柄となるタイミングは特に限定されないが、拡大表示によって図柄が認識困難となった後、図柄が縮小されて視認容易となる前に「６」図柄とすることが考えられる。中演出図柄８Ｒの「６」図柄は、徐々に縮小されていく。
【０５０８】
次に、図６９（Ｋ）に示すように、中図柄縮小演出が実行される。中図柄縮小演出は、中演出図柄を縮小されていく演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒの大きさに近づくように「６」図柄が縮小されていく。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。
【０５０９】
次に、図６９（Ｌ）に示すように確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で確定停止している。
【０５１０】
図７０は、演出図柄変化演出Ｃおよび演出図柄変化演出Ｄを説明するための図である。
［演出図柄変化演出Ｃ］
演出図柄変化演出Ｃにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。
【０５１１】
図７０（Ａ）～（Ｆ）は、演出図柄変化演出Ｃを説明するための図である。
まず、図７０（Ａ）に示すように、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、複数列で変動表示される演出図柄がすべて停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌが「６」図柄で停止し、中演出図柄８Ｃが「５」図柄で停止し、右演出図柄８Ｒが「４」図柄で停止した様子を示した。つまり、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ態様で停止している。
【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

［演出図柄変化演出Ｄ］

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

【０５１８】

図７０（Ｇ）～（Ｌ）は、演出図柄変化演出Ｄを説明するための図である。

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

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】
　次に、図７０（Ｊ）に示すように、中図柄変化演出が実行される。中図柄変化演出は、中演出図柄が別の演出図柄になる演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃが「６」図柄となっている。
【０５２２】
　次に、図７０（Ｋ）に示すように、中図柄縮小演出が実行される。中図柄縮小演出は、中演出図柄を縮小されていく演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒの大きさに近づくように「６」図柄が縮小されていく。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。
【０５２３】
　次に、図７０（Ｌ）に示すように確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で確定停止している。
【０５２４】
　図７１は、演出図柄変化演出Ｅおよび演出図柄変化演出Ｆを説明するための図である。
　［演出図柄変化演出Ｅ］
　演出図柄変化演出Ｅにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、図柄を識別するための数字である識別情報８Ｌａ、８Ｃａ、８Ｒａと、キャラクタ画像である絵柄情報８Ｌｂ、８Ｃｂ、８Ｒｂで構成されている。
【０５２５】
　図７１（Ａ）～（Ｆ）は、演出図柄変化演出Ｅを説明するための図である。
　まず、図７１（Ａ）に示すように、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、複数列で変動表示される演出図柄がすべて停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌが「９」図柄で停止し、中演出図柄８Ｃが「６」図柄で停止し、右演出図柄８Ｒが「７」図柄で停止した様子を示した。つまり、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ態様で停止している。
【０５２６】
　次に、図７１（Ｂ）に示すように、左図柄拡大演出（前期）が実行される。左図柄拡大演出は、左演出図柄を構成する絵柄情報を拡大表示する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌのうちの絵柄情報８Ｌｂが拡大表示されている様子を示した。絵柄情報８Ｌｂの拡大表示によって識別情報８Ｌａは非表示となっている。
【０５２７】
　次に、図７１（Ｃ）に示すように、左図柄拡大演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌのうちの絵柄情報８Ｌｂがさらに拡大表示され、その一部が中演出図柄８Ｃに重なっている様子を示した。ここでも、識別情報８Ｌａは非表示となっている。なお、中演出図柄８Ｃの「６」図柄および右演出図柄８Ｒの「７」図柄は認識可能な状態となっているが、絵柄情報８Ｌｂが表示画面７ａ全体を覆うまで絵柄情報８Ｌｂを拡大表示させ、中演出図柄８Ｃの「６」図柄および右演出図柄８Ｒの「７」図柄を覆い隠すような表示を行ってもよい。
【０５２８】
　次に、図７１（Ｄ）に示すように、左図柄変化演出が実行される。左図柄変化演出は、左演出図柄を構成する絵柄情報が別の絵柄情報になる演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌの絵柄情報８Ｌｂが右演出図柄８Ｒの絵柄情報８Ｒｂと同様の絵柄情報（味方キャラクタの絵柄情報）に変化している。絵柄情報８Ｌｂが変化するタイミングは特に限定されないが、絵柄情報８Ｌｂが拡大表示された後、絵柄情報８Ｌｂが縮小表示される前に変化させることが考えられる。なお、絵柄情報８Ｌｂの変化に伴い、停止していた中演出図柄

８Ｃが再び変動を始める。

【０５２９】

次に、図７１（Ｅ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、絵柄情報８Ｌｂの縮小表示に伴って左演出図柄８Ｌの識別情報８Ｌａが「７」となり、右演出図柄８Ｒとでリーチ態様が形成されている。大当たりであれば、中演出図柄８Ｃの「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、中演出図柄８Ｃの「７」図柄が表示画面７ａの中央で停止せず、「８」図柄が表示画面７ａの中央で停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【０５３０】

次に、図７１（Ｆ）に示すように確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「７」図柄で確定停止している。

【０５３１】

［演出図柄変化演出Ｆ］

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

【０５３２】

図７１（Ｇ）～（Ｌ）は、演出図柄変化演出Ｆを説明するための図である。

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

【０５３３】

次に、図７１（Ｈ）に示すように、中図柄拡大回転演出（前期）が実行される。中図柄拡大回転演出は、中演出図柄が拡大された後に回転させられる演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃを構成する識別情報８Ｃａである「９」が拡大されている様子を示した。識別情報８Ｃａは、絵柄情報８Ｃｂが視認困難となるよう絵柄情報８Ｃｂを覆うように拡大表示されている。

【０５３４】

次に、図７１（Ｉ）に示すように、中図柄拡大回転演出（後期）が実行される。ここでは、中演出図柄８Ｃを構成する識別情報８Ｃａの「９」が、拡大された後、矢印Ｙで示したように、時計回りに回転移動させられている。このとき、識別情報８Ｃａの一部が、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒに重なる。

【０５３５】

次に、図７１（Ｊ）に示すように、中図柄変化演出が実行される。中図柄変化演出は、中演出図柄が別の演出図柄になる演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃの識別情報８Ｃａが「６」となっている。

【０５３６】

次に、図７１（Ｋ）に示すように、中図柄縮小演出が実行される。中図柄縮小演出は、中演出図柄を縮小されていく演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒの識別情報８Ｌａ、８Ｒａと同様の大きさとなるまで識別情報８Ｃａの「６」が縮小されていく。なお、このとき、識別情報８Ｃａの表示色も変更される。

【０５３７】

次に、図７１（Ｌ）に示すように確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、演出図柄が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で確定停止している。また、識別情報８Ｃａの「６」の縮小に伴い、絵柄情報８Ｃｂも味方キャラクタの絵柄情報に変更される。

【０５３８】

［効果例］

以下に、演出図柄変化演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、ハズレ態様を構成する図柄であるハズレ図柄を、ハズレ図柄以外の別図柄に変化させる図柄変化演出を実行可能となっている（図６９（Ｄ）（Ｊ）、図７０（Ｄ）（Ｊ）、図７１（Ｄ）（Ｊ））。この構成によれば、ハズレ態様で演出図柄が停止した後でも大当たりへの期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。

【０５３９】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、ハズレ図柄の少なくとも一部を拡大表示して別の演出図柄に変化させる（図６９（Ｂ）（Ｃ）（Ｈ）（Ｉ）、図７０（Ｈ）、図７１（Ｂ）（Ｃ）（Ｈ）（Ｉ））。この構成によれば、演出図柄の変化を際立出せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５４０】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、ハズレ図柄の少なくとも一部を回転表示して別の演出図柄に変化させる（図７０（Ｂ）～（Ｄ）（Ｉ）（Ｊ）、図７１（Ｉ）（Ｊ））。この構成によれば、演出図柄の変化を際立出せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５４１】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、ハズレ図柄の少なくとも一部として複数の図柄を識別するための「数字」である識別情報を採用している（図６９（Ｂ）～（Ｄ）（Ｈ）～（Ｊ）、図７０（Ｂ）～（Ｄ）（Ｈ）～（Ｊ）、図７１（Ｈ）～（Ｊ））。この構成によれば、演出図柄の変化が分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５４２】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、ハズレ図柄８Ｃが識別情報８Ｃａと絵柄情報８Ｃｂとで構成されており、識別情報８Ｃａを変化させ、識別情報８Ｃａの変化に合わせて絵柄情報８Ｃｂを変化させる（図７１（Ｇ）～（Ｌ））。この構成によれば、演出図柄の変化が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５４３】

［効果６］

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

【０５４４】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、ハズレ図柄を別の演出図柄に変化させることでリーチ態様を形成する、または、当たり態様を形成する。この構成によれば、演出図柄の変化で遊

技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５４５】

［効果８］

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

【０５４６】

［変形例］

以下に、演出図柄変化演出の変形例を示す。

［変形例１］

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

【０５４７】

［変形例２］

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

【０５４８】

［変形例３］

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

【０５４９】

［変形例４］

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

【０５５０】

［変形例５］

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

【０５５１】

［変形例６］

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

【０５５２】

［変形例７］

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

【０５５３】

［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
［態様Ａ７－１］
図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止態様によって抽選の当落を報知する遊技機であって、
前記停止態様としてのハズレ態様を構成する図柄であるハズレ図柄を、前記ハズレ図柄以外の別図柄に変化させる図柄変化演出を実行する演出実行手段を備える、
ことを特徴とする遊技機。
【０５５４】
［態様Ａ７－２］
態様Ａ７－１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記図柄変化演出において、前記ハズレ図柄の少なくとも一部を拡大表示して前記別図柄に変化させる、
ことを特徴とする遊技機。
【０５５５】
［態様Ａ７－３］
態様Ａ７－１または態様Ａ７－２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記図柄変化演出において、前記ハズレ図柄の少なくとも一部を回転表示して前記別図柄に変化させる、
ことを特徴とする遊技機。
【０５５６】
［態様Ａ７－４］
態様Ａ７－２または態様Ａ７－３に記載の遊技機であって、
前記ハズレ図柄の少なくとも一部は、複数の図柄を識別するための識別情報である、
ことを特徴とする遊技機。
【０５５７】
［態様Ａ７－５］
態様Ａ７－４に記載の遊技機であって、
前記ハズレ図柄は、前記識別情報および絵柄情報で構成されており、
前記演出実行手段は、前記図柄変化演出において、前記識別情報を変化させ、前記識別情報の変化に合わせて前記絵柄情報を変化させる、
ことを特徴とする遊技機。
【０５５８】
［態様Ａ７－６］
態様Ａ７－１から態様Ａ７－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記図柄変化演出において、前記特定のハズレ図柄を視認困難な状態とし、その後、前記特定のハズレ図柄を視認容易な状態に変化させることに伴い前記ハズレ図柄を前記別図柄に変化させる、
ことを特徴とする遊技機。
【０５５９】
［態様Ａ７－７］
態様Ａ７－１から態様Ａ７－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記別図柄は、当たり態様を構成する図柄である当たり図柄、あるいは、リーチ態様を構成する図柄であるリーチ図柄である、
ことを特徴とする遊技機。
【０５６０】
［態様Ａ７－８］
態様Ａ７－１から態様Ａ７－７までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記図柄変化演出を、前記図柄の変動停止後に実行する、
ことを特徴とする遊技機。

【０５６１】
以下に図７２～図７４を用いて図柄姿勢変化演出Ａ～Ｃについて説明する。この図柄姿勢変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、図柄姿勢変化演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【０５６２】
［図柄姿勢変化演出Ａ］
図７２は、図柄姿勢変化演出Ａを説明するための図である。図柄姿勢変化演出は、装飾図柄が変動後に仮停止するときに、または、仮停止した後、装飾図柄が第１の方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る演出である。図７２（Ａ）～（Ｇ）が１回目の特図変動に対応して実行される演出であり、図７２（Ｈ）～（Ｎ）は次の２回目の特図変動に対応して実行される演出である。
【０５６３】
まず、図７２（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、平らな板（お盆）を持ったキャラクタ画像と、が表示される。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。キャラクタ画像は、表示画面７ａの下方に表示された人間の画像であり、頭上に大きなお盆を両腕で支えた状態が示されている。ここでは、お盆は横長の矩形画像として表されている。
【０５６４】
装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒのそれぞれの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９８７６５４３２１」の順番に並んでいる。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、現在の特図変動（当該変動）に対応して変動表示を開始した後、図７２（Ａ）に示すように、まず、左装飾図柄８Ｌの「６」がお盆の上で仮停止する。
【０５６５】
その後、図７２（Ｂ）に示すように、右装飾図柄８Ｒの「５」がお盆の上で仮停止する。その後、図７２（Ｃ）に示すように、中装飾図柄８Ｃの「３」でお盆の上で仮停止する。これにより、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「６３５」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で仮停止する。ここでは、お盆の上で仮停止している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを当該変動時と次変動時の２回連続でお盆から落とさなかった場合に当たりとなるゲーム演出が開始される。次変動において当たりとなるか否かは先読みによって判別する。すなわち、先読みによって次変動で当たりとなる場合に当該変動のゲームが成功し、かつ、次変動でもゲームが成功する演出が実行される。次変動で当たりとならない場合にも当該変動においてゲーム演出が実行される場合がある。この場合には、当該変動または次変動のゲームで失敗する演出が実行される。すなわち、お盆の上で仮停止している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒをお盆から落とす失敗演出が実行される。
【０５６６】
図７２（Ｄ）に示すように、人が支えているお盆が右側に傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが右方向に移動し、かつ、それぞれ右向きに傾く演出が実行される。その後、図７２（Ｅ）に示すように、お盆の傾きが元に戻ることによって、右方向に移動し、かつ、右向きに傾いていた左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが元の位置で元の姿勢に戻る。
【０５６７】

その後、図７２（Ｆ）に示すように、人が支えているお盆が左側に傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが左方向に移動し、かつ、それぞれ左向きに傾く演出が実行される。その後、図７２（Ｇ）に示すように、お盆の傾きが元に戻ることによって、左方向に移動し、かつ、左向きに傾いていた左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが元の位置で元の姿勢に戻る。

【０５６８】

その後、図７２（Ｇ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「６３５」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で確定停止する。このとき、「１回目成功！！」の文字画像が表示される。これは、当該変動のゲーム（１回目）が成功したことを示唆している。次変動においてもこのゲーム演出が実行され、成功した場合には当たりとなる。その後、次の特図抽選に対応する装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が開始される。

【０５６９】

その後、図７２（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌの「３」がお盆の上で仮停止する。その後、右装飾図柄８Ｒの「４」がお盆の上で仮停止し、さらにその後、図７２（Ｉ）に示すように、中装飾図柄８Ｃの「１」でお盆の上で仮停止する。これにより、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「３１４」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で仮停止する。そして、お盆の上で仮停止している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを２回連続で落とさなかった場合に当たりとなるゲームの２回目の演出が開始される。

【０５７０】

図７２（Ｊ）に示すように、人が支えているお盆が右側に大きく傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが右方向に大きく移動し、かつ、それぞれ右向きに大きく傾く演出が実行される。２回目のゲームでは、１回目のゲームよりも大きく移動し、かつ、大きく傾く。具体的には、図７２（Ｊ）では、図７２（Ｄ）よりも、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが大きく右方向に移動し、かつ、大きく右向きに傾く。その後、図７２（Ｋ）に示すように、お盆の傾きが元に戻ることによって、右方向に大きく移動し、かつ、右向きに大きく傾いていた左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが元の位置で元の姿勢に戻る。

【０５７１】

その後、図７２（Ｌ）に示すように、人が支えているお盆が左側に大きく傾くことによって、お盆の上で仮停止している左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが左方向に大きく移動し、かつ、それぞれ左向きに大きく傾く演出が実行される。上述のとおり、２回目のゲームでは、１回目のゲームよりも大きく移動し、かつ、大きく傾く。具体的には、図７２（Ｌ）では、図７２（Ｆ）よりも、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが大きく左方向に移動し、かつ、大きく左向きに傾く。その後、図７２（Ｍ）に示すように、お盆の傾きが元に戻ることによって、左方向に大きく移動し、かつ、左向きに大きく傾いていた左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが元の位置で元の姿勢に戻る。

【０５７２】

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

【０５７３】

［図柄姿勢変化演出Ｂ］

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

【０５７４】

まず、図７３（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、平らな板（お盆）を持ったＡキャラクタ画像と、が表示される。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの左装飾図柄８Ｌだけが減速表示されて視認可能であり、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは高速変動表示されて視認困難な状態となっている。Ａキャラクタ画像は、表示画面７ａの左下方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。Ａキャラクタ画像は顔に「Ａ」の文字が示されている。ここでは、お盆は横長の矩形画像として表されている。なお、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０５７５】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に２以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。ここでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒのそれぞれの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９８７６５４３２１」の順番に並んでいる。

【０５７６】

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

【０５７７】

その後、図７３（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌの「６」がお盆の上で仮停止する。このとき、左装飾図柄８Ｌの「７」も「６」の上方に仮停止する。すなわち、左装飾図柄８Ｌを構成する図柄列で２つの図柄が同時に表示される。このように、ここでは、仮停止時に同じ図柄列で２つの図柄が同時に表示される。その後、右装飾図柄８Ｒが減速し、上から下に向かって減速変動表示される。あわせてＣキャラクタ画像が表示画面７ａの下側から上方に飛び出てくる。Ｃキャラクタ画像は、表示画面７ａの右下方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。Ｃキャラクタ画像は顔に「Ｃ」の文字が示されている。

【０５７８】

その後、図７３（Ｃ）に示すように、右装飾図柄８Ｒの「５」がお盆の上で仮停止する。このとき、右装飾図柄８Ｒの「６」も「５」の上方に仮停止する。その後、中装飾図柄８Ｃが減速し、上から下に向かって減速変動表示される。あわせてＢキャラクタ画像が表示画面７ａの下側から上方に飛び出てくる。Ｂキャラクタ画像は、表示画面７ａの中央下

方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。Ｂキャラクタ画像は顔に「Ｂ」の文字が示されている。

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

その後、図７３（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「６３５」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で確定停止する。また、「６３５」の上方で「７４６」も確定停止する。このとき、「１回目成功！！」の文字画像が表示される。これは、当該変動のゲーム（１回目）が成功したことを示唆している。次変動においてもこのゲーム演出が実行され、成功した場合には当たりとなる。その後、次の特図抽選に対応する装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が開始される。

【０５８３】

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

横に並んだ状態で仮停止する。

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

［図柄姿勢変化演出Ｃ］

図７４は、図柄姿勢変化演出Ｃを説明するための図である。図柄姿勢変化演出は、装飾図柄が変動後に仮停止するときに、または、仮停止した後、装飾図柄が第１の方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る演出である。図７４（Ａ）～（Ｇ）が１回目の特図変動に対応して実行される演出であり、図７４（Ｈ）～（Ｎ）は次の２回目の特図変動に対応して実行される演出である。

【０５８８】

まず、図７４（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、それぞれ平らな板（お盆）を持った、Ａキャラクタ画像と、Ｂキャラクタ画像と、Ｃキャラクタ画像と、が表示される。ここでは、お盆は横長の矩形画像として表されている。装飾

図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは高速変動表示されている。Ａキャラクタ画像は、表示画面７ａの左下方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。Ａキャラクタ画像は顔に「Ａ」の文字が示されている。Ｂキャラクタ画像は、表示画面７ａの中央下方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。Ｂキャラクタ画像は顔に「Ｂ」の文字が示されている。Ｃキャラクタ画像は、表示画面７ａの右下方に表示された人間の画像であり、頭上にお盆を両腕で支えた状態が示されている。Ｃキャラクタ画像は顔に「Ｃ」の文字が示されている。なお、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されていないが、表示されていてもよい。

【０５８９】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に２以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。ここでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒのそれぞれの図柄配列は表示画面７ａの上から下に向かって「９８７６５４３２１」の順番に並んでいる。

【０５９０】

図７４（Ａ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、現在の特図変動（当該変動）に対応して高速変動表示を開始した後、図７４（Ｂ）に示すように、それぞれ、上から下に向かって減速変動表示される。ここでの減速変動とは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認可能な程度の速度で移動することをいう。一方、高速変動とは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒのそれぞれの縦方向の図柄配列に含まれる図柄の内容が視認困難な程度の速度で移動することをいう。この場合、高速移動にともなう縦線状の画像が表示されてもよい。ここでは、縦線上の画像が表示される。

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

その後、図７４（Ｅ）に示すように、Ａキャラクタ画像とＣキャラクタ画像が左方向に

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

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

図７４（Ｋ）に示すように、Ａキャラクタ画像とＣキャラクタ画像が左方向に大きく移動し、かつ、支えているお盆が大きく左側に傾くことによって、お盆の上で減速変動表示している左装飾図柄８Ｌと、右装飾図柄８Ｒが左方向に大きく移動し、かつ、それぞれ左

向きに大きく傾く演出が実行される。あわせて、Ｂキャラクタ画像が右方向に大きく移動し、かつ、支えているお盆が右側に大きく傾くことによって、お盆の上で減速変動表示している中装飾図柄８Ｃが右方向に大きく移動し、かつ、右向きに大きく傾く演出が実行される。上述のとおり、２回目のゲームでは、１回目のゲームよりも大きく移動し、かつ、大きく傾く。具体的には、図７４（Ｋ）では、図７４（Ｅ）よりも、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが大きく左方向に移動し、かつ、大きく左向きに傾く。また、中装飾図柄８Ｃが大きく右方向に移動し、かつ、大きく右向きに傾く。その後、図７４（Ｍ）に示すように、Ａ～Ｃキャラクタ画像のお盆の傾き、および、位置が元に戻ることによって、左方向に大きく移動し、かつ、左向きに大きく傾いていた左装飾図柄８Ｌと、右装飾図柄８Ｒが元の位置で元の姿勢に戻る。また、右方向に大きく移動し、かつ、右向きに大きく傾いていた中装飾図柄８Ｃも元の位置で元の姿勢に戻る。

【０５９９】

その後、図７４（Ｍ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「３１４」と「４２５」のハズレ態様でお盆の上において横に並んだ状態で仮停止する。このとき、「２回目成功！！」の文字画像が表示される。これは、当該変動のゲーム（２回目）が成功したことを示唆している。その後、図７４（Ｍ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「５５５」の当たり態様に切り替わり確定停止する。また、「大当たり！！」の文字画像が表示され、「５５５」大当たりが報知される。

【０６００】

［効果例］

以下に、図柄姿勢変化演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図７２～７４に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒは、変動後に仮停止するときに（図７４）、または、仮停止した後（図７２、７３）、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが右方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る第１の演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図７２～７４に示すように、第１の演出の後、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒは左方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る第２の演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図７３、７４に示すように、第１の演出では、当否を報知する一組の装飾図柄のうちの一部である左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが右方向に傾いたとき、一組の前記装飾図柄のうちの他の一部である中装飾図柄８Ｃが左方向に傾く。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図７３、７４に示すように、第２の演出では、一部の装飾図柄である左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが左方向に傾いたとき、他の装飾図柄である中装飾図柄８Ｃが右方向に傾く。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図７２～７４に示すように、第１の演出では、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが右方向に傾くとき、あわせて、右方向に移動し、その後、元の姿勢に戻るとき、あわせて、元の位置に戻る方向に移動する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図７３、７４に示すように、第１の演出では、同じ図柄列の複数の装飾図柄が前記第１の方向に傾く。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果７］
上記実施形態の遊技機１では、図７２～７４に示すように、第１の演出が実行される変動の次の変動において、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが変動後に仮停止するときに、または、仮停止した後、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが右方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る第３の演出を実行可能であり、第３の演出では、第１の演出よりも右方向に大きく傾く。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０６０１】
［変形例］
以下に、図柄姿勢変化演出の変形例を示す。
［変形例１］
図柄姿勢変化演出Ａ、Ｂでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが仮停止した後に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されるものとした。しかし、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが仮停止したと同時に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されてもよい。また、図柄姿勢変化演出Ｃでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが仮停止する前に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されるものとした。しかし、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが仮停止したと同時に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されてもよい。
【０６０２】
［変形例２］
図柄姿勢変化演出Ａ、Ｂでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて仮停止した後に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されるものとした。しかし、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一部が仮停止し、他の図柄が変動中に装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべての姿勢が左右に傾く演出が実行されてもよい。図柄姿勢変化演出Ｃでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて変動している状態で図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されるものとした。しかし、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一部が変動中で、他の図柄が仮停止した状態で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべての姿勢が左右に傾く演出が実行されてもよい。
【０６０３】
［変形例３］
図柄姿勢変化演出Ａ、Ｂでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて仮停止した後に図柄の姿勢が左右に傾く演出が実行されるものとした。しかし、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止した後に装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべての姿勢が左右に傾く演出が実行されてもよい。
【０６０４】
［変形例４］
図柄姿勢変化演出Ｂ、Ｃでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、それぞれ縦に２つの図柄が表示された状態で仮停止するものとした。しかし、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは図柄が１つだけ表示された状態で仮停止してもよい。
【０６０５】
［変形例５］
図柄姿勢変化演出Ｂ、Ｃでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒと、中装飾図柄８Ｃは、左右に傾くとき、互いに反対方向に傾くものとした。しかし、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃは、同じ方向に傾くようにしてもよい。
【０６０６】
［変形例６］
図柄姿勢変化演出Ｂ、Ｃでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒと、中装飾図柄８Ｃは、仮停止時に同じ図柄列で２つの図柄が同時に表示されるものとした。しかし、同じ図柄列で３つ

以上の図柄が同時に表示されていもよい。

【０６０７】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ａ８－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ８－２]

態様Ａ８－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出の後、前記装飾図柄が前記第１の方向とは異なる第２の方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る第２の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ８－３]

態様Ａ８－２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、当否を報知する一組の前記装飾図柄のうちの一部の装飾図柄が前記第１の方向に傾いたとき、一組の前記装飾図柄のうちの他の装飾図柄が前記第２の方向に傾く、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ８－４]

態様Ａ８－３に記載の遊技機であって、

前記第２の演出では、前記一部の装飾図柄が前記第２の方向に傾いたとき、前記他の装飾図柄が前記第１の方向に傾く、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ８－５]

態様Ａ８－１から態様Ａ８－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記装飾図柄が前記第１の方向に傾くとき、あわせて、前記第１の方向に移動し、その後、元の姿勢に戻るとき、あわせて、元の位置に戻る方向に移動する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ８－６]

態様Ａ８－１から態様Ａ８－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、同じ図柄列の複数の前記装飾図柄が前記第１の方向に傾く、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ８－７]

態様Ａ８－１から態様Ａ８－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の演出が実行される変動の次の変動において、前記装飾図柄が変動後に仮停止するときに、または、仮停止した後、前記装飾図柄が前記第１の方向に傾き、その後、元の姿勢に戻る第３の演出を実行可能であり、

前記第３の演出では、前記第１の演出よりも前記第１の方向に大きく傾く、

ことを特徴とする遊技機。

【０６０８】

以下に図７５～図７７を用いて帯画像表示演出Ａ～Ｆについて説明する。この帯画像表示演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動開始コマンドを解析し、帯画像表示演出を実行する指示が含まれている場合に、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。

【０６０９】

図７５は、帯画像表示演出Ａおよび帯画像表示演出Ｂを説明するための図である。

［帯画像表示演出Ａ］

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

【０６１０】

図７５（Ａ）～（Ｆ）は、帯画像表示演出Ａを説明するための図である。

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

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

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

【０６１４】

次に、図７５（Ｅ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。ここでも、中図柄列を構成する「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄に重なる帯画像ＯＧＣが表示されている。大当たりであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止せず「７」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【０６１５】

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

【０６１６】

図７５（Ｇ）～（Ｌ）は、帯画像表示演出Ｂを説明するための図である。

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

【０６１７】

次に、図７５（Ｈ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右図柄列を構成する右演出図柄８Ｒの変動速度が遅くなり、その後、右演出図柄８Ｒが停止する演出である。ここでは右図柄列を構成する右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左演出図柄８Ｌは、「６」図柄以外の図柄が非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、右図柄列を構成する「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄に重なる帯画像ＯＧＲ、および、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃに重なる帯画像ＯＧＣが表示されている。

【０６１８】

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

【０６１９】

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

【０６２０】

次に、図７５（Ｋ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。ここでも、右図柄列を構成する「６」図柄に重なる帯画像ＯＧＲ、および、中図柄列を構成する「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄に重なる帯画像ＯＧＣが表示されている。大当たりであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止せず「７」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【０６２１】

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

【０６２２】

図７６は、帯画像表示演出Ｃおよび帯画像表示演出Ｄを説明するための図である。

［帯画像表示演出Ｃ］

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

【０６２３】

図７６（Ａ）～（Ｆ）は、帯画像表示演出Ｃを説明するための図である。

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

【０６２４】

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

【０６２５】

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

【０６２６】

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

【０６２７】

次に、図７６（Ｅ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。大当たりであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止せず「７」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【０６２８】

次に、図７６（Ｆ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、

左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「６」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄８Ｃでも、「６」図柄以外の図柄が非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【０６２９】

図７６（Ｇ）～（Ｌ）は、帯画像表示演出Ｄを説明するための図である。

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

【０６３０】

次に、図７６（Ｈ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右図柄列を構成する右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄８Ｒが停止する演出である。ここでは右図柄列を構成する右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左演出図柄８Ｌは、「６」図柄以外の図柄が非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、右図柄列を構成する「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄に重なる帯画像ＯＧＲが表示されている。帯画像ＯＧＲは、右演出図柄８Ｒよりも前面側に表示されている。したがって、帯画像ＯＧＲの透明度によっては、右演出図柄８Ｒが視認困難な状態にもなり得る。

【０６３１】

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

【０６３２】

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

【０６３３】

次に、図７６（Ｋ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。大当たりであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止せず「７」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【０６３４】

次に、図７６（Ｌ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「６」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄８Ｃでも、「６」図柄以外の図柄が非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【０６３５】
図７７は、帯画像表示演出Ｅおよび帯画像表示演出Ｆを説明するための図である。
［帯画像表示演出Ｅ］
帯画像表示演出Ｅにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。
【０６３６】
図７７（Ａ）～（Ｆ）は、帯画像表示演出Ｅを説明するための図である。
まず、図７７（Ａ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左図柄列を構成する左演出図柄８Ｌの変動速度（移動速度）が遅くなり、左演出図柄８Ｌが停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌのうちの「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に停止している様子を示した。中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃ、および、右図柄列を構成する右演出図柄８Ｒは、高速変動している。
【０６３７】
次に、図７７（Ｂ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右図柄列を構成する右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、その後、右演出図柄８Ｒが停止する演出である。ここでは右図柄列を構成する右演出図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、左演出図柄８Ｌは、「６」図柄以外の図柄が非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、右図柄列を構成する「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄に重なる帯画像ＯＧＲが表示されている。帯画像ＯＧＲは、右演出図柄８Ｒよりも背面側に表示されている。したがって、帯画像ＯＧＲの透明度にかかわらず、右演出図柄８Ｒは視認容易となっている。
【０６３８】
次に、図７７（Ｃ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌに続いて右演出図柄８Ｒが「６」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。左演出図柄８Ｌと同様、右演出図柄８Ｒにおいて「６」図柄以外の図柄は非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、中演出図柄８Ｃは高速変動を続けている。
【０６３９】
次に、図７７（Ｄ）に示すように、中図柄変動演出が実行される。中図柄変動演出は、中演出図柄８Ｃが視認可能な速度で移動表示される演出である。ここでは、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの「４」図柄、「５」図柄、および、「６」図柄が変動表示されている。また、このとき、中図柄列を構成する「４」図柄、「５」図柄、および、「６」図柄に重なる帯画像ＯＧＣが表示されている。また、背景画像に味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示されている。さらにまた、複数のスマイル画像ＳＧが表示されている。これらの画像は、前面側から順に、スマイル画像ＳＧ、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、帯画像ＯＧＣ、味方キャラクタ画像ＣＲＡ（背景画像）の順に表示されている。したがって、帯画像ＯＧＲの透明度を低くすれば味方キャラクタ画像ＣＲＡを視認困難とし、スマイル画像ＳＧの数を増やせば、スマイル画像ＳＧ以外の画像を視認困難とすることができる。
【０６４０】
次に、図７７（Ｅ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。大当たりであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止せず「７」図柄が停止する。ここでは

大当たりであるものとして説明を続ける。なお、ここでは帯画像ＯＧＣおよびスマイル画像ＳＧを表示していないが、中演出図柄８Ｃが停止するまで、帯画像ＯＧＣおよびスマイル画像ＳＧの少なくとも一方を表示する構成としてもよい。

【０６４１】

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

【０６４２】

図７７（Ｇ）～（Ｌ）は、帯画像表示演出Ｆを説明するための図である。

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

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】

次に、図７７（Ｊ）に示すように、中図柄変動演出が実行される。中図柄変動演出は、中演出図柄８Ｃが視認可能な速度で移動表示される演出である。ここでは、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの「４」図柄、「５」図柄、および、「６」図柄が変動表示されている。また、このとき、中図柄列を構成する「４」図柄、「５」図柄、および、「６」図柄に重なる帯画像ＯＧＣが表示されている。また、背景画像に味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示されている。さらにまた、複数のスマイル画像ＳＧが表示されている。スマイル画像ＳＧは、矢印Ｙで示すように、群をなすようにして移動表示される。これらの画像は、前面側から順に、スマイル画像ＳＧ、帯画像ＯＧＣ、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、味方キャラクタ画像ＣＲＡ（背景画像）の順に表示されている。したがって、帯画像ＯＧＲの透明度を低くすれば味方キャラクタ画像ＣＲＡおよび演出図柄を視認困難とし、スマイル画像ＳＧの数を増やせば、スマイル画像ＳＧ以外の画像を視認困難とすることができる。

【０６４６】

次に、図７７（Ｋ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。大当

たりであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止せず「７」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。なお、ここでは帯画像ＯＧＣおよびスマイル画像ＳＧを表示していないが、中演出図柄８Ｃが停止するまで、帯画像ＯＧＣおよびスマイル画像ＳＧの少なくとも一方を表示する構成としてもよい。

【０６４７】

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

【０６４８】

［効果例］

以下に、演出図柄変化演出の効果例を示す。

［効果１］

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

【０６４９】

［効果２］

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

【０６５０】

［効果３］

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

【０６５１】

［効果４］

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

【０６５２】

［効果５］

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

【０６５３】

［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、帯画像ＯＧＣ、ＯＧＲとは別のスマイル画像ＳＧが複数の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに重なり群をなして移動するように表示可能である（図７７（Ｊ））。この構成によれば、帯画像ＯＧＣ、ＯＧＲと相まって特定の図柄列における変動表示を際立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０６５４】
［変形例］
以下に、帯画像表示演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態では、演出図柄８Ｃ、８Ｒの変動表示の所定の期間に帯画像ＯＧＣ、ＯＧＲを表示していた。しかしながら、帯画像ＯＧＣ、ＯＧＲの表示は、変動表示の途中であればよく、短時間の表示であってもよい。
【０６５５】
［変形例２］
上記実施形態では、右演出図柄８Ｒに重なる帯画像ＯＧＲと中演出図柄８Ｃに重なる帯画像ＯＧＣを例に挙げた。これに対し、左演出図柄８Ｌに重なる帯画像を表示するようにしてもよい。また、２以上の図柄列に跨るような帯画像を表示してもよい。例えば、左演出図柄８Ｌと右演出図柄８Ｒとに重なる帯画像を表示してもよい。
【０６５６】
［変形例３］
上記実施形態では、味方キャラクタ画像ＣＲＡ（背景画像）の前面側に帯画像ＯＧＣを表示している（図７６（Ｄ）（Ｊ）、図７７（Ｄ）（Ｊ））。したがって、帯画像ＯＧＣの透明度を高くして味方キャラクタ画像ＣＲＡを認識容易にしたり、帯画像ＯＧＣの透明度を低くして味方キャラクタ画像ＣＲＡを認識困難にしたりすることができる。
【０６５７】
［変形例４］
上記実施形態では、演出図柄８Ｒ、８Ｃの前面側に帯画像ＯＧＣ、ＯＧＲを表示している（図７６（Ｈ）（Ｊ）、図７７（Ｈ）（Ｊ））。したがって、帯画像ＯＧＣ、ＯＧＲの透明度を高くして演出図柄８Ｒ、８Ｃを認識容易にしたり、帯画像ＯＧＣ、ＯＧＲの透明度を低くして演出図柄８Ｒ、８Ｃを認識困難にしたりすることができる。
【０６５８】
［変形例５］
上記実施形態において、帯画像ＯＧＣ、ＯＧＲの透明度を時間経過とともに変化させる構成としてもよい。例えば、表示当初は透明度を低くしておき、演出図柄８Ｃ、８Ｒの変動速度に合わせて透明度を高くしていくという具合である。また、一変動の中で別の透明度を有する帯画像を表示する構成としてもよい。例えば、図７６、７７において、中演出図柄８Ｃに重なる帯画像ＯＧＣの透明度を、右演出図柄８Ｒに重なる帯画像ＯＧＲの透明度と異ならせるという具合である。
【０６５９】
［変形例６］
上記実施形態において、不透明なスマイル画像ＳＧを最前面に表示していた（図７７（Ｄ）（Ｊ））。これに対し、ある程度の透明度を有する画像を用いても良い。
【０６６０】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
［態様Ａ９－１］
複数の図柄列で変動表示を行い、前記図柄列に含まれる１つの図柄を停止図柄として前記複数の図柄列を停止させ、抽選結果を報知する遊技機であって、
前記図柄列を構成する少なくとも２つの図柄に重なる第１画像を、前記図柄列の変動表示に伴って表示可能な表示制御手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【０６６１】

［態様Ａ９－２］

態様Ａ９－１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０６６２】

［態様Ａ９－３］

態様Ａ９－１または態様Ａ９－２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０６６３】

［態様Ａ９－４］

態様Ａ９－１または態様Ａ９－２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０６６４】

［態様Ａ９－５］

態様Ａ９－１から態様Ａ９－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記図柄列の図柄に重なる前記第１画像とは別の第２画像を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【０６６５】

［態様Ａ９－６］

態様Ａ９－５に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０６６６】

［態様Ａ９－７］

態様Ａ９－１から態様Ａ９－６に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記第１画像の透明度を変動表示に伴って異ならせる、

ことを特徴とする遊技機。

【０６６７】

以下に図７８～図８０を用いて特殊軌道変動演出Ａ～Ｆについて説明する。この特殊軌道変動演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動開始コマンドを解析し、特殊軌道変動演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。

【０６６８】

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

［特殊軌道変動演出Ａ］

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

【０６６９】
図７８（Ａ）～（Ｆ）は、特殊軌道変動演出Ａを説明するための図である。
まず、図７８（Ａ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌが「１」図柄で確定停止し、中演出図柄８Ｃが「２」図柄で確定停止し、右演出図柄８Ｒが「８」図柄で確定停止している。
【０６７０】
次に、図７８（Ｂ）に示すように、特殊変動演出（前期）が実行される。特殊変動演出は、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが変動表示（以下「移動表示」ともいう。）される演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌに含まれる「３」図柄、「４」図柄、および、「５」図柄が、軌道ＹＬに沿って移動表示されている。また、右演出図柄８Ｒに含まれる「２」図柄、「３」図柄、「４」図柄、および、「５」図柄が、軌道ＹＲに沿って移動表示されている。
【０６７１】
次に、図７８（Ｃ）に示すように、特殊変動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌに含まれる「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄が、軌道ＹＬに沿って移動表示されている。また、右演出図柄８Ｒに含まれる「４」図柄、「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄が、軌道ＹＲに沿って移動表示されている。このように、特殊変動演出（後期）における軌道ＹＬ、ＹＲは、特殊変動演出（前期）における軌道ＹＬ、ＹＲと異なるものとなっている。つまり、軌道ＹＬ、ＹＲが変化していき、軌道が特定されない。なお、ここでは特殊変動演出（前期）と特殊変動演出（後期）とで軌道が変化することを説明したが、このように段階的に軌道が変化する構成としてもよいし、刻一刻と連続的に軌道が変化する構成としてもよい。
【０６７２】
次に、図７８（Ｄ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒがともに「６」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。このとき、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒにおいて「６」図柄以外の図柄は非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。このとき、中演出図柄８Ｃは高速変動を続けている。
【０６７３】
次に、図７８（Ｅ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃに含まれる「４」図柄、「５」図柄、および、「６」図柄が直線状の軌道ＹＣに沿って移動表示されている。なお、軌道ＹＣは変化せず、軌道が特定されることとなる。大当たりであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止せず「７」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。
【０６７４】
次に、図７８（Ｆ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）は、大当たりの態様で演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「６」図柄で確定停止している。なお、中演出図柄８Ｃでも、「６」図柄以外の図柄が非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。
【０６７５】
［特殊軌道変動演出Ｂ］
特殊軌道変動演出Ｂにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４

」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【０６７６】

図７８（Ｇ）～（Ｌ）は、特殊軌道変動演出Ｂを説明するための図である。

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

【０６７７】

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

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

次に、図７８（Ｋ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃに含まれる「４」図柄、「５」図柄、および、「６」図柄が軌道ＹＣに沿って移動表示されている。このとき、演出図柄８Ｃの上下方向が軌道ＹＣと平行になるように移動表示されている。なお、軌道ＹＣは変化せず、軌道が特定されることとなる。大当たりであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止せず「７」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。

【０６８１】

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

【０６８２】
図７９は、特殊軌道変動演出Ｃおよび特殊軌道変動演出Ｄを説明するための図である。
［特殊軌道変動演出Ｃ］
特殊軌道変動演出Ｃにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。
【０６８３】
図７９（Ａ）～（Ｆ）は、特殊軌道変動演出Ｃを説明するための図である。
まず、図７９（Ａ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌが「１」図柄で確定停止し、中演出図柄８Ｃが「２」図柄で確定停止し、右演出図柄８Ｒが「８」図柄で確定停止している。
【０６８４】
次に、図７９（Ｂ）に示すように、特殊変動演出（前期）が実行される。特殊変動演出は、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが変動表示（以下「移動表示」ともいう。）される演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌに含まれる「３」図柄、「４」図柄、および、「５」図柄が、軌道ＹＬに沿って移動表示されている。また、右演出図柄８Ｒに含まれる「２」図柄、「３」図柄、「４」図柄、および、「５」図柄が、軌道ＹＲに沿って移動表示されている。さらにまた、演出図柄８Ｌ、８Ｒには種々の大きさの図柄が含まれている。
【０６８５】
次に、図７９（Ｃ）に示すように、特殊変動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌに含まれる「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄が、軌道ＹＬに沿って移動表示されている。また、右演出図柄８Ｒに含まれる「４」図柄、「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄が、軌道ＹＲに沿って移動表示されている。さらにまた、演出図柄８Ｌ、８Ｒには種々の大きさの図柄が含まれている。このように、特殊変動演出（後期）における軌道ＹＬ、ＹＲは、特殊変動演出（前期）における軌道ＹＬ、ＹＲと異なるものとなっている。つまり、軌道ＹＬ、ＹＲが変化していき、軌道が特定されない。なお、ここでは特殊変動演出（前期）と特殊変動演出（後期）とで軌道が変化することを説明したが、このように段階的に軌道が変化する構成としてもよいし、刻一刻と連続的に軌道が変化する構成としてもよい。
【０６８６】
次に、図７９（Ｄ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒがともに「６」図柄で停止し、リーチ態様が形成されている様子を示した。このとき、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒにおいて「６」図柄以外の図柄は非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。なお、「６」図柄が拡大または縮小されている場合、リーチ態様の形成に伴って標準の大きさに戻る。このとき、中演出図柄８Ｃは高速変動を続けている。
【０６８７】
次に、図７９（Ｅ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、その後、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは中図柄列を構成する中演出図柄８Ｃに含まれる「４」図柄、「５」図柄、および、「６」図柄が直線状の軌道ＹＣに沿って移動表示されている。また、演出図柄８Ｃには種々の大きさの図柄が含まれている。なお、軌道ＹＣは変化せず、軌道が特定されることとなる。大当たりであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止し、ハズレであれば、表示画面７ａの上下方向の中央に「６」図柄が停止せず「７」図柄が停止する。ここでは大当たりであるものとして説明を続ける。
【０６８８】

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

【０６８９】

［特殊軌道変動演出Ｄ］

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

【０６９０】

図７９（Ｇ）～（Ｌ）は、特殊軌道変動演出Ｄを説明するための図である。

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

【０６９１】

次に、図７９（Ｈ）に示すように、特殊変動演出（前期）が実行される。特殊変動演出は、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが変動表示（以下「移動表示」ともいう。）される演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌに含まれる「３」図柄、「４」図柄、および、「５」図柄が、軌道ＹＬに沿って移動表示されている。また、右演出図柄８Ｒに含まれる「２」図柄、「３」図柄、「４」図柄、および、「５」図柄が、軌道ＹＲに沿って移動表示されている。このとき、左演出図柄８Ｌおよび右演出図柄８Ｒの上下方向が軌道ＹＬ、ＹＲと垂直になるように移動表示されている。また、演出図柄８Ｌ、８Ｒには種々の大きさの図柄が含まれている。

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】

次に、図７９（Ｋ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、

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

【０６９５】

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

【０６９６】

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

［特殊軌道変動演出Ｅ］

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

【０６９７】

図８０（Ａ）～（Ｆ）は、特殊軌道変動演出Ｅを説明するための図である。

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

【０６９８】

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

【０６９９】

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

【０７００】

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

【０７０１】

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

【０７０２】

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

【０７０３】

［特殊軌道変動演出Ｆ］

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

【０７０４】

図８０（Ｇ）～（Ｌ）は、特殊軌道変動演出Ｆを説明するための図である。

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

【０７０５】

次に、図８０（Ｈ）に示すように、特殊変動演出（前期）が実行される。特殊変動演出は、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが変動表示（以下「移動表示」ともいう。）される演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌに含まれる「３」図柄、「４」図柄、および、「５」図柄が、軌道ＹＬに沿って移動表示されている。また、右演出図柄８Ｒに含まれる「２」図柄、「３」図柄、「４」図柄、および、「５」図柄が、軌道ＹＲに沿って移動表示されている。このとき、左演出図柄８Ｌおよび右演出図柄８Ｒの上下方向が軌道ＹＬ、ＹＲに対して適当な角度を有している。また、演出図柄８Ｌ、８Ｒには種々の大きさの図柄が含まれ、演出図柄８Ｌ、８Ｒの配列方向の間隔が一定になっていない。

【０７０６】

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

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

【０７０７】

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

【０７０８】

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

【０７０９】

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

【０７１０】

［効果例］

以下に、特殊軌道変動演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、演出図柄の軌道が特定される第１変動表示（図７８（Ｅ）（Ｋ）、図７９（Ｅ）（Ｋ）、図８０（Ｅ）（Ｋ））と、演出図柄の軌道が特定されない第２変動表示（図７８（Ｂ）（Ｃ）（Ｈ）（Ｉ）、図７９（Ｂ）（Ｃ）（Ｈ）（Ｉ）、図８０（Ｂ）（Ｃ）（Ｈ）（Ｉ））とを実行可能である。この構成によれば、変動表示の単調さを払拭することができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン９１が「変動表示手段」に相当する。

【０７１１】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、変動開始時から停止図柄によってリーチ態様が形成されるリーチ形成時までの第１期間に第２変動表示を行う（図７８（Ｂ）（Ｃ）（Ｈ）（Ｉ）、図７９（Ｂ）（Ｃ）（Ｈ）（Ｉ）、図８０（Ｂ）（Ｃ）（Ｈ）（Ｉ））。この構成によ

れば、リーチ形成時までの変動表示を斬新なものにすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１２】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、リーチ形成時以降の第２期間に第１変動表示を行う（図７８（Ｅ）（Ｋ）、図７９（Ｅ）（Ｋ）、図８０（Ｅ）（Ｋ））。この構成によれば、リーチ形成時以降は変動表示の軌道が特定されるため、変動表示が分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１３】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを構成する複数の図柄に大きさが異なる図柄を含めて変動表示させている（図７９（Ｂ）（Ｃ）（Ｅ）（Ｈ）（Ｉ）（Ｋ）、図８０（Ｂ）（Ｃ）（Ｅ）（Ｈ）（Ｉ）（Ｋ））。この構成によれば、変動表示の単調さをより一層払拭することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１４】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを構成する複数の図柄同士の距離が一定となっていない（図８０（Ｂ）（Ｃ）（Ｅ）（Ｈ）（Ｉ）（Ｋ））。この構成によれば、変動表示の単調さをより一層払拭することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１５】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、第１変動表示において演出図柄８Ｃを直線状の軌道で移動させている（図７８（Ｅ）、図７９（Ｅ）、図８０（Ｅ））。この構成によれば、第２変動表示との対比から変動表示がより分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１６】

［変形例］

以下に、特殊軌道変動演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態では、一変動の中で、演出図柄の軌道が特定される第１変動表示と、演出図柄の軌道が特定されない第２変動表示とを行っていた。これに対し、演出図柄の軌道が特定される第１変動表示だけで変動表示を行ってもよい。

【０７１７】

［変形例２］

上記実施形態では、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒに対して第２変動表示を並行して行う構成であった。これに対し、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒに対する第２変動表示を順番に行う構成としてもよい。例えば、左演出図柄８Ｌに対する第２変動表示を行って左演出図柄８Ｌが停止表示された後に右演出図柄８Ｒに対する第２変動表示を行うという具合である。

【０７１８】

［変形例３］

上記実施形態では、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒに対して第２変動表示を並行して行う構成であった。これに対し、左演出図柄８Ｌおよび右演出図柄８Ｒのうちの一方に対して第２変動表示を行い、他方に対しては第１変動表示を行うようにしてもよい。

【０７１９】

［変形例４］

上記実施形態では、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒに対して第２変動表示を並行して行う構成であった。これに対し、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに対して第２変動表示を並行して行うようにしてもよい。この場合、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒをほぼ同時に停止させる構成としてもよい。また、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒによるリーチ形成を経て、中演

出図柄８Ｃを停止させる構成としてもよい。さらにまた、また、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒによるリーチ形成時以降は、中演出図柄８Ｃに対して第１変動表示を行う構成としてもよい。

【０７２０】

［変形例５］

上記実施形態では、変動表示される演出図柄８Ｌ、８Ｒ、８Ｃに種々の大きさの図柄が含まれていた。この図柄の大きさを、表示画面７ａ内の変動表示（移動表示）において、段階的に変化させる、あるいは、連続的に変化させる構成としてもよい。

【０７２１】

［変形例６］

上記実施形態では、変動表示される演出図柄８Ｌ、８Ｒ、８Ｃの配列方向の間隔が一定になっていなかった。この配列方向の間隔を、表示画面７ａ内の変動表示（移動表示）において、段階的に変化させる、あるいは、連続的に変化させる構成としてもよい。

【０７２２】

［変形例７］

上記実施形態では、軌道が特定されない場合の一例として変動表示の途中で軌道が変更されていく例を挙げた。これに対し、軌道が特定されない場合に、移動表示されない場合を含めてもよい。

【０７２３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ａ１０－１］

遊技機であって、

複数列で変動表示される図柄の軌道が特定される第１変動表示と、前記図柄の軌道が特定されない第２変動表示と、を実行可能である変動表示手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【０７２４】

［態様Ａ１０－２］

態様Ａ１０－１に記載の遊技機であって、

前記変動表示手段は、変動開始時から停止図柄によってリーチ態様が形成されるリーチ形成時までの第１期間に前記第２変動表示を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【０７２５】

［態様Ａ１０－３］

態様Ａ１０－２に記載の遊技機であって、

前記変動表示手段は、前記リーチ形成時以降の第２期間に前記第１変動表示を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【０７２６】

［態様Ａ１０－４］

態様Ａ１０－１から態様Ａ１０－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１変動表示および前記第２変動表示のうち少なくとも一方において、特定の図柄列を構成する複数の図柄に大きさが異なる図柄が含まれる、

ことを特徴とする遊技機。

【０７２７】

［態様Ａ１０－５］

態様Ａ１０－１から態様Ａ１０－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１変動表示および前記第２変動表示のうち少なくとも一方において、特定の図柄列を構成する複数の図柄同士の距離が一定でない、

ことを特徴とする遊技機。

【０７２８】

［態様Ａ１０－６］
態様Ａ１０－１から態様Ａ１０－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記変動表示手段は、前記第１変動表示において、前記図柄を直線状の軌道で移動させる、
ことを特徴とする遊技機。
【０７２９】
［態様Ａ１０－７］
態様Ａ１０－５に記載の遊技機であって、
前記特定の図柄列を構成する複数の図柄のうちの所定の図柄の大きさを変動表示に伴って変化させる、
ことを特徴とする遊技機。
【０７３０】
［態様Ａ１０－８］
態様Ａ１０－６に記載の遊技機であって、
前記特定の図柄列を構成する複数の図柄同士の距離を変動表示に伴って変化させる、
ことを特徴とする遊技機。
【０７３１】
以下に図８１～図８３を用いて当たり図柄移動演出Ａ～Ｆについて説明する。この当たり図柄移動演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動開始コマンドを解析し、当たり図柄移動演出を実行する指示が含まれている場合に、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。
【０７３２】
図８１は、当たり図柄移動演出Ａおよび当たり図柄移動演出Ｂを説明するための図である。
［当たり図柄移動演出Ａ］
当たり図柄移動演出Ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。
【０７３３】
図８１（Ａ）～（Ｆ）は、当たり図柄移動演出Ａを説明するための図である。
変動開始からリーチ形成を経て、図８１（Ａ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｒ、８Ｃの変動表示における移動方向は、矢印ＨＤで示すように下方向となっている。
【０７３４】
次に、図８１（Ｂ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、中演出図柄８Ｃにおいて「６」図柄以外の図柄は非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。
【０７３５】
次に、図８１（Ｃ）に示すように、図柄移動演出（前期）が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「６」図柄で停止した当たり図柄としての演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、矢印ＩＤで示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄８Ｌの一部は表示画面７ａからフレームアウトしている。

【０７３６】
　次に、図８１（Ｄ）に示すように、図柄移動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌの全体が表示画面７ａからフレームアウトし、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒの大部分が表示画面７ａからフレームアウトしている。この後、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が表示画面７ａからフレームアウトする。
【０７３７】
　次に、図８１（Ｅ）に示すように、画像表示演出（前期）が実行される。画像表示演出は、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａ上を移動して表示される演出である。ここでは、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの右上部からフレームインしている様子を示した。味方キャラクタ画像ＣＲＡは、矢印ＩＤで示すように演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと同様の方向へ移動表示される。このとき、当たり図柄である「６」図柄に関連する複数の関連画像ＫＧが表示される。関連画像ＫＧは、セグメントで構成された「６」を示す画像である。
【０７３８】
　次に、図８１（Ｆ）に示すように、画像表示演出（後期）が実行される。ここでは、表示画面７ａにフレームインした味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの中央部に表示されている様子を示した。このとき、関連画像ＫＧも表示される。
【０７３９】
　［当たり図柄移動演出Ｂ］
　当たり図柄移動演出Ｂにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。
【０７４０】
　図８１（Ｇ）～（Ｌ）は、当たり図柄移動演出Ｂを説明するための図である。
　変動開始からリーチ形成を経て、図８１（Ｇ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｒ、８Ｃの変動表示における移動方向は、矢印ＨＤで示すように下方向となっている。
【０７４１】
　次に、図８１（Ｈ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、中演出図柄８Ｃにおいて「６」図柄以外の図柄は非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。
【０７４２】
　次に、図８１（Ｉ）に示すように、図柄移動演出（前期）が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「６」図柄で停止した当たり図柄としての演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、矢印ＩＤで示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄８Ｌの一部は表示画面７ａからフレームアウトしている。
【０７４３】
　次に、図８１（Ｊ）に示すように、図柄移動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌの全体が表示画面７ａからフレームアウトし、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒの大部分が表示画面７ａからフレームアウトしている。この後、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が表示画面７ａからフレームアウトする。
【０７４４】
　次に、図８１（Ｋ）に示すように、画像表示演出（前期）が実行される。画像表示演出

は、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａ上を移動して表示される演出である。ここでは、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの左下部からフレームインしている様子を示した。味方キャラクタ画像ＣＲＡは、矢印ＩＤで示すように演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと反対の方向へ移動表示される。味方キャラクタＣＲＡは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがフレームアウトした方向から戻ってくるようにフレームインする。

【０７４５】

次に、図８１（Ｌ）に示すように、画像表示演出（後期）が実行される。ここでは、表示画面７ａにフレームインした味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの中央部に表示されている様子を示した。このとき、当たり図柄である「６」図柄に関連する複数の関連画像ＫＧが表示される。関連画像ＫＧは、セグメントで構成された「６」を示す画像である。

【０７４６】

図８２は、当たり図柄移動演出Ｃおよび当たり図柄移動演出Ｄを説明するための図である。

［当たり図柄移動演出Ｃ］

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

【０７４７】

図８２（Ａ）～（Ｆ）は、当たり図柄移動演出Ｃを説明するための図である。

変動開始からリーチ形成を経て、図８２（Ａ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｒ、８Ｃの変動表示における移動方向は、矢印ＨＤで示すように下方向となっている。

【０７４８】

次に、図８２（Ｂ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、中演出図柄８Ｃにおいては表示画面７ａの中央に「６」図柄が停止しており、「６」図柄以外のハズレ図柄である「５」図柄および「７」図柄も表示されている。ハズレ図柄については半透明などの表示にして目立たないようにしてもよい。

【０７４９】

次に、図８２（Ｃ）に示すように、図柄移動演出（前期）が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「６」図柄で停止した当たり図柄としての演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、矢印ＩＤで示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄８Ｌの一部は表示画面７ａからフレームアウトしている。なお、ハズレ図柄としての「５」図柄および「７」図柄は表示画面７ａに表示されたままとなっている。

【０７５０】

次に、図８２（Ｄ）に示すように、図柄移動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌの全体が表示画面７ａからフレームアウトし、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒの大部分が表示画面７ａからフレームアウトしている。この後、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が表示画面７ａからフレームアウトする。なお、ハズレ図柄としての「５」図柄および「７」図柄は表示画面７ａに表示されたままとなっている。

【０７５１】

次に、図８２（Ｅ）に示すように、画像表示演出（前期）が実行される。画像表示演出

は、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａ上を移動して表示される演出である。ここでは、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの右上部からフレームインしている様子を示した。味方キャラクタ画像ＣＲＡは、矢印ＩＤで示すように演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと同様の方向へ移動表示される。このとき、当たり図柄である「６」図柄に関連する複数の関連画像ＫＧが表示される。関連画像ＫＧは、「６」図柄を縮小した画像である。

【０７５２】

次に、図８２（Ｆ）に示すように、画像表示演出（後期）が実行される。ここでは、表示画面７ａにフレームインした味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの中央部に表示されている様子を示した。このとき、関連画像ＫＧも表示される。

【０７５３】

［当たり図柄移動演出Ｄ］

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

【０７５４】

図８２（Ｇ）～（Ｌ）は、当たり図柄移動演出Ｄを説明するための図である。

変動開始からリーチ形成を経て、図８２（Ｇ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｒ、８Ｃの変動表示における移動方向は、矢印ＨＤで示すように下方向となっている。

【０７５５】

次に、図８２（Ｈ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、中演出図柄８Ｃにおいては表示画面７ａの中央に「６」図柄が停止しており、「６」図柄以外のハズレ図柄である「５」図柄および「７」図柄も表示されている。ハズレ図柄については半透明などの表示にして目立たないようにしてもよい。

【０７５６】

次に、図８２（Ｉ）に示すように、図柄移動演出（前期）が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「６」図柄で停止した当たり図柄としての演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、矢印ＩＤで示す方向へ移動表示されている。また、演出図柄８Ｃに含まれるハズレ図柄としての「５」図柄および「７」図柄も当たり図柄と同様に、矢印ＩＤで示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄８Ｌの一部は表示画面７ａからフレームアウトしている。また、ハズレ図柄である「５」図柄の全体が表示画面７ａからフレームアウトしている。

【０７５７】

次に、図８２（Ｊ）に示すように、図柄移動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌの全体が表示画面７ａからフレームアウトし、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒの大部分が表示画面７ａからフレームアウトしている。この後、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が表示画面７ａからフレームアウトする。

【０７５８】

次に、図８２（Ｋ）に示すように、画像表示演出（前期）が実行される。画像表示演出は、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａ上を移動して表示される演出である。ここでは、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの左下部からフレームインしている様子を示した。味方キャラクタ画像ＣＲＡは、矢印ＩＤで示すように演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと反対の方向へ移動表示される。味方キャラクタＣＲＡは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ

がフレームアウトした方向から戻ってくるようにフレームインする。このとき、当たり図柄である「６」図柄に関連する複数の関連画像ＫＧが表示される。関連画像ＫＧは、「６」図柄を縮小した画像であり、大きさの異なる画像が含まれる。関連画像ＫＧは、群をなすように矢印ＧＤで示される方向へ移動表示されている。

【０７５９】

次に、図８２（Ｌ）に示すように、画像表示演出（後期）が実行される。ここでは、表示画面７ａにフレームインした味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの中央部に表示されている様子を示した。ここでも、関連画像ＫＧが、群をなすように矢印ＧＤで示される方向へ移動表示されている。

【０７６０】

図８３は、当たり図柄移動演出Ｅおよび当たり図柄移動演出Ｆを説明するための図である。

［当たり図柄移動演出Ｅ］

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

【０７６１】

図８３（Ａ）～（Ｆ）は、当たり図柄移動演出Ｅを説明するための図である。

変動開始からリーチ形成を経て、図８３（Ａ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｒ、８Ｃの変動表示における移動方向は、矢印ＨＤで示すように下方向となっている。

【０７６２】

次に、図８３（Ｂ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、中演出図柄８Ｃにおいて「６」図柄以外の図柄は非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。

【０７６３】

次に、図８３（Ｃ）に示すように、図柄移動演出（前期）が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「６」図柄で停止した当たり図柄としての演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、矢印ＩＤで示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄８Ｌの一部は表示画面７ａからフレームアウトしている。

【０７６４】

次に、図８３（Ｄ）に示すように、図柄移動演出（後期）が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌの全体が表示画面７ａからフレームアウトし、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒの大部分が表示画面７ａからフレームアウトしている。この後、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が表示画面７ａからフレームアウトする。

【０７６５】

次に、図８３（Ｅ）に示すように、画像表示演出（前期）が実行される。画像表示演出は、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａ上を移動して表示される演出である。ここでは、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの右上部からフレームインしている様子を示した。味方キャラクタ画像ＣＲＡは、矢印ＩＤで示すように演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと同様の方向へ移動表示される。このとき、当たり図柄である「６」図柄に関連する複数の関連画像ＫＧが表示される。関連画像ＫＧは、セグメントで構成された「６」を示す画像である。

【０７６６】
　次に、図８３（Ｆ）に示すように、画像表示演出（後期）が実行される。ここでは、表示画面７ａにフレームインした味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの中央部に表示されている様子を示した。このとき、関連画像ＫＧも表示される。さらにまた、スマイル画像ＳＧが表示される。スマイル画像ＳＧは、関連画像ＫＧとは別の画像であり、不透明な画像となっている。
【０７６７】
　［当たり図柄移動演出Ｆ］
　当たり図柄移動演出Ｆにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。
【０７６８】
　図８３（Ｇ）～（Ｌ）は、当たり図柄移動演出Ｆを説明するための図である。
　変動開始からリーチ形成を経て、図８３（Ｇ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄、「６」図柄、および、「７」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる直前の様子を示している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｒ、８Ｃの変動表示における移動方向は、矢印ＨＤで示すように下方向となっている。
【０７６９】
　次に、図８３（Ｈ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、中演出図柄８Ｃにおいて「６」図柄以外の図柄は非表示となっている。「６」図柄以外の図柄を半透明の表示として目立たなくしてもよい。
【０７７０】
　次に、図８３（Ｉ）に示すように、図柄移動演出（前期）が実行される。図柄移動演出は、停止した図柄を移動表示する演出である。ここでは、「６」図柄で停止した当たり図柄としての演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、矢印ＩＤで示す方向へ移動表示されている。このとき、左演出図柄８Ｌの一部は表示画面７ａからフレームアウトしている。
【０７７１】
　次に、図８３（Ｊ）に示すように、図柄移動演出（後期）が実行される。ここでは、当たり図柄としての演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの移動方向が変わり、矢印ＩＤで示す方向へ移動表示されている。左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒの大部分が表示画面７ａの下部からフレームアウトしている。この後、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が表示画面７ａからフレームアウトする。
【０７７２】
　次に、図８３（Ｋ）に示すように、画像表示演出（前期）が実行される。画像表示演出は、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａ上を移動して表示される演出である。ここでは、味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの左下部からフレームインしている様子を示した。また、複数のスマイル画像ＳＧが群をなすように矢印ＧＤで示す方向へ移動表示されている。
【０７７３】
　次に、図８３（Ｌ）に示すように、画像表示演出（後期）が実行される。ここでは、表示画面７ａにフレームインした味方キャラクタ画像ＣＲＡが表示画面７ａの中央部に表示されている様子を示した。このとき、当たり図柄である「６」図柄に関連する複数の関連画像ＫＧが表示される。関連画像ＫＧは、セグメントで構成された「６」を示す画像である。また、ここでも、複数のスマイル画像ＳＧが群をなすように矢印ＧＤで示す方向へ移

動表示されている。

【０７７４】

［効果例］

以下に、当たり図柄移動演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、大当たりとなった場合、大当たり報知演出を実行し、その後、大当たり態様の図柄を移動させる演出を実行する（図８１（Ｂ）～（Ｄ）（Ｈ）～（Ｊ）、図８２（Ｂ）～（Ｄ）（Ｈ）～（Ｊ）、図８３（Ｂ）～（Ｄ）（Ｈ）～（Ｊ））。この構成によれば、大当たりを報知した演出図柄が動き出すことで遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、大当たり報知演出が「第１演出」に相当し、図柄移動演出が「第２演出」に相当し、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。

【０７７５】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、停止した大当たり図柄の移動方向（矢印ＩＤで示した方向）は、変動表示における移動方向（矢印ＨＤで示した方向）とは別の方向となっている。この構成によれば、大当たりを報知した演出図柄の移動を際立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７７６】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、停止した大当たり図柄を移動表示して表示画面７ａからフレームアウトさせる（図８１（Ｄ）（Ｊ）、図８２（Ｄ）（Ｊ）、図８３（Ｄ）（Ｊ））。この構成によれば、大当たりを報知した演出図柄が動き出すことに加え演出図柄が画面からはみ出すことで遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７７７】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、停止した大当たり図柄を移動表示した後、大当たり図柄に関連する関連画像ＫＧ、および、大当たり図柄に関連しない味方キャラクタ画像ＣＲＡを表示する（図８１（Ｅ）（Ｆ）（Ｋ）（Ｌ）、図８２（Ｅ）（Ｆ）（Ｋ）（Ｌ）、図８３（Ｅ）（Ｆ）（Ｋ）（Ｌ））。この構成によれば、大当たり報知後の演出が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、関連画像ＫＧが「第１画像」に相当し、味方キャラクタ画像ＣＲＡが「第２画像」に相当し、画像表示演出が「第３演出」に相当する。

【０７７８】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、複数の関連画像ＫＧを表示して群をなすように移動させる（図８２（Ｋ）（Ｌ））。この構成によれば、大当たり報知後の演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７７９】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、味方キャラクタ画像ＣＲＡを表示画面７ａにフレームインさせる（図８１（Ｅ）（Ｋ）、図８２（Ｅ）（Ｋ）、図８３（Ｅ）（Ｋ））。この構成によれば、大当たり報知後の演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７８０】

［変形例］

以下に、当たり図柄移動演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態では、変動表示における移動方向とは別の方向へ演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８

Ｒを移動表示していた。これに対し、変動表示における移動方向と同様の方向へ演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを移動表示する構成としてもよい。

【０７８１】

［変形例２］

上記実施形態では、関連画像ＫＧおよびスマイル画像ＳＧが味方キャラクタ画像ＣＲＡよりも前面側に表示されている（図。これに対し、関連画像ＫＧおよびスマイル画像ＳＧの少なくとも一方を味方キャラクタ画像ＣＲＡの背面側に表示するようにしてもよい。また、関連画像ＫＧおよびスマイル画像ＳＧの少なくとも一方を半透明の表示として味方キャラクタ画像ＣＲＡに重なった場合でも背面側の味方キャラクタ画像ＣＲＡが視認できるようにしてもよい。

【０７８２】

［変形例３］

上記実施形態では、関連画像ＫＧおよびスマイル画像ＳＧを移動させる際、表示画面７ａの右側から左側へ向かって移動させていた。これに対し、関連画像ＫＧおよびスマイル画像ＳＧの移動方向はどのような方向であってもよい。

【０７８３】

［変形例４］

上記実施形態では演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを移動させる際に移動方向を途中で変更しているが（図８３（Ｉ）（Ｊ））、この移動方向も限定されず、どのような方向であってもよい。

【０７８４】

［変形例５］

上記実施形態における関連画像ＫＧおよびスマイル画像ＳＧの表示色や透明度を表示の途中で段階的にあるいは連続的に変更するようにしてもよい。

【０７８５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ｂ１－１］

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

前記抽選に当選した場合、当たり態様で図柄を停止表示する第１演出を実行し、その後、前記停止表示した当たり態様の図柄を特定方向へ移動させる第２演出を実行可能な演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【０７８６】

［態様Ｂ１－２］

態様Ｂ１－１に記載の遊技機であって、

前記特定方向は、前記図柄の変動表示における移動方向とは別の方向である、

ことを特徴とする遊技機。

【０７８７】

［態様Ｂ１－３］

態様Ｂ１－１または態様Ｂ１－２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第２演出において、前記当たり態様の図柄を表示画面からフレームアウトさせる、

ことを特徴とする遊技機。

【０７８８】

［態様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、

前記演出実行手段は、前記第２演出の実行後、前記当たり態様の図柄に関連する第１画像および前記当たり態様の図柄に関連しない第２画像を表示する第３演出を実行可能であ

る、
　ことを特徴とする遊技機。
【０７８９】
　［態様Ｂ１－５］
　態様Ｂ１－４に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記第３演出において、前記第１画像を複数表示し、群をなすように移動させる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０７９０】
　［態様Ｂ１－６］
　態様Ｂ１－３または態様Ｂ１－４に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記第３演出において、前記第２画像を表示画面にフレームインさせる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０７９１】
　［態様Ｂ１－７］
　態様Ｂ１－３から態様Ｂ１－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記第３演出において、前記第２画像とともに前記第２画像とは別の第３画像を表示する、
　ことを特徴とする遊技機。
【０７９２】
　［態様Ｂ１－８］
　態様Ｂ１－７に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記第３画像が群をなすように前記第３画像を移動表示する、
　ことを特徴とする遊技機。
【０７９３】
　［態様Ｂ１－９］
　態様Ｂ１－１から態様Ｂ１－８までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記第２演出において、前記当たり態様の図柄を前記特定方向としての第１方向へ移動させた後、前記特定方向としての前記第１方向とは異なる第２方向へ移動させる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０７９４】
　以下に図８４～図８６を用いて当たり図柄態様変更演出Ａ～Ｄについて説明する。この図柄態様変更演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動開始コマンドを解析し、図柄態様変更演出を実行する指示が含まれている場合に、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。
【０７９５】
　図８４は、図柄態様変更演出Ａおよび図柄態様変更演出Ｂを説明するための図である。
　［図柄態様変更演出Ａ］
　図柄態様変更演出Ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。
【０７９６】
　図８４（Ａ）～（Ｆ）は、図柄態様変更演出Ａを説明するための図である。
　まず、図８４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動

を開始し高速変動している様子を示している。

【０７９７】

次に、図８４（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０７９８】

リーチ形成演出の後、演出ボタン６３が押下されると、図８４（Ｃ）に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが識別情報のみで構成される態様から識別情報８Ｌａ、８Ｃａ、８Ｒａおよび絵柄情報８Ｌｂ、８Ｃｂ、８Ｒｂで構成される態様に変更される。

【０７９９】

次に、図８４（Ｄ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。中演出図柄８Ｃも、識別情報８Ｃａおよび絵柄情報８Ｃｂで構成される態様に変更されている。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０８００】

次に、図８４（Ｅ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはすべて、識別情報８Ｌａ、８Ｃａ、８Ｒａおよび絵柄情報８Ｌｂ、８Ｃｂ、８Ｒｂで構成される態様となっている。

【０８０１】

次に、演出図柄の停止から所定時間が経過すると、図８４（Ｆ）に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが識別情報８Ｌａ、８Ｃａ、８Ｒａおよび絵柄情報８Ｌｂ、８Ｃｂ、８Ｒｂで構成される態様から識別情報のみで構成される態様に変更される。

【０８０２】

［図柄態様変更演出Ｂ］

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

【０８０３】

図８４（Ｇ）～（Ｌ）は、図柄態様変更演出Ｂを説明するための図である。

まず、図８４（Ｇ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している様子を示している。

【０８０４】

次に、図８４（Ｈ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０８０５】
リーチ形成演出の後、演出ボタン６３が押下されると、図８４（Ｉ）に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが識別情報のみで構成される態様から識別情報８Ｌａ、８Ｒａおよび絵柄情報８Ｌｂ、８Ｒｂで構成される態様に変更される。
【０８０６】
次に、図８４（Ｊ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。中演出図柄８Ｃの態様は変更されていない。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。
【０８０７】
次に、図８４（Ｋ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。このとき、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒは、識別情報８Ｌａ、８Ｃａ、８Ｒａおよび絵柄情報８Ｌｂ、８Ｃｂ、８Ｒｂで構成される態様となっている。
【０８０８】
次に、演出図柄の停止から所定時間が経過すると、図８４（Ｌ）に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが識別情報８Ｌａ、８Ｒａおよび絵柄情報８Ｌｂ、８Ｒｂで構成される態様から識別情報のみで構成される態様に変更される。
【０８０９】
図８５は、図柄態様変更演出Ｃを説明するための図である。
［図柄態様変更演出Ｃ］
図柄態様変更演出Ｃにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。
【０８１０】
まず、図８５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している様子を示している。
【０８１１】
次に、図８５（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。
【０８１２】
次に、図８５（Ｃ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。
【０８１３】
中図柄停止演出の途中で演出ボタン６３が押下されると、図８５（Ｄ）に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、中演出図柄８Ｃが識別情報のみで構成される態様から識別情報８Ｃａおよび

絵柄情報８Ｃｂで構成される態様に変更される。なお、大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０８１４】

次に、図８５（Ｅ）に示すように、当たり報知演出が実行される。当たり報知演出は、大当たり態様で演出図柄が停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、中演出図柄８Ｃは、識別情報８Ｃａおよび絵柄情報８Ｃｂで構成される態様となっている。

【０８１５】

次に、演出図柄の停止から所定時間が経過すると、図８５（Ｆ）に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、中演出図柄８Ｃが識別情報８Ｃａおよび絵柄情報８Ｃｂで構成される態様から識別情報のみで構成される態様に変更される。

【０８１６】

次に、図８５（Ｇ）～図８５（Ｋ）に示すように、画像表示消去演出が実行される。画像表示消去演出は、複数の所定画像を表示させた後に消去する演出である。ここでは、複数のスマイル画像ＳＧを表示させた後に消去する演出となっている。複数のスマイル画像ＳＧの中には大きさの異なる画像が混在している。

【０８１７】

まず、図８５（Ｇ）に示すように、スマイル画像ＳＧが表示画面７ａ上に表示される演出が繰り返されて、複数のスマイル画像ＳＧで演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが隠れていく。次に、図８５（Ｈ）に示すように、さらに、表示画面７ａ上にスマイル画像ＳＧが増えていき、演出図柄のほぼ全部を覆い隠すような状態となる。

【０８１８】

次に、図８５（Ｉ）に示すように、表示画面７ａ上のスマイル画像ＳＧが一つずつ消えていき、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを視認できる状態に近づいていく。次に、図８５（Ｊ）に示すように、さらに、表示画面７ａ上のスマイル画像ＳＧが減っていき、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が見えるような状態に近づいていく。そして、図８５（Ｋ）に示すように、スマイル画像ＳＧが表示画面７ａ上からすべて消去される。

【０８１９】

この一連の画像表示消去演出において、演出図柄の態様が変化する。具体的には、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが通常の「６」図柄からセグメントで構成されたような「６」図柄に変化する。変化のタイミングは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが視認困難になっている間である。もちろん、変化のタイミングは限定されない。

【０８２０】

次に、図８５（Ｌ）に示すように、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが拡大表示される。このとき、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの一部を表示画面７ａからフレームアウトさせてもよい。

【０８２１】

図８６は、図柄態様変更演出Ｄを説明するための図である。

［図柄態様変更演出Ｄ］

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

【０８２２】

まず、図８６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動

を開始し高速変動している様子を示している。

【０８２３】

次に、図８６（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０８２４】

次に、図８６（Ｃ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。

【０８２５】

中図柄停止演出の途中で演出ボタン６３が押下されると、図８６（Ｄ）に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、中演出図柄８Ｃが識別情報のみで構成される態様から識別情報８Ｃａおよび絵柄情報８Ｃｂで構成される態様に変更される。なお、大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０８２６】

次に、図８６（Ｅ）に示すように、当たり報知演出が実行される。当たり報知演出は、大当たり態様で演出図柄が停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、中演出図柄８Ｃは、識別情報８Ｃａおよび絵柄情報８Ｃｂで構成される態様となっている。

【０８２７】

次に、演出図柄の停止から所定時間が経過すると、図８６（Ｆ）に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。具体的には、中演出図柄８Ｃが識別情報８Ｃａおよび絵柄情報８Ｃｂで構成される態様から識別情報のみで構成される態様に変更される。

【０８２８】

次に、図８６（Ｇ）～図８６（Ｉ）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出は、複数の所定画像を表示させて移動させる演出である。ここでは、複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧを表示画面７ａの右端からフレームインさせ左端からフレームアウトさせるように移動させる演出となっている。複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧの中には大きさの異なる画像が混在している。味方キャラクタ画像ＭＣＧは、後述するように演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの態様が変化した際の絵柄情報８Ｌｂ、８Ｃｂ、８Ｒｂの画像と同様の味方キャラクタの画像となっている。すなわち、味方キャラクタ画像ＭＣＧは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに関連する画像となっている。

【０８２９】

まず、図８６（Ｇ）に示すように、味方キャラクタ画像ＭＣＧが表示画面７ａの右端からフレームインして矢印ＧＤで示すように左方向へ移動させられる。ここでは、右演出図柄８Ｒが味方キャラクタ画像ＭＣＧによって覆われており視認困難な状態となっている。次に、図８６（Ｈ）に示すように、さらに、表示画面７ａ上を味方キャラクタ画像ＭＣＧが矢印ＧＤで示すように左方向へ移動させられて、中演出図柄８Ｃ、および、右演出図柄８Ｒが視認困難な状態となる。

【０８３０】

次に、図８６（Ｉ）に示すように、さらに、味方キャラクタ画像ＭＣＧが矢印ＧＤで示すように左方向へ移動させられて表示画面７ａの左端からフレームアウトしていく。ここでは、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒが視認容易な状態となっている。中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒは、絵柄情報８Ｃｂ、８Ｒｂのみで構成される態様に変化して

いる。このとき、左演出図柄８Ｌは、味方キャラクタ画像ＭＣＧによって覆われた状態となっている。そして、図８６（Ｊ）に示すように、味方キャラクタ画像ＭＣＧがすべて表示画面７ａの左端からフレームアウトすると、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが視認できる状態となる。このとき、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒと同様、左演出図柄８Ｌも、絵柄情報８Ｌｂのみで構成される態様に変化している。絵柄情報８Ｌｂ、８Ｃｂ、８Ｒｂは、味方キャラクタ画像ＭＣＧと同様の味方キャラクタの絵柄となっている。

【０８３１】

次に、図８６（Ｊ）に示すように、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが絵柄情報８Ｌｂ、８Ｃｂ、８Ｒｂのみで構成される態様から識別情報８Ｌａ、８Ｃａ、８Ｒａおよび絵柄情報８Ｌｂ、８Ｃｂ、８Ｒｂで構成される態様に変更される。

【０８３２】

次に、図８６（Ｌ）に示すように、さらに、態様変更演出が実行される。態様変更演出は、演出図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが識別情報８Ｌａ、８Ｃａ、８Ｒａおよび絵柄情報８Ｌｂ、８Ｃｂ、８Ｒｂで構成される態様から識別情報のみで構成される態様に変更される。

【０８３３】

［効果例］

以下に、図柄態様変更演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、遊技者が演出ボタン６３を押下することにより、演出図柄の態様を変化させる（図８４（Ｃ）～（Ｅ）（Ｉ）～（Ｋ）、図８５（Ｄ）（Ｅ）、図８６（Ｄ）（Ｅ））。この構成によれば、演出ボタン６３の押下で演出図柄の態様が変化するため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出ボタン６３が「操作手段」に相当し、識別情報のみで構成される演出図柄の態様が「第１態様」に相当し、識別情報および絵柄情報で構成される演出図柄の態様が「第２態様」に相当し、演出制御用マイコン９１が「表示制御手段」に相当する。

【０８３４】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、特定の演出図柄の態様を変化させる。具体的には、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの態様を変化させたり（図８４（Ｃ）～（Ｅ））、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒの態様を変化させたり（図８４（Ｉ）～（Ｋ））、中演出図柄８Ｃの態様を変化させたりする（図８５（Ｄ）（Ｅ）、図８６（Ｄ）（Ｅ））。この構成によれば、演出ボタン６３の押下で特定の演出図柄の態様が変化するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８３５】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、変動表示の途中で演出図柄の態様を変化させる（図８４（Ｃ）～（Ｅ）（Ｉ）～（Ｋ）、図８５（Ｄ）（Ｅ）、図８６（Ｄ）（Ｅ））。この構成によれば、変動表示の途中で演出図柄の態様が変化するため、変動演出の幅が広がり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８３６】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、変動表示されていた演出図柄が停止表示されると、演出図柄の態様を元の態様に戻す（図８４（Ｆ）（Ｌ）、図８５（Ｆ）、図８６（Ｆ））。この構成によれば、停止表示に伴って演出図柄の態様が変化するため、変動演出の幅が広がり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８３７】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、演出図柄が大当たりの態様で停止表示されると、その後

、複数のスマイル画像ＳＧを表示させたり（図８５（Ｇ）～（Ｋ））、複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧを表示させたりする（図８６（Ｇ）～（Ｊ））。この構成によれば、演出図柄が大当たりの態様で停止表示された後、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、スマイル画像ＳＧおよび味方キャラクタ画像ＣＲＡが「所定画像」に相当し、複数のスマイル画像ＳＧを表示する画像表示消去演出、および、複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧを移動させる画像移動演出が「群演出」に相当する。

【０８３８】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、複数のスマイル画像ＳＧを表示する画像表示消去演出に伴い、また、複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧを移動させる画像移動演出に伴い、演出図柄の態様を変化させる（図８５（Ｋ）、図８６（Ｊ））。この構成によれば、演出図柄が大当たりの態様で停止表示された後、遊技者にさらなる驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。図８５（Ｋ）のセグメントで構成された「６」図柄の態様、および、図８６（Ｊ）の絵柄情報のみで構成された演出図柄の態様が「第３態様」に相当する。

【０８３９】

［変形例］

以下に、図柄態様変更演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態では、リーチ形成演出後に演出ボタン６３を押下するようにしていたが、もちろん、リーチ形成演出前に演出ボタン６３を押下することで演出図柄の態様が変更される構成としてもよい。

【０８４０】

［変形例２］

上記実施形態では演出ボタン６３の押下を促す演出を特に行っていないが、演出ボタン６３の押下を促す演出を行う構成としてもよい。例えば、表示画面７ａに演出ボタン６３を模したボタン画像を表示し、「押せ」というようなメッセージ画像を表示するという具合である。

【０８４１】

［変形例３］

上記実施形態では、複数のスマイル画像ＳＧを表示する画像表示消去演出に伴い、また、複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧを移動させる画像移動演出に伴い、演出図柄の態様を変化させていた。このとき、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべての態様を変化させていた（図８５（Ｋ）、図８６（Ｊ））。これに対し、特定の演出図柄の態様だけを変化させる構成としてもよい。すなわち、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの少なくとも一つの演出図柄の態様を変化させる構成としてもよい。

【０８４２】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ｂ２－１］

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

遊技者によって操作可能な操作手段と、

前記操作手段が操作されると前記図柄の態様を第１態様から第２態様へ変化させる表示制御手段と、を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【０８４３】

［態様Ｂ２－２］

態様Ｂ２－１に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記図柄のうちの特定の図柄を前記第１態様から前記第２態様へ

変化させる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０８４４】
　［態様Ｂ２－３］
　態様Ｂ２－１または態様Ｂ２－２に記載の遊技機であって、
　前記表示制御手段は、前記図柄の変動表示の途中で前記図柄の態様を前記第１態様から前記第２態様へ変化させる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０８４５】
　［態様Ｂ２－４］
　態様Ｂ２－３に記載の遊技機であって、
　前記表示制御手段は、前記図柄が停止表示されると、前記図柄の態様を前記第２態様から前記第１態様へ変化させる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０８４６】
　［態様Ｂ２－５］
　態様Ｂ２－３または態様Ｂ２－４に記載の遊技機であって、
　前記表示制御手段は、前記図柄が停止表示された後、複数の所定画像を表示させる群演出を実行する、
　ことを特徴とする遊技機。
【０８４７】
　［態様Ｂ２－６］
　態様Ｂ２－５に記載の遊技機であって、
　前記表示制御手段は、前記群演出に伴い、前記図柄の態様を第３態様へ変化させる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０８４８】
　［態様Ｂ２－７］
　態様Ｂ２－６に記載の遊技機であって、
　前記表示制御手段は、前記第３態様へ変化させた図柄を、さらに、第４態様へ変化させる（図８５（Ｌ）、図８６（Ｋ））、
　ことを特徴とする遊技機。
【０８４９】
　［態様Ｂ２－８］
　態様Ｂ２－７に記載の遊技機であって、
　前記表示制御手段は、前記第４態様へ変化させた図柄を、前記第１態様に戻す（図８６（Ｌ））、
　ことを特徴とする遊技機。
【０８５０】
　以下に図８７～図８９を用いて群予告連続演出Ａ～Ｆについて説明する。この群予告連続演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動開始コマンドを解析し、群予告連続演出を実行する指示が含まれている場合に、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。
【０８５１】
　図８７は、群予告連続演出Ａおよび群予告連続演出Ｂを説明するための図である。
　［群予告連続演出Ａ］
　群予告連続演出Ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図

柄が表示される。

【０８５２】

図８７（Ａ）～（Ｆ）は、群予告連続演出Ａを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図８７（Ａ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０８５３】

リーチ形成演出の後、図８７（Ｂ）（Ｃ）に示すように、第１群予告演出が実行される。第１群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が、表示画面７ａの右端からフレームインし、表示画面７ａの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面７ａの左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタＭＣＧ１は、矢印ｖ１で示すように第１速度で移動表示される。

【０８５４】

図８７（Ｂ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が右演出図柄８Ｒに重なった状態となっている。図８７（Ｃ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が表示画面７ａの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。

【０８５５】

第１群予告演出の後、図８７（Ｄ）（Ｅ）に示すように、第２群予告演出が実行される。第２群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が、表示画面７ａの右端からフレームインし、表示画面７ａの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面７ａの左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタＭＣＧ２は、矢印ｖ２で示すように第２速度で移動表示される。

【０８５６】

図８７（Ｄ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が右演出図柄８Ｒおよび左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。図８７（Ｅ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が表示画面７ａの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０８５７】

次に、図８７（Ｆ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。

【０８５８】

［群予告連続演出Ｂ］

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

【０８５９】

図８７（Ｇ）～（Ｌ）は、群予告連続演出Ｂを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図８７（Ｇ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０８６０】

リーチ形成演出の後、図８７（Ｈ）（Ｉ）に示すように、第１群予告演出が実行される。第１群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が、表示画面７ａの右端からフレームインし、表示画面７ａの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面７ａの左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタＭＣＧ１は、矢印ｖ１で示すように第１速度で移動表示される。

【０８６１】

図８７（Ｈ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が右演出図柄８Ｒに重なった状態となっている。図８７（Ｉ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が表示画面７ａの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。

【０８６２】

第１群予告演出の後、図８７（Ｊ）（Ｋ）に示すように、第２群予告演出が実行される。第２群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が、表示画面７ａの上端からフレームインし、表示画面７ａの上側から下側へ向かうように移動して、表示画面７ａの下端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタＭＣＧ２は、矢印ｖ２で示すように第２速度で移動表示される。

【０８６３】

図８７（Ｊ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が右演出図柄８Ｒおよび左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。図８７（Ｋ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が表示画面７ａの下側へ移動している。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０８６４】

次に、図８７（Ｌ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。

【０８６５】

図８８は、群予告連続演出Ｃおよび群予告連続演出Ｄを説明するための図である。

［群予告連続演出Ｃ］

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

【０８６６】

図８８（Ａ）～（Ｆ）は、群予告連続演出Ｃを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図８８（Ａ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している

。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０８６７】

リーチ形成演出の後、図８８（Ｂ）（Ｃ）に示すように、第１群予告演出が実行される。第１群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が、表示画面７ａの右端からフレームインし、表示画面７ａの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面７ａの左端からフレームアウトする。

【０８６８】

図８８（Ｂ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が右演出図柄８Ｒに重なった状態となっている。このときは、矢印ｖ１で示すように第１速度で移動表示される。図８８（Ｃ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が表示画面７ａの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。このとき、右演出図柄を覆うようにして敵キャラクタ画像ＴＣＧが表示されている。この敵キャラクタ画像ＴＣＧの表示に伴って味方キャラクタ画像ＭＣＧの移動速度が変化する。具体的には、矢印ｖ３で示すように第１速度よりも小さな第３速度で移動表示される。

【０８６９】

第１群予告演出の後、図８８（Ｄ）（Ｅ）に示すように、第２群予告演出が実行される。第２群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が、表示画面７ａの右端からフレームインし、表示画面７ａの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面７ａの左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタＭＣＧ２は、矢印ｖ２で示すように第２速度で移動表示される。

【０８７０】

図８８（Ｄ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が右演出図柄８Ｒおよび左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。図８８（Ｅ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が表示画面７ａの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０８７１】

次に、図８８（Ｆ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。

【０８７２】

［群予告連続演出Ｄ］

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

【０８７３】

図８８（Ｇ）～（Ｌ）は、群予告連続演出Ｄを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図８８（Ｇ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している

。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０８７４】

リーチ形成演出の後、図８８（Ｈ）（Ｉ）に示すように、第１群予告演出が実行される。第１群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が、表示画面７ａの右端からフレームインし、表示画面７ａの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面７ａの左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタＭＣＧ１は、矢印ｖ１で示すように第１速度で移動表示される。

【０８７５】

図８８（Ｈ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が右演出図柄８Ｒに重なった状態となっている。図８８（Ｉ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が表示画面７ａの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。

【０８７６】

第１群予告演出の後、図８８（Ｊ）（Ｋ）に示すように、第２群予告演出が実行される。第２群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が、表示画面７ａの上端からフレームインし、表示画面７ａの上側から下側へ向かうように移動して、表示画面７ａの下端からフレームアウトする。

【０８７７】

図８８（Ｊ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が右演出図柄８Ｒおよび左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。このとき、矢印ｖ２で示すように第２速度で移動表示される。図８８（Ｋ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が表示画面７ａの下側へ移動している。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。このとき、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２は、矢印ｖ４で示すように第４速度で移動表示される。第４速度は、中演出図柄８Ｃの移動速度に合わせて変化する。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０８７８】

次に、図８８（Ｌ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。

【０８７９】

図８９は、群予告連続演出Ｅおよび群予告連続演出Ｆを説明するための図である。

［群予告連続演出Ｅ］

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

【０８８０】

図８９（Ａ）～（Ｆ）は、群予告連続演出Ｅを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図８９（Ａ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０８８１】
　リーチ形成演出の後、図８９（Ｂ）（Ｃ）に示すように、第１群予告演出が実行される。第１群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が、表示画面７ａの右端からフレームインし、表示画面７ａの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面７ａの左端からフレームアウトする。
【０８８２】
　図８９（Ｂ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が右演出図柄８Ｒに重なった状態となっている。このときは、矢印ｖ１で示すように第１速度で移動表示される。図８９（Ｃ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が表示画面７ａの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。このとき、表示画面７ａの中央に敵キャラクタ画像ＴＣＧが表示されている。敵キャラクタ画像ＴＣＧは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに重なって表示される。敵キャラクタ画像ＴＣＧの表示に伴って味方キャラクタ画像ＭＣＧの移動速度が変化する。具体的には、矢印ｖ３で示すように第１速度よりも小さな第３速度で移動表示される。
【０８８３】
　第１群予告演出の後、図８９（Ｄ）（Ｅ）に示すように、第２群予告演出が実行される。第２群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が、表示画面７ａの右端からフレームインし、表示画面７ａの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面７ａの左端からフレームアウトする。ここでは、味方キャラクタＭＣＧ２は、矢印ｖ２で示すように第２速度で移動表示される。
【０８８４】
　図８９（Ｄ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が右演出図柄８Ｒおよび左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。図８９（Ｅ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が表示画面７ａの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。
【０８８５】
　次に、図８９（Ｆ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。
【０８８６】
　［群予告連続演出Ｆ］
　群予告連続演出Ｆにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。
【０８８７】
　図８９（Ｇ）～（Ｌ）は、群予告連続演出Ｆを説明するための図である。
　変動開始演出を経て、図８９（Ｇ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している

。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０８８８】

リーチ形成演出の後、図８９（Ｈ）（Ｉ）に示すように、第１群予告演出が実行される。第１群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が、表示画面７ａの右端からフレームインし、表示画面７ａの右側から左側へ向かうように移動して、表示画面７ａの左端からフレームアウトする。

【０８８９】

図８９（Ｈ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が右演出図柄８Ｒに重なった状態となっている。このときは、矢印ｖ１で示すように第１速度で移動表示される。図８９（Ｃ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が表示画面７ａの左側へ移動しており、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。このとき、表示画面７ａの中央に敵キャラクタ画像ＴＣＧが表示されている。敵キャラクタ画像ＴＣＧは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに重なって表示される。敵キャラクタ画像ＴＣＧの表示に伴って味方キャラクタ画像ＭＣＧの移動速度が変化する。具体的には、矢印ｖ３で示すように第１速度よりも小さな第３速度で移動表示される。

【０８９０】

第１群予告演出の後、図８９（Ｊ）（Ｋ）に示すように、第２群予告演出が実行される。第２群予告演出は、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２を移動させる演出である。具体的には、大きさの異なる複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が、表示画面７ａの上端からフレームインし、表示画面７ａの上側から下側へ向かうように移動して、表示画面７ａの下端からフレームアウトする。

【０８９１】

図８９（Ｊ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２は不透明な画像であり、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が右演出図柄８Ｒおよび左演出図柄８Ｌに重なった状態となっている。このとき、第１群予告演出で表示された敵キャラクタ画像ＴＣＧが表示され続けており、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２は、矢印ｖ３で示すように第３速度で移動表示される。図８９（Ｋ）では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が表示画面７ａの下側へ移動している。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。このとき、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２は、矢印ｖ４で示すように第４速度で移動表示される。第４速度は、中演出図柄８Ｃの移動速度に合わせて変化する。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０８９２】

次に、図８９（Ｌ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。

【０８９３】

［効果例］

以下に、群予告連続演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１を移動させる第１群予告演出を実行し、その後、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が群をなすように複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２を移動させる第２群予告演出を実行する（図８７（Ｂ）～（Ｅ）（Ｈ）～（Ｋ）、図８８（Ｂ）～（Ｅ）（Ｈ）～（Ｋ）、図８９（Ｂ）～（Ｅ）（Ｈ）～（Ｋ））。この構成によれば、変動演出にお

ける予告演出が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、味方キャラクタＭＣＧ１が「第１画像」に相当し、第１群予告演出が「第１演出」に相当し、味方キャラクタＭＣＧ２が「第２画像」に相当し、第２群予告演出が「第２演出」に相当し、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。

【０８９４】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、第１群予告演出における味方キャラクタ画像ＭＣＧ１の移動速度や第２群予告演出における味方キャラクタ画像ＭＣＧ２の移動速度を変化させている（図８８（Ｂ）（Ｃ）（Ｊ）（Ｋ）、図８９（Ｂ）（Ｃ）（Ｈ）～（Ｋ））。この構成によれば、変動演出における予告演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８９５】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、第１群予告演出における味方キャラクタ画像ＭＣＧ１と、第２群予告演出における味方キャラクタ画像ＭＣＧ２とを異なる方向へ移動させる（図８７（Ｈ）～（Ｋ）、図８８（Ｈ）～（Ｋ）、図８９（Ｈ）～（Ｋ））。この構成によれば、変動演出における予告演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８９６】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、第１群予告演出および第２群予告演出の少なくとも一方において演出図柄に重なる敵キャラクタ画像ＴＣＧを表示する（図８８（Ｃ）（Ｉ）、図８９（Ｃ）（Ｉ）（Ｊ））。この構成によれば、敵キャラクタ画像ＴＣＧの表示によって遊技者に驚きを与えられる可能性が高く、遊技の興趣を向上させることができる。なお、敵キャラクタ画像ＴＣＧが「第３画像」に相当する。

【０８９７】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、敵キャラクタ画像ＴＣＧを演出図柄に重ねて表示し特定の演出図柄を視認困難な状態にする（図８８（Ｃ）（Ｉ）、図８９（Ｃ）（Ｉ）（Ｊ））。この構成によれば、敵キャラクタ画像ＴＣＧの表示によって遊技者に驚きを与えられる可能性が高く、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８９８】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、第１群予告演出における味方キャラクタ画像ＭＣＧ１および第２群予告演出における味方キャラクタ画像ＭＣＧ２の少なくとも一方を敵キャラクタ画像ＴＣＧよりも前面側に表示する（図８９（Ｃ）（Ｉ）（Ｊ））。この構成によれば、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、ＭＣＧ２の移動表示が際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８９９】

［変形例］

以下に、群予告連続演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態では、敵キャラクタ画像ＴＣＧの表示に伴って第１速度よりも小さな第３速度で味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、ＭＣＧ２を移動させていた。このとき第３速度を「０」とし、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、ＭＣＧ２の移動を一時的に停止させてもよい。その場合、敵キャラクタ画像ＴＣＧが非表示となったタイミングで味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、ＭＣＧ２の移動を再開することが考えられる。あるいは、第３速度を細かく変化させるようにしてもよい。

【０９００】

［変形例２］

上記実施形態では、敵キャラクタ画像ＴＣＧによって一部の演出図柄が覆われる構成であった。これに対し、敵キャラクタ画像ＴＣＧを表示画面７ａ全体を覆うように表示して演出図柄の全部を覆う構成としてもよい。このようにすれば、一時的に演出図柄が視認困難となることで、その後の変動表示への期待が大きくなる可能性があり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９０１】

［変形例３］

上記実施形態では、第４速度が中演出図柄８Ｃの移動速度に合わせて設定されていた。この第４速度は、中演出図柄８Ｃの移動速度と同じにしてもよいし、中演出図柄８Ｃの移動速度の２倍の速度としたり半分の速度としたりしてもよい。

【０９０２】

［変形例４］

上記実施形態ではリーチ形成後に第１群予告演出および第２群予告演出を実行していたが、第１群予告演出および第２群予告演出の実行タイミングは特に限定されない。例えば、第１群予告演出および第２群予告演出の両方をリーチ形成前に実行するようにしてもよい。また例えば、第１群予告演出をリーチ形成前に実行し、第２群予告演出をリーチ形成後に実行するようにしてもよい。リーチ形成前のタイミングとしては、変動開始直後のタイミングや左図柄停止のタイミングとすることが考えられる。リーチ形成後のタイミングとしては、本実施形態のようなリーチ形成直後のタイミングや変動する中演出図柄が視認可能となった後のタイミングとすることが考えられる。

【０９０３】

［変形例５］

上記実施形態において、敵キャラクタ画像ＴＣＧ、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、ＭＣＧ２によって演出図柄が視認困難な状態になるタイミングで、演出図柄を昇格させるようにしてもよい。例えばリーチ図柄を有利なリーチ図柄に昇格させるという具合である。

【０９０４】

［変形例６］

上記実施形態において、敵キャラクタ画像ＴＣＧ、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、ＭＣＧ２のうちの少なくとも一つを透明または半透明など透明度を有する画像としたり、あるいは、演出の途中で透明度を変化させたりしてもよい。

【０９０５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ｂ３－１］

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

第１画像が群をなすように複数の前記第１画像を移動させる第１演出を実行し、その後、前記第１画像とは異なる第２画像が群をなすように複数の前記第２画像を移動させる第２演出を実行可能な演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【０９０６】

［態様Ｂ３－２］

態様Ｂ３－１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第１演出における前記第１画像の移動速度および前記第２演出における前記第２画像の移動速度のうち少なくとも一方を変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【０９０７】

［態様Ｂ３－３］

態様Ｂ３－１または態様Ｂ３－２に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第１演出における前記第１画像と、前記第２演出における前

記第２画像と、を異なる方向へ移動させる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０９０８】
　［態様Ｂ３－４］
　態様Ｂ３－１から態様Ｂ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記第１演出および前記第２演出のうち少なくとも一方において、前記図柄に重なる第３画像を表示する、
　ことを特徴とする遊技機。
【０９０９】
　［態様Ｂ３－５］
　態様Ｂ３－４に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記第３画像を前記図柄に重ねて表示することによって特定の図柄を視認困難な状態にする、
　ことを特徴とする遊技機。
【０９１０】
　［態様Ｂ３－６］
　態様Ｂ３－４または態様Ｂ３－５に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記第１演出における前記第１画像および前記第２演出における前記第２画像のうち少なくとも一方を、前記第３画像よりも前面側に表示する、
　ことを特徴とする遊技機。
【０９１１】
　以下に図９０～図９２を用いて複数画像移動演出Ａ～Ｆについて説明する。この複数画像移動演出は、変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動開始コマンドを解析し、複数画像移動演出を実行する指示が含まれている場合に、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。
【０９１２】
　図９０は、複数画像移動演出Ａおよび複数画像移動演出Ｂを説明するための図である。
　［複数画像移動演出Ａ］
　複数画像移動演出Ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。
【０９１３】
　図９０（Ａ）～（Ｆ）は、複数画像移動演出Ａを説明するための図である。
　変動開始演出を経て、図９０（Ａ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。
【０９１４】
　リーチ形成演出の後、図９０（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面７ａの下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧを上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面７ａの上端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像ＴＣＧを下方向に移動させ下端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。
【０９１５】
　図９０（Ｂ）では、表示画面７ａにおいて、４枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧが演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側を矢印ＭＤで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像ＭＣＧの手前側を３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向に

移動表示されている。

【０９１６】

図９０（Ｃ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧはすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧだけが表示されている。

【０９１７】

図９０（Ｄ）では、表示画面７ａにおいて、５枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧが演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側を矢印ＭＤで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像ＭＣＧの手前側を３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向に移動表示されている。なお、ここでは演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが視認困難な状態となっている。

【０９１８】

図９０（Ｅ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に２枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧはすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧだけが表示されている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０９１９】

次に、図９０（Ｆ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【０９２０】

［複数画像移動演出Ｂ］

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

【０９２１】

図９０（Ｇ）～（Ｌ）は、複数画像移動演出Ｂを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図９０（Ｇ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０９２２】

リーチ形成演出の後、図９０（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面７ａの下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧを上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面７ａの右端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像ＴＣＧを左方向に移動させ左端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。

【０９２３】

図９０（Ｈ）では、表示画面７ａにおいて、４枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧが演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側を矢印ＭＤで示す方向に移動表示されている。さらに、味方

キャラクタ画像ＭＣＧの手前側を３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向に移動表示されている。

【０９２４】

図９０（Ｉ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧはすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧだけが表示されている。

【０９２５】

図９０（Ｊ）では、表示画面７ａにおいて、５枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧが演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側を矢印ＭＤで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像ＭＣＧの手前側を３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向に移動表示されている。

【０９２６】

図９０（Ｋ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に２枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧはすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧだけが表示されている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０９２７】

次に、図９０（Ｌ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【０９２８】

図９１は、複数画像移動演出Ｃおよび複数画像移動演出Ｄを説明するための図である。

［複数画像移動演出Ｃ］

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

【０９２９】

図９１（Ａ）～（Ｆ）は、複数画像移動演出Ｃを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図９１（Ａ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０９３０】

リーチ形成演出の後、図９１（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面７ａの下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧを上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面７ａの上端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像ＴＣＧを下方向に移動させ下端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。

【０９３１】

図９１（Ｂ）では、表示画面７ａにおいて、４枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が矢印

ＭＤ１で示す方向に移動表示されている。また、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１とは別の２枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が矢印ＭＤ２で示す方向に移動表示されている。さらにまた、３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向に移動表示されている。画像同士の前後関係は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが最も奥側に表示されており、順に奥側から、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、敵キャラクタ画像ＴＣＧ、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２の順となっている。

【０９３２】

図９１（Ｃ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、ＭＣＧ２はすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧだけが表示されている。

【０９３３】

図９１（Ｄ）では、表示画面７ａにおいて、５枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が矢印ＭＤ１で示す方向に移動表示されている。また、２枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が矢印ＭＤ２で示す方向へ移動表示されている。さらにまた、３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向に移動表示されている。画像同士の前後関係は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが最も奥側に表示されており、順に奥側から、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、敵キャラクタ画像ＴＣＧ、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２の順となっている。

【０９３４】

図９１（Ｅ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に２枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、ＭＣＧ２はすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧだけが表示されている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０９３５】

次に、図９１（Ｆ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【０９３６】

［複数画像移動演出Ｄ］

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

【０９３７】

図９１（Ｇ）～（Ｌ）は、複数画像移動演出Ｄを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図９１（Ｇ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。

【０９３８】

リーチ形成演出の後、図９１（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面７ａの下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画

像ＭＣＧを上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面７ａの上端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像ＴＣＧを下方向に移動させ下端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。

【０９３９】

図９１（Ｈ）では、表示画面７ａにおいて、４枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が矢印ＭＤ１で示す方向に移動表示されている。また、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１とは別の２枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が矢印ＭＤ２で示す方向に移動表示されている。さらにまた、２枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧ１および敵キャラクタ画像ＴＣＧ１とは表示色が異なる１枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧ２が矢印ＴＤで示す方向に移動表示されている。画像同士の前後関係は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが最も奥側に表示されており、順に奥側から、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、敵キャラクタ画像ＴＣＧ１、ＴＣＧ２、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２の順となっている。

【０９４０】

図９１（Ｉ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に２枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧ１および１枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧ２が矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、ＭＣＧ２はすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧ１、ＴＣＧ２だけが表示されている。

【０９４１】

図９１（Ｊ）では、表示画面７ａにおいて、５枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧ１が矢印ＭＤ１で示す方向に移動表示されている。また、２枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２が矢印ＭＤ２で示す方向へ移動表示されている。さらにまた、２枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧ１および１枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧ２が矢印ＴＤで示す方向に移動表示されている。画像同士の前後関係は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが最も奥側に表示されており、順に奥側から、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、敵キャラクタ画像ＴＣＧ１、ＴＣＧ２、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２の順となっている。

【０９４２】

図９１（Ｋ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に１枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧ１および１枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧ２が矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１、ＭＣＧ２はすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧ１、ＴＣＧ２だけが表示されている。また、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「５」図柄および「６」図柄が表示されており、「６」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「６」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０９４３】

次に、図９１（Ｌ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「６」図柄で停止している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【０９４４】

図９２は、複数画像移動演出Ｅおよび複数画像移動演出Ｆを説明するための図である。

［複数画像移動演出Ｅ］

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

図柄が表示される。

【０９４５】

図９２（Ａ）～（Ｆ）は、複数画像移動演出Ｅを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図９２（Ａ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。また、敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤＢで示す方向へ移動表示される。

【０９４６】

リーチ形成演出の後、図９２（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面７ａの下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧを上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面７ａの上端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像ＴＣＧを下方向に移動させ下端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。

【０９４７】

図９２（Ｂ）では、表示画面７ａにおいて、４枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧが演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側を矢印ＭＤで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像ＭＣＧの手前側を３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向に移動表示されている。

【０９４８】

図９２（Ｃ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧはすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧだけが表示されている。

【０９４９】

図９２（Ｄ）では、表示画面７ａにおいて、５枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧが演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側を矢印ＭＤで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像ＭＣＧの手前側を３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向に移動表示されている。なお、ここでは演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが視認困難な状態となっている。

【０９５０】

図９２（Ｅ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に２枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧはすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧだけが表示されている。そして、リーチ図柄である左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「７」図柄に変更されており、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「６」図柄および「７」図柄が表示されており、「７」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「８」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０９５１】

次に、図９２（Ｆ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「７」図柄で停止している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【０９５２】

［複数画像移動演出Ｆ］

複数画像移動演出Ｆにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは下方向へ移動するように変

動表示される。左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄の配列は同じになっている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されると「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「１」図柄→・・・という具合に昇順に図柄が表示される。

【０９５３】

図９２（Ｇ）～（Ｌ）は、複数画像移動演出Ｆを説明するための図である。

変動開始演出を経て、図９２（Ｇ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様を形成して停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「６」図柄で停止してリーチ態様を形成している様子を示している。このとき、中演出図柄８Ｃは、高速変動を継続している。また、敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤＢで示す方向へ移動表示される。

【０９５４】

リーチ形成演出の後、図９２（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出では、表示画面７ａの下端からフレームインする複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧを上方向に移動させ上端からフレームアウトさせる演出と、表示画面７ａの右端からフレームインする複数の敵キャラクタ画像ＴＣＧを左方向に移動させ左端からフレームアウトさせる演出とを並行して行う。

【０９５５】

図９２（Ｈ）では、表示画面７ａにおいて、４枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧが演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側を矢印ＭＤで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像ＭＣＧの手前側を３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向に移動表示されている。

【０９５６】

図９２（Ｉ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧはすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧだけが表示されている。

【０９５７】

図９２（Ｊ）では、表示画面７ａにおいて、５枚の味方キャラクタ画像ＭＣＧが演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側を矢印ＭＤで示す方向に移動表示されている。さらに、味方キャラクタ画像ＭＣＧの手前側を３枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向に移動表示されている。なお、ここでは演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが視認困難な状態となっている。

【０９５８】

図９２（Ｋ）では、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側に２枚の敵キャラクタ画像ＴＣＧが矢印ＴＤで示す方向へ移動表示されている。ここでは、味方キャラクタ画像ＭＣＧはすべて表示画面７ａからフレームアウトしており、敵キャラクタ画像ＴＣＧだけが表示されている。そして、リーチ図柄である左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「７」図柄に変更されており、ここでは中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中演出図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、中演出図柄８Ｃが停止する演出である。ここでは、中演出図柄８Ｃに含まれる「６」図柄および「７」図柄が表示されており、「７」図柄が表示画面７ａの上下方向の中央に差し掛かる様子を示している。大当たりであれば、「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止し、ハズレであれば、「７」図柄が表示画面７ａの中央に停止せず「８」図柄が表示画面７ａの中央に停止する。大当たりであるものとして説明を続ける。

【０９５９】

次に、図９２（Ｆ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、演出図柄が大当たりの態様で停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「７」図柄で停止している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが停止表示されると、画像移動演出は終了となる。

【０９６０】
［効果例］
以下に、複数画像移動演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１を矢印ＭＤ、ＭＤ１で示す方向へ移動させる演出と、複数の敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２を矢印ＴＤで示す方向へ移動させる演出とを並行して実行する（図９０（Ｂ）（Ｄ）（Ｈ）（Ｊ）、図９１（Ｂ）（Ｄ）（Ｈ）（Ｊ）、図９２（Ｂ）（Ｄ）（Ｈ）（Ｊ））。この構成によれば、複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１および複数の敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２が並行して移動表示されるため、変動演出が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１が「第１画像」に相当し、矢印ＭＤ、ＭＤ１で示す方向が「第１方向」に相当し、複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１を移動させる演出が「第１演出」に相当し、敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２が「第２画像」に相当し、矢印ＴＤで示す方向が「第２方向」に相当し、複数の敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２を移動させる演出が「第２演出」に相当し、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。
【０９６１】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ１を移動させる際、複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ２を移動させる（図９１（Ｂ）（Ｄ）（Ｈ）（Ｊ））。また、敵キャラクタ画像ＴＣＧ１を移動させる際、表示色の異なる敵キャラクタ画像ＴＣＧ２を移動させる（図９１（Ｈ）～（Ｋ））。この構成によれば、変動演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２および敵キャラクタ画像ＴＣＧ２が「第３画像」に相当する。
【０９６２】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１を矢印ＭＤ、ＭＤ１で示す方向へ移動させる演出を断続的に実行する（図９０（Ｂ）（Ｄ）（Ｈ）（Ｊ）、図９１（Ｂ）（Ｄ）（Ｈ）（Ｊ）、図９２（Ｂ）（Ｄ）（Ｈ）（Ｊ））。この構成によれば、味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１の移動演出が断続的に実行されるため、変動演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０９６３】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、複数の敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２を矢印ＴＤで示す方向へ移動させる演出を連続的に実行する（図９０（Ｂ）～（Ｅ）（Ｈ）～（Ｋ）、図９１（Ｂ）～（Ｅ）（Ｈ）～（Ｋ）、図９２（Ｂ）～（Ｅ）（Ｈ）～（Ｋ））。この構成によれば、敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２の移動演出が連続的に実行されるため、変動演出がより一層斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０９６４】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが停止表示されると、味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１、ＭＣＧ２および敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２を移動させる演出の実行を中止する（図９０（Ｆ）（Ｌ）、図９１（Ｆ）（Ｌ）、図９２（Ｆ）（Ｌ））。この構成によれば、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示の終了が分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０９６５】
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、複数の味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１、ＭＣＧ２

および複数の敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２を移動表示する前に、敵キャラクタ画像ＴＣＧを矢印ＴＤＢで示す方向へ移動表示する（図９２（Ａ）（Ｇ））。この構成によれば、何かが起こるのではないかという期待を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９６６】

［変形例］

以下に、複数画像移動演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態では、「第３画像」としての味方キャラクタ画像ＭＣＧ２および敵キャラクタ画像ＴＣＧ２をそれぞれ、矢印ＭＤ２で示す方向、矢印ＴＤで示す方向へ移動させていた。これに対し、「第３画像」の移動方向は特に限定されない。例えば、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２を味方キャラクタ画像ＭＣＧ１とは別の方向へ移動させるようにしてもよい。また例えば、敵キャラクタ画像ＴＣＧ２を敵キャラクタ画像ＴＣＧ１とは別の方向へ移動させるようにしてもよい。また、「第３画像」の移動速度も特に限定されない。例えば、味方キャラクタ画像ＭＣＧ２を味方キャラクタ画像ＭＣＧ１とは異なる速度で移動させるようにしてもよい。また例えば、敵キャラクタ画像ＴＣＧ２を敵キャラクタ画像ＴＣＧ１とは異なる速度で移動させるようにしてもよい。これらの構成によれば、画像移動演出における混沌性が大きくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９６７】

［変形例２］

上記実施形態では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１、ＭＣＧ２および敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２をそれぞれ直線軌道を描くように移動させていた。これに対し、味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１、ＭＣＧ２および敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２のうち少なくとも一方を、曲線軌道を描くように移動させる構成としてもよい。この場合、画像とともに、その画像が描く曲線軌道の少なくとも一部を表示するようにしてもよい。

【０９６８】

［変形例３］

上記実施形態では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１、ＭＣＧ２を移動させる演出を断続的に実行していた。これに対し、味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１、ＭＣＧ２を移動させる演出を連続的に実行する構成としてもよい。また、味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１、ＭＣＧ２を移動させる演出を繰り返さず一度だけ実行する構成としてもよい。

【０９６９】

［変形例３］

上記実施形態では、敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２を移動させる演出を連続的に実行していた。これに対し、敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２を移動させる演出を断続的に実行する構成としてもよい。また、敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２を移動させる演出を繰り返さず一度だけ実行する構成としてもよい。

【０９７０】

［変形例４］

上記実施形態では、味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１、ＭＣＧ２および敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２は不透明な画像となっていた。これに対し、味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１、ＭＣＧ２および敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２のうち少なくとも一方を透明度を有する画像してもよい。あるいは、味方キャラクタ画像ＭＣＧ、ＭＣＧ１、ＭＣＧ２および敵キャラクタ画像ＴＣＧ、ＴＣＧ１、ＴＣＧ２のうち少なくとも一方の透明度を移動表示の途中で変更するようにしてもよい。

【０９７１】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ｂ４－１］
図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止態様によって抽選の当落を報知する遊技機であって、
複数の第１画像を第１方向へ移動させる第１演出と、複数の第２画像を前記第１方向とは異なる第２方向へ移動させる第２演出と、を並行して実行可能な演出実行手段を備える、
ことを特徴とする遊技機。
【０９７２】
［態様Ｂ４－２］
態様Ｂ４－１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第１演出および前記第２演出のいずれか一方において、複数の第３画像を移動させる、
ことを特徴とする遊技機。
【０９７３】
［態様Ｂ４－３］
態様Ｂ４－１または態様Ｂ４－２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記図柄の変動表示中に、前記第１演出を断続的に実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０９７４】
［態様Ｂ４－４］
態様Ｂ４－１から態様Ｂ４－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記図柄の変動表示中に、前記第２演出を連続的に実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０９７５】
［態様Ｂ４－５］
態様Ｂ４－４に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記図柄のすべてが停止表示されると、前記第１演出および前記第２演出の実行を中止する、
ことを特徴とする遊技機。
【０９７６】
［態様Ｂ４－６］
態様Ｂ４－１から態様Ｂ４－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第１演出および前記第２演出の実行前に、前記第２画像を第３方向へ移動させる第３演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０９７７】
以下に図９３～図９５を用いて演出モード選択演出Ａ～Ｃについて説明する。この演出モード選択演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、演出モード選択演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【０９７８】
［演出モード選択演出Ａ］
図９３は、演出モード選択演出Ａを説明するための図である。演出モード選択演出は、装飾図柄の変動中に遊技者の操作によって演出モードを切り替え可能な期間と、その後、同じ変動中において、遊技者の操作にもかかわらず演出モードが切り替わらない期間をと有する演出である。

【０９７９】
ここでは、遊技機１は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン６８を操作することによって切り替わる。演出モード選択演出Ａでは、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２がすべて高速変動表示されているとき、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が一つでも減速変動表示または停止しているとき、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）となる。すなわち、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の図柄がすべて視認困難なとき、演出モードの切り替えが有効であり、一つでも図柄が視認可能なとき、演出モードの切り替えが無効となる。

【０９８０】
遊技機１には、「バトル演出モード」と「ダーク演出モード」と「ハッピー演出モード」が設定されており、そのうちの一つの演出モードが実行される。「バトル演出モード」では敵キャラクタと味方キャラクタとが戦う映像が表示される。「ダーク演出モード」では暗い背景が表示される。「ハッピー演出モード」ではハートの背景画像が表示される。

【０９８１】
演出モード選択演出Ａでは、まず、図９３（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２と、演出モード示唆画像と、敵キャラクタと味方キャラクタの背景画像と、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される。

【０９８２】
装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、表示画面７ａの中央に表示される左装飾図柄８Ｌ２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。図９３（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ高速変動表示されている。

【０９８３】
演出モード示唆画像は、表示画面７ａの左上に表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「バトル演出モード」が選択されているため、「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。ここでは、演出モード示唆画像は、表示画面７ａの左上の位置から移動しない。また、複数変動にわたって継続して表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが図９３（Ｂ）に示す「ダーク演出モード」に切り替わる。

【０９８４】
図９３（Ｂ）に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、継続して高速変動表示されている。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）が継続しており、この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが図９３（Ｃ）に示す「ハッピー演出モード」に切り替わる。

【０９８５】
図９３（Ｃ）に示すように、さらに演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において再度表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ハッピー演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、継続して高速変動表示されている。この後、図９３（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、左装飾図柄８Ｌ２の図柄が視認可能になる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のうちの一部（左装飾図柄８Ｌ２）が減速変

動表示となり図柄が視認可能になったため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）になる。

【０９８６】

この後、図９３（Ｅ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ２が「３」で仮停止する。また、右装飾図柄８Ｒ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、右装飾図柄８Ｒ２の図柄が視認可能になる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のうちの一部（左装飾図柄８Ｌ２と右装飾図柄８Ｒ２）の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）が継続する。この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

【０９８７】

この後、図９３（Ｆ）に示すように、右装飾図柄８Ｒ２が「５」で仮停止し、中装飾図柄８Ｃ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、その後、「７」で仮停止する。これにより、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は「３７５」のハズレ態様で確定停止する。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。変動終了後演出モード変更示唆画像は表示後所定期間経過後に表示が消える。また、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが保留消化によって消える。

【０９８８】

図９３（Ｇ）は、次変動が開始された状態が示されている。次変動が開始され、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されている。前回の変動で変動終了後演出モード変更示唆画像が表示（図９３（Ｅ））されたため、遊技者による操作の有無にかかわらず、次変動の開始直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「バトル演出モード」に切り替わる。保留アイコン９Ａは右方向にシフト移動し、図９３（Ｈ）に示すように、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃになる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが図９３（Ｉ）に示す「ダーク演出モード」に切り替わる。

【０９８９】

図９３（Ｉ）に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、継続して高速変動表示されている。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）が継続している。

【０９９０】

この後、図９３（Ｊ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、左装飾図柄８Ｌ２の図柄が視認可能になる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のうちの一部（左装飾図柄８Ｌ２）が減速変動表示となり図柄が視認可能になったため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）になる。この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

【０９９１】

この後、図９３（Ｋ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ２が「６」で仮停止する。また、右装飾図柄８Ｒ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、右装飾図柄８Ｒ２の図柄が視認可能になる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のうちの一部（左装飾図柄８Ｌ２と右装飾図柄８Ｒ２）の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無

効期間）である。変動終了後演出モード変更示唆画像は表示後所定期間経過後に表示が消える。

【０９９２】

この後、図９３（Ｌ）に示すように、右装飾図柄８Ｒ２が「３」で仮停止し、中装飾図柄８Ｃ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、その後、「３」で仮停止する。これにより、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は「６３３」のハズレ態様で確定停止する。演出モード示唆画像は表示された状態を維持している。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。また、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが保留消化によって消える。これにより、保留アイコン９Ｃが無くなり、待ち受け画面に切り替わる。

【０９９３】

図９３（Ｍ）は待ち受け画面に切り替わった状態が示されている。図９３（Ｊ）の変動中に変動終了後演出モード変更示唆画像が表示されたため、遊技者の操作の有無にかかわらず、変動終了後待ち受け画面に切り替わった直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「ハッピー演出モード」に切り替わる。演出モード示唆画像は、表示画面７ａの中央に大きく表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「ハッピー演出モード」が選択されているため、「ハッピー演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が表示されていないため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが切り替わる。

【０９９４】

図９３（Ｍ）の待ち受け画面が表示されている状態で第１始動口２０へ入球があると、図９３（Ｎ）に示すように、変動アイコン９Ｃが表示されるとともに、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示される。演出モード示唆画像は、表示画面７ａの左上に移動し大きさが元の大きさになる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となる。

【０９９５】

［演出モード選択演出Ｂ］

図９４は、演出モード選択演出Ｂを説明するための図である。演出モード選択演出は、装飾図柄の変動中に遊技者の操作によって演出モードを切り替え可能な期間と、その後、同じ変動中において、遊技者の操作にもかかわらず演出モードが切り替わらない期間をと有する演出である。

【０９９６】

ここでは、遊技機１は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン６８を操作することによって切り替わる。演出モード選択演出Ｂでは、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２がすべて高速変動表示されているとき、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が一つでも減速変動表示または停止しているとき、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）となる。すなわち、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の図柄がすべて視認困難なとき、演出モードの切り替えが有効であり、一つでも図柄が視認可能なとき、演出モードの切り替えが無効となる。

【０９９７】

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

【０９９８】

演出モード選択演出Ｂでは、まず、図９４（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２と、演出モード示唆画像と、敵キャラクタと味方キャラクタ

の背景画像と、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される。

【０９９９】

装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、表示画面７ａの中央に表示される左装飾図柄８Ｌ２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。図９４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ高速変動表示されている。

【１０００】

演出モード示唆画像は、表示画面７ａの左上に表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「バトル演出モード」が選択されているため、「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。ここでは、演出モード示唆画像は、表示画面７ａの左上の位置から移動しない。一方、演出モード示唆画像は表示から所定期間（例えば２秒）経過すると表示が消える。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが図９４（Ｂ）に示す「ダーク演出モード」に切り替わる。

【１００１】

図９４（Ｂ）に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において表示内容が変更されて新たに表示される。具体的には、現在選択されている「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示された演出モード示唆画像が新たに表示される。その後、図９４（Ｃ）に示すように、演出モード示唆画像は新たに表示されてから所定期間（例えば２秒）経過し表示が消える。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、継続して高速変動表示されている。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）が継続しており、この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが図９４（Ｄ）に示す「ハッピー演出モード」に切り替わる。

【１００２】

図９４（Ｄ）に示すように、演出モードが切り替わると、表示内容が変更された演出モード示唆画像が新たに表示される。具体的には、現在選択されている「ハッピー演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示された演出モード示唆画像が新たに表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、継続して高速変動表示されている。この後、図９４（Ｅ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、左装飾図柄８Ｌ２の図柄が視認可能になる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のうちの一部（左装飾図柄８Ｌ２）が減速変動表示となり図柄が視認可能になったため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）になる。演出モード示唆画像は新たに表示されてから所定期間（例えば２秒）経過し表示が消える。

【１００３】

この後、図９４（Ｆ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ２が「３」で仮停止する。また、右装飾図柄８Ｒ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、右装飾図柄８Ｒ２の図柄が視認可能になる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のうちの一部（左装飾図柄８Ｌ２と右装飾図柄８Ｒ２）の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）が継続する。この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

【１００４】

この後、図９４（Ｇ）に示すように、右装飾図柄８Ｒ２が「５」で仮停止し、中装飾図

柄８Ｃ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、その後、「７」で仮停止する。これにより、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は「３７５」のハズレ態様で確定停止する。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。変動終了後演出モード変更示唆画像は表示後所定期間経過後に表示が消える。また、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが保留消化によって消える。

【１００５】

図９４（Ｈ）は、次変動が開始された状態が示されている。次変動が開始され、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されている。前回の変動で変動終了後演出モード変更示唆画像が表示（図９４（Ｆ））されたため、遊技者による操作の有無にかかわらず、次変動の開始直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「バトル演出モード」に切り替わる。保留アイコン９Ａは右方向にシフト移動し、図９４（Ｉ）に示すように、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃになる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となる。演出モード示唆画像は新たに表示されてから所定期間（例えば２秒）経過し表示が消える。

【１００６】

この後、図９４（Ｊ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、左装飾図柄８Ｌ２の図柄が視認可能になる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のうちの一部（左装飾図柄８Ｌ２）が減速変動表示となり図柄が視認可能になったため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）になる。演出モード示唆画像は消えたままとなる。

【１００７】

この後、図９４（Ｋ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ２が「６」で仮停止する。また、右装飾図柄８Ｒ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、右装飾図柄８Ｒ２の図柄が視認可能になる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のうちの一部（左装飾図柄８Ｌ２と右装飾図柄８Ｒ２）の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。演出モード示唆画像は消えたままとなる。

【１００８】

この後、図９４（Ｌ）に示すように、右装飾図柄８Ｒ２が「３」で仮停止し、中装飾図柄８Ｃ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、その後、「３」で仮停止する。これにより、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は「６３３」のハズレ態様で確定停止する。演出モード示唆画像は消えたままとなる。変動終了後演出モード変更示唆画像は表示後所定期間経過後に表示が消える。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。また、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが保留消化によって消える。これにより、保留アイコン９Ｃが無くなり、待ち受け画面に切り替わる。

【１００９】

図９４（Ｍ）は待ち受け画面に切り替わった状態が示されている。図９４（Ｋ）の変動中に変動終了後演出モード変更示唆画像が表示されたため、遊技者の操作の有無にかかわらず、変動終了後待ち受け画面に切り替わった直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「ダーク演出モード」に切り替わる。演出モード示唆画像は、表示画面７ａの中央に大きく表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「ダーク演出モード」が選択されているため、「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が表示されていないため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、遊

技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが切り替わる。

【１０１０】

図９４（Ｍ）の待ち受け画面が表示されている状態で第１始動口２０へ入球があると、図９４（Ｎ）に示すように、変動アイコン９Ｃが表示されるとともに、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示される。演出モード示唆画像は、表示画面７ａの左上に移動し大きさが元の大きさになる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となる。

【１０１１】

［演出モード選択演出Ｃ］

図９５は、演出モード選択演出Ｃを説明するための図である。演出モード選択演出は、装飾図柄の変動中に遊技者の操作によって演出モードを切り替え可能な期間と、その後、同じ変動中において、遊技者の操作にもかかわらず演出モードが切り替わらない期間をと有する演出である。

【１０１２】

ここでは、遊技機１は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン６８を操作することによって切り替わる。演出モード選択演出Ｃでは、演出モード選択演出ＡＢと異なり、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が一つでも高速変動表示されているとき、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となり、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２がすべて減速変動表示または停止しているとき、セレクトボタン６８の操作による演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）となる。すなわち、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の図柄が一つでも視認困難なとき、演出モードの切り替えが有効であり、図柄がすべて視認可能なとき、演出モードの切り替えが無効となる。

【１０１３】

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

【１０１４】

演出モード選択演出Ｃでは、まず、図９５（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２と、演出モード示唆画像と、敵キャラクタと味方キャラクタの背景画像と、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される。

【１０１５】

装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、表示画面７ａの中央に表示される左装飾図柄８Ｌ２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。図９５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ高速変動表示されている。

【１０１６】

演出モード示唆画像は、表示画面７ａの左上に表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「ハッピー演出モード」が選択されているため、「ハッピー演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。ここでは、演出モード示唆画像は、表示画面７ａの左上の位置から移動しない。また、複数変動にわたって継続して表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となっている。

【１０１７】

この後、図９５（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ２の変動速度が低下して減速変動

表示となり、左装飾図柄８Ｌ２の図柄が視認可能になる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のうちの一部（左装飾図柄８Ｌ２）が減速変動表示となり図柄が視認可能になったが、すべての図柄が視認可能になってはいないため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）が維持される。この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが図９５（Ｃ）に示す「バトル演出モード」に切り替わる。

【１０１８】

図９５（Ｃ）に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において再度表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、左装飾図柄８Ｌ２が「６」で仮停止する。また、右装飾図柄８Ｒ２の変動速度が低下して減速変動表示となり、右装飾図柄８Ｒ２の図柄が視認可能になる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のうちの一部（左装飾図柄８Ｌ２と右装飾図柄８Ｒ２）の図柄が視認可能になったが、すべての図柄が視認可能になってはいないため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）が維持される。この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが図９５（Ｄ）に示す「ダーク演出モード」に切り替わる。

【１０１９】

図９５（Ｄ）に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において再度表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「ダーク演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、右装飾図柄８Ｒ２が「３」で仮停止し、中装飾図柄８Ｃ２の変動速度が低下して減速変動表示となる。これにより、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の図柄がすべて視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）に切り替わる。この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

【１０２０】

この後、図９５（Ｅ）に示すように、中装飾図柄８Ｃ２が「５」で仮停止する。これにより、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は「６３３」のハズレ態様で確定停止する。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。変動終了後演出モード変更示唆画像は当該変動が終了するまで表示が維持される。また、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが保留消化によって消える。

【１０２１】

図９５（Ｆ）は、次変動が開始された状態が示されている。次変動が開始され、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されている。前回の変動で変動終了後演出モード変更示唆画像が表示（図９５（Ｄ））されたため、遊技者による操作の有無にかかわらず、次変動の開始直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「ハッピー演出モード」に切り替わる。保留アイコン９Ａは右方向にシフト移動し、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃになる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となる。

【１０２２】

図９５（Ｇ）に示すように、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、高速変動表示された後、一斉に減速し減速変動表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２はずべて減速変動表示されており図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）に切り替わる。図９５（Ｈ）に示すように、この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると、演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、上述したように、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、

今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

【１０２３】

その後、図９５（Ｉ）に示すように、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、再び高速変動表示される。これにより、同一変動中に再び、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）になる。あわせて、「モード再切替可能！」の文字画像で構成されるモード再切替可能示唆画像が表示される。この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると演出モードが図９５（Ｊ）に示す「バトル演出モード」に切り替わる。

【１０２４】

図９５（Ｊ）に示すように、演出モードが切り替わると、演出モード示唆画像は同じ位置において再度表示内容が変更される。具体的には、現在選択されている「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は高速変動表示が維持されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となる。

【１０２５】

図９５（Ｋ）に示すように、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、高速変動表示された後、一斉に減速し減速変動表示される。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２はずべて減速変動表示されており図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）に切り替わる。図９５（Ｌ）に示すように、この状態で遊技者がセレクトボタン６８を操作すると、演出モードが切り替わらず、代わりに「終了後に切り替わります」の文字画像で構成される変動終了後演出モード変更示唆画像が表示される。変動終了後演出モード変更示唆画像は、上述したように、今回の変動では演出モードが切り替わらないが、今回の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆している。

【１０２６】

この後、図９５（Ｍ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ２が「３」で仮停止する。次に、右装飾図柄８Ｒ２が「３」で仮停止する。その後、中装飾図柄８Ｃ２が「３」で仮停止する。これにより、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は「６３３」のハズレ態様で確定停止する。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の図柄が視認可能なため、演出モードの切り替えが無効な期間（操作無効期間）である。変動終了後演出モード変更示唆画像と、演出モード示唆画像は表示が消える。変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが保留消化によって消える。

【１０２７】

図９５（Ｎ）は、次変動が開始された状態が示されている。次変動が開始され、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されている。前回の変動で変動終了後演出モード変更示唆画像が表示（図９５（Ｌ））されたため、遊技者による操作の有無にかかわらず、次変動の開始直後に演出モードが切り替わる。具体的には、演出モード示唆画像が現在選択されている「ダーク演出モード」に切り替わる。保留アイコン９Ａは右方向にシフト移動し、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃになる。装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が高速変動表示されているため、演出モードの切り替えが有効な期間（操作有効期間）となる。

【１０２８】

［効果例］

以下に、演出モード選択演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図９３に示すように、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の変動中に遊技者によるセレクトボタン６８の操作によって演出モードを切り替え可能な第１の期間（図９３（Ａ）～（Ｃ））と、第１の期間の後、第１の期間と同じ変動中において、遊技者によるセレクトボタン６８の操作にもかかわらず演出モードが切り替わらない第２の期間（図９３（Ｄ）～（Ｆ））と、を有する演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図９４、９５も同様である。

［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図９３（Ｅ）～（Ｇ）、（Ｊ）～（Ｍ）に示すように、第２の期間に遊技者によるセレクトボタン６８の操作がおこなわれると、第２の期間では演出モードが切り替わらず、第２の期間中の変動が終了した後に、演出モードが切り替わる演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図９４、９５も同様である。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図９３（Ｅ）、（Ｊ）に示すように、第２の期間に遊技者によるセレクトボタン６８の操作がおこなわれると、第２の期間中の変動が終了した後に演出モードが切り替わることを示唆する示唆画像が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図９４、９５も同様である。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図９３（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、第２の期間に遊技者によるセレクトボタン６８の操作がおこなわれると、第２の期間中の変動の次の変動時に演出モードが切り替わり、かつ、切り替わった後の演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図９４、９５も同様である。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図９３（Ｊ）～（Ｍ）に示すように、第２の期間に遊技者によるセレクトボタン６８の操作がおこなわれると、第２の期間中の変動が終了した後の待ち受け画面において演出モードが切り替わり、かつ、切り替わった後の演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図９４、９５も同様である。
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図９３～９５に示すように、第１の期間の後、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の移動速度が変化すると第２の期間が開始される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【１０２９】
［変形例］
以下に、演出モード選択演出の変形例を示す。
［変形例１］
演出モード選択演出Ａ～Ｃの内容は適宜組み合わせてもよい。
【１０３０】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇［態様Ｂ５－１］
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記装飾図柄の変動中に遊技者による前記操作手段の操作によって演出モードを切り替え可能な第１の期間と、
前記第１の期間の後、前記第１の期間と同じ変動中において、遊技者による前記操作手段の操作にもかかわらず前記演出モードが切り替わらない第２の期間と、を有する演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ５－２]
態様Ｂ５－１に記載の遊技機であって、
前記第２の期間に遊技者による前記操作手段の操作がおこなわれると、前記第２の期間では前記演出モードが切り替わらず、前記第２の期間中の変動が終了した後に、前記演出モードが切り替わる演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－３]
態様Ｂ５－２に記載の遊技機であって、
前記第２の期間に遊技者による前記操作手段の操作がおこなわれると、前記第２の期間中の変動が終了した後に前記演出モードが切り替わることを示唆する示唆画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－４]
態様Ｂ５－３に記載の遊技機であって、
前記第２の期間に遊技者による前記操作手段の操作がおこなわれると、前記第２の期間中の変動の次の変動時に前記演出モードが切り替わり、かつ、切り替わった後の演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－５]
態様Ｂ５－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の期間に遊技者による前記操作手段の操作がおこなわれると、前記第２の期間中の変動が終了した後の待ち受け画面において前記演出モードが切り替わり、かつ、切り替わった後の演出モードを示唆する演出モード示唆画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－６]
態様Ｂ５－１から態様Ｂ５－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の期間の後、前記装飾図柄の移動速度が変化すると前記第２の期間が開始される、
ことを特徴とする遊技機。
【１０３１】
以下に図９６～図９８を用いて演出図柄の分離合体演出Ａ～Ｃについて説明する。図９６～図９８において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される各種可動役物、各種装飾部材、各種背景画像が図面の見易さから省略されている。図９６は演出図柄の分離合体演出Ａを説明するための図であり、図９７は演出図柄の分離合体演出Ｂを説明するための図であり、図９８は演出図柄の分離合体演出Ｃを説明するための図である。
【１０３２】
この演出図柄の分離合体演出は、数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成される演出図柄が数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離すると、その後、再び数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体する演出である。すなわち、画像制御用マイコン１０１は、サブ制御基板９０から受信した各種コマンドを解析し、演出図柄の分離合体演出を実行する指示が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。
【１０３３】
ここでは、まず演出図柄について説明し、演出図柄の分離合体演出Ａ、演出図柄の分離合体演出Ｂ、そして演出図柄の分離合体演出Ｃについて順番に説明する。
【１０３４】
［演出図柄］
左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒは、コイン形状の立体画像として、数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成されている。キャラクタの図柄は、立体画像で

あり、コイン形状の外形内に収まるように画像が配置されている。数字の図柄は、立体画像であり、数図の図柄の一部がコイン形状の立体画像である演出図柄を構成するキャラクタの図柄の下側中央（つまりコイン形状の外形下側中央）から下方へ向かって突出した状態となってキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態となっている。演出図柄は、数字の図柄に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されている。

【１０３５】

具体的には、数字「７」は明るい赤色を有し、数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）には、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付されて構成されており、キャラクタの図柄が演出図柄の主体として大きく表示される。このため、数字の図柄の大きさは、数字の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さくなっている。このように、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有しているため、例えば、左演出図柄８Ｌと右演出図柄８Ｒとが同一の数字の図柄に揃って仮停止表示されリーチが形成され、その後に演出が展開されると、遊技者は、リーチを経由して展開される演出の経験回数が増えるほど、仮停止表示された数字の図柄が有する色と、展開される演出と、の関係性（法則性）を遊技者自身で発見する機会を得ることができるようになっている。これにより、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有していることで興趣の向上に寄与することができる。

【１０３６】

具体的には、演出図柄は、数字「１」にはキャラクタＡが付され、数字「２」にはキャラクタＢが付され、数字「３」にはキャラクタＣが付され、数字「４」にはキャラクタＤが付され、数字「５」にはキャラクタＥが付され、数字「６」にはキャラクタＦが付され、数字「７」にはキャラクタＧが付され、数字「８」にはキャラクタＨが付され、数字「９」にはキャラクタＩが付され、数字の図柄に、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付されて構成されている。なお、例えば、キャラクタＡが数字「１」と数字「７」とにそれぞれ付され重複し、キャラクタＣが数字「３」と数字「８」とにそれぞれ付され重複するようにしてもよい。この場合、数字「７」には数字「１」に付されたキャラクタＡと異なる表示態様となっているキャラクタＡとし、数字「８」には数字「３」に付されたキャラクタＣと異なる表示態様となっているキャラクタＣとする。

【１０３７】

左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示された状態では、演出図柄における数字の図柄の中央が、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線上に配置された状態となる。表示画面７ａは、表示画面７ａの横距離寸法を３等分にした距離長さを有する縦長帯状領域が、左演出図柄８Ｌの変動領域として左側縦長帯状領域、中演出図柄８Ｃの変動領域として中側縦長帯状領域、右演出図柄８Ｒの変動領域として右側縦長帯状領域として配置されている。このように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される位置を、以下、「停止位置」と記載する。なお、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの変動演出（変動表示）は、演出図柄の分離合体演出Ａと、演出図柄の分離合体演出Ｂ，Ｃと、において異なるため、詳細な説明を後述する。

【１０３８】

変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、第１特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒに対応する変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として第１保留表示エリアが設けられている。この第１保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像（台座画像）の上）に

保留アイコン９Ａがそれぞれ表示可能（載置可能）とされ最大で４つの保留アイコン９Ａをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そしてお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。

【１０３９】

なお、変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、ともに矩形形状を有し、変動表示位置９Ｃｄの大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置９Ａｄの大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、変動表示位置９Ｃｄに表示される変動アイコン９Ｃと保留表示位置９Ａｄに表示される保留アイコン９Ａとを区別することができるようにするためである。

【１０４０】

［演出図柄の分離合体演出Ａ］

次に、演出図柄の分離合体演出Ａについて図９６を参照して説明する。図９６（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｌａにキャラクタ Ｂの図柄８Ｌｂが付されて停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「３」の図柄８Ｃａにキャラクタ Ｃの図柄８Ｃｂが付されて停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｒａにキャラクタ Ｆの図柄８Ｒｂが付されて停止表示され、ハズレが確定しているため変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消えている。

【１０４１】

ここでは、第１保留表示位置９Ａｄ～第３保留表示位置９Ａｄには保留アイコン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、保留アイコン９Ａが消化されずにストックされたものが３つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口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。

【１０４２】

続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動して変動アイコン９Ｃとなると、図９６（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動すると、これに伴い、第３保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが第２保留表示位置９Ａｄへ移動し、第２保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが第１保留表示位置９Ａｄへ移動し、保留アイコン９Ａが消化されずにストックされたものが２つだけ存在している状態となる。

【１０４３】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、まず停止位置から上方へ向かって所定距離（例えば、５ミリメートル程度）だけ離間した分離合体位置まで、演出図柄がゆっくり浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動する。

【１０４４】

左演出図柄８Ｌが分離合体位置まで移動完了すると、左演出図柄８Ｌは、キャラクタ Ｂの図柄８Ｌｂが左側縦長帯状領域の上辺から下辺へ向かって垂直に移動開始するのに対して、数字「２」の図柄８Ｌａが楕円状の円弧の曲線の最も右側の点が分離合体位置を通るとともに左側が開いた平面的な曲線である左側変動曲線８ＬａＫに沿って、時計回りとなるように、手前側へ向かって表示画面７ａの左辺の下側へ向かって飛び出る表示態様で移動開始する。このように、左演出図柄８Ｌが分離合体位置まで移動して浮上すると、左演出図柄８Ｌが数字「２」の図柄８Ｌａとキャラクタ Ｂの図柄８Ｌｂとに分離開始することとなる。なお、左側変動曲線８ＬａＫは、左側縦長帯状領域内に配置されている。

【１０４５】

キャラクタＢの図柄８Ｌｂが下辺へ移動開始すると、キャラクタＢの図柄８Ｌｂの後続のキャラクタＣの図柄８Ｌｂ（つまり、数図「２」の図柄８Ｌａに続く、数字「３」の図柄８Ｌａと対応するキャラクタＣの図柄８Ｌｂ）が左側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入する表示態様となり、下方へ向かって移動する。数字「２」の図柄８Ｌａが左側変動曲線８ＬａＫに沿って手前側へ向かって時計回りに移動開始すると、数字「３」の図柄８Ｌａに続く、数字「４」の図柄８Ｌａが表示画面７ａの左辺の上側から内側へ侵入する表示態様となり、左側変動曲線８ＬａＫに沿って、分離合体位置へ向かって時計回りに移動する。

【１０４６】

右演出図柄８Ｒが分離合体位置まで移動完了すると、右演出図柄８Ｒは、キャラクタＦの図柄８Ｒｂが右側縦長帯状領域の上辺から下辺へ向かって垂直に移動開始するのに対して、数字「６」の図柄８Ｒａが楕円状の円弧の曲線の最も左側の点が分離合体位置を通るとともに右側が開いた平面的な曲線である右側変動曲線８ＲａＫに沿って、反時計回りとなるように、手前側へ向かって表示画面７ａの右辺の下側へ向かって飛び出る表示態様で移動開始する。このように、右演出図柄８Ｒが分離合体位置まで移動して浮上すると、右演出図柄８Ｒが数字「６」の図柄８Ｒａとキャラクタ Ｆの図柄８Ｒｂとに分離開始することとなる。なお、右側変動曲線８ＲａＫは、右側縦長帯状領域内に配置されている。

【１０４７】

キャラクタＦの図柄８Ｒｂが下辺へ移動開始すると、キャラクタＦの図柄８Ｒｂの後続のキャラクタＧの図柄８Ｒｂ（つまり、数図「６」の図柄８Ｒａに続く、数字「７」の図柄８Ｒａと対応するキャラクタＧの図柄８Ｒｂ）が右側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入する表示態様となり、下方へ向かって移動する。数字「６」の図柄８Ｒａが右側変動曲線８ＲａＫに沿って手前側へ向かって反時計回りに移動開始すると、数字「６」の図柄８Ｒａに続く、数字「７」の図柄８Ｒａが表示画面７ａの右辺の上側から内側へ侵入する表示態様となり、右側変動曲線８ＲａＫに沿って、分離合体位置へ向かって反時計回りに移動する。

【１０４８】

中演出図柄８Ｃが分離合体位置まで移動完了すると、中演出図柄８Ｃは、キャラクタＣの図柄８Ｃｂが中側縦長帯状領域の上辺から下辺へ向かって垂直に移動開始するのに対して、数字「３」の図柄８Ｃａが楕円状の曲線の最も下側の点が分離合体位置を通るとともに閉じた平面的な曲線である横長の中側変動曲線８ＣａＫに沿って、時計回りとなるように、左方向へ向かって移動開始する。このように、中演出図柄８Ｃが分離合体位置まで移動して浮上すると、中演出図柄８Ｃが数字「３」の図柄８ＣａとキャラクタＣの図柄８Ｃｂとに分離開始することとなる。なお、中側変動曲線８ＣａＫの上側曲線部分および下側曲線部分は、中側縦長帯状領域内に配置されているのに対して、中側変動曲線８ＣａＫの右側曲線部分は、中側縦長帯状領域から右側縦長帯状領域に飛び出して中側縦長帯状領域と右側縦長帯状領域との境界を跨いだ状態に配置され、中側変動曲線８ＣａＫの左側曲線部分は、中側縦長帯状領域から左側縦長帯状領域に飛び出して中側縦長帯状領域と左側縦長帯状領域との境界を跨いだ状態に配置されている。

【１０４９】

キャラクタＣの図柄８Ｃｂが下辺へ移動開始すると、キャラクタＣの図柄８Ｃｂの後続のキャラクタＤの図柄８Ｃｂ（つまり、数図「３」の図柄８Ｃａに続く、数字「４」の図柄８Ｃａと対応するキャラクタＤの図柄８Ｃｂ）が中側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入する表示態様となり、下方へ向かって移動する。数字「３」の図柄８Ｃａが中側変動曲線８ＣａＫに沿って左方向へ向かって移動開始すると、数字「３」の図柄８Ｃａに続く、数字「４」の図柄８Ｃａが中側変動曲線８ＣａＫの最も上側の点を通る垂直線から右側へ侵入する表示態様となり、中側変動曲線８ＣａＫに沿って、分離合体位置へ向かって移動するのに対して、数字「３」の図柄８Ｃａが中側変動曲線８ＣａＫの最も上側の点を通る垂直線に到達すると、この垂直線の左側から吸い込まれて表示画面７ａから消える表示態様となる。

【１０５０】
演出図柄が変動開始すると、図９６（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、キャラクタの図柄が下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となるとともに、数字の図柄が各変動曲線に沿って、低速から徐々に速度を上げながら（加速して）不透明な状態から半透明な状態へ徐々に変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。
【１０５１】
その後、演出図柄は、仮停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して分離合体位置へ移動する。具体的には、まず、左演出図柄８Ｌは、図９６（Ｅ）に示すように、左側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入して下方へ移動するキャラクタの図柄８Ｌｂが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタＡの図柄８Ｌｂが分離合体位置へ向かって移動するとともに、表示画面７ａの左辺の上側から内側へ侵入し左側変動曲線８ＬａＫに沿って移動する数字の図柄８Ｌａが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａが分離合体位置へ向かって移動する。このとき、キャラクタＡの図柄８Ｌｂ以外のキャラクタの図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタＡの図柄８Ｌｂが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面７ａから消えた状態となる）。また、このとき、数字「１」の図柄８Ｌａ以外の数字の図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、数字「１」の図柄８Ｌａが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面７ａから消えた状態となる）。なお、左側変動曲線８ＬａＫに沿って移動する数字の図柄８Ｌａは、表示画面７ａの左辺の上側から内側へ侵入すると、左側縦長帯状領域内のみ移動し、左側縦長帯状領域の右側に隣接する中側縦長帯状領域へ侵入することがない。
【１０５２】
キャラクタＡの図柄８Ｌｂが分離合体位置に到達すると同時に、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａも離合体位置に到達し、キャラクタＡの図柄８Ｌｂの手前に数字「１」の図柄８Ｌａが配置されて合体した状態となる。分離合体位置において、数字「１」の図柄８ＬａとキャラクタＡの図柄８Ｌｂとが合体すると、キャラクタの図柄８Ｌｂの一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタＡの図柄８Ｌｂにおけるキャラクタ Ａの頭部にある２つの角が閉じたり開いたりする表示態様が繰り返されるようになっている）。なお、分離合体位置において、数字「１」の図柄８ＬａとキャラクタＡの図柄８Ｌｂとが合体すると、この合体した状態のまま（つまり、数字「１」の図柄８ＬａとキャラクタＡの図柄８Ｌｂとの相互の位置関係が変化することなく）分離合体位置を基準に上下方向に小刻みに（例えば、分離合体位置を基準に、上方向に２．５ｍｍ、下方向に２．５ｍｍだけ（つまり振れ幅５ｍｍだけ））移動する左演出図柄８Ｌの第１仮停止表示の状態となるようにしてもよい。この場合、キャラクタＡの図柄８Ｌｂの一部が動く表示態様となっていてもよいし、キャラクタＡの図柄８Ｌｂの一部が動かない静止した表示態様としてもよい。
【１０５３】
数字「１」の図柄８ＬａとキャラクタＡの図柄８Ｌｂとが合体した状態となると（または、左演出図柄８Ｌの第１仮停止表示の状態となると）、続いて、右演出図柄８Ｒは、図９６（Ｆ）に示すように、右側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入して下方へ移動するキャラクタの図柄８Ｒｂが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタＧの図柄８Ｒｂが分離合体位置へ向かって移動するとともに、表示画面７ａの右辺の上側から内側へ侵入し右側変動曲線８ＲａＫに沿って移動する数字の図柄８Ｌａが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｒａが分離合体位置へ向かって移動する。このとき、キャラクタＧの図柄８Ｒｂ以外のキャラク

タの図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタＧの図柄８Ｒｂが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面７ａから消えた状態となる）。また、このとき、数字「７」の図柄８Ｒａ以外の数字の図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、数字「７」の図柄８Ｒａが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面７ａから消えた状態となる）。なお、右側変動曲線８ＲａＫに沿って移動する数字の図柄８Ｒａは、表示画面７ａの右辺の上側から内側へ侵入すると、右側縦長帯状領域内のみ移動し、右側縦長帯状領域の左側に隣接する中側縦長帯状領域へ侵入することがない。

【１０５４】

キャラクタＧの図柄８Ｒｂが分離合体位置に到達すると同時に、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｒａも離合体位置に到達し、キャラクタＧの図柄８Ｒｂの手前に数字「７」の図柄８Ｒａが配置されて合体した状態となる。分離合体位置において、数字「７」の図柄８Ｒａとキャラクタ Ｇの図柄８Ｒｂとが合体すると、キャラクタの図柄８Ｒｂの一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタＧの図柄８Ｒｂにおけるキャラクタ Ｇの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。なお、分離合体位置において、数字「７」の図柄８Ｒａとキャラクタ Ｇの図柄８Ｒｂとが合体すると、この合体した状態のまま（つまり、数字「７」の図柄８Ｒａとキャラクタ Ｇの図柄８Ｒｂとの相互の位置関係が変化することなく）分離合体位置を基準に上下方向に小刻みに（例えば、分離合体位置を基準に、上方向に２．５ｍｍ、下方向に２．５ｍｍだけ（つまり振れ幅５ｍｍだけ））移動する右演出図柄８Ｒの第１仮停止表示の状態となるようにしてもよい。この場合、キャラクタＧの図柄８Ｒｂの一部が動く表示態様となっていてもよいし、キャラクタＧの図柄８Ｒｂの一部が動かない静止した表示態様としてもよい。

【１０５５】

数字「７」の図柄８Ｒａとキャラクタ Ｇの図柄８Ｒｂとが合体した状態となると（または、右演出図柄８Ｒの第１仮停止表示の状態となると）、続いて、中演出図柄８Ｃは、図９６（Ｇ）に示すように、中側縦長帯状領域の上辺外側から内側へ侵入して下方へ移動するキャラクタの図柄８Ｃｂが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタＦの図柄８Ｃｂが分離合体位置へ向かって移動するとともに、中側変動曲線８ＣａＫの最も上側の点を通る垂直線から右側へ侵入して中側変動曲線８ＣａＫに沿って移動する数字の図柄８Ｃａが高速から徐々に速度を下げながら（減速して）半透明な状態から不透明な状態へ徐々に変化し、明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｃａが分離合体位置へ向かって移動する。このとき、キャラクタＦの図柄８Ｃｂ以外のキャラクタの図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、キャラクタＦの図柄８Ｃｂが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面７ａから消えた状態となる）。また、このとき、数字「６」の図柄８Ｃａ以外の数字の図柄は、半透明な状態から透明な状態へ徐々に変化し、数字「６」の図柄８Ｃａが分離合体位置へ到着した時点において、非表示とされた状態となる（表示画面７ａから消えた状態となる）。なお、中側変動曲線８ＣａＫに沿って移動する数字の図柄８Ｃａは、中側変動曲線８ＣａＫの最も上側の点を通る垂直線から右側へ侵入すると、中側縦長帯状領域に加えて、中側縦長帯状領域の右側に隣接する右側縦長帯状領域へ侵入して移動することがあるし、中側縦長帯状領域の左側に隣接する左側縦長帯状領域へ侵入して移動することがある。この点で、中側変動曲線８ＣａＫに沿って移動する数字の図柄８Ｃａは、左側変動曲線８ＬａＫに沿って移動する数字の図柄８Ｌａと、右側変動曲線８ＲａＫに沿って移動する数字の図柄８Ｒａと、に相違している。

【１０５６】

キャラクタＦの図柄８Ｃｂが分離合体位置に到達すると同時に、明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｃａも分離合体位置に到達し、キャラクタＦの図柄８Ｃｂの手前に数字「６」の図柄８Ｃａが配置されて合体した状態となる。分離合体位置において、数字「６」の図柄８Ｃａとキャラクタ Ｆの図柄８Ｃｂとが合体すると、キャラクタの図柄８Ｃｂの一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタＦの図柄８Ｃｂにおけるキャラ

クタＦの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。なお、分離合体位置において、数字「６」の図柄８Ｃａとキャラクタ Ｆの図柄８Ｃｂとが合体すると、この合体した状態のまま（つまり、数字「６」の図柄８Ｃａとキャラクタ Ｆの図柄８Ｃｂとの相互の位置関係が変化することなく）分離合体位置を基準に上下方向に小刻みに（例えば、分離合体位置を基準に、上方向に２．５ｍｍ、下方向に２．５ｍｍだけ（つまり振れ幅５ｍｍだけ））移動する左演出図柄８Ｌの第１仮停止表示の状態となるようにしてもよい。この場合、キャラクタＦの図柄８Ｃｂの一部が動く表示態様となっていてもよいし、キャラクタＦの図柄８Ｃｂの一部が動かない静止した表示態様としてもよい。

【１０５７】

このように、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」の図柄８Ｌａとキャラクタ Ａの図柄８Ｌｂとが合体した状態となると（または、左演出図柄８Ｌの第１仮停止表示の状態となると）、キャラクタＡの図柄８Ｌｂにおけるキャラクタ Ａの頭部にある２つの角が閉じたり開いたりする表示態様が繰り返され、続いて、右演出図柄８Ｒが数字「７」の図柄８Ｒａとキャラクタ Ｇの図柄８Ｒｂとが合体した状態となると、（または、右演出図柄８Ｒの第１仮停止表示の状態となると）、キャラクタＧの図柄８Ｒｂにおけるキャラクタ Ｇの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返され、続いて、中演出図柄８Ｃが数字「６」の図柄８Ｃａとキャラクタ Ｆの図柄８Ｃｂとが合体した状態となると、（または、中演出図柄８Ｃの第１仮停止表示の状態となると）、キャラクタＦの図柄８Ｃｂにおけるキャラクタ Ｆの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されることにより、図９６（Ｈ）に示すように、分離合体位置において、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおける数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体した状態となり、さらに、キャラクタの図柄の一部が動く表示態様となる。

【１０５８】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒは、図９６（Ｉ）に示すように、数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体した状態でそれぞれ分離合体位置から停止位置へ向かってそれぞれ下方へゆっくり沈殿する表示態様でゆったり（低速）で移動し、停止位置へ到達すると、停止位置を基準に上下方向に小刻みに（例えば、停止位置を基準に、上方向に２．５ｍｍ、下方向に２．５ｍｍだけ（つまり振れ幅５ｍｍだけ））移動する表示態様となる仮停止表示の状態となる。左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体した状態でそれぞれ分離合体位置から停止位置へ向かって移動開始することにより、左演出図柄８Ｌにおける数字「１」の図柄８Ｌａが左側変動曲線８ＬａＫの軌道から脱線し、中演出図柄８Ｃにおける数字「６」の図柄８Ｃａが中側変動曲線８ＣａＫの軌道から脱線し、右演出図柄８Ｒにおける数字「７」の図柄８Ｒａが右側変動曲線８ＲａＫの軌道から脱線することとなる。なお、仮に左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが分離合体位置において第１仮停止表示の状態とした場合には、ここでの仮停止表示は、第２仮停止表示となり、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが第２仮停止表示の状態となる。

【１０５９】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒは、図９６（Ｊ）に示すように、停止位置で停止表示され、同一の数字の図柄に揃わず、ハズレが確定される。停止表示されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様が終了してキャラクタの図柄が静止した表示態様となる。なお、ハズレが確定されると、これに伴い、変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１０６０】

続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動して変動アイコン９Ｃとなると、再び、上述した演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【１０６１】
なお、演出図柄の分離合体演出Ａにおいては、左演出図柄８Ｌにおける数字の図柄８Ｌａは、左側変動曲線８ＬａＫに沿って、表示画面７ａの左辺の上側から内側へ侵入して、左側変動曲線８ＬａＫの最も右側の点である分離合体位置を通過して、表示画面７ａの左辺の下側へ向かって飛び出る表示態様で時計回りに移動していた。このとき、左演出図柄８Ｌにおける数字の図柄８Ｌａは、平面的な左側変動曲線８ＬａＫに沿って時計回りに移動していた。しかし、左演出図柄８Ｌにおける数字の図柄８Ｌａが表示画面７ａの左辺の上側から内側へ侵入する左側変動曲線８ＬａＫの上端を奥行方向に配置させるとともに、左演出図柄８Ｌにおける数字の図柄８Ｌａが表示画面７ａの左辺の下側へ向かって飛び出す左側変動曲線８ＬａＫの下端を手前方向に配置させることにより（つまり、左側変動曲線８ＬａＫの上端を奥側に配置するとともに、左側変動曲線８ＬａＫの下端を前側に配置することにより）左側変動曲線８ＬａＫを立体的な配置としてもよい。これに伴い、表示画面７ａの左辺の上側から内側へ侵入する左演出図柄８Ｌにおける数字の図柄８Ｌａの大きさが小さくなり、表示画面７ａの左辺の下側へ向かって飛び出す左演出図柄８Ｌにおける数字の図柄８Ｌａの大きさが大きくなる。また、これに伴い、左演出図柄８Ｌにおける数字の図柄８Ｌａの表面（おもて面）における法線が左側変動曲線８ＬａＫの接線方向と平行となるように移動し、分離合体位置において、図９６（Ｆ）に示した左演出図柄８Ｌにおける数字の図柄８Ｌａの表面（おもて面）が前方（遊技者側）を向いた状態となる。

【１０６２】
また、右演出図柄８Ｒにおける数字の図柄８Ｒａは、右側変動曲線８ＲａＫに沿って、表示画面７ａの右辺の上側から内側へ侵入して、右側変動曲線８ＲａＫの最も左側の点である分離合体位置を通過して、表示画面７ａの右辺の下側へ向かって飛び出る表示態様で反時計回りに移動していた。このとき、右演出図柄８Ｒにおける数字の図柄８Ｒａは、平面的な右側変動曲線８ＲａＫに沿って反時計回りに移動していた。しかし、右演出図柄８Ｒにおける数字の図柄８Ｒａが表示画面７ａの右辺の上側から内側へ侵入する右側変動曲線８ＲａＫの上端を奥行方向に配置させるとともに、右演出図柄８Ｒにおける数字の図柄８Ｒａが表示画面７ａの右辺の下側へ向かって飛び出す右側変動曲線８ＲａＫの下端を手前方向に配置させることにより（つまり、右側変動曲線８ＲａＫの上端を奥側に配置するとともに、右側変動曲線８ＲａＫの下端を前側に配置することにより）右側変動曲線８ＲａＫを立体的な配置としてもよい。これに伴い、表示画面７ａの右辺の上側から内側へ侵入する右演出図柄８Ｒにおける数字の図柄８Ｒａの大きさが小さくなり、表示画面７ａの右辺の下側へ向かって飛び出す右演出図柄８Ｒにおける数字の図柄８Ｒａの大きさが大きくなる。また、これに伴い、右演出図柄８Ｒにおける数字の図柄８Ｒａの表面（おもて面）における法線が右側変動曲線８ＲａＫの接線方向と平行となるように移動し、分離合体位置において、図９６（Ｇ）に示した右演出図柄８Ｒにおける数字の図柄８Ｒａの表面（おもて面）が前方（遊技者側）を向いた状態となる。

【１０６３】
また、中演出図柄８Ｃにおける数字の図柄８Ｃａは、中側変動曲線８ＣａＫに沿って、中側変動曲線８ＣａＫの最も上側の点を通る垂直線から右側へ侵入して、中側変動曲線８ＣａＫの最も下側の点である分離合体位置を通過して、再び中側変動曲線８ＣａＫの最も上側の点を通る垂直線の左側から吸い込まれる表示態様で時計回りに移動していた。このとき、中演出図柄８Ｃにおける数字の図柄８Ｃａは、平面的な中側変動曲線８ＣａＫに沿って時計回りに移動していた。しかし、中側変動曲線８ＣａＫの最も上側の点を奥行方向に配置させるとともに、中側変動曲線８ＣａＫの最も下側の点である分離合体位置を手前方向に配置させることにより（つまり、中側変動曲線８ＣａＫの最も上側の点を奥側に配置するとともに、中側変動曲線８ＣａＫの最も下側の点である分離合体位置を前側に配置することにより）中側変動曲線８ＣａＫを立体的な配置としてもよい。これに伴い、中側変動曲線８ＣａＫの最も上側の点を通る垂直線から右側へ侵入したり、中側変動曲線８ＣａＫの最も上側の点を通る垂直線の左側から吸い込まれたりする、中演出図柄８Ｃにおける数字の図柄８Ｃａの大きさが小さくなり、中側変動曲線８ＣａＫの最も下側の点である

分離合体位置を通過する中演出図柄８Ｃにおける数字の図柄８Ｃａの大きさが大きくなる。また、これに伴い、中演出図柄８Ｃにおける数字の図柄８Ｃａの表面（おもて面）における法線が右側変動曲線８ＲａＫの接線方向と平行となるように移動し、図９６（Ｇ）に示した分離合体位置の手前において、くるりと回転して中演出図柄８Ｃにおける数字の図柄８Ｃａの表面（おもて面）が前方（遊技者側）を向いた状態となり、分離合体位置を通過すると、再びくるりと回転して、中演出図柄８Ｃにおける数字の図柄８Ｃａの表面（おもて面）における法線が右側変動曲線８ＲａＫの接線方向と平行となるように移動する状態となる。

【１０６４】

また、左演出図柄８Ｌにおけるキャラクタの図柄８Ｌｂ、中演出図柄８Ｃにおけるキャラクタの図柄８Ｃｂ、右演出図柄８Ｒにおけるキャラクタの図柄８Ｒｂは、上述した各縦長帯状領域の上辺から下辺へ向かって垂直に移動することで変動開始していた。しかし、各縦長帯状領域の上辺から下辺へ向かって移動するときに、キャラクタの図柄の大きさを小さい状態から徐々に大きくなる状態へ変化するようにしてキャラクタの図柄の移動表示態様として奥行方向を持たせ、キャラクタの図柄が奥側から前方へ迫ってくるような表示態様としてもよい。

【１０６５】

［演出図柄の分離合体演出Ｂ］

次に、演出図柄の分離合体演出Ｂについて図９７を参照して説明する。上述の演出図柄の分離合体演出Ａでは、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されて停止表示されるまでに実行されるのに対して、演出図柄の分離合体演出Ｂでは、客待ち状態となっている待機画面が表示画面７ａに表示された状態において、遊技者が遊技を開始して始動口へ遊技球が入球したときに実行されたり、遊技者が遊技を行っているものの始動口への遊技球が入球しない状態がしばらく続いたことにより遊技画面から待機画面へ切り替わって表示画面７ａに表示された場合に実行されたりするという点で、演出図柄の分離合体演出Ａと演出図柄の分離合体演出Ｂとが相違している。さらに、演出図柄の分離合体演出Ａでは、分離合体位置において、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したり合体したりしているのに対して、演出図柄の分離合体演出Ｂでは、停止位置において、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したり合体したりするという点で、演出図柄の分離合体演出Ａと演出図柄の分離合体演出Ｂとが相違している。

【１０６６】

ここでは、遊技機１の前方に着座して遊技を行った遊技者が遊技を終了してハズレが確定表示されたのちに離席し、その後、ハズレが確定表示されている左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの画面から客待ち状態となっている待機画面へ切り替わった状態において、再び、遊技者（または、他の遊技者）が遊技機１の前方に着座して遊技を行う場合について説明する。

【１０６７】

まず遊技機１が客待ち状態となっている待機画面が表示画面７ａに表示された状態では、図９７（Ａ），（Ｂ）に示すように、左演出図柄８Ｌは、停止位置において、キャラクタの図柄８Ｌｂの一部が動く表示態様となり（ここでは、キャラクタＡの図柄８Ｌｂにおけるキャラクタ Ａの頭部にある２つの角が閉じたり開いたりする表示態様が繰り返されるようになっている。）、中演出図柄８Ｃは、停止位置において、キャラクタの図柄８Ｃｂの一部が動く表示態様となり（ここでは、キャラクタＦの図柄８Ｃｂにおけるキャラクタ Ｆの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）、右演出図柄８Ｒは、停止位置において、キャラクタの図柄８Ｒｂの一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタＧの図柄８Ｒｂにおけるキャラクタ Ｇの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。言い換えると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ自体は、停止位置において停止表示されているものの、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様となり、数字の図柄がキャラクタの図柄から分離されて非表示とされた状態（数字の

図柄が表示画面７ａから消えた状態）となっている。

【１０６８】

その後、遊技機１の前方に遊技者（または、他の遊技者）が着座して遊技を開始し、第１始動口２０へ遊技球が入球すると、図９７（Ｃ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）を開始するために、左演出図柄８Ｌは、キャラクタＡの図柄８Ｌｂの手前側に明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａが再び表示（出現）して合体した状態となって停止表示された状態となり、中演出図柄８Ｃは、キャラクタＦの図柄８Ｃｂの手前側に明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｃａが再び表示（出現）して合体した状態となって停止表示された状態となり、右演出図柄８Ｒは、キャラクタＧの図柄８Ｒｂの手前側に明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｒａが再び表示（出現）して合体した状態となって停止表示された状態となる。停止表示されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様が終了してキャラクタの図柄が静止した表示態様となる。

【１０６９】

左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体した状態で停止表示されると、その後、図９７（Ｄ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、停止位置から演出図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、５ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。

【１０７０】

その後、演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図９７（Ｅ）に示すように、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｌａにキャラクタ Ｂの図柄８Ｌｂが付されて仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｒａにキャラクタ Ｆの図柄８Ｒｂが付されて仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「３」の図柄８Ｃａにキャラクタ Ｃの図柄８Ｃｂが付されて仮停止表示される。

【１０７１】

左演出図柄８Ｌが仮停止表示する状態では、キャラクタ Ｂの図柄８Ｌｂの一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタ Ｂの図柄８Ｌｂにおけるキャラクタ Ｂの頭部にある２つの角が閉じたり開いたりする表示態様が繰り返されるようになっている）。また、右演出図柄８Ｒが仮停止表示する状態では、キャラクタ Ｆの図柄８Ｒｂの一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタ Ｆの図柄８Ｒｂにおけるキャラクタ Ｆの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。また、中演出図柄８Ｃが仮停止表示する状態では、キャラクタ Ｃの図柄８Ｃｂの一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタ Ｃの図柄８Ｃｂにおけるキャラクタ Ｃの両腕で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。なお、仮停止表示の状態では、さらに、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止位置を基準に上下方向に小刻みに（例えば、停止位置を基準に、上方向に２．５ｍｍ、下方向に２．５ｍｍだけ（つまり振れ幅５ｍｍだけ））移動する表示態様としてもよい。

【１０７２】

仮停止表示されてから所定時間（例えば、２秒）が経過すると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒは、図９７（Ｆ）に示すように、停止位置で停止表示され、同一の数字の図柄に揃わず、ハズレが確定される。停止表示されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様が終了してキャラクタの図柄が静止した表示態様となる。ハズレが確定されると、これに伴い、変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。なお、仮停止表示の状態において、左演出

図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止位置を基準に上下方向に小刻みに移動する表示態様とした場合には、停止位置に移動して停止表示されることとなる。

【１０７３】

その後、遊技者が遊技を行っているものの、第１始動口２０への遊技球が入球しない状態がしばらく続いたことにより、遊技者にとって屈辱的であるものの、図９７（Ｆ）に示した遊技画面から、遊技機１が客待ち状態となっている待機画面へ切り替わり、待機画面が表示画面７ａに表示されることとなる。遊技画面から待機画面へ切り替わると、図９７（Ｇ）に示すように、図９７（Ｆ）において停止位置に停止表示された、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒからそれぞれの数字の図形が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【１０７４】

具体的には、遊技画面から待機画面へ切り替わると、図９７（Ｆ）において停止位置に停止表示された左演出図柄８Ｌは、キャラクタＢの図柄８Ｌｂから数字「２」の図柄８Ｌａが分離されて非表示され（表示画面７ａから消え）、キャラクタＢの図柄８Ｌｂのみとなり、図９７（Ｆ）において停止位置に停止表示された中演出図柄８Ｃは、キャラクタＣの図柄８Ｃｂから数字「３」の図柄８Ｃａが分離されて非表示され（表示画面７ａから消え）、キャラクタＣの図柄８Ｃｂのみとなり、図９７（Ｆ）において停止位置に停止表示された右演出図柄８Ｒは、キャラクタＦの図柄８Ｒｂから数字「６」の図柄８Ｒａが分離されて非表示され（表示画面７ａから消え）、キャラクタＦの図柄８Ｒｂのみとなる。言い換えると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ自体は、停止位置において停止表示されているものの、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様となり、数字の図柄がキャラクタの図柄から分離されて非表示とされた状態（数字の図柄が表示画面７ａから消えた状態）となっている。

【１０７５】

左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒからそれぞれの数字の図形が分離されて非表示される（表示画面７ａから消える）と、遊技機１が客待ち状態となっている待機画面が表示画面７ａに表示された状態となり、図９７（Ｈ）に示すように、停止位置において、左演出図柄８ＬにおけるキャラクタＢの図柄８Ｌｂの一部が動く表示態様となり（ここでは、キャラクタＢの図柄８ＬｂにおけるキャラクタＢの頭部にある２つの角が閉じたり開いたりする表示態様が繰り返されるようになっている。）、右演出図柄８ＲにおけるキャラクタＦの図柄８Ｒｂの一部が動く表示態様となり（ここでは、キャラクタＦの図柄８ＲｂにおけるキャラクタＦの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。中演出図柄８ＣにおけるキャラクタＣの図柄８Ｃｂの一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタＣの図柄８ＣｂにおけるキャラクタＣの両腕で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。

【１０７６】

演出図柄の分離合体演出Ｂでは、図９７（Ｈ）における左演出図柄８ＬにおけるキャラクタＢの図柄８Ｌｂの一部が動く表示態様は、図９７（Ｅ）における左演出図柄８ＬにおけるキャラクタＢの図柄８Ｌｂの一部が動く表示態様と同一の動く表示態様であり、図９７（Ｈ）における中演出図柄８ＣにおけるキャラクタＣの図柄８Ｃｂの一部が動く表示態様は、図９７（Ｅ）における中演出図柄８ＣにおけるキャラクタＣの図柄８Ｃｂの一部が動く表示態様と同一の動く表示態様であり、図９７（Ｈ）における右演出図柄８ＲにおけるキャラクタＦの図柄８Ｒｂの一部が動く表示態様は、図９７（Ｅ）における右演出図柄８ＲにおけるキャラクタＦの図柄８Ｒｂの一部が動く表示態様と同一の動く表示態様である。

【１０７７】

その後、遊技者が遊技を行って、やっと第１始動口２０へ遊技球が入球すると、図９７（Ｉ）に示すように、左演出図柄８Ｌは、キャラクタＡの図柄８Ｌｂの手前側に明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｌａが再び表示（出現）して合体した状態となって停止表

示された状態となり、中演出図柄８Ｃは、キャラクタＦの図柄８Ｃｂの手前側に明るい緑色を有する数字「３」の図柄８Ｃａが再び表示（出現）して合体した状態となって停止表示された状態となり、右演出図柄８Ｒは、キャラクタＧの図柄８Ｒｂの手前側に明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｒａが再び表示（出現）して合体した状態となって停止表示された状態となる。停止表示されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様が終了してキャラクタの図柄が静止した表示態様となる。ここでは、遊技者が遊技を行って、やっと第１始動口２０へ遊技球が入球すると、連続して第１始動口２０へ遊技球が入球し、２つの保留アイコン９Ａが表示画面７ａに表示され消化されずにストックされたものが２つだけ存在している状態となっている。

【１０７８】

第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動して変動アイコン９Ｃとなると、図９７（Ｊ）に示すように、再び、停止位置から演出図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、５ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動すると、これに伴い、第２保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが第１保留表示位置９Ａｄへ移動し、保留アイコン９Ａが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となる。

【１０７９】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【１０８０】

なお、演出図柄の分離合体演出Ｂにおいては、図９７（Ａ），（Ｂ），（Ｇ），（Ｈ）で示したように、待機中に左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ自体が停止位置において停止表示されているものの、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様となり、数字の図柄がキャラクタの図柄から分離されて非表示とされた状態（数字の図柄が表示画面７ａから消えた状態）となっていた。このとき、キャラクタの図柄の一部が動く表示態様となるのほかに、コイン形状の立体画像である各演出図柄自体がくるくる回転する表示態様となる場合があってもよい。例えば、左演出図柄８Ｌは、コインの中心を通る上下方向の垂直線を回転軸として、左演出図柄８Ｌの右側が手前側へ向かって左演出図柄８Ｌの左側へ回転したり、左演出図柄８Ｌの左側が手前側へ向かった左演出図柄８Ｌの右側へ回転したりする。中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒも、左演出図柄８Ｌと同様に回転する。もちろん、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒ、左演出図柄８Ｌがくるくる回転する表示態様となっているときには、キャラクタの図柄の一部が動く表示態様が継続されている。

【１０８１】

また、演出図柄の分離合体演出Ｂにおいては、図９７（Ａ），（Ｂ），（Ｇ），（Ｈ）で示したように、待機中に左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ自体が停止位置において停止表示されているものの、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおけるキャラクタの図柄の一部が動く表示態様となり、数字の図柄がキャラクタの図柄から分離されて非表示とされた状態（数字の図柄が表示画面７ａから消えた状態）となっていた。このとき、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおけるいずれかのキャラクタの図柄と対応する声優による「勝負だ」、「まだまだこれからだ」、「待っている」など音声がスピーカ６７から出力される（流れる）ようにしてもよい。

【１０８２】
［演出図柄の分離合体演出Ｃ］
次に、演出図柄の分離合体演出Ｃについて図９８を参照して説明する。上述の演出図柄の分離合体演出Ａでは、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されて停止表示されるまでに実行され、演出図柄の分離合体演出Ｂでは、客待ち状態となっている待機画面が表示画面７ａに表示された状態において、遊技者が遊技を開始して始動口へ遊技球が入球したときに実行されたり、遊技者が遊技を行っているものの始動口への遊技球が入球しない状態がしばらく続いたことにより遊技画面から待機画面に切り替わって表示画面７ａに表示された場合に実行されたりするのに対して、演出図柄の分離合体演出Ｃでは、大当たりオープニング（大当たりオープニング画面）や遊技者に利益が付与される当たり遊技中の特定ラウンド（特定ラウンド画面）に実行されるという点で、演出図柄の分離合体演出Ａ，Ｂと演出図柄の分離合体演出Ｃとが相違している。さらに、演出図柄の分離合体演出Ａでは、分離合体位置において、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したり合体したりし、演出図柄の分離合体演出Ｂでは、停止位置において、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したり合体したりし、演出図柄の分離合体演出Ｃでは、当たりが表示されると、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離し、当たり遊技が終了すると、数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体するという点で、演出図柄の分離合体演出Ａ，Ｂと演出図柄の分離合体演出Ｂとが相違している。
【１０８３】
図９８（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｌａにキャラクタ Ｂの図柄８Ｌｂが付されて停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「３」の図柄８Ｃａにキャラクタ Ｃの図柄８Ｃｂが付されて停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｒａにキャラクタ Ｆの図柄８Ｒｂが付されて停止表示され、ハズレが確定しているため変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消えている。
【１０８４】
ここでは、第１保留表示位置９Ａｄ，第２保留表示位置９Ａｄには保留アイコン９Ａが表示され、第３保留表示位置９Ａｄ，第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコン９Ａが消化されずにストックされたものが２つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。
【１０８５】
続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動して変動アイコン９Ｃとなると、図９８（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動すると、これに伴い、第２保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが第１保留表示位置９Ａｄへ移動し、保留アイコン９Ａが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となる。
【１０８６】
演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止位置から演出図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、５ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。
【１０８７】
その後、演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図９８（Ｃ）に示すように、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｌａにキャラクタ Ｆの図柄８Ｌｂが付されて仮停止表示されてキ

ャラクタＦの図柄８Ｌｂにおけるキャラクタ Ｆの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返され、中演出図柄８Ｃが明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｃａにキャラクタ Ｆの図柄８Ｃｂが付されて仮停止表示されてキャラクタＦの図柄８Ｃｂにおけるキャラクタ Ｆの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｒａにキャラクタ Ｆの図柄８Ｒｂが付されて仮停止表示されてキャラクタＦの図柄８Ｒｂにおけるキャラクタ Ｆの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返される。つまり、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄（ここでは、明るい青色を有する数字「６」の図柄）に揃って仮停止表示される。

【１０８８】

その後、キャラクタＦの図柄８Ｌｂにおけるキャラクタ Ｆの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が終了してキャラクタＦの図柄が静止した表示態様となって左演出図柄８Ｌが停止表示され、キャラクタＦの図柄８Ｃｂにおけるキャラクタ Ｆの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が終了してキャラクタＦの図柄が静止した表示態様となって中演出図柄８Ｃが停止表示され、キャラクタＦの図柄８Ｒｂにおけるキャラクタ Ｆの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が終了してキャラクタＦの図柄が静止した表示態様となって右演出図柄８Ｒが停止表示される。つまり、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄（ここでは、明るい青色を有する数字「６」の図柄）に揃って停止表示される。

【１０８９】

続いて、図９８（Ｄ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消え）、変動表示位置９Ｃｄ、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａも非表示されると（表示画面７ａから消えると）、表示画面７ａの中央に大きく「大当たり」というメッセージ画像ＭＧ１が表示され、大当たり表示の画面となる。

【１０９０】

この大当たり表示の画面が表示画面７ａに表示されるタイミングで、演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおけるキャラクタ Ｆの図柄８Ｌｂ，８Ｃｂ，８Ｒｂから明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｌａ，８Ｃａ，８Ｒａがそれぞれ分離された状態となる。

【１０９１】

続いて、メッセージ画像ＭＧ１が非表示されると（表示画面７ａから消えると）、図９８（Ｅ）に示すように、大当たりオープニングが開始され、図９８（Ｃ）の大当たりオープニング画面において同一の数字「６」の図柄に揃った演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８ＲにおけるキャラクタＦの図柄８Ｌｂ，８Ｃｂ，８Ｒｂ（以下、単に「キャラクタＦの図柄」と記載する場合がある。）が表示画面７ａの右上側から表示画面７ａの左下側へ向かって複数侵入する表示態様となり、図９８（Ｆ）に示すように、大当たりオープニング中（大当たりオープニング画面）に、キャラクタＦの図柄が表示画面７ａの右上側から表示画面７ａの左下側へ向かって次々に複数現れて（出現して）表示画面７ａの左下側から消える表示態様が繰り返し行われる。大当たりオープニングが開始され、表示画面７ａの右上側から侵入してくるキャラクタＦの図柄は、キャラクタＦの図柄の一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタＦの図柄におけるキャラクタＦの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。

【１０９２】

大当たりオープニングが終了すると、複数のキャラクタＦの図柄が表示画面７ａに非表示され（表示画面７ａから消え）、図９８（Ｇ）に示すように、ラウンド１が開始される（ラウンド１の画面が表示される）。表示画面７ａの左上側には、ラウンド１を示す「ラウンド１」というメッセージ画像ＭＧ２が表示される。その後、ラウンドの消化がすすみ、特定ランドであるラウンド５が開始されると（特定ラウンド画面であるラウンド５の画面が表示され）、図９８（Ｈ）に示すように、表示画面７ａの左上側には、ラウンド５を示す「ラウンド５」というメッセージ画像ＭＧ３が表示され、キャラクタＦの図柄が表示

画面７ａの上辺から下辺へ向かって次々に複数現れて（出現して）表示画面７ａの下辺から消える表示態様が繰り返し行われる。特定ランドであるラウンド５が開始され、表示画面７ａの上辺から侵入してくるキャラクタＦの図柄は、キャラクタＦの図柄の一部が動く表示態様となっている（ここでは、キャラクタＦの図柄におけるキャラクタＦの右手で持つ剣を上下に動く表示態様が繰り返されるようになっている）。図９８（Ｈ）におけるキャラクタＦの図柄の一部が動く表示態様は、図９８（Ｅ），（Ｆ）におけるキャラクタＦの図柄の一部が動く表示態様と同一の動く表示態様であり、図９８（Ｈ）におけるキャラクタＦの図柄が移動する方向（表示画面７ａの左上側から右下側へ向かう方向（左下がりの直線方向））と図９８（Ｆ）におけるキャラクタＦの図柄が移動する方向（表示画面７ａの上辺から下辺へ向かう（垂直線の方向））とが異なっているという点で相違している。

【１０９３】

特定ランドであるラウンド５が終了すると、複数のキャラクタＦの図柄が表示画面７ａに非表示され（表示画面７ａから消え）、その後、すべてのラウンドを消化して大当たりエンディングが開始されると、図９８（Ｉ）に示すように、表示画面７ａの中央に大きく、大当たりした回数として「大当たり回数：１回」を上段に、獲得した遊技球の球数として「トータル数：ＸＸＸＸ」を下段に、メッセージ画像ＭＧ４を表示する（なお、「ＸＸＸＸ」には数字が表示される）。

【１０９４】

この大当たりエンディングの画面が表示画面７ａに表示されるタイミングで、演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒにおける明るい青色を有する数字「６」の図柄８Ｌａ，８Ｃａ，８Ｒａとキャラクタ Ｆの図柄８Ｌｂ，８Ｃｂ，８Ｒｂとがそれぞれ再び合体した状態に戻る。

【１０９５】

大当たりエンディングが終了すると、図９８（Ｊ）に示したように、大当たりエンディングの画面から図９８（Ｃ）において仮停止表示された、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止位置において停止表示された状態の遊技画面へ切り替わって表示画面７ａに表示される。

【１０９６】

第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動して変動アイコン９Ｃとなると、図９８（Ｋ）に示すように、再び、停止位置から演出図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、５ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動すると、これに伴い、保留アイコン９Ａが消化されずにストックされたものが全く存在していない状態となる。

【１０９７】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【１０９８】

なお、演出図柄の分離合体演出Ｃにおいては、特定ランドであるラウンド５が開始されると、図９８（Ｇ）に示したように、キャラクタＦの図柄が表示画面７ａの上辺から下辺へ向かって次々に複数現れて（出現して）表示画面７ａの下辺から消える表示態様が繰り返し行われていた。このとき、キャラクタＦの図柄にまぎれて他のキャラクタの図柄も表示画面７ａの上辺から下辺へ向かって現れて（出現して）表示画面７ａの下辺から消える

表示態様が含まれるようにしてもよい。このとき、他のキャラクタの図柄も、他のキャラクタの図柄の一部が動く表示態様となっている。こうすれば、例えば、左打ちの遊技から遊技者にとって有利な状態となる右打ち遊技へ切り替わる画面が、大当たり遊技が終了したあとに、表示画面７ａに表示される場合には、図９８（Ｇ）において、キャラクタＦの図柄にまぎれて他のキャラクタの図柄も出現することにより、右打ち遊技へ切り替わる画面が、大当たり遊技が終了したあとに、表示画面７ａに表示されるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができる。

【１０９９】

また、演出図柄の分離合体演出Ｃにおいては、特定ランドであるラウンド５が開始されると、図９８（Ｇ）に示したように、キャラクタＦの図柄が表示画面７ａの上辺から下辺へ向かって次々に複数現れて（出現して）表示画面７ａの下辺から消える表示態様が繰り返し行われていた。このとき、キャラクタＦの図柄の一部が動く表示態様となっていた。キャラクタＦの図柄の一部が動く表示態様は、図９８（Ｃ）において仮停止表示されたときにおける、キャラクタＦの図柄の一部が動く表示態様と同一のものであった。しかし、図９８（Ｇ）において、キャラクタＦの図柄の一部が動く表示態様として、図９８（Ｃ）において仮停止表示されたときにおけるキャラクタＦの図柄の一部が動く表示態様と異なり、キャラクタＦの図柄の一部が異なる動作となるような表示態様としてもよい。こうすれば、例えば、左打ちの遊技から遊技者にとって有利な状態となる右打ち遊技へ切り替わる画面が、大当たり遊技が終了したあとに、表示画面７ａに表示される場合には、図９８（Ｇ）において、キャラクタＦの図柄の一部が異なる動作となるような表示態様とすることにより、右打ち遊技へ切り替わる画面が、大当たり遊技が終了したあとに、表示画面７ａに表示されるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができる。

【１１００】

また、大当たりオープニングが開始されると、キャラクタＦの図柄が表示画面７ａの右上側から表示画面７ａの左下側へ向かって次々に複数現れて（出現して）表示画面７ａの左下側から消える表示態様が繰り返し行われていた。しかし、これとは反対方向に、キャラクタＦの図柄が表示画面７ａの左下側から表示画面７ａの右上側へ向かって次々に複数現れて（出現して）表示画面７ａの右上側から消える表示態様としてもよい。また、例えば、キャラクタＦの図柄が渦を巻くように表示画面７ａの外側から表示画面７ａへ複数入り込んで表示画面７ａの中央へ向かってぐるぐる回りながら吸い込まれて消える表示態様としてもよいし、これとは反対方向に、キャラクタＦの図柄が渦を巻くように表示画面７ａの中央から外側へくるくる回りながら表示画面の外側へ複数飛び出して消える表示態様としてもよい。また、例えば、キャラクタＦの図柄が表示画面７ａの右辺から左辺へ向かって複数現れて（出現して）表示画面７ａの左辺から消える表示態様を繰り返し行ってもよいし、これとは反対方向に、キャラクタＦの図柄が表示画面７ａの左辺から右辺へ向かって複数現れて（出現して）表示画面７ａの右辺から消える表示態様を繰り返し行ってもよい。

【１１０１】

［効果例］

以下に、演出図柄の分離合体演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、抽選の結果を示す、コイン型の立体画像である左演出図柄８Ｌ、コイン型の立体画像である中演出図柄８Ｃ、コイン型の立体画像である右演出図柄８Ｒ（複数種類の画像）を画像表示装置７（表示装置）で変動表示を経て停止表示し、画像表示装置７（表示装置）は、キャラクタの図柄（第１画像）と、数字の図柄（第１画像と異なる第２画像）と、を表示でき、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とが分離した状態からキャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とを合体したあとに、この合体したキャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とを停止表示する第１の演出を実行することができるようになっている（演出図柄の分離合体演出Ａでは図９６（Ｃ）～（Ｊ）、演出図柄の分離合体演出Ｂでは図９７（Ａ）

～（Ｃ）、演出図柄の分離合体演出Ｃでは図９８（Ｄ）～（Ｊ））。この構成によれば、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とが分離した状態からキャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とを合体したあとに、この合体したキャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とが停止表示されるようになっているため、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とによる分離合体という従来にない斬新な演出を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【１１０２】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１において、図９６の演出図柄の分離合体演出Ａ、図９７の演出図柄の分離合体演出Ｂ、図９８の演出図柄の分離合体演出Ｃにおける第１の演出では、キャラクタの図柄の下側中央（第１画像の所定位置）であってキャラクタの図柄（第１画像）の手前側に数字の図柄（第２画像）を配置して合体し、数字の図柄（第２画像）でキャラクタの図柄（第１画像）の少なくとも一部を覆うことができるようになっている。この構成によれば、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とが分離しても、キャラクタの図柄の下側中央（第１画像の所定位置）であってキャラクタの図柄（第１画像）の手前側に数字の図柄（第２画像）を配置して合体するようになっているため、分離して合体するごとに、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）との位置関係が変化しないようになっているため、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）との分離合体という演出に対して目障りとなり難くすることができる。

【１１０３】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とを合体したあと、この合体したキャラクタの図柄（第1画像）と数字の図柄（第２画像）とが停止表示されるまで、キャラクタの図柄（第１画像）の少なくとも一部が動く表示態様とする第２の演出を実行することができるようになっている（演出図柄の分離合体演出Ａでは図９６（Ｆ）～（Ｉ）、演出図柄の分離合体演出Ｂでは図９７（Ｅ）、演出図柄の分離合体演出Ｃでは図９８（Ｃ））。この構成によれば、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とを合体したあと、キャラクタの図柄（第１画像）の少なくとも一部が動く表示態様とすることにより、その後、キャラクタの図柄（第1画像）と数字の図柄（第２画像）とが停止表示されるという点を示唆することができる。また、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とを合体したあと、キャラクタの図柄（第１画像）の少なくとも一部が動く表示態様とすることにより、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とが合体したタイミングは、停止表示のタイミングであると遊技者に誤解されることを防止することもできる。

【１１０４】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とを合体したあと、この合体したキャラクタの図柄（第1画像）と数字の図柄（第２画像）とが停止表示されると、その後、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とを分離する第３の演出を実行することができるようになっている（演出図柄の分離合体演出Ａでは図９６（Ｂ）、演出図柄の分離合体演出Ｂでは図９７（Ｇ）、演出図柄の分離合体演出Ｃでは図９８（Ｄ））。この構成によれば、停止表示されると、その後、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とが分離されるようになっているため、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）との合体の組み合わせを遊技者自身で発見することで、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とに対する新鮮味を失い難くすることができる。

【１１０５】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像

）とを合体して停止表示したあと、待機画面（所定画面）、大当たりオープニング画面（所定画面）、特定ラウンド画面（所定画面）に切り替えてキャラクタの図柄（第１画像）の少なくとも一部が動く表示態様とする第４の演出を実行することができるようになっている（演出図柄の分離合体演出Ｂでは図９７（Ａ），（Ｂ），（Ｈ）、演出図柄の分離合体演出Ｃでは図９８（Ｅ），（Ｆ），（Ｈ））。この構成によれば、停止表示されると、その後、停止表示された状態のまま所定画面へ切り替わるのではなく、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とが分離された状態となり、さらに、キャラクタの図柄（第１画像）の少なくとも一部が動く表示態様となっているため、遊技者への視線をキャラクタの図柄（第１画像）へ向けさせることができ、所定画面では、キャラクタの図柄（第１画像）への注視を遊技者に促すことができる。

【１１０６】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１において、演出図柄の分離合体演出Ｂでは図９７（Ａ），（Ｂ），（Ｈ）、演出図柄の分離合体演出Ｃでは図９８（Ｅ），（Ｆ）における第４の演出では、待機画面（所定画面）、大当たりオープニング画面（所定画面）、特定ラウンド画面（所定画面）において数字の図柄（第２画像）を非表示することができるようになっている。この構成によれば、停止表示されると、その後、停止表示された状態のまま所定画面へ切り替わるのではなく、キャラクタの図柄（第１画像）と数字の図柄（第２画像）とが分離された状態となり、さらに、数字の図柄（第２画像）を非表示するようになっているため、遊技者への視線をよりキャラクタの図柄（第１画像）へ向けさせることができる。

【１１０７】

［変形例］

以下に、演出図柄の分離合体演出の変形例を示す。

［変形例１］

図９６の演出図柄の分離合体演出Ａ、図９７の演出図柄の分離合体演出Ｂ、図９８の演出図柄の分離合体演出Ｃは、遊技球が第１始動口２０に入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、遊技球が第２始動口２１に入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【１１０８】

［変形例２］

図９７の演出図柄の分離合体演出Ｂ、図９８の演出図柄の分離合体演出Ｃでは、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが画像表示装置７の表示画面７ａの上辺から下辺へ向かって変動表示されていた。しかし、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ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変動表示されるようにしてもよい。この場合、表示領域７ａは、表示領域７ａの縦距離寸法を３等分にした距離長さを有する横長帯状領域が、最も上側に配置される左演出図柄８Ｌの変動領域として上側横長帯状領域、中側に配置される中演出図柄８Ｃの変動領域として中側横長帯状領域、最も下側に配置される右演出図柄８Ｒの変動領域として下側横長帯状領域が配置されることとなる。

【１１０９】

［変形例３］

図９６の演出図柄の分離合体演出Ａ、図９７の演出図柄の分離合体演出Ｂ、図９８の演出図柄の分離合体演出Ｃでは、コイン型の立体画像である左演出図柄８Ｌ、コイン型の立体画像である中演出図柄８Ｃ、コイン型の立体画像である右演出図柄８Ｒ（複数種類の画像）におけるキャラクタの図柄（第１画像）の少なくとも一部が動く表示態様となっていた。しかし、キャラクタの図柄（第１画像）がコイン型の立体画像のコイン外形内を動く表示態様としてもよい。こうすれば、キャラクタの図柄が動く表示態様へのバリエーションを増やすことで演出図柄の分離合体演出に対する遊技者の関心をより高めることに寄与

することができる。

【１１１０】

［変形例４］

図９６の演出図柄の分離合体演出Ａ、図９７の演出図柄の分離合体演出Ｂ、図９８の演出図柄の分離合体演出Ｃでは、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したり合体したりしていた。数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離するときに分離音がスピーカ６７から出力される（流れる）ようにしてもよいし、数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体するときに合体音がスピーカ６７から出力される（流れる）ようにしてもよい。分離音や合体音としては、例えば、「ドン」、「ズン」、「ガチャ」、「ヒュー」、「カチャ」、「ピュー」、「ピコン」などがあり、分離音と合体音とが異なる音としてもよいし、分離音と合体音とが同一の音としてもよい。

【１１１１】

［変形例５］

図９６の演出図柄の分離合体演出Ａ、図９７の演出図柄の分離合体演出Ｂ、図９８の演出図柄の分離合体演出Ｃでは、数字「１」にはキャラクタＡが付され、数字「２」にはキャラクタＢが付され、数字「３」にはキャラクタＣが付され、数字「４」にはキャラクタＤが付され、数字「５」にはキャラクタＥが付され、数字「６」にはキャラクタＦが付され、数字「７」にはキャラクタＧが付され、数字「８」にはキャラクタＨが付され、数字「９」にはキャラクタＩが付され、数字の図柄に、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付されて構成されていた。しかし、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離したあと、再び、数字の図柄とキャラクタの図柄とが合体したときには、数字の図柄とキャラクタの図柄との合体の組み合わせが分離合体の前後において異なるようにしてもよい。こうすれば、数字の図柄とキャラクタの図柄との合体の組み合わせが分離合体の前後において異なることにより、当たりとなるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができる。

【１１１２】

［変形例６］

図９６の演出図柄の分離合体演出Ａ、図９７の演出図柄の分離合体演出Ｂ、図９８の演出図柄の分離合体演出Ｃでは、演出図柄が数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成され、数字の図柄とキャラクタの図柄とが分離合体するものであった。しかし、保留アイコンや変動アイコンについても、アイテムの図柄とキャラクタ図柄とが分離合体する演出を行うようにしてもよい。例えば、保留アイコンや変動アイコンがアイテムの図柄とキャラクタの図柄とから構成されている場合には、仮に第２保留表示位置９Ａｄに表示されている保留アイコン９Ａが剣（アイテムの図柄）と戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）とから構成され、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が剣（アイテムの図柄）を右手で持っている状態となっている。つまり、第２保留表示位置９Ａｄに表示されている保留アイコン９Ａが剣（アイテムの図柄）と戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が合体した状態となっている。その後、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動して変動アイコン９Ｃとなると、これに伴い、第２保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが第１保留表示位置９Ａｄへ移動開始するときには、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が右手から剣（アイテムの図柄）を第１保留表示位置９Ａｄへ向かって放物線を描くように投げる。これにより、保留アイコン９Ａは、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）から剣（アイテムの図柄）が分離された状態となる。そして、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が第２保留表示位置９Ａｄから第１保留表示位置９Ａｄへ移動すると、第１保留表示位置９Ａｄにおいて戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）は、先ほど投げた剣（アイテムの図柄）が落下してきているため、この落下する剣（アイテムの図柄）を右手で再び掴んで持つ状態となる。つまり、第１保留表示位置９Ａｄへ移動した保留アイコン９Ａは、剣（アイテムの図柄）と戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）とが再び合体した状態となっている。

【１１１３】

その後、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動開始するときには、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が右手から剣（アイテムの図柄）を変動表示位置９Ｃｄへ向かって放物線を描くように投げる。これにより、保留アイコン９Ａは、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）から剣（アイテムの図柄）が分離された状態となる。そして、戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）が第１保留表示位置９Ａｄから変動表示位置９Ｃｄへ移動すると、変動表示位置９Ｃｄにおいて戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）は、先ほど投げた剣（アイテムの図柄）が落下してきているため、この落下する剣（アイテムの図柄）を右手で再び掴んで持つ状態となる。つまり、変動表示位置９Ｃｄへ移動した変動アイコン９Ｃは、剣（アイテムの図柄）と戦士キャラクタ（キャラクタの図柄）とが再び合体した状態となっている。このように、保留アイコン９Ａや変動アイコン９Ｃについても、アイテムの図柄とキャラクタ図柄とが分離合体する演出を行うことができる（もちろん、保留アイコン９Ｂに対しても、アイテムの図柄とキャラクタ図柄とが分離合体する演出を行うことができる）。

【１１１４】

［変形例７］

図９６の演出図柄の分離合体演出Ａ、図９７の演出図柄の分離合体演出Ｂ、図９８の演出図柄の分離合体演出Ｃでは、演出図柄は、コイン形状の立体画像として、数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成され、キャラクタの図柄がコイン形状の外形内に収まるように配置されていた。しかし、コイン形状の立体画像に代えて、カードタイプである縦長矩形形状の立体画像として数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成され、キャラクタの図柄が縦長矩形形状の外形内に収まるように配置されるようにしてもよい。この場合、数字図柄は、縦長矩形形状の外形下側中央に配置され、縦長矩形形状の外形へ飛び出さないようにキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態するように配置してもよいし、縦長矩形形状の外形から下方へ向かって突出した状態となってキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態とするように配置してもよい。また、コイン形状の立体画像に代えて、コイン形状などの所定の形状の外形内にキャラクタの図柄の大きさが制限されず、演出図柄が立体的な数字の図柄と立体的なキャラクタの図柄とから構成されていてもよい。この場合、数字の図柄がキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態とするように配置される。

【１１１５】

［変形例８］

図９６の演出図柄の分離合体演出Ａ、図９７の演出図柄の分離合体演出Ｂ、図９８の演出図柄の分離合体演出Ｃでは、演出図柄は、コイン形状の立体画像として、数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成され、キャラクタの図柄がコイン形状の外形内に収まるように配置され、数字の図柄がキャラクタの図柄の下側中央（つまりコイン形状の外形下側中央）から下方へ向かって突出した状態となってキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態となっているた。しかし、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態となっていれば、他の位置でもよく、例えば、数字の図柄をキャラクタの図柄の中央（コインの中心点）に配置してもよい。

【１１１６】

［変形例９］

図９６の演出図柄の分離合体演出Ａ、図９７の演出図柄の分離合体演出Ｂ、図９８の演出図柄の分離合体演出Ｃでは、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。

【１１１７】

［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Ｂ６－１］
抽選の結果を示す複数種類の画像を表示装置で変動表示を経て停止表示する遊技機であって、
前記表示装置は、第１画像と、前記第１画像と異なる第２画像と、を表示でき、
前記第１画像と前記第２画像とが分離した状態から前記第１画像と前記第２画像とを合体したあとに、該合体した前記第1画像と前記第２画像とを停止表示する第１の演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１１１８】
◇［態様Ｂ６－２］
態様Ｂ６－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第１画像の所定位置であって前記第１画像の手前側に前記第２画像を配置して合体し、前記第２画像で前記第１画像の少なくとも一部を覆う、
ことを特徴とする遊技機。
【１１１９】
◇［態様Ｂ６－３］
態様Ｂ６－２に記載の遊技機であって、
前記第１画像と前記第２画像とを合体したあと、該合体した前記第1画像と前記第２画像とが停止表示されるまで、前記第１画像の少なくとも一部が動く表示態様とする第２の演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１１２０】
◇［態様Ｂ６－４］
態様Ｂ６－１から態様Ｂ６－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１画像と前記第２画像とを合体したあと、該合体した前記第1画像と前記第２画像とが停止表示されると、その後、前記第１画像と前記第２画像とを分離する第３の演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１１２１】
◇［態様Ｂ６－５］
態様Ｂ６－４に記載の遊技機であって、
前記第１画像と前記第２画像とを合体して停止表示したあと、所定画面に切り替えて前記第１画像の少なくとも一部が動く表示態様とする第４の演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１１２２】
◇［態様Ｂ６－６］
態様Ｂ６－５に記載の遊技機であって、
第４の演出では、前記所定画面において前記第２画像を非表示する、
ことを特徴とする遊技機。
【１１２３】
以下に図９９～図１０１を用いて複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ～Ｃについて説明する。図９９～図１０１において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される各種可動役物、各種装飾部材、各種背景画像が図面の見易さから省略されている。図９９は複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａを説明するための図であり、図１００は複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂを説明するための図であり、図１０１は複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃを説明するための図である。
【１１２４】
この複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出は、キャラクタを出現させて、その後、キャラクタを変動アイコンとし、複数変動において、変動に対する当たりの期待度を示唆する演出である。すなわち、画像制御用マイコン１０１は、サブ制御基板９０から受信した各

種コマンドを解析し、複数変動を跨いだキャラクタ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。

【１１２５】

ここでは、まず演出図柄について説明し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、そして複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃについて順番に説明する。

【１１２６】

［演出図柄］

まず、演出図柄について簡単に説明する。画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左演出図柄８Ｌ、立体画像の中演出図柄８Ｃ、立体画像の右演出図柄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演出図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。複数の演出図柄の変動演出（変動表示）では、各演出図柄が数字「１」→数字「２」→数字「３」→数字「４」→数字「５」→数字「６」→数字「７」→数字「８」→数字「９」→数字「１」→数字「２」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。なお、数字「７」は明るい赤色を有し、数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。

【１１２７】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止位置において停止表示された演出図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、５ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止位置において仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。演出図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みに（例えば、停止位置を基準に、上方向に２．５ｍｍ、下方向に２．５ｍｍだけ（つまり振れ幅５ｍｍだけ））ゆったりと動く表示態様となる。なお、背景画像としては、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの通常背景画像となっており、静止画像や動画像となっている。本実施形態では、背景画像が通常背景画像となっており、都市画像が表示されているものとする。

【１１２８】

［複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ］

次に、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａについて図９９を参照して説明する。ここでは、第１始動口２０へ入球した遊技球の球数を保留アイコンという画像として表示画面７ａに全く表示せず、遊技盤２に配置される表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにより表示するものとする。第１特図保留表示器４３ａは、上述したように、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（以下、「特図１保留数」と記載する場合がある。）を表示するものである。

【１１２９】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａは、保留球の球数が所定数（ここでは、３球）に到達し、未だ図柄変動に供されていない球数（つまり、未だ変動表示が開始されていない球数）である保留球が所定数（ここでは、３球）に達すると、開始（実行）される。なお、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａが開始される保留球の球数を変更することができるようになっている。本実施形態では、客待ち状態となっている待機画面が表示画面７ａに表示されているときに、遊技者が前枠５３に設けられる演出ボタン６３の押圧操作や上下左右の押圧ボタンを有するセレクトボタン６８の押圧操作（上側押圧ボタンの上側

押圧操作、右側押圧ボタンの右側押圧操作、下側押圧ボタンの下側押圧操作、左側押圧ボタンの左側押圧操作）により設定画面を表示して、各種項目の中から、「打ち止め報知」の項目において、保留球の球数を３球（値３）または４球（値４）のいずかに設定することができるようになっている。打ち止め報知のデフォルト（復電時において初期値として設定される値）としては、保留球の球数として４球（値４）がセットされるようになっている。ここでは、遊技者が打ち止め報知として保留球の数として３球（値３）に設定しているものとする。

【１１３０】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始された時点において、保留球が２球（特図１保留数が値２）であり、表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤのうち左から２つのＬＥＤが点灯（赤色点灯）し残り２つのＬＥＤが消灯する状態となっている。演出図柄の変動演出（変動表示）中に第１始動口２０へ遊技球が入球すると、これに伴い、図９９（Ａ）に示すように、保留球が２球から３球に増え（特図１保留数が値２から値３に増え）、表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤのうち左から３つのＬＥＤが点灯（赤色点灯）し残り１つのＬＥＤが消灯する状態となる。

【１１３１】

保留球の球数が３球に到達したことを遊技者に報知するために、表示画面７ａの下辺中央右寄りに「保留数：３球」というメッセージ画像ＭＧが表示されるとともに、右手で剣を持ったキャラクタＣＲＡ（以下、「第１姿勢のキャラクタＣＲＡ」と記載する場合がある。）が表示画面７ａの左下側に小さく表示される。キャラクタＣＲＡが表示される位置は、左演出図柄８Ｌの変動領域内であるものの、キャラクタＣＲＡが左演出図柄８Ｌの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄８Ｌの視認性を阻害しないようになっている。

【１１３２】

その後、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「６」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「５」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい赤色を有する数字「７」で仮停止表示され、その後、図９９（Ｂ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面７ａの下辺中央右寄りにメッセージ画像ＭＧが表示された状態であり、さらに、表示画面７ａの左下側にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第１姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。なお、遊技者は、この時点でハンドル６０の操作を停止して、遊技球の発射を中断している。

【１１３３】

表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤが左側へシフトすると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、左から２つのＬＥＤが点灯（赤色点灯）し残り２つのＬＥＤが消灯する状態となる。

【１１３４】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、図９９（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの左下側に表示されていた第１姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に向かって大きさを大きくしながら姿勢を変えて移動開始し、表示画面７ａの中央に到達すると、キャラクタＣＲＡが両腕で剣を持って構える姿勢となっている（以下、「第２姿勢のキャラクタＣＲＡ」と記載する場合がある）。このとき、表示画面７ａの下辺中央右寄りにメッセージ画像ＭＧが非表示される（表示画面７ａから消える）。

【１１３５】

キャラクタＣＲＡは、移動中や移動完了後において、左演出図柄８Ｌの変動領域と中演出図柄８Ｃの変動領域を移動するものの、キャラクタＣＲＡが左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃの視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。

【１１３６】

キャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示されると、当該変動に対する当たりの期

待度をキャラクタＣＲＡの姿勢の変化やキャラクタＣＲＡの一部が拡大などにより遊技者に示唆する変動アイコンとなる。

【１１３７】

演出図柄の変動演出（変動表示）中において、キャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく、またキャラクタＣＲＡの一部が拡大されることもなく、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく、また変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの一部が拡大されないことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低いこと遊技者に示唆している。

【１１３８】

その後、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい青色を有する数字「２」で仮停止表示され、その後、図９９（Ｄ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。

【１１３９】

表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤが左側へシフトすると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、左から１つ目のＬＥＤだけが点灯（赤色点灯）し残り３つのＬＥＤが消灯する状態となる。

【１１４０】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、図９９（Ｅ）に示すように、相変わらず、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっており、キャラクタＣＲＡが複数変動を跨いだ状態で表示が継続されている。

【１１４１】

その後、演出図柄の変動演出（変動表示）中において、図９９（Ｆ）に示すように、キャラクタＣＲＡが剣を手放して両腕を広げる第３の姿勢へ変化し、かつ、第３姿勢のキャラクタＣＲＡにおける上半身（つまりキャラクタＣＲＡの一部）が拡大され、表示画面７ａの中央に大きく表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの姿勢が変化し、さらに、変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの一部が拡大されたことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低くないことを遊技者に示唆している。なお、第３姿勢のキャラクタＣＲＡは、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、および、右演出図柄８Ｒの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、および、右演出図柄８Ｒの視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。

【１１４２】

その後、図９９（Ｇ）に示すように、第３姿勢のキャラクタＣＲＡが非表示され（表示画面７ａから消えて）、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが変動中となるリーチが形成される。複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａが開始されているときに、リーチが形成されると、いわゆるノーマルリーチとならず、ノーマルリーチと比べて当たり期待度が高いリーチ演出へ発展するようになっている。

【１１４３】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消え）、図９９（Ｈ）に示すように、演出図柄の変動表示（変動演出）の画面からバトル演出の画面へ切り替わることにより、背景画像である通常背景画像から、通常背景画像に含まれないバトル演出の専用の背景画像であるバトル演出用背景画像へ切り替わり、バトル演出が開始される。バトル演出用背景画像は、古城内や基地内の静止画像や動画

像となっている。このバトル演出では、表示画面７ａの右側からキャラクタＣＲＡが再び現れ、表示画面７ａの左側から敵キャラクタＣＲＢが現れ、表示画面７ａの中央においてキャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出であり、当たり期待度が予め高く設定されているリーチ演出となっている。バトル演出においてキャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出においてキャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、大当たりとなる。なお、バトル演出におけるキャラクタＣＲＡは、第１姿勢～第３姿勢と異なる姿勢であって、複数種類のバトル姿勢へ変化する。

【１１４４】

バトル演出においてキャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利し、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わることにより、バトル演出用背景画像から通常背景画像へ切り替わり、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「９」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わると、これを契機として、再び、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示された状態となる。その後、図９９（Ｉ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。なお、第２姿勢のキャラクタＣＲＡは、上述したように、中演出図柄８の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで中演出図柄８Ｃの視認性を阻害しないようになっている。

【１１４５】

なお、バトル演出においてキャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わり、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わっても、これを契機として、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａに再び表示されることがない。その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、明るい青色を有する数字「８」）に揃って停止表示され、当たりが確定し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａが終了する。その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。図９９（Ｅ）において、表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤのうち左から１つ目のＬＥＤだけが点灯（赤色点灯）し残り３つのＬＥＤが消灯する状態となっていたが、つまり、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａが行われる対象となっていた保留球が１球存在していたが、当たり遊技が終了しても、この保留球が１球に対して、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａが再び行われることがない。

【１１４６】

表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤが左側へシフトすると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、すべてのＬＥＤ、つまり４つのＬＥＤが消灯する状態となる。

【１１４７】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、図９９（Ｊ）に示すように、キャラクタＣＲＡの姿勢は変化しないものの、第２姿勢のキャラクタＣＲＡの上半身（つまりキャラクタＣＲＡの一部）が拡大され、表示画面７ａの中央に大きく表示された状態となっており、キャラクタＣＲＡが複数変動を跨いだ状態で表示が継続されている。このように、変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの姿勢が変化しないものの、変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの一部が拡大されたことにより、当該変動に対する当たりの期待度が、バトル演出が行われる場合と比べて高くはないものの、低くないことを遊技者に示唆

している。なお、第２姿勢のキャラクタＣＲＡの一部が拡大された状態では、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、および、右演出図柄８Ｒの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、および、右演出図柄８Ｒの視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。

【１１４８】

その後、キャラクタＣＲＡは、第２姿勢キャラクタＣＲＡの一部が拡大されていたものの、元の大きさへ戻り、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「５」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「４」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示された状態となる。その後、図９９（Ｋ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａが終了する。このとき、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。なお、キャラクタＣＲＡは、当該変動が終了した時点で非表示される（表示画面７ａから消える）ようにしてもよい。

【１１４９】

遊技者は、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示されるまえに、ハンドル６０を再び操作し、遊技球を発射させている。その後、第１始動口２０へ遊技球が連続して２球入球して、表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤのうち左から２つのＬＥＤが点灯（赤色点灯）し残り２つのＬＥＤが消灯する状態となる。

【１１５０】

表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤが左側へシフトすると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、左から１つ目のＬＥＤが点灯（赤色点灯）し残り３つのＬＥＤが消灯する状態となり、図９９（Ｌ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【１１５１】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａでは、「保留数：３球」というメッセージ画像ＭＧが表示されるとともに、第１姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの左下側に小さく表示されると、遊技者は、この時点でハンドル６０の操作を停止して、遊技球の発射を中断していた。遊技者は、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａが開始されているとき（複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａの実行中）にハンドル６０を再び操作し、遊技球を発射させ、第１始動口２０へ遊技球が入球したとしても、特図１保留数が最大でなければ値が増えるものの、この増えた保留球の球数に対する複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａが行われず、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａが開始される時点における特図１保留数の値だけの変動数を跨いだ状態でキャラクタＣＲＡが変動アイコンとなって変動に対する期待度を遊技者に示唆する。

【１１５２】

なお、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａにおいては、保留球の球数が３球に到達すると、未だ図柄変動に供されていない球数（つまり、未だ変動表示が開始されていない球数）である保留球が３球に達したことを遊技者に報知するために表示画面７ａの下辺中央右寄りに「保留数：３球」というメッセージ画像ＭＧが表示されるようになっていた。このとき、メッセージ画像ＭＧとともに、または、メッセージ画像ＭＧに代えて、演出ボタン６３が所定色に発光（例えば、白色に発光）する態様としてもよいし、演出ボタン６３が振動する態様としてもよい。また、メッセージ画像ＭＧとともに、または、メッセージ画像ＭＧに代えて、ハンドル６０が所定色に発光（例えば、白色点滅する発光）する態

様としてもよいし、ハンドル６０から空気を送り出してハンドル６０を操作する遊技者の手の平を空気で刺激するようにしてもよい。

【１１５３】

［複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ］

次に、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂについて図１００を参照して説明する。上述の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａでは、遊技者が設定した保留球の球数に到達するとキャラクタが変動アイコンとなって複数変動を跨いで変動に対する期待度を示唆するのに対して、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂでは、保留球の数が８球に到達すると実行され保留球に対応する特定画像をそれぞれ表示して特定画像に対する期待度の示唆を実行しつつ、キャラクタが変動アイコンとなると、この変動アイコンとなったキャラクタへ向かって特定画像が衝突されことで変動に対する期待度を示唆するという点で、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａと複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂとが相違している。

【１１５４】

ここでは、第１始動口２０や第２始動口２１へ入球した遊技球の球数を保留アイコンという画像として表示画面７ａに全く表示せず、遊技盤２に配置される表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａおよび第２特図保留表示器４３ｂにより表示するものとする。第１特図保留表示器４３ａは、上述したように、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（以下、「特図１保留数」と記載する場合がある。）を表示するものであり、第２特図保留表示器４３ｂは、上述したように、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（以下、「特図２保留数」と記載する場合がある。）を表示するものである。

【１１５５】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂは、特図１保留数が値４となり、特図２保留数が値４となり、保留球の球数が８球に到達し、未だ図柄変動に供されていない球数（つまり、未だ変動表示が開始されていない球数）である保留球が８球に達すると、開始される。

【１１５６】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始された時点において、特図１保留数が値４となって最大となり、特図２保留数が値３となり、保留球が７球であり、表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤがすべて点灯（赤色点灯）し、表示器類４０の第２特図保留表示器４３ｂにおける４つのＬＥＤのち左から３つのＬＥＤが点灯（赤色点灯）し、残り１つのＬＥＤが消灯する状態となっている。演出図柄の変動演出（変動表示）中に第２始動口２１へ遊技球が入球すると、これに伴い、図１００（Ａ）に示すように、特図２保留数が値３から値４となって最大となり、保留球が７球から８球に増え、表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤがすべて点灯（赤色点灯）し、かつ、表示器類４０の第２特図保留表示器４３ｂにおける４つのＬＥＤがすべて点灯（赤色点灯）する状態となる。

【１１５７】

保留球の球数が８球に到達したことを遊技者に報知するために、表示画面７ａの下辺中央右寄りに「保留数：８球」というメッセージ画像ＭＧが表示されるとともに、右手で剣を持ったキャラクタＣＲＡ（以下、「第１姿勢のキャラクタＣＲＡ」と記載する場合がある。）が表示画面７ａの左下側に小さく表示される。キャラクタＣＲＡが表示される位置は、左演出図柄８Ｌの変動領域内であるものの、キャラクタＣＲＡが左演出図柄８Ｌの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄８Ｌの視認性を阻害しないようになっている。

【１１５８】

その後、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「６」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「５」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい赤色を有する数字「７」で仮停止表示され、その後、図９９（Ｂ）に示す

ように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面７ａの下辺中央右寄りにメッセージ画像ＭＧが表示された状態であり、さらに、表示画面７ａの左下側にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第１姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。なお、遊技者は、この時点でハンドル６０の操作を停止して、遊技球の発射を中断している。

【１１５９】

左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示されると、これに伴い、表示画面７ａの上側中央から右側へ向かって一列に所定形状を有する特定画像ＩＧが８個並んで配置される。特定画像ＩＧの数は、特図１保留数と特図２保留数とを合わせた数である。本実施形態では、特図１保留数と特図２保留数とのうち特図２保留数を優先消化するようになっているため、特図２保留数をすべて消化したあと、続いて特図１保留数の消化が開始される。これにより、表示画面７ａの上側中央やや左寄りの特定位置に配置される第１特定画像ＩＧは、第２特図保留表示器４３ｂにおける４つのＬＥＤのち左から１つ目のＬＥＤと対応するものであり、第１特定画像ＩＧの右隣りの第２特定画像ＩＧは、第２特図保留表示器４３ｂにおける４つのＬＥＤのち左から２つ目のＬＥＤと対応するものであり、第２特定画像ＩＧの右隣りの第３特定画像ＩＧは、第２特図保留表示器４３ｂにおける４つのＬＥＤのち左から３つ目のＬＥＤと対応するものであり、第３特定画像ＩＧの右隣りの第４特定画像ＩＧは、第２特図保留表示器４３ｂにおける４つのＬＥＤのち左から４つ目のＬＥＤと対応するものであり、第４特定画像ＩＧの右隣りの第５特定画像ＩＧは、第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤのち左から１つ目のＬＥＤと対応するものであり、第５特定画像ＩＧの右隣りの第６特定画像ＩＧは、第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤのち左から２つ目のＬＥＤと対応するものであり、第６特定画像ＩＧの右隣りの第７特定画像ＩＧは、第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤのち左から３つ目のＬＥＤと対応するものであり、第７特定画像ＩＧの右隣りの第８特定画像ＩＧは、第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤのち左から４つ目のＬＥＤと対応するものである。

【１１６０】

特図１保留数と特図２保留数とのうち特図２保留数を優先消化するようになっているため、特図２保留数の消化が開始されると、表示器類４０の第２特図保留表示器４３ｂにおける４つのＬＥＤが左側へシフトする。これに伴い、第２特定画像ＩＧ～第８特定画像ＩＧも一斉に左側へシフトし、第１特定画像ＩＧが第２特定画像ＩＧにより押し出されて特定位置から放り出され、特定位置へ第２特定画像ＩＧが移動し、後続の特定画像ＩＧも続いて移動する。特図２保留数がすべて消化されると、続いて、特図１保留数の消化が開始され、表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤが左側へシフトする。これに伴い、第５特定画像ＩＧ～第８特定画像ＩＧも一斉に左側へシフトし、第５特定画像ＩＧが第６特定画像ＩＧにより押し出されて特定位置から放り出され、特定位置へ第６特定画像ＩＧが移動し、後続の特定画像ＩＧも続いて移動する。

【１１６１】

特定画像ＩＧは、形状や色の違いにより、特定画像ＩＧに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形の特定画像ＩＧ、笑顔の特定画像ＩＧ、赤い球状の特定画像ＩＧ、青い球状の特定画像ＩＧ、白い球状の特定画像ＩＧという５つの特定画像ＩＧのうち、黄色（ゴールド）の星形の特定画像ＩＧが最も当たりの期待度が高く、笑顔の特定画像ＩＧが２番目に当たりの期待度が高く、赤い球状の特定画像ＩＧが３番目に当たりの期待度が高く、青い球状の特定画像ＩＧが４番目に当たりの期待度が高く、白い球状の特定画像ＩＧが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

【１１６２】

ここでは、第１特定画像ＩＧが青い球状の特定画像ＩＧとなっており、第２特定画像ＩＧから第６特定画像ＩＧが白い球状の特定画像ＩＧとなっており、第７特定画像ＩＧが赤い球状の特定画像ＩＧとなっており、第８特定画像ＩＧが白い球状の特定画像ＩＧとなっている。このように、特定画像ＩＧは、いわゆる、事前結果を示唆する先読み画像であり

、遊技者は、表示画面７ａに表示された８個の特定画像ＩＧに対する関心が高い。

【１１６３】

表示器類４０の第２特図保留表示器４３ｂにおける４つのＬＥＤが左側へシフトすると、図１００（Ｃ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、第２特図保留表示器４３ｂにおける左から３つのＬＥＤが点灯（赤色点灯）し残り１つのＬＥＤが消灯する状態となるとともに、第２特定画像ＩＧ～第８特定画像ＩＧも一斉に左側へシフトし、青い球状の第１特定画像ＩＧが第２特定画像ＩＧにより押し出されて特定位置から放り出され、特定位置へ第２特定画像ＩＧが移動し、後続の特定画像ＩＧも続いて移動する。

【１１６４】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、表示画面７ａの左下側に表示されていた第１姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に向かって大きさを大きくしながら姿勢を変えて移動開始し、表示画面７ａの中央に到達すると、キャラクタＣＲＡが両腕で剣を持って構える姿勢となっている（以下、「第２姿勢のキャラクタＣＲＡ」と記載する場合がある）。このとき、表示画面７ａの下辺中央右寄りにメッセージ画像ＭＧが非表示される（表示画面７ａから消える）。

【１１６５】

キャラクタＣＲＡは、移動中や移動完了後において、左演出図柄８Ｌの変動領域と中演出図柄８Ｃの変動領域を移動するものの、キャラクタＣＲＡが左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃの視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。

【１１６６】

キャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示されると、当該変動に対する当たりの期待度をキャラクタＣＲＡの姿勢の変化やキャラクタＣＲＡの一部が拡大などにより遊技者に示唆する変動アイコンとなる。

【１１６７】

特定位置から放り出された青い球状の第１特定画像ＩＧは、表示画面７ａの中央に表示されるキャラクタＣＲＡへ向かって放物線を描くように衝突して爆発する。この爆発により、エフェクト画像が表示される。エフェクト画像は、色や大きさによって、キャラクタＣＲＡの姿勢の変化やキャラクタＣＲＡの一部が拡大などにより遊技者に示唆する場合がある。エフェクト画像の色は、特定画像ＩＧの色と同一の色、または、同系統の色となっている。エフェクト画像の形状や大きさは、特定画像ＩＧが示唆する当たりの期待度が高いほど複雑な形状（例えば、より複雑な多角形状となるもの）であり、大きさも大きくなるようになっている。

【１１６８】

特定位置から放り出された青い球状の第１特定画像ＩＧがキャラクタＣＲＡに衝突して爆発するものの、キャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく、またキャラクタＣＲＡの一部が拡大されることもなく、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく、また変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの一部が拡大されないことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低いこと遊技者に示唆している。

【１１６９】

その後、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい青色を有する数字「２」で仮停止表示され、その後、図１００（Ｄ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。

【１１７０】

表示器類４０の第２特図保留表示器４３ｂにおける４つのＬＥＤが左側へシフトすると

、図１００（Ｅ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、第２特図保留表示器４３ｂにおける左から２つのＬＥＤが点灯（赤色点灯）し残り２つのＬＥＤが消灯する状態となるとともに、第３特定画像ＩＧ～第８特定画像ＩＧも一斉に左側へシフトし、白い球状の第２特定画像ＩＧが第３特定画像ＩＧにより押し出されて特定位置から放り出され、特定位置へ第３特定画像ＩＧが移動し、後続の特定画像ＩＧも続いて移動する。

【１１７１】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、相変わらず、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっており、キャラクタＣＲＡが複数変動を跨いだ状態で表示が継続されている。このとき、第７特定画像ＩＧが赤色の球体の特定画像ＩＧから黄色（ゴールド）の星形の特定画像ＩＧへ変化する。

【１１７２】

特定位置から放り出された白い球状の第２特定画像ＩＧは、表示画面７ａの中央に表示されるキャラクタＣＲＡへ向かって放物線を描くように衝突して爆発するものの、キャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく、またキャラクタＣＲＡの一部が拡大されることもなく、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく、また変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの一部が拡大されないことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低いこと遊技者に示唆している。

【１１７３】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが続き、特図２保留数をすべて消化したあと、続いて、特図１保留数の消化が開始される。その後、演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが続き、表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤが左側へシフトすると、図１００（Ｆ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、第１特図保留表示器４３ａにおける左から１目のＬＥＤが点灯（赤色点灯）し残り３つのＬＥＤが消灯する状態となるとともに、第７特定画像ＩＧ～第８特定画像ＩＧも一斉に左側へシフトし、黄色（ゴールド）の星形の第７特定画像ＩＧが第８特定画像ＩＧにより押し出されて特定位置から放り出され、特定位置へ第８特定画像ＩＧが移動する。

【１１７４】

特定位置から放り出された黄色（ゴールド）の星形の第７特定画像ＩＧは、表示画面７ａの中央に表示されるキャラクタＣＲＡへ向かって放物線を描くように衝突して爆発し、キャラクタＣＲＡが剣を手放して両腕を広げる第３の姿勢へ変化し、かつ、第３姿勢のキャラクタＣＲＡにおける上半身（つまりキャラクタＣＲＡの一部）が拡大され、表示画面７ａの中央に大きく表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの姿勢が変化し、さらに、変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの一部が拡大されたことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低くないことを遊技者に示唆している。なお、第３姿勢のキャラクタＣＲＡは、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、および、右演出図柄８Ｒの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、および、右演出図柄８Ｒの視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。

【１１７５】

その後、図１００（Ｇ）に示すように、第３姿勢のキャラクタＣＲＡが非表示され（表示画面７ａから消えて）、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが変動中となるリーチが形成される。複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂが開始されているときに、リーチが形成されると、いわゆるノーマルリーチとならず、ノーマルリーチと比べて当たり期待度が高いリーチ演出へ発展するようになって

いる。

【１１７６】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白い球状の第８特定画像ＩＧが非表示され（表示画面７ａから消え）、図１００（Ｈ）に示すように、演出図柄の変動表示（変動演出）の画面からバトル演出の画面へ切り替わることにより、背景画像である通常背景画像から、通常背景画像に含まれないバトル演出の専用の背景画像であるバトル演出用背景画像へ切り替わり、バトル演出が開始される。バトル演出用背景画像は、古城内や基地内の静止画像や動画像となっている。このバトル演出では、表示画面７ａの右側からキャラクタＣＲＡが再び現れ、表示画面７ａの左側から敵キャラクタＣＲＢが現れ、表示画面７ａの中央においてキャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出であり、当たり期待度が予め高く設定されているリーチ演出となっている。バトル演出においてキャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出においてキャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、大当たりとなる。なお、バトル演出におけるキャラクタＣＲＡは、第１姿勢～第３姿勢と異なる姿勢であって、複数種類のバトル姿勢へ変化する。

【１１７７】

バトル演出においてキャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利し、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わることにより、バトル演出用背景画像から通常背景画像へ切り替わり、特定位置に白い球状の第８特定画像が表示され、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「９」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わると、これを契機として、再び、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示された状態となる。その後、図１００（Ｉ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。このとき、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。なお、第２姿勢のキャラクタＣＲＡは、上述したように、中演出図柄８の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで中演出図柄８Ｃの視認性を阻害しないようになっている。

【１１７８】

なお、バトル演出においてキャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わり、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わっても、これを契機として、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａに再び表示されることがない。その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、明るい青色を有する数字「８」）に揃って停止表示され、当たりが確定し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂが終了する。その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。図１００（Ｆ）において、表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤのうち左から１つ目のＬＥＤだけが点灯（赤色点灯）し残り３つのＬＥＤが消灯する状態となっていたが、つまり、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂが行われる対象となっていた保留球が１球存在していたが、当たり遊技が終了しても、この保留球が１球に対して、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂが再び行われることがない。

【１１７９】

表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤが左側へシフトすると、図１００（Ｊ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤがすべて消灯する

状態となるとともに、白い球状の第８特定画像ＩＧが特定位置から放り出される。

【１１８０】

特定位置から放り出された白い球状の第８特定画像ＩＧは、表示画面７ａの中央に表示されるキャラクタＣＲＡへ向かって放物線を描くように衝突して爆発するものの、キャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく、またキャラクタＣＲＡの一部が拡大されることもなく、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示された状態となっている。このように、変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく、また変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの一部が拡大されないことにより、当該変動に対する当たりの期待度が低いこと遊技者に示唆している。

【１１８１】

その後、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「５」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「４」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示された状態となる。その後、図１００（Ｋ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂが終了する。このとき、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。なお、キャラクタＣＲＡは、当該変動が終了した時点で非表示される（表示画面７ａから消える）ようにしてもよい。

【１１８２】

遊技者は、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示されるまえに、ハンドル６０を再び操作し、遊技球を発射させている。その後、第１始動口２０へ遊技球が連続して２球入球して、表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤのうち左から２つのＬＥＤが点灯（赤色点灯）し残り２つのＬＥＤが消灯する状態となる。

【１１８３】

表示器類４０の第１特図保留表示器４３ａにおける４つのＬＥＤが左側へシフトすると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このシフトが開始されると、左から１つ目のＬＥＤが点灯（赤色点灯）し残り３つのＬＥＤが消灯する状態となり、図１００（Ｌ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【１１８４】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂでは、「保留数：８球」というメッセージ画像ＭＧが表示されるとともに、第１姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの左下側に小さく表示されると、遊技者は、この時点でハンドル６０の操作を停止して、遊技球の発射を中断していた。複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂが開始されることで、特定画像ＩＧの数が減少する。そこで、遊技者は、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂが開始されているとき（複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂの実行中）にハンドル６０を再び操作し、遊技球を発射させ、第１始動口２０や第２始動口２１へ遊技球が入球したとしても、特図１保留数が最大でなければ値が増え、特図２保留数が最大でなければ値が増えるものの、この増えた保留球の球数に対する複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂが行われず、特定画像ＩＧの数が増えて表示画面７ａに表示されることがないようになっている。

【１１８５】

なお、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂにおいては、保留球の球数が８球に到達すると、未だ図柄変動に供されていない球数（つまり、未だ変動表示が開始されていない球数）である保留球が８球に達したことを遊技者に報知するために表示画面７ａの下辺中央右寄りに「保留数：８球」というメッセージ画像ＭＧが表示されるようになっていた。

このとき、メッセージ画像ＭＧとともに、または、メッセージ画像ＭＧに代えて、演出ボタン６３が所定色に発光（例えば、白色に発光）する態様としてもよいし、演出ボタン６３が振動する態様としてもよい。また、メッセージ画像ＭＧとともに、または、メッセージ画像ＭＧに代えて、ハンドル６０が所定色に発光（例えば、白色点滅する発光）する態様としてもよいし、ハンドル６０から空気を送り出してハンドル６０を操作する遊技者の手の平を空気で刺激するようにしてもよい。

【１１８６】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂにおいては、第１始動口２０と第２始動口２１とが別体として遊技盤２に区画形成された遊技領域３に配置されていた。しかし、第１始動口２０と第２始動口２１とを１つにまとめた始動口ユニットとしてユニット化したものを遊技領域３に配置されるようにしてもよい。例えば、始動口ユニットには、左側に第１始動口２０、右側に第２始動口２１を設け、第１始動口２０と第２始動口２１とが所定距離（例えば、５ｃｍ）だけ離間して配置されるものとしてもよい。この場合、第１始動口２０と第２始動口２１とが同一水平線上に配置されるようにしてもよいし、第１始動口２０を第２始動口２１に対して上方に配置して、第１始動口２０と第２始動口２１とを右下がりの直線上に配置するようにしてもよいし、第１始動口２０を第２始動口２１に対して下方に配置して、第１始動口２０と第２始動口２１とを右上がりの直線上に配置するようにしてもよい。

【１１８７】

また、始動口ユニットの上流側（上側）に１つの入球口を設け、入球口に入球した遊技球を、振り分け装置を介して、左下流側または右下流側へ振り分け、左下流側へ振り分けられた遊技球が左下流側に設けられた第１始動口２０へ入球し、右下流側に振り分けられた遊技球が右下流側に設けられて第２始動口２１へ入球するようにしてもよい。振り分け装置は、英字Ｙ（または英字Ｔ）を上下方向にひっくり返した形状を有し、左側突出部、中央突出部、および、右側突出部の部材が中央突出部の下端において左側突出部の右端と右側突出部の左端とが連結して（一体となって）形成されるとともに、この中央突出部の下端に貫通穴が形成されている。この貫通穴には、回転軸が挿通されている。これにより、振り分け装置は、回転軸に軸支されることにより、左方向へ回転して傾斜する状態となったり（反時計回りへ回転したり）、右方向へ回転して傾斜する状態となったり（時計方向へ回転したり）することができるようになっている。

【１１８８】

振り分け装置が遊技球を左下流側へ振り分ける方向へ傾斜した状態となっている場合には、中央突出部により右下流側への遊技球の侵入が阻止された状態となっており、この状態において、入球口に遊技球が入球すると、この入球した遊技球が中央突出部の左面に衝突して左側突出部の上面へ流下して遊技球の自重で左側突出部を下方へ押し下げ、左下流側に設けられた第１始動口２０へ入球する。遊技球の自重で左側突出部を下方へ押し下げると、振り分け装置が左方向へ回転して傾斜し中央突出部により左下流側への遊技球の侵入が阻止された状態となり、振り分け装置が遊技球を右下流側へ振り分ける方向へ傾斜した状態となる。この状態において、再び、入球口に遊技球が入球すると、この入球した遊技球が中央突出部の右面に衝突して右側突出部の上面へ流下して遊技球の自重で右側突出部を下方へ押し下げ、右下流側に設けられた第２始動口２１へ入球する。遊技球の自重で右側突出部を下方へ押し下げると、振り分け装置が右方向へ回転して傾斜し中央突出部により右下流側への遊技球の侵入が阻止された状態となる。このように、入球口に遊技球が入球するごとに、振り分け装置が、遊技球を左下流側へ振り分ける方向へ傾斜した状態と遊技球を右下流側へ振り分ける方向へ傾斜した状態とへ相互に繰り返し傾斜するようになっている。これにより、遊技者がハンドル６０を操作して発射した遊技球が始動口ユニットに設けられた入球口へ入球し、特図１保留数が最大となる値４に到達し、特図２保留数が最大となる値４に到達し、保留球の球数が８球に到達すると、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂが開始されることとなる。

【１１８９】

［複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃ］

次に、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃについて図１０１を参照して説明する。上述の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａでは、遊技者が設定した保留球の球数に到達するとキャラクタが変動アイコンとなって複数変動を跨いで変動に対する期待度を示唆し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂでは、保留球の数が８球に到達すると実行され保留球に対応する特定画像をそれぞれ表示して特定画像に対する期待度の示唆を実行しつつ、キャラクタが変動アイコンとなると、この変動アイコンとなったキャラクタへ向かって特定画像が衝突されことで変動に対する期待度を示唆するのに対して、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは、普通図柄抽選の結果が当たりであるときに開放された第２始動口２１へ遊技球が入球して第２始動口２１への保留球の数だけキャラクタが変動アイコンとなって変動に対する期待度を示唆するという点で、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａと複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂと複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃとが相互に相違している。また、上述の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ，Ｂでは、保留アイコン９Ａ，９Ｂおよび変動アイコン９Ｃが全く表示されないのに対して、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは、保留アイコン９Ａ，９Ｂおよび変動アイコン９Ｃが表示されるという点で、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ，Ｂと複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃとが相違している。

【１１９０】

まず、変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、第１特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒに対応する変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの中央下側に表示されている変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置の左方の領域には、第１特図保留として第１保留表示エリアが設けられ、変動表示位置の右方の領域には、第２特図保留として第２保留表示エリアが設けられている。第１保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ａが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ａをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。第２保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ｂが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ｂをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ｂｄは、変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの右辺へ向かって、第１保留表示位置９Ｂｄ、第２保留表示位置９Ｂｄ、第３保留表示位置９Ｂｄ、そして第４保留表示位置９Ｂｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【１１９１】

変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂ（以下、単に「アイコン」と記載する場合がある。）は、形状や色の違いにより、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂに対する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、笑顔のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという５つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、笑顔のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが４番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。このため、遊技者は、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂに対する関心が高い。なお、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂ、変動表示位置９Ｃｄ、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、第１保留表示位置９Ｂｄ～第４保留表示位置９Ｂｄは、最も手前側に配置されているため、演出図柄、エフェクト画像、キャラクタなどにより視認性が阻害されないようになっている。

【１１９２】

複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃは、普通図柄抽選の結果が当たり（普図当たり

）となり、第２始動口２１を開放させる補助遊技が開始されると、開始される。

【１１９３】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい青色を有する数字「２」で仮停止表示され、その後、図１０１（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、変動アイコン９Ｃが非表示される（表示画面７ａから消える）。ここでは、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示されるまえに、第１始動口２０に遊技球が入球したことにより、３つの保留アイコン９Ａが消化されずにストックされた状態となっている。

【１１９４】

第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動して変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動すると、これに伴い、第３保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが第２保留表示位置９Ａｄへ移動し、第２保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが第１保留表示位置９Ａｄへ移動し、保留アイコン９Ａが消化されずにストックされたものが２つだけ存在している状態となる。

【１１９５】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、普通図柄抽選の結果が当たり（普図当たり）となると、第２始動口２１を開放させる補助遊技が開始されるとともに、図１０１（Ｂ）に示すように、表示画面７ａの左辺上部、上辺、右辺上部に接するように所定の縦距離寸法（例えば、２５ｍｍ）を有する横長の帯状テロップ領域ＴＰが最も手前側に配置されて表示される（出現する）。横長の帯状テロップ領域ＴＰの内側領域には、背景画像が配置され、この背景画像の手前側に、第２始動口２１が開放されて遊技球が入球容易となっていること遊技者に伝える「開放中・・・」というテロップ文字画像ＴＭＧが配置されている。テロップ文字画像ＴＭＧは、表示画面７ａの右辺上部の外側から横長の帯状テロップ領域ＴＰの右辺へ入り込んで、一定速度で横長の帯状テロップ領域ＴＰの左辺へ向かって移動し、横長の帯状テロップ領域ＴＰの左辺（つまり表示画面７ａの左辺上部）の外側へ向かって飛び出すという表示態様を繰り返している。横長の帯状テロップ領域ＴＰの内側領域に配置される背景画像は、「開放中・・・」というテロップ文字画像ＴＭＧの視認性を向上するために、デザインやコントラストが設定され不透明なものとなっている。なお、横長の帯状テロップ領域ＴＰの内側領域に配置される背景画像は、「開放中・・・」というテロップ文字画像ＴＭＧの視認性を向上することができる画像であれば不透明なものから半透明なものとしてもよい。

【１１９６】

さらに、第２始動口２１への遊技球の入球を促すために（言い換えると、第２始動口２１が開放されて遊技球が入球容易になっていることを遊技者に伝えるために）、右手で剣を持ったキャラクタＣＲＡ（以下、「第１姿勢のキャラクタＣＲＡ」と記載する場合がある。）が表示画面７ａの右下側に小さく表示されるとともに、キャラクタＣＲＡの左方に、「狙って！」というメッセージ画像ＭＧが表示される。キャラクタＣＲＡが表示される位置は、右演出図柄８Ｒの変動領域内であるものの、キャラクタＣＲＡが右演出図柄８Ｒの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで右演出図柄８Ｒの視認性を阻害しないようになっている。また、メッセージ画像ＭＧが表示される位置は、中演出図柄８Ｃの変動領域と右演出図柄８Ｒの変動領域とを跨いでいるものの、メッセージ画像ＭＧが中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒの視認性を阻害しないようになっている。

【１１９７】

演出図柄の変動演出（変動表示）中において、図１０１（Ｃ）に示すように、第２始動

口２１を開放させる補助遊技が行われているときに第２始動口２１へ遊技球が入球すると、第１保留表示位置９Ｂｄ～第４保留表示位置９Ｂｄが表示され（出現し）、第２始動口２１へ遊技球が入球するごとに、保留アイコン９Ｂが増えてストックされることとなる。このとき、横長の帯状テロップ領域ＴＰが表示されて「開放中・・・」というテロップ文字画像ＴＭＧが表示された状態となっているし、表示画面７ａの右下側にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第１姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっているし、キャラクタＣＲＡの左方に、「狙って！」というメッセージ画像ＭＧが表示された状態となっている。

【１１９８】

演出図柄の変動演出（変動表示）中において、第２始動口２１を開放させる補助遊技が終了すると、図１０１（Ｄ）に示すように、横長の帯状テロップ領域ＴＰ、および、「開放中・・・」というテロップ文字画像ＴＭＧが非表示され（表示画面７ａから消え）、さらに、第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われているときに、第２始動口２１に入球して保留球となった球数を遊技者に伝えるために、「狙って！」というメッセージ画像ＭＧから「２つ獲得！」というメッセージ画像ＭＧへ更新されて表示される。言い換えると、ここでは、第２始動口２１を開放させる補助遊技が開始されて終了するまでの開放時間が経過するまでに、第２始動口２１に入球して保留球となった球数が２球となっている。第１保留表示位置９Ｂｄおよび第２保留表示位置９Ｂｄに保留アイコン９Ｂがそれぞれ表示され、第２始動口２１への遊技球の入球により消化されずにストックされたものが２つだけ存在している状態となっており、第１始動口２０への遊技球の入球により消化されずにストックされたものが２つだけ存在している状態となっている。このとき、表示画面７ａの右下側にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第１姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。

【１１９９】

その後、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「６」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「５」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい赤色を有する数字「７」で仮停止表示されると、メッセージ画像ＭＧが非表示され（表示画面７ａから消え）、その後、図１０１（Ｅ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、変動アイコン９Ｃが非表示される（表示画面７ａから消える）。このとき、表示画面７ａの右下側にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第１姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。なお、遊技者は、この時点でハンドル６０の操作を停止して、遊技球の発射を中断している。

【１２００】

本実施形態では、第１始動口２０への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン９Ａと、第２始動口２１への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン９Ｂと、のうち、保留アイコン９Ｂを優先消化するようになっているため、保留アイコン９Ｂをすべて消化したあと、続いて、保留アイコン９Ａの消化が開始される。

【１２０１】

第１始動口２０への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン９Ａと、第２始動口２１への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン９Ｂと、のうち、保留アイコン９Ｂを優先消化するようになっているため、第１保留表示位置９Ｂｄに表示されていた保留アイコン９Ｂが変動表示位置９Ｃｄへ移動して変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第１保留表示位置９Ｂｄに表示されていた保留アイコン９Ｂが変動表示位置９Ｃｄへ移動すると、これに伴い、第２保留表示位置９Ｂｄに表示されていた保留アイコン９Ｂが第１保留表示位置９Ｂｄへ移動し、保留アイコン９Ｂが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となる。このとき、保留アイコン９Ａは消化されないため、保留アイコン９Ａが消化されずにストックされたものが２つだけ存在している状態となる。

【１２０２】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、図１０１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの右下側に表示されていた第１姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に向かって大きさを大きくしながら姿勢を変えて移動開始し、表示画面７ａの中央に到達すると、キャラクタＣＲＡが両腕で剣を持って構える姿勢となっている（以下、「第２姿勢のキャラクタＣＲＡ」と記載する場合がある）。

【１２０３】

キャラクタＣＲＡは、移動中や移動完了後において、右演出図柄８Ｒの変動領域と中演出図柄８Ｃの変動領域を移動するものの、キャラクタＣＲＡが右演出図柄８Ｒおよび中演出図柄８Ｃの後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで右演出図柄８Ｒおよび中演出図柄８Ｃの視認性をそれぞれ阻害しないようになっている。もちろん、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂ、変動表示位置９Ｃｄ、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、第１保留表示位置９Ｂｄ～第４保留表示位置９Ｂｄは、上述したように、最も手前側に配置されているため、キャラクタＣＲＡが変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂ、変動表示位置９Ｃｄ、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、第１保留表示位置９Ｂｄ～第４保留表示位置９Ｂｄの後方に配置されることとなり、キャラクタＣＲＡにより視認性が阻害されない。

【１２０４】

キャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示されると、キャラクタＣＲＡの姿勢が変化することにより、当該変動に対する当たりの期待度を示唆する変動アイコンに変化を付与する場合がある。言い換えると、当該変動に対する当たりの期待度を示唆する変動アイコンを「第１変動アイコン」とすると、表示画面７ａの中央に表示されるキャラクタＣＲＡは、自身の姿勢の変化させることにより第１変動アイコンである変動アイコン９Ｃに変化を付与する「第２変動アイコン」としての機能を有している。このように、キャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示されると、第１変動アイコンと第２変動アイコンとにより変動アイコンが構成されることとなる。

【１２０５】

その後、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが両手で持った剣を第１変動アイコンである変動アイコン９Ｃへめがけて振り下ろす姿勢（以下、「第３姿勢のキャラクタＣＲＡ」と記載する場合がある。）へ変化すると、白色の球状の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の変動アイコン９Ｃへ変化する。なお、第２姿勢のキャラクタＣＲＡから第３姿勢のキャラクタＣＲＡへ変化しても、白色の球状の変動アイコン９Ｃから他の色や形状に変化することなく、白色の球状の変動アイコン９Ｃのままの状態となる場合もある。

【１２０６】

その後、図１０１（Ｇ）に示すように、第３姿勢のキャラクタＣＲＡが非表示され（表示画面７ａから消えて）、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが変動中となるリーチが形成される。複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃが開始されているときに、リーチが形成されると、いわゆるノーマルリーチとならず、ノーマルリーチと比べて当たり期待度が高いリーチ演出へ発展するようになっている。

【１２０７】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂ、変動表示位置９Ｃｄ、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、第１保留表示位置９Ｂｄ～第４保留表示位置９Ｂｄが非表示され（表示画面７ａから消え）、図１０１（Ｈ）に示すように、演出図柄の変動表示（変動演出）の画面からバトル演出の画面へ切り替わることにより、背景画像である通常背景画像から、通常背景画像に含まれないバトル演出の専用の背景画像であるバトル演出用背景画像へ切り替わり、バトル演出が開始される。バトル演出用背景画像は、古城内や基地内の静止画像や動画像となっている。このバトル演出では、表示画面７ａの右側からキャラクタＣＲＡが再び現れ、表示画面７ａの左側から敵キャラクタＣＲＢが現れ、表示画面７ａの中央において

キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出であり、当たり期待度が予め高く設定されているリーチ演出となっている。バトル演出においてキャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出においてキャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、大当たりとなる。なお、バトル演出におけるキャラクタＣＲＡは、第１姿勢～第３姿勢と異なる姿勢であって、複数種類のバトル姿勢へ変化する。

【１２０８】

バトル演出においてキャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利し、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わることにより、バトル演出用背景画像から通常背景画像へ切り替わり、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂ、変動表示位置９Ｃｄ、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、第１保留表示位置９Ｂｄ～第４保留表示位置９Ｂｄが表示され、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「９」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わると、これを契機として、再び、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示された状態となる。その後、図１０１（Ｉ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、第１変動アイコンである変動アイコン９Ｃが非表示される（表示画面７ａから消える）。このとき、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。言い換えると、第１変動アイコンである変動アイコン９Ｃが非表示される（表示画面７ａから消える）のに対して、第２変動アイコンとなった第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。

【１２０９】

なお、第２姿勢のキャラクタＣＲＡは、上述したように、中演出図柄８の後方であって図示しない背景画像の手前に配置されることで中演出図柄８Ｃの視認性を阻害しないようになっている。もちろん、保留アイコン９Ａ，９Ｂ、変動表示位置９Ｃｄ、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、第１保留表示位置９Ｂｄ～第４保留表示位置９Ｂｄは、上述したように、最も手前側に配置されているため、キャラクタＣＲＡが保留アイコン９Ａ，９Ｂ、変動表示位置９Ｃｄ、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、第１保留表示位置９Ｂｄ～第４保留表示位置９Ｂｄの後方に配置されることとなり、キャラクタＣＲＡにより視認性が阻害されないようになっている。

【１２１０】

なお、バトル演出においてキャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、再び、バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わり、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「８」で仮停止表示された状態となる。バトル演出の画面から演出図柄の変動表示（変動演出）の画面へ切り替わっても、これを契機として、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａに再び表示されることがない。その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、明るい青色を有する数字「８」）に揃って停止表示され、当たりが確定し、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃが終了する。その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。図１０１（Ｆ）において、保留アイコン９Ｂが１つ存在していたが、つまり、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃが行われる対象となっていた保留球が１球存在していたが、当たり遊技が終了しても、この保留球が１球に対して、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃが再び行われることがない。

【１２１１】

第１保留表示位置９Ｂｄに表示されていた保留アイコン９Ｂが変動表示位置９Ｃｄへ移

動して変動アイコン９Ｃとなると、図１０１（Ｊ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第１保留表示位置９Ｂｄに表示されていた保留アイコン９Ｂが変動表示位置９Ｃｄへ移動すると、これに伴い、保留アイコン９Ｂが消化されずにストックされたものが全く存在しない状態となる。このとき、保留アイコン９Ａは消化されないため、保留アイコン９Ａが消化されずにストックされたものが２つだけ存在している状態となる。なお、保留アイコン９Ｂはすべて消化されているため、第１保留表示位置９Ｂｄ～第４保留表示位置９Ｂｄが非表示される（表示画面７ａから消える）ようにしてもよい。

【１２１２】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、円弧上に配置された「ＰＵＳＨ」という文字画像ＰＧが最も手前側に配置されて表示画面７ａの大きく表示される。「ＰＵＳＨ」という文字画像ＰＧは、演出ボタン６３の押圧操作を遊技者に示唆するものであり、不透明な色が付された立体画像となっている。「ＰＵＳＨ」という文字画像ＰＧは、キャラクタＣＲＡの姿勢を第２姿勢から他の姿勢へ変化させる期待度が白色→青色→緑色→赤色→紫色→黄色（ゴールデン）という順番で高くなっている。このため、遊技者は、「ＰＵＳＨ」という文字画像ＰＧに対する関心が高い。なお、演出ボタン６３も、「ＰＵＳＨ」という文字画像ＰＧに付された色で点灯する状態となる。ここでは、「ＰＵＳＨ」という文字画像ＰＧに付された色が青色となっているため、演出ボタン６３が青色に点灯する状態となっている。

【１２１３】

遊技者が演出ボタン６３を押圧操作しても、表示画面７ａの中央に表示されるキャラクタＣＲＡの姿勢は第２姿勢から他の姿勢へ全く変化せず、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示された状態となっており、キャラクタＣＲＡが複数変動を跨いだ状態で表示が継続されている。このように、第２変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡの姿勢が変化しないことにより、第１変動アイコンである変動アイコン９Ｃに変化を付与できず、当該変動に対する当たりの期待度が低いこと遊技者に示唆している。

【１２１４】

その後、「ＰＵＳＨ」という文字画像ＰＧが非表示され（表示画面７ａから消え）、演出ボタン６３が消灯する状態となると、停止位置において、左演出図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「５」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「４」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示された状態となる。その後、図１０１（Ｋ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、第１変動アイコンである変動アイコン９Ｃが非表示され（表示画面７ａから消え）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃが終了する。このとき、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡの姿勢が変化することなく第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。言い換えると、第１変動アイコンである変動アイコン９Ｃが非表示される（表示画面７ａから消える）のに対して、第２変動アイコンとなった第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示された状態となっている。なお、キャラクタＣＲＡは、当該変動が終了した時点で非表示される（表示画面７ａから消える）ようにしてもよい。

【１２１５】

遊技者は、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示されるまえに、ハンドル６０を再び操作し、遊技球を発射させているものの、第１始動口２０へ遊技球が入球しない状態が続いている。

【１２１６】

第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動して変動アイコン９Ｃとなると、図１０１（Ｌ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動すると、これに伴い、保留アイコン９Ａが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となる。このとき、保留アイコン９Ｂはすべて

消化されているため、第１保留表示位置９Ｂｄ～第４保留表示位置９Ｂｄが非表示される（表示画面７ａから消える）。

【１２１７】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の数字の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【１２１８】

なお、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃにおいては、普通図柄抽選の結果が当たり（普図当たり）となると、第２始動口２１を開放させる補助遊技が開始され、「狙って！」というメッセージ画像ＭＧが表示されるようになっていた。このとき、メッセージ画像ＭＧとともに、または、メッセージ画像ＭＧに代えて、演出ボタン６３が所定色に発光（例えば、白色に発光）する態様としてもよいし、演出ボタン６３が振動する態様としてもよい。また、メッセージ画像ＭＧとともに、または、メッセージ画像ＭＧに代えて、ハンドル６０が所定色に発光（例えば、白色点滅する発光）する態様としてもよいし、ハンドル６０から空気を送り出してハンドル６０を操作する遊技者の手の平を空気で刺激するようにしてもよい。

【１２１９】

また、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃにおいては、普通図柄抽選の結果が当たり（普図当たり）となると、第２始動口２１を開放させる補助遊技が開始されていた。このとき、第２始動口２１へ遊技球が全く入球しなかった場合には、図１０１（Ｆ）～（Ｋ）に示したような演出が全く開始されず、表示画面７ａの右下側に表示されていた第１姿勢のキャラクタＣＲＡが非表示され（表示画面７ａから消え）、図１０１（Ｌ）に示したように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが変動表示位置９Ｃｄへ移動して変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。このように、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃにおいては、普通図柄抽選の結果が当たり（普図当たり）となると、第２始動口２１を開放させる補助遊技が開始され、第２始動口２１へ遊技球が少なくとも１球入球すると、表示画面７ａの右下側に表示されていた第１姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央において第２姿勢のキャラクタＣＲＡとなり、上述の「第２変動アイコン」としての機能を有するようになる。

【１２２０】

また、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃにおいては、第１特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒに対応する第１変動アイコンである変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの中央下側に表示されている変動表示位置９Ｃｄに表示されていた。しかし、変動アイコン９Ｃおよび変動表示位置９Ｃｄがそもそも存在しないものとしてもよい。つまり、第１特図保留として第１保留表示エリアが設けられ、第２特図保留として第２保留表示エリアが設けられ、第１保留表示エリアには、上述の第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示され、第２保留表示エリアには、上述の第１保留表示位置９Ｂｄ～第４保留表示位置９Ｂｄが表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。これにより、第２始動口２１を開放させる補助遊技が開始され終了されるまでに亘って（図１０１（Ｂ）～（Ｅ））第１姿勢のキャラクタＣＲＡが出現し、第１始動口２０への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン９Ａと、第２始動口２１への遊技球の入球によりストックされた保留アイコン９Ｂと、のうち、保留アイコン９Ｂを優先消化するようになっているため、第１保留表示位置９Ｂｄに表示されていた保留アイコン９Ｂが左方向へ放物線を描くように落下移動して表示画面７ａの下辺から外側へ飛び出るように消えると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第１保留表示位置９Ｂｄに表示されていた保留アイコン９Ｂが左方向へ放物線を描くように落下移動して表示画面７ａの下辺から外側へ飛び出るように消えると、これに伴い、第２保留表示

位置９Ｂｄに表示されていた保留アイコン９Ｂが第１保留表示位置９Ｂｄへ移動し、保留アイコン９Ｂが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となる。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、図１０１（Ｆ）に示したように、表示画面７ａの中央に第２姿勢のキャラクタＣＲＡが変動アイコンとして表示されるようになる。この変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡは、その後、保留アイコン９Ｂをすべて消化するまで複数変動を跨いだ状態で表示される。

【１２２１】

［効果例］

以下に、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、抽選の結果を示す、左演出図柄８Ｌ（識別図柄）、中演出図柄８Ｃ（識別図柄）、右演出図柄８Ｒ（識別図柄）を画像表示装置７（表示装置）で変動表示を経て停止表示し、画像表示装置７（表示装置）は、メッセージ画像ＭＧやキャラクタＣＲＡ（複数種類の画像）を表示でき、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）を表示したあと、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）を変動アイコンとして複数の表示変動を跨いだ状態で表示し、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）により変動表示ごとの左演出図柄８Ｌ（識別図柄）、中演出図柄８Ｃ（識別図柄）、右演出図柄８Ｒ（識別図柄）の変動表示に対する当たりの期待度を示唆する第１の演出を実行することができるようになっている（複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａでは図９９（Ａ）～（Ｋ）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂでは図１００（Ａ）～（Ｋ）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは図１０１（Ｂ）～（Ｋ））。この構成によれば、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）が表示されたあと、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）が変動アイコンとなり、変動アイコンとなったキャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）が複数の表示変動を跨いだ状態で表示され、変動表示ごとの左演出図柄８Ｌ（識別図柄）、中演出図柄８Ｃ（識別図柄）、右演出図柄８Ｒ（識別図柄）の変動表示に対する当たりの期待度を示唆することができるようになっているため、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）が表示されると、変動アイコンへ変化するかもしれないという煽り演出を行うことができるし、さらに、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）が変動アイコンとなると、複数の表示変動を跨いだ状態で表示されて変動表示ごとの左演出図柄８Ｌ（識別図柄）、中演出図柄８Ｃ（識別図柄）、右演出図柄８Ｒ（識別図柄）の変動表示に対する当たりの期待度を示唆するという従来にない斬新な演出を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【１２２２】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１において、図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃにおける第１の演出では、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）を表示画面７ａの左下側（第１位置）や表示画面７ａの右下側（第１位置）において第１姿勢で表示したあと、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）を表示画面７ａの中央（第１位置と異なる第２位置）へ移動して第１姿勢と異なる第２姿勢へ変化させて変動アイコンとすることができるようになっている。この構成によれば、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）が第１位置から第２位置へ移動し、さらに、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）の姿勢が第１姿勢から第２姿勢へ変化して変動アイコンとすることができるようになっているため、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）が変動アイコンとなるタイミングを分かり易く遊技者に伝えることができる。

【１２２３】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１において、図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃにおける第１の演出では、表示画面７ａの中央（第２位置）における第２

姿勢のキャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）の大きさを、表示画面７ａの左下側（第１位置）や表示画面７ａの右下側（第１位置）における第１姿勢のキャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）の大きさと比べて大きくすることができるようになっている。この構成によれば、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）に対して遊技者の視線を誘導し、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）が変動アイコンとなるタイミングをより分かり易く遊技者に伝えることができる。

【１２２４】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１において、図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂにおける第１の演出では、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）が表示される直前における未だ変動表示が開始されていない保留球に対して変動表示することができるようになっている。図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａでは、第１始動口２０に対する保留数：３球に対して変動表示され、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂでは、第１始動口２０に対する保留数：４球と第２始動口２１に対する保留数：４球とを合算した８球に対して変動表示される。この構成によれば、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）が変動アイコンとならなければ、遊技者は、変動表示ごとの左演出図柄８Ｌ（識別図柄）、中演出図柄８Ｃ（識別図柄）、右演出図柄８Ｒ（識別図柄）の変動表示に対する当たりの期待度を知る機会を失うため、保留球をストックして複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出の機会を得ようとし第１始動口２０や第２始動口２１へ遊技球が入球するように、遊技を継続することとなる。これにより、遊技者に対してハンドル６０の操作を煽ることができる。

【１２２５】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１において、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃにおける第１の演出では、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）を表示したとあと、第２始動口２１を開放させる補助遊技が開始されて終了するまでの開放時間（所定時間）が経過するまでに、新たに未だ変動表示が開始されていない保留球となったものに対して変動表示することができるようになっている。図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは、第２始動口２１を開放させる補助遊技が開始されたことによる第２始動口２１に対する保留数：２球に対して変動表示される。この構成によれば、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）が変動アイコンとならなければ、遊技者は、変動表示ごとの左演出図柄８Ｌ（識別図柄）、中演出図柄８Ｃ（識別図柄）、右演出図柄８Ｒ（識別図柄）の変動表示に対する当たりの期待度を知る機会を失うため、開放時間（所定時間）が経過するまでに保留球をストックして複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出の機会を得ようとし第２始動口２１へ遊技球が入球するように、遊技を継続することとなる。これにより、第２始動口２１を開放させる補助遊技が開始されているときに、遊技者に対してハンドル６０の操作を煽ることができる。

【１２２６】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１において、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）を表示画面７ａの中央（第２位置）において第１姿勢および第２姿勢と異なる第３姿勢へ変化させる第２の演出を実行することができるようになっている（複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａでは図９９（Ｆ）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂでは図１００（Ｆ））。この構成によれば、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）の姿勢が第１姿勢から第２姿勢へ変化したあと、さらに、第２姿勢から第３姿勢へと変化することで演出のバリエーションが増えるし、第２姿勢から第３姿勢へと変化したことによって当該変動に対する当たりの期待度が高くなっていると、遊技者に思わせて煽ることもできる。

【１２２７】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１において、図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、

図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃにおける第２の演出のあとに、左演出図柄８Ｌ（識別図柄）、中演出図柄８Ｃ（識別図柄）、右演出図柄８Ｒ（識別図柄）によりリーチが形成されると、当たりの期待度が予め高く設定された第３の演出を実行することができるようになっている（複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａでは図９９（Ｈ）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂでは図１００（Ｈ）、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは図１０１（Ｈ））。この構成によれば、キャラクタＣＲＡ（特定キャラクタ画像）の姿勢が第１姿勢から第２姿勢へ変化したあと、さらに、第２姿勢から第３姿勢へと変化し、その後、リーチが形成されると、当たりの期待度が予め高く設定された第３の演出が実行されるようになってるため、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が行われると、これを契機として、リーチが形成されるかもしれないという期待感と、リーチが形成されたときにおける当たりへの期待感と、を遊技者に付与することができる。

【１２２８】

［変形例］

以下に、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出の変形例を示す。

［変形例１］

図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは、リーチが形成されると、キャラクタＣＲＡが非表示されていた（表示画面７ａから消えていた）。しかし、キャラクタＣＲＡが表示され続け、そのままバトル演出でのキャラクタＣＲＡにつながるような動いて敵キャラクタＣＲＢと戦う演出としてもよい。

【１２２９】

［変形例２］

図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示されると、当該変動に対する当たりの期待度をキャラクタＣＲＡの姿勢の変化やキャラクタＣＲＡの一部が拡大などにより遊技者に示唆する変動アイコンとなっていた。キャラクタＣＲＡの姿勢が変化したり、キャラクタＣＲＡの一部が拡大されたりするときに、効果音をスピーカ６７から出力される（流れる）ようにしてもよい。効果音としては、「トン」、「シュワー」、「カキーン」、「コーン」、「スー」などがある。また、キャラクタＣＲＡの音声をスピーカ６７から出力される（流れる）ようにしてもよい。キャラクタＣＲＡの音声としては、「バトル開始だ」、「俺にまかせろ」、「集中だ」、「気合だ」、「俺の剣は」などがある。

【１２３０】

［変形例３］

図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示されていた。このとき、特定色となった第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示されるようにしてもよい。例えば、特定色として、黄色（ゴールド）となった第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示されると、当たり濃厚であることを遊技者に示唆することができる。この場合、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が開始されるときには、例えば図９９（Ｃ）、図１００（Ｃ）、図１０１（Ｆ）に示した第２姿勢のキャラクタＣＲＡが通常色として表示され、その後、当該変動が当たり濃厚である場合に、通常色から特定色へ切り替わって第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示されることとなる。

【１２３１】

［変形例４］

図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは、リーチが形成されると、キャラクタＣＲＡが非表示されていた（表示画面７ａから消えていた）。この

とき、第２可動役物１５を画像表示装置７の上方の退避位置から画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって下方に移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置において、所定時間（例えば、５秒間）だけ停止したのち、再び、退避位置へ戻るようにしてもよい。こうすれば、キャラクタＣＲＡが非表示されたことによる喪失感を、第２可動役物１５の出現によって補うことができる。なお、第２可動役物１５等の可動役物は、可動役物が作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆するものであるため、遊技者は、第２可動役物１５等の可動役物の作動に対する関心が高い。

【１２３２】

［変形例５］

図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出の対象となった保留球に対して複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出を開始して終了すると、キャラクタＣＲＡが非表示され（表示画面７ａから消え）、キャラクタＣＲＡの喪失感を遊技者が感じる場合がある。そこで、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が終了してから所定変動数（例えば、４回）に亘って、第２可動役物１５を画像表示装置７の上方の退避位置から画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって下方に移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置において、所定時間（例えば、５秒間）だけ停止したのち、再び、退避位置へ戻る演出が選択される確率を高く設定されるようにしてもよい。第２可動役物１５等の可動役物は、可動役物が作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆するものであるため、遊技者は、第２可動役物１５等の可動役物の作動に対する関心が高い。このように、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が終了してから所定変動数（例えば、４回）に亘って、第２可動役物１５が作動する機会が高くなっていることによって、キャラクタＣＲＡが非表示されたことによる喪失感を、第２可動役物１５の作動によって補うことができる。なお、第２可動役物１５に代えて、他の可動役物が作動してもよい。このようにしても、キャラクタＣＲＡが非表示されたことによる喪失感を、他の可動役物１５の作動によって補うことができる。

【１２３３】

［変形例６］

図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示され、キャラクタＣＲＡの姿勢を第２姿勢から他の姿勢へ変化されないときは、キャラクタＣＲＡの姿勢が単に第２姿勢に維持されるようになっていた。しかし、第２姿勢のキャラクタＣＲＡの表示態様には、キャラクタＣＲＡの姿勢を第２姿勢から他の姿勢へ変化するしないにかかわらず、キャラクタＣＲＡが第２姿勢から他の姿勢へ変化しようと、ぶるぶる震えたり、キャラクタＣＲＡ自身が息をつめて力をこめたりするなどの表示態様が含まれるようにしてもよい。こうすれば、キャラクタＣＲＡが第２姿勢から他の姿勢へ変化しようとしている様子を、より遊技者に伝わり易くすることができる。

【１２３４】

［変形例７］

図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは、演出図柄の変動演出（変動表示）における背景画像として通常背景画像の都市画像となっていた。しかし、第２姿勢のキャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示されるタイミングで、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出専用背景画像へ切り替えるようにしてもよい。複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出専用背景画像は、通常背景画像に含まれず、かつ、バトル演出用背景画像に含まれないものであり、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が行われるときにだけ表示される専用の背景画像となっている。複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出専用背景画像としては、表示領域７ａの中央から放射状に広がるにつれて所定色の系統（例えば、赤色の系統、青色の系統、黄色の系統など。）でグラデーションされた静止画

像や動画像、表示領域７ａの中央を通る水平線から上下にすすむにつれて所定色の系統（例えば、赤色の系統、青色の系統、黄色の系統など。）でグラデーションされた静止画像や動画などである。なお、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出が終了すると、複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出専用背景画像から通常背景画像へ再び切り替わる。

【１２３５】

［変形例８］

図９９の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ａ、図１００の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｂ、図１０１の複数変動を跨いだキャラクタ示唆演出Ｃでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【１２３６】

［態様例］

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Ｂ６－１］

抽選の結果を示す識別図柄を表示装置で変動表示を経て停止表示する遊技機であって、

前記表示装置は、複数種類の画像を表示でき、

特定キャラクタ画像を表示したあと、前記特定キャラクタ画像を変動アイコンとして複数の表示変動を跨いだ状態で表示し、前記特定キャラクタ画像により変動表示ごとの前記識別図柄の変動表示に対する当たりの期待度を示唆する第１の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【１２３７】

◇［態様Ｂ６－２］

態様Ｂ６－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記特定キャラクタ画像を第１位置において第１姿勢で表示したあと、前記特定キャラクタ画像を前記第１位置と異なる第２位置へ移動して前記第１姿勢と異なる第２姿勢へ変化させて前記変動アイコンとする、

ことを特徴とする遊技機。

【１２３８】

◇［態様Ｂ６－３］

態様Ｂ６－２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記第２位置における前記第２姿勢の前記特定キャラクタ画像の大きさを、前記第１位置における前記第１姿勢の前記特定キャラクタ画像の大きさと比べて大きくする、

ことを特徴とする遊技機。

【１２３９】

◇［態様Ｂ６－４］

態様Ｂ６－１から態様Ｂ６－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記特定キャラクタ画像が表示される直前における未だ変動表示が開始されていない保留球に対して変動表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【１２４０】

◇［態様Ｂ６－５］

態様Ｂ６－１から態様Ｂ６－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記特定キャラクタ画像を表示したとあと所定時間が経過するまでに、新たに未だ変動表示が開始されていない保留球となったものに対して変動表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【１２４１】

◇［態様Ｂ６－６］

態様Ｂ６－１から態様Ｂ６－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定キャラクタ画像を前記第２位置において前記第１姿勢および前記第２姿勢と異

なる第３姿勢へ変化させる第２の演出を実行する、
　ことを特徴とする遊技機。
【１２４２】
　◇［態様Ｂ６－７］
　態様Ｂ６－６に記載の遊技機であって、
　前記第２の演出のあとに、前記識別図柄によりリーチが形成されると、当たりの期待度が予め高く設定された第３の演出を実行する、
　ことを特徴とする遊技機。
【１２４３】
　以下に図１０２～図１０４を用いてメロディ関連演出について説明する。このメロディ関連演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、サブ制御基板９０は、主制御基板８０から受信したコマンドを解析し、メロディ関連演出を実行する指示が含まれていると、サブＲＯＭ９３から対応する音響データを読み出して音声制御基板１０７を介してスピーカ６７から音を出力させる。また、画像制御用マイコン１０１はサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、メロディ関連演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【１２４４】
　図１０２は、メロディ関連演出を説明するための第１の図である。図１０３は、メロディ関連演出を説明するための第２の図である。図１０４は、メロディ関連演出を説明するための第３の図である。メロディ関連演出は、図柄の変動開始とともに特定のメロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともに特定のメロディが終了する演出である。
【１２４５】
　遊技機１は、サブＲＯＭ９３から対応する音響データを読み出して音声制御基板１０７を介してスピーカ６７から音を出力させる。サブＲＯＭ９３には、音響データとして、Ｘメロディデータと、Ｘｆメロディデータと、Ｘｄメロディデータと、Ｙメロディデータと、が格納されている。Ｘメロディデータは、スピーカ６７にＸメロディを出力させるデータである。Ｘメロディは、所定の高さと長さを持ついくつかの音が前後に連続し、それがリズムに従って連続して進行する（演奏される）ものであり、所定の演奏期間で演奏が完了する。図１０２に示すように、Ｘメロディには、Ａパートと、Ｂパートと、Ｃパートと、Ｄパートとの４つのパート（小節）が含まれている。遊技機１は、Ｘメロディを繰り返し発生させることができる。
【１２４６】
　Ｘｆメロディデータは、スピーカ６７にＸｆメロディを出力させるデータである。Ｘｆメロディは、Ｘメロディのテンポを速くしたものである。そのため、Ｘｆメロディは演奏が完了するまでの期間（演奏期間）がＸメロディよりも短い。図１０２に示すように、Ｘｆメロディには、Ａｆパートと、Ｂｆパートと、Ｃｆパートと、Ｄｆパートとの４つのパート（小節）が含まれている。ＡｆパートはＡパートのテンポを速くしたものであり、ＢｆパートはＢパートのテンポを速くしたものであり、ＣｆパートはＣパートのテンポを速くしたものであり、ＤｆパートはＤパートのテンポを速くしたものである。遊技機１は、Ｘｆメロディを繰り返し発生させることができる。
【１２４７】
　Ｘｄメロディデータとは、スピーカ６７にＸｄメロディを出力させるデータである。Ｘｄメロディは、Ｘメロディの曲調を変えたものである。ここでは、Ｘメロディよりも音（音階）が高くなっている。Ｘｄメロディは演奏が完了するまでの期間（演奏期間）はＸメロディと同じである。図１０３に示すように、Ｘｄメロディには、Ａｄパートと、Ｂｄパートと、Ｃｄパートと、Ｄｄパートとの４つのパート（小節）が含まれている。ＡｄパートはＡパートの音階を高くしたものであり、ＢｄパートはＢパートの音階を高くしたものであり、ＣｄパートはＣパートの音階を高くしたものであり、ＤｄパートはＤパートの音

階を高くしたものである。遊技機１は、Ｘｄメロディを繰り返し発生させることができる。

【１２４８】

Ｙメロディデータとは、スピーカ６７にＹメロディを出力させるデータである。図１０３に示すように、Ｙメロディは、Ｘメロディとは無関係の内容であり、演奏期間もＸメロディと異なる。ここでは、Ｙメロディの演奏期間はＸメロディの演奏期間よりも長い。遊技機１は、Ｙメロディを繰り返し発生させることができる。

【１２４９】

図９３～９５に示すように、遊技機１は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。演出モードは遊技者がセレクトボタン６８を操作することによって切り替わる。遊技機１には、「バトル演出モード」と「ダーク演出モード」と「ハッピー演出モード」が設定されており、そのうちの一つの演出モードが実行される。「バトル演出モード」では敵キャラクタと味方キャラクタとが戦う映像が表示される。「ダーク演出モード」では暗い背景が表示される。「ハッピー演出モード」ではハートの背景画像が表示される。

【１２５０】

装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、表示画面７ａの中央に表示される左装飾図柄８Ｌ２と、中装飾図柄８Ｃ２と、右装飾図柄８Ｒ２を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。図９３（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ変動表示されている。演出モード示唆画像は、表示画面７ａの左上に表示され、現在選択されている演出モードを示唆している。ここでは「バトル演出モード」が選択されているため、「バトル演出モード」の文字画像が矩形画像の内側に表示される。

【１２５１】

既述のように、遊技機１では、変動開始時に、特別図柄待機処理（図２２）のステップＳ１４０３、１４０９において変動パターン判定テーブルＴ６（図１０、１１）からを参照して実行する変動パターンを選択する（図２４、２５）。変動パターン判定テーブルＴ６から特定の変動パターン（ここでは、「変動パターン１」と呼ぶ）が選択されると、図１０２に示すように、特別図柄の変動開始とともにＸメロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともにＸメロディが終了する演出が実行される。すなわち、特図変動の開始および停止がＸメロディの開始および停止と一致するように構成されている。ここでは、Ｘメロディの演奏期間と特図変動の変動期間とが一致するようになっている。なお、ここでは、「一致」とは概ね一致することを意味し、時間的に少しずれたもの（例えば２秒程度）も含んでいる。ここでは、特別図柄の変動開始および停止が装飾図柄の変動開始および停止と一致するため、Ｘメロディの開始および停止が装飾図柄の変動の開始および停止とも一致する。また、Ｘメロディの開始時と終了時に無音部分が含まれていてもよい。ここでは、「変動パターン１」は、通常状態時に選択される変動パターン（図１０）である。

【１２５２】

変動パターン判定テーブルＴ６から変動パターン１とは異なる変動パターン（ここでは、「変動パターン２」と呼ぶ）が選択されると、図１０２に示すように、特別図柄の変動開始とともにＸメロディが始まり、変動中に１日目のＸメロディが終了して２回目のＸメロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともに２回目のＸメロディが終了する演出が実行される。すなわち、この場合であっても、特図変動の開始および停止がＸメロディの開始および停止と一致するように構成されている。ここでは、Ｘメロディの２回分の演奏期間と、特図変動の変動期間とが一致するようになっている。なお、ここでは、「一致」とは概ね一致することを意味し、時間的に少しずれたもの（例えば２秒程度）も含んでいる。ここでは、特別図柄の変動開始および停止が装飾図柄の変動開始および停止と

一致するため、Ｘメロディの開始および停止が装飾図柄の変動の開始および停止とも一致する。また、Ｘメロディの開始時と終了時に無音部分が含まれていてもよい。ここでは、「変動パターン２」は、「変動パターン１」よりも長い変動パターンであり通常状態時に選択される（図１１）。

【１２５３】

変動パターン判定テーブルＴ６から変動パターン１、２とは異なる変動パターン（ここでは、「変動パターン３」と呼ぶ）が選択されると、図１０２に示すように、特別図柄の変動開始とともにＸｆメロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともにＸｆメロディが終了する演出が実行される。すなわち、特図変動の開始および停止がＸｆメロディの開始および停止と一致するように構成されている。ここでは、Ｘｆメロディの演奏期間と特図変動の変動期間とが一致するようになっている。なお、ここでは、「一致」とは概ね一致することを意味し、時間的に少しずれたもの（例えば２秒程度）も含んでいる。ここでは、特別図柄の変動開始および停止が装飾図柄の変動開始および停止と一致するため、Ｘｆメロディの開始および停止が装飾図柄の変動の開始および停止とも一致する。また、Ｘｆメロディの開始時と終了時に無音部分が含まれていてもよい。ここでは、「変動パターン３」は、時短状態時に選択される変動パターン（図１１）である。

【１２５４】

変動パターン判定テーブルＴ６から変動パターン１～３とは異なる変動パターン（ここでは、「変動パターン４」と呼ぶ）が選択されると、図１０２に示すように、特別図柄の変動開始とともにＸｆメロディが始まり、変動中に１日目のＸｆメロディが終了して２回目のＸｆメロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともに２回目のＸｆメロディが終了する演出が実行される。すなわち、この場合であっても、特図変動の開始および停止がＸｆメロディの開始および停止と一致するように構成されている。ここでは、Ｘｆメロディの２回分の演奏期間と特図変動の変動期間とが一致するようになっている。なお、ここでは、「一致」とは概ね一致することを意味し、時間的に少しずれたもの（例えば２秒程度）も含んでいる。ここでは、特別図柄の変動開始および停止が装飾図柄の変動開始および停止と一致するため、Ｘｆメロディの開始および停止が装飾図柄の変動の開始および停止とも一致する。また、Ｘｆメロディの開始時と終了時に無音部分が含まれていてもよい。ここでは、「変動パターン４」は、時短状態時に選択される変動パターン（図１１）である。

【１２５５】

上述のように、特別図柄の変動と停止は、装飾図柄の変動と停止と、一致するため、表示画面７ａは、装飾図柄の変動開始とともに始まった１回目のＸメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン１）と、装飾図柄の変動開始とともに始まった１回目のＸメロディが終了するときに装飾図柄の変動を継続させ、２回目以降のＸメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン２）とがある。

【１２５６】

また、変動開始時の保留数に応じて、１回目のＸメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン１）と、２回目以降のＸメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン２）との選択比率が変更されていてもよい。例えば、非時短状態時の変動パターンテーブルＴ６（図１０）が以下の内容に変更されてもよい。図１０の「変動パターンＰ１５」が上記「変動パターン２」で設定され、図１０の「変動パターンＰ８～Ｐ１６」が上記「変動パターン１」で設定される。これにより、保留数が１～２の場合、変動パターン２の選択率が１００％、変動パターン１の選択率が０％となり、リーチ無しハズレの変動時間は、必ずＸメロディ２回分の演奏期間と同じ長さになる。一方、保留数が３～４の場合、変動パターン２の選択率が０％、変動パターン１の選択率が１００％となり、リーチ無しハズレの変動時間は、必ずＸメロディ１回分の演奏期間と同じ長さになる。

【１２５７】

なお、非時短状態時の変動パターンテーブルＴ６（図１０）が以下の内容に変更されて

もよい。図１０の「変動パターンＰ７」が上記「変動パターン１」で設定され、図１０の「変動パターンＰ８～Ｐ１０」がすべて上記「変動パターン２」で設定される。また、図１０の「変動パターンＰ１１～Ｐ１３」がすべて上記「変動パターン１」で設定され、図１０の「変動パターンＰ１４」が上記「変動パターン２」で設定される。これにより、保留数が１～２の場合、変動パターン１の選択率が約４８％、変動パターン２の選択率が約５２％となる。一方、保留数が３～４の場合、変動パターン１の選択率が約８６％、変動パターン２の選択率が約１４％となる。

【１２５８】

さらに、変動開始時の保留数に応じて、Ｘメロディのテンポを変更してもよい。すなわち、変動開始時の保留数に応じて通常テンポのＸメロディと変動時間を一致させる場合（変動パターン１）と、速いテンポのＸｆメロディと変動時間を一致させる場合（変動パターン３）との選択比率が変更されていてもよい。例えば、非時短状態時の変動パターンテーブルＴ６（図１０）が以下の内容に変更されてもよい。図１０の「変動パターンＰ１５」が上記「変動パターン１」で設定され、図１０の「変動パターンＰ８～Ｐ１６」が上記「変動パターン３」で設定される。これにより、保留数が１～２の場合、変動パターン１の選択率が１００％、変動パターン３の選択率が０％となり、リーチ無しハズレの変動時間は、必ずＸメロディの演奏期間と同じ長さになる。一方、保留数が３～４の場合、変動パターン１の選択率が０％、変動パターン３の選択率が１００％となり、リーチ無しハズレの変動時間は、必ずＸｆメロディの演奏期間と同じ長さになる。

【１２５９】

なお、非時短状態時の変動パターンテーブルＴ６（図１０）が以下の内容に変更されてもよい。図１０の「変動パターンＰ７」が上記「変動パターン３」で設定され、図１０の「変動パターンＰ８～Ｐ１０」がすべて上記「変動パターン１」で設定される。また、図１０の「変動パターンＰ１１～Ｐ１３」がすべて上記「変動パターン３」で設定され、図１０の「変動パターンＰ１４」が上記「変動パターン１」で設定される。これにより、保留数が１～２の場合、変動パターン３の選択率が約４８％、変動パターン１の選択率が約５２％となる。一方、保留数が３～４の場合、変動パターン３の選択率が約８６％、変動パターン１の選択率が約１４％となる。

【１２６０】

図１０３に示すように、遊技機１は、通常状態の変動演出時に背景画像や音楽等が異なる複数の演出モードが選択可能になっている。「バトル演出モード」が選択されているときに、「変動パターン１」が選択されると、特別図柄の変動開始とともにＸメロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともにＸメロディが終了する。「ダーク演出モード」が選択されているときに、「変動パターン１」が選択されると、特別図柄の変動開始とともにＸｄメロディが始まり、図柄の変動後に図柄が停止するとともにＸｄメロディが終了する。「ハッピー演出モード」が選択されているときに、「変動パターン１」が選択されると、特別図柄の変動開始および停止のタイミングとは無関係に再生されているＹメロディに切り替わる。Ｙメロディは、遊技機１の電源投入時からバックグラウンドで再生されているため、Ｙメロディの途中に変動が開始される場合がある。また、Ｙメロディの途中に変動停止する場合がある。

【１２６１】

図１０４では、メロディ関連演出の演出例が示されている。ここでは、特図変動中に遊技者が演出モードを「バトル演出モード」から「ダーク演出モード」、「ハッピー演出モード」、「バトル演出モード」の順に切り替えた例が示されている。「バトル演出モード」において変動開始前は無音状態になる。特図変動が開始されるとＸメロディのＡパートが流れる（出力される）。Ａパートが終了してＢパートが流れている最中に演出モードが「ダーク演出モード」に切り替えられると、Ｂｄパートのうち、Ｂパートで演出された部分以降の部分から開始される。これにより、演出モードの切り替えによっても同じメロディが継続しつつ、曲調が変わるため、遊技者は違和感なく演出モードの切り替えを認識することができる。

【１２６２】
　その後、Ｂｄパートが終了してＣｄパートが流れている最中に演出モードが「ハッピー演出モード」に切り替えられると、バックグラウンドで再生中のＹメロディに切り替わる。これにより、変動開始および停止と無関係のＢＧＭを楽しむことができる。その後、Ｙメロディが流れている最中に演出モードが「バトル演出モード」に切り替えられると、変動時間に対応した箇所（ここではＤパートの途中）から開始される。そして、特図の停止にあわせてＸメロディが終了する。
【１２６３】
　［効果例］
　以下に、メロディ関連演出の効果例を示す。
　［効果１］
　上記実施形態の遊技機１では、図１０２～１０４に示すように、特別図柄の変動開始とともにＸメロディが始まり、特別図柄の変動後に図柄が停止するとともにＸメロディが終了する演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的・聴覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
　［効果２］
　上記実施形態の遊技機１では、図１０２～１０４に示すように、スピーカ６７は、Ｘメロディを繰り返し発生することができ、表示画面７ａは、装飾図柄の変動開始とともに始まった１回目のＸメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン１）と、装飾図柄の変動開始とともに始まった１回目のＸメロディが終了するときに装飾図柄の変動を継続させ、２回目以降のＸメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合（変動パターン２）とがある。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的・聴覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
　［効果３］
　上記実施形態の遊技機１では、保留された当たり抽選の数である保留数を記憶するメインＲＡＭ８４（図５）を備え、表示画面７ａは、メインＲＡＭ８４に記憶されている保留数に応じて、１回目のＸメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合と、２回目以降のＸメロディが終了するときに装飾図柄を停止させる場合との比率を変更する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的・聴覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
　［効果４］
　上記実施形態の遊技機１では、保留された当たり抽選の数である保留数を記憶するメインＲＡＭ８４（図５）を備え、スピーカ６７は、メインＲＡＭ８４（図５）に記憶されている保留数に応じて、Ｘメロディのテンポを変更する（変動パターン１と変動パターン３の選択比率を変更する）。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的・聴覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
　［効果５］
　上記実施形態の遊技機１では、図１０２～１０４に示すように、切り替え可能な複数の演出モードのうちの現在選択されている演出モードに対応する画像を表示する表示画面７ａを備え、スピーカ６７は、現在選択されている演出モードに対応してＸメロディの曲調を変更する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的・聴覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
　［効果６］
　上記実施形態の遊技機１では、スピーカ６７は、現在選択されている演出モードがハッピー演出モードの場合、Ｘメロディとは異なるＹメロディを発生させ、表示画面７ａは、現在選択されている演出モードがハッピー演出モードの場合、Ｙメロディの始まりや終わりとは無関係に装飾図柄の変動を開始および停止させる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的・聴覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【１２６４】

［変形例］
以下に、メロディ関連演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態では、メロディ関連演出は、特別図柄の変動開始とともに特定のメロディが始まり、図柄が停止するとともに特定のメロディが終了する演出であるものとした。しかし、メロディ関連演出は、普通図柄の変動開始とともに特定のメロディが始まり、普通図柄が停止するとともに特定のメロディが終了してもよい。
【１２６５】
［変形例２］
上記実施形態では、特別図柄の変動開始および停止が装飾図柄の変動開始および停止と一致するものとした。しかし、特別図柄の変動開始および停止と装飾図柄の変動開始および停止とが一致しなくてもよい。この場合、Ｘメロディの開始および停止が特別図柄の変動の開始および停止と一致してもよいし、装飾図柄の変動の開始および停止と一致してもよい。
【１２６６】
［変形例３］
上記実施形態では、Ｘメロディの開始および停止が装飾図柄の変動の開始および停止と一致するものとした。ここでの変動の停止とは、確定停止であってもよいし、仮停止であってもよい。すなわち、Ｘメロディが終わるタイミングが装飾図柄の確定停止のタイミングと一致してもよいし、仮停止のタイミングと一致してもよい。
【１２６７】
［変形例４］
上記実施形態では、変動パターン２は、Ｘメロディの２回分の演奏期間と、特図変動の変動期間とが一致するものとした。これ以外にも、Ｘメロディの３回分以上の演奏期間と、特図変動の変動期間とが一致する変動パターンが設定されてもよい。
【１２６８】
［変形例５］
変動パターン１～４は、遊技状態（非時短状態、時短状態）始動口（第１始動口、第２始動口）、当たり外れ、リーチ有無、保留数によって、変動パターン１～４のうちの複数が所定の比率で選択されるようにしてもよいし、変動パターン１～４のうちの一つが必ず選択されるようにしてもよい。
【１２６９】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇［態様Ｂ８－１］
図柄の変動および停止を表示可能な図柄表示手段と、
特定のメロディを発生可能な音発生手段と、を備える遊技機であって、
前記図柄の変動開始とともに前記特定のメロディが始まり、前記図柄の変動後に前記図柄が停止するとともに前記特定のメロディが終了する演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｂ８－２］
態様Ｂ８－１に記載の遊技機であって、
前記音発生手段は、前記特定のメロディを繰り返し発生することができ、
前記図柄表示手段は、前記図柄の変動開始とともに始まった１回目の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合と、前記図柄の変動開始とともに始まった１回目の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄の変動を継続させ、２回目以降の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合とがある、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｂ８－３］
態様Ｂ８－２に記載の遊技機であって、さらに、

保留された当たり抽選の数である保留数を記憶する記憶手段を備え、
前記図柄表示手段は、前記記憶手段に記憶されている前記保留数に応じて、前記１回目の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合と、前記２回目以降の前記特定のメロディが終了するときに前記図柄を停止させる場合との比率を変更する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ８－４]
態様Ｂ８－２に記載の遊技機であって、
保留された当たり抽選の数である保留数を記憶する記憶手段を備え、
前記音発生手段は、前記記憶手段に記憶されている前記保留数に応じて、前記特定のメロディのテンポを変更する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ８－５]
態様Ｂ８－１から態様Ｂ８－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、さらに、
切り替え可能な複数の演出モードのうちの現在選択されている演出モードに対応する画像を表示する表示手段を備え、
前記音発生手段は、現在選択されている演出モードに対応して前記特定のメロディの曲調を変更する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ８－６]
態様Ｂ８－５に記載の遊技機であって、
前記音発生手段は、現在選択されている演出モードが特定の演出モードの場合、前記特定のメロディとは異なる他のメロディを発生させ、
前記図柄表示手段は、現在選択されている演出モードが前記特定の演出モードの場合、前記他のメロディの始まりや終わりとは無関係に前記図柄の変動を開始および停止させる、
ことを特徴とする遊技機。
【１２７０】
［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。
【１２７１】
上記実施形態の遊技機１は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機１をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。
【１２７２】
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、剣部材６５、セレクトボタン６８を備えているが、これらに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機１における表示演出において、演出ボタン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、これに代えて剣部材６５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。
【１２７３】
上記実施形態の遊技機１は、玉を払出す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。
【１２７４】
上記実施形態の遊技機１は、表示装置（メイン表示画面７ａ、サブ表示画面６４など）

を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機１では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、２つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。

さらに、遊技機１は、画像表示装置７（メイン表示画面７ａ）の他にサブ表示画面６４を備えているが、メイン表示画面７ａでおこなう表示演出をサブ表示画面６４でおこなってもよいし、サブ表示画面６４でおこなう表示演出をメイン表示画面７ａでおこなうようにしてもよい。

【１２７５】

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。

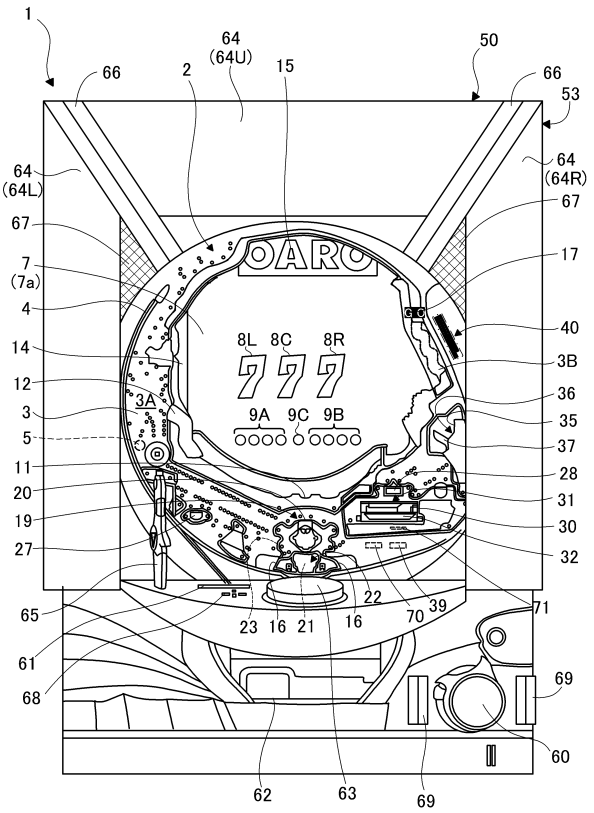
【符号の説明】

【１２７６】

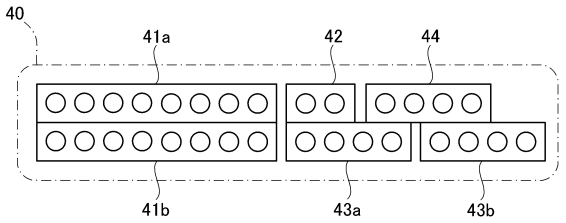
１…遊技機
３…遊技領域
５…盤ランプ
７…画像表示装置
９Ａ，９Ｂ…保留画像（保留アイコン）
９Ｃ…当該保留画像（保留アイコン）
１４…第１可動役物
１５…第２可動役物
１７…大入賞口開放始動口
２０…第１始動口（第１入球口）
２１…第２始動口（第２入球口）
６４…サブ表示画面
６９…枠可動役物
６６…枠ランプ
８１…遊技制御用マイコン
９１…演出制御用マイコン
１０１…画像制御用マイコン

【図面】

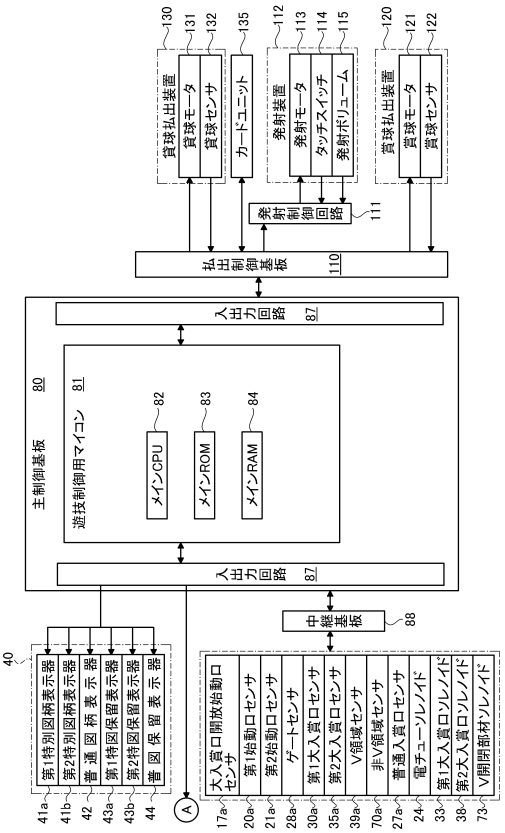
【図１】


1
64
(64U)
15
50
66
2
66
53
64
(64L)
64
(64R)
67
67
7
(7a)
17
4
40
8L 8C 8R
14
3B
12
36
3A
3
35
5
37
11
28
20
31
19
30
27
32
22
65
23 16 21
16
70 39
71
61
68
69
60
62
63
69

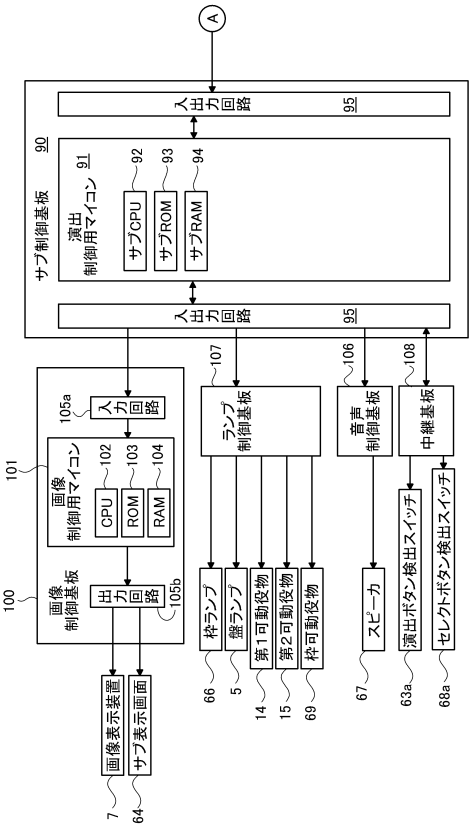
【図２】


40
41a
42
44
41b
43a
43b

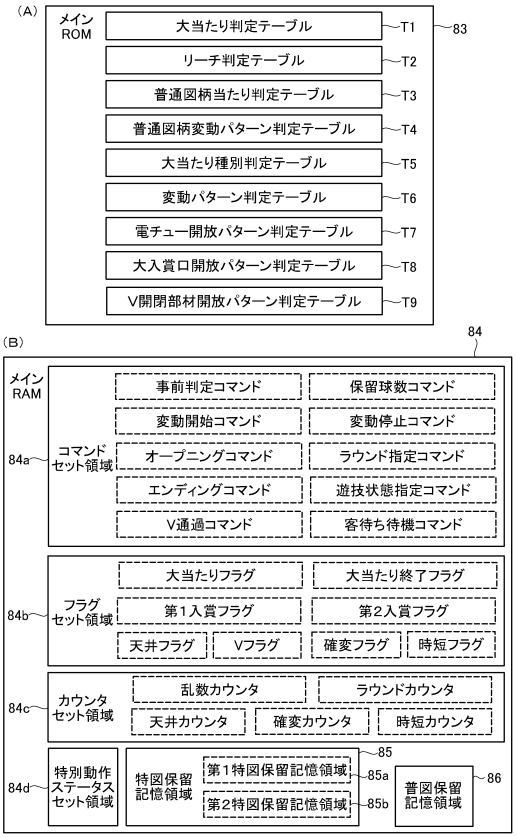
【図３】


貸球払出装置
貸球モータ
貸球センサ
カードユニット
発射装置
発射モータ
タッチスイッチ
発射ボリューム
貸球払出装置
賞球モータ
賞球センサ
発射制御回路
私出制御基板
入出力回路
主制御基板
遊技制御用マイコン
メインCPU
メインROM
メインRAM
入出力回路
中継基板
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
普通図柄表示器
第1特図保留表示器
第2特図保留表示器
普図保留表示器
大入賞口開放始動口センサ
第1始動口センサ
第2始動口センサ
ゲートセンサ
第1大入賞口センサ
第2大入賞口センサ
V領域センサ
非V領域センサ
普通入賞口センサ
電チューソレノイド
第1大入賞口ソレノイド
第2大入賞口ソレノイド
V開閉部材ソレノイド

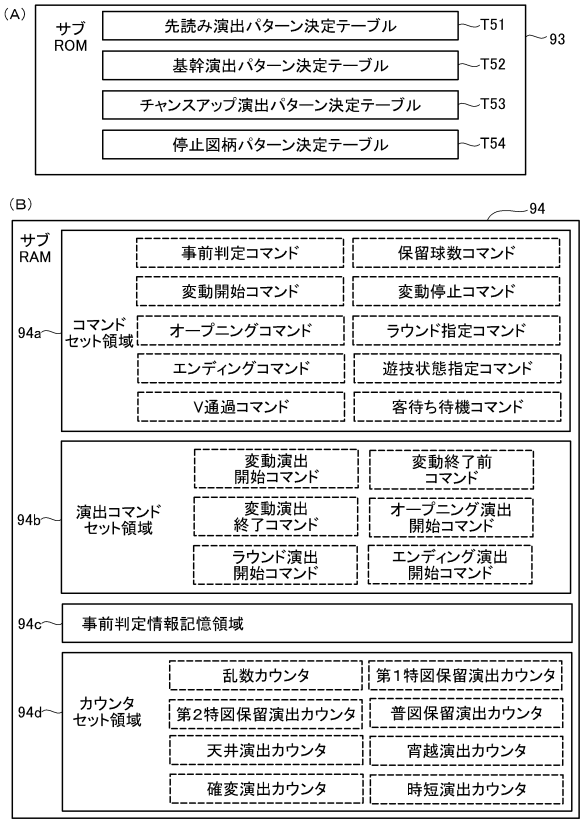
【図４】


入出力回路
サブ制御基板
演出制御用マイコン
サブCPU
サブROM
サブRAM
入出力回路
入出力回路
画像制御用マイコン
CPU
ROM
RAM
出力回路
画像制御基板
ランプ制御基板
音声制御基板
中継基板
枠ランプ
盤ランプ
第1可動役物
第2可動役物
枠可動役物
スピーカ
演出ボタン検出スイッチ
セレクトボタン検出スイッチ
画像表示装置
サブ表示画面

【図５】



【図６】



【図７】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル−TRND−A	大当たり乱数	0〜65535	大当たり判定用
ラベル−TRND−AS	大当たり種別乱数	0〜127	大当たり種別判定用
ラベル−TRND−RC	リーチ乱数	0〜127	リーチの有無の判定用
ラベル−TRND−T1	変動パターン乱数	0〜127	変動パターン判定用
ラベル−TRND−H	普通図柄乱数（当たり乱数）	0〜255	普通図柄抽選の当否判定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル−TRND−SC	先読み演出乱数	0〜127	先読み演出決定用
ラベル−TRND−CU	チャンスアップ乱数	0〜127	チャンスアップ決定用

【図８】

(A)大当たり判定テーブルT1

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態（非高確率状態）	0〜164	大当たり
	0〜65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0〜649	大当たり
	0〜65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)リーチ判定テーブルT2

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0〜13	リーチ有り
	0〜127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0〜5	リーチ有り
	0〜127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブルT3

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0〜2	当たり
	0〜255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0〜254	当たり
	0〜255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン判定テーブルT4

状態	普通図柄の変動時間（秒）
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図９】

大当たり種別判定テーブルT5

特別図柄	大当たり種別乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率（%）	OPコマンド	ラウンド指定コマンド	EDコマンド	備考
特図1	0～24	16R V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄1	11H	19.5	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)	金図柄
	25～49		特図1_大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)	バトル勝利
	50～55	16R（実質15R） V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)	バトル復活
	56～67	16R（実質13R） V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D2*4(H)	D304(H)	バトル敗北
	68～127	16R（実質13R） V非通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄5	15H	46.9	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)	バトル敗北
特図2	0～82	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	21H	64.8	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)	金図柄
	83～127	16R（実質13R） V非通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄5	22H	35.2	D108(H)	D2*9(H)	D309(H)	バトル敗北

備考：ラウンド指定コマンドの「*」にはラウンド数を示す値が入る

【図１０】

変動パターン判定テーブルT6（非時短状態）

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	―	0～10	P1	40000	SP1
				―	11～63	P2	45000	SP2
				―	64～127	P3	50000	SP3
			V非通過予定	―	0～10	P4	40000	SP1
				―	11～63	P5	45000	SP2
				―	64～127	P6	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	P7	15000	ノーマルリーチ
					61～80	P8	40000	SP1
					81～92	P9	45000	SP2
					93～127	P10	50000	SP3
				3～4	0～85	P11	12000	ノーマルリーチ
					86～100	P12	40000	SP1
					101～109	P13	45000	SP2
					110～127	P14	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P15	10000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P16	5000	リーチ無しハズレ
第2始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	―	0～10	P21	40000	SP1
				―	11～127	P22	45000	SP2
			V非通過予定	―	0～127	P23	45000	SP2
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	P24	12000	ノーマルリーチ
					61～80	P25	40000	SP1(疑似無し)
					81～92	P26	45000	SP1(疑似有り)
					93～127	P27	50000	SP2
				3～4	0～90	P28	9000	ノーマルリーチ
					91～107	P29	40000	SP1
					108～114	P30	45000	SP2
					115～127	P31	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P32	8000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P33	4000	リーチ無しハズレ

【図１１】

変動パターン判定テーブルT6（時短状態）

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	―	0～10	P41	40000	SP1
				―	11～63	P42	45000	SP2
				―	64～127	P43	50000	SP3
			V非通過予定	―	0～10	P44	40000	SP1
				―	11～63	P45	45000	SP2
				―	64～127	P46	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	P47	15000	ノーマルリーチ
					61～80	P48	40000	SP1
					81～92	P49	45000	SP2
					93～127	P50	50000	SP3
				3～4	0～85	P51	12000	ノーマルリーチ
					86～100	P52	40000	SP1
					101～109	P53	45000	SP2
					110～127	P54	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P55	10000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P56	5000	リーチ無しハズレ
第2始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	―	0～10	P61	45000	SP4
				―	11～127	P62	80000	SP5
			V非通過予定	―	0～127	P63	80000	SP5
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	P64	10000	ノーマルリーチ
					61～80	P65	40000	SP4(疑似無し)
					81～92	P66	45000	SP4(疑似有り)
					93～127	P67	50000	SP4
				3～4	0～90	P68	5000	ノーマルリーチ
					91～107	P69	40000	SP4
					108～114	P70	45000	SP4
					115～127	P71	50000	SP4
			リーチ無し	1～2	0～127	P72	4000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P73	3000	リーチ無しハズレ

【図１２】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

状態	普通図柄の種別	電チュー開放パターン
非時短状態 時短状態	普通当たり図柄	開放パターン11 開放パターン12

(B)電チュー開放パターン

電チュー開放パターン	開放回数（回）	開放時間（秒）／回	インターバル時間（秒）
開放パターン11	1	0.2	―
開放パターン12	3	2.0	1.0

【図１３】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

特図停止図柄データ	大入賞口開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン21
14H,15H, 22H	開放パターン22
13H	開放パターン23

(B)大入賞口開放パターン

大入賞口開放パターン	ラウンド数(R)	開放する大入賞口		開放回数(回)／R	開放時間(秒)／回	＊備考
開放パターン21	16	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R V通過予定大当たり
		14及び16R目	第2大入賞口	1	29.5	
		15R目	第1大入賞口	1	29.5	
開放パターン22	16(実質13)	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R(実質13R) V通過予定大当たり 16R(実質13R) V非通過予定大当たり
		14及び16R目	第2大入賞口	1	0.1	
		15R目	第1大入賞口	1	0.1	
開放パターン23	16(実質15)	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R(実質15R) V通過予定大当たり
		14R目	第2大入賞口	1	0.1	
		15R目	第1大入賞口	1	29.5	
		16R目	第2大入賞口	1	29.5	

【図１４】

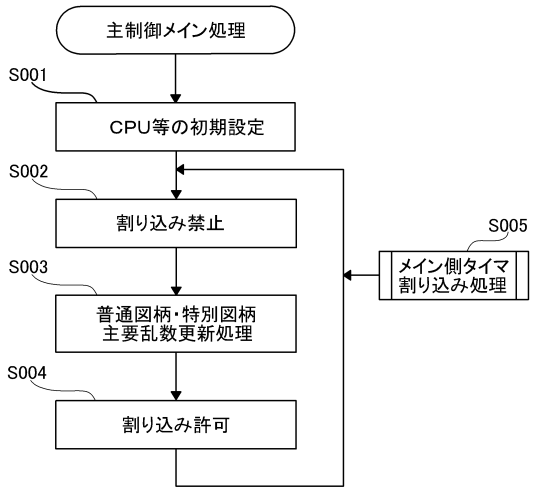
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

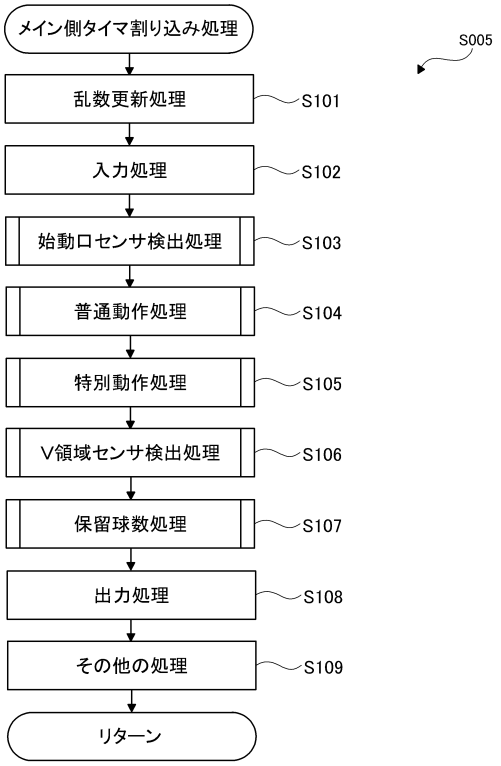
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成		1球目入賞時開放時間(秒)	2球目入賞時開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目	ショート開放	0.1	―
		10, 12R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目	ショート開放	0.1	―
		8, 10R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目	ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1	―
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1	―

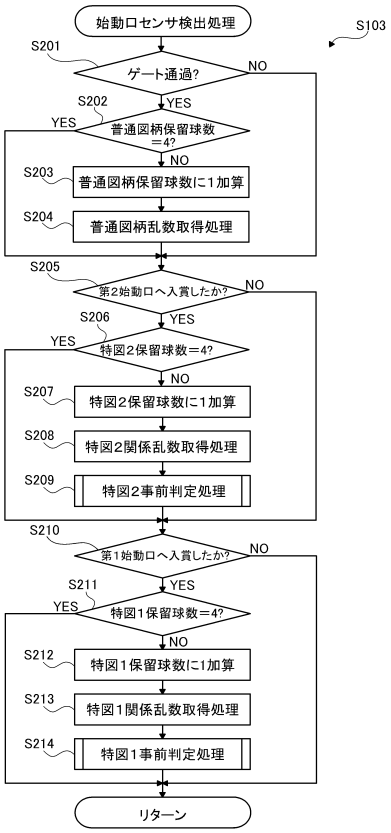
【図１５】



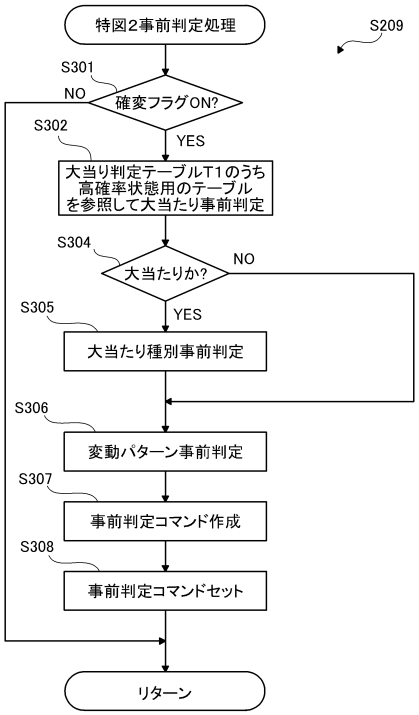
【図１６】



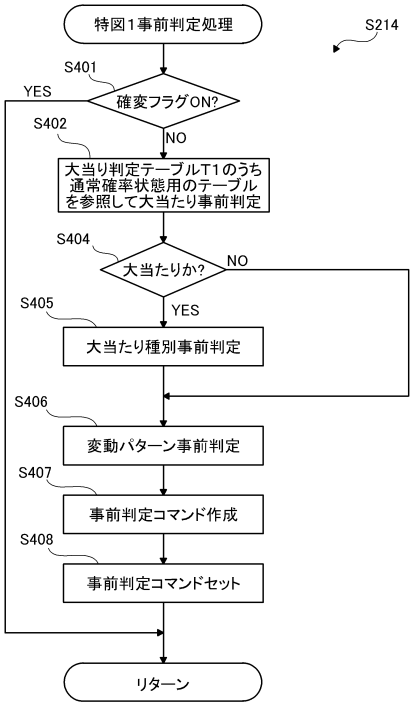
【図１７】



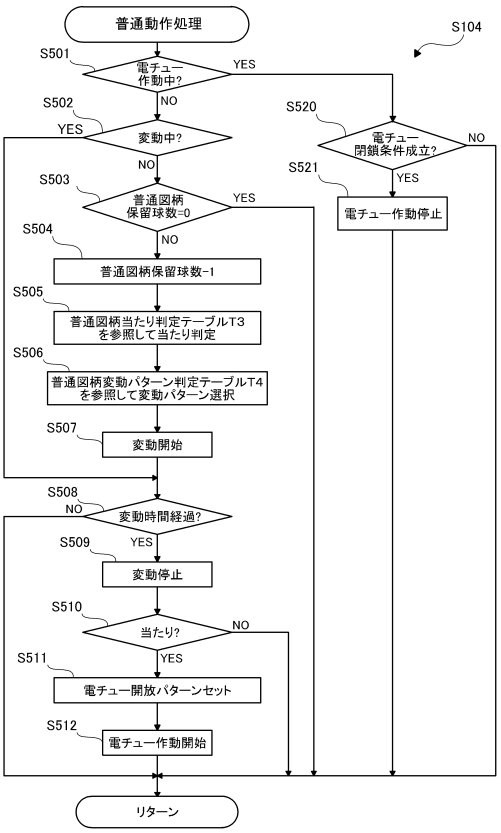
【図１８】



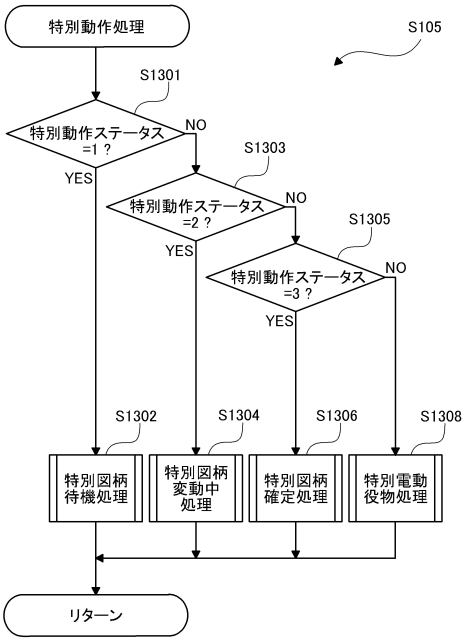
【図１９】



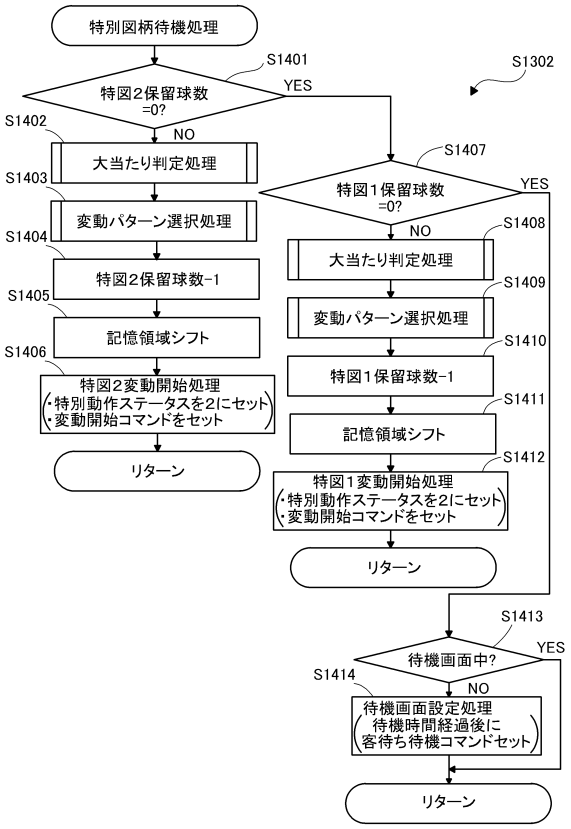
【図２０】



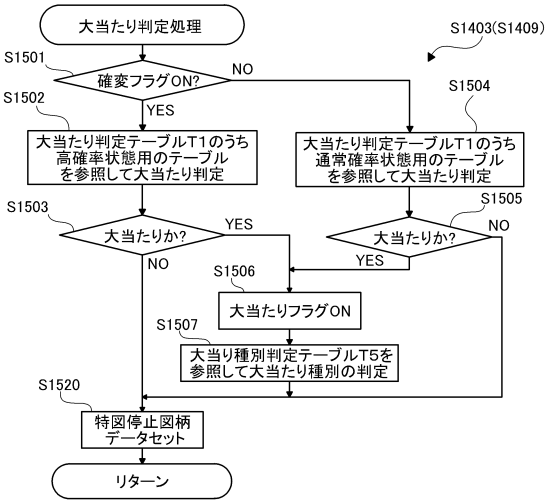
【図２１】



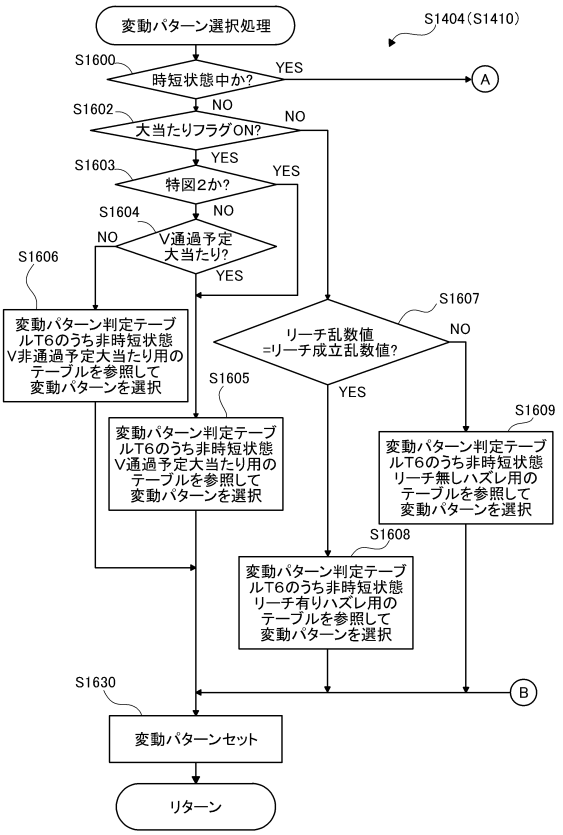
【図２２】



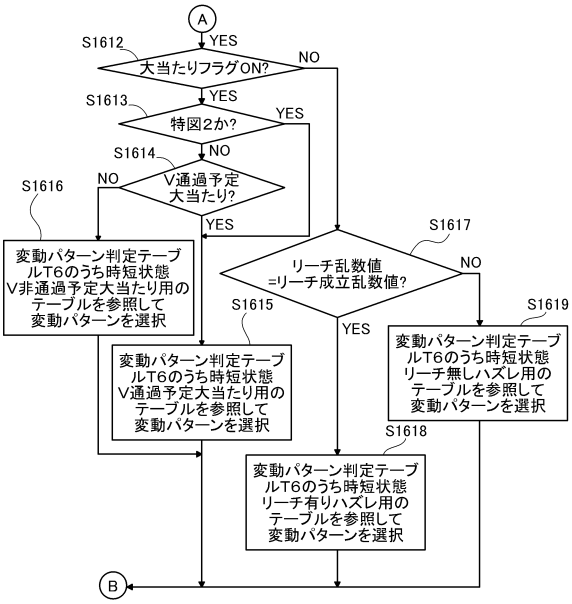
【図２３】



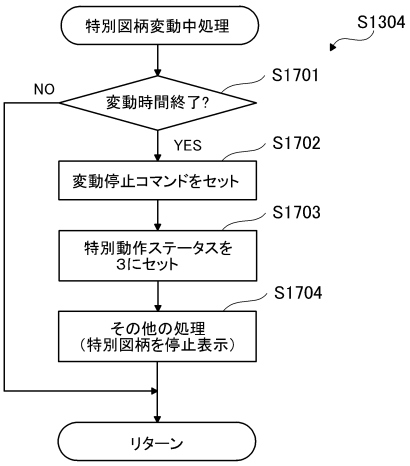
【図２４】



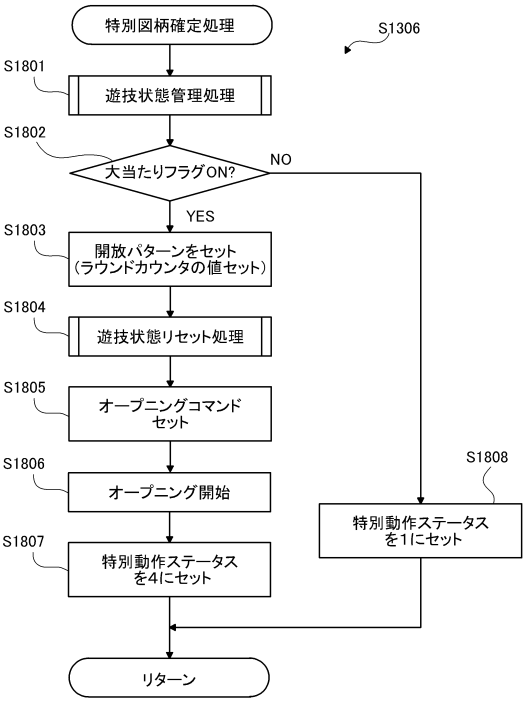
【図２５】



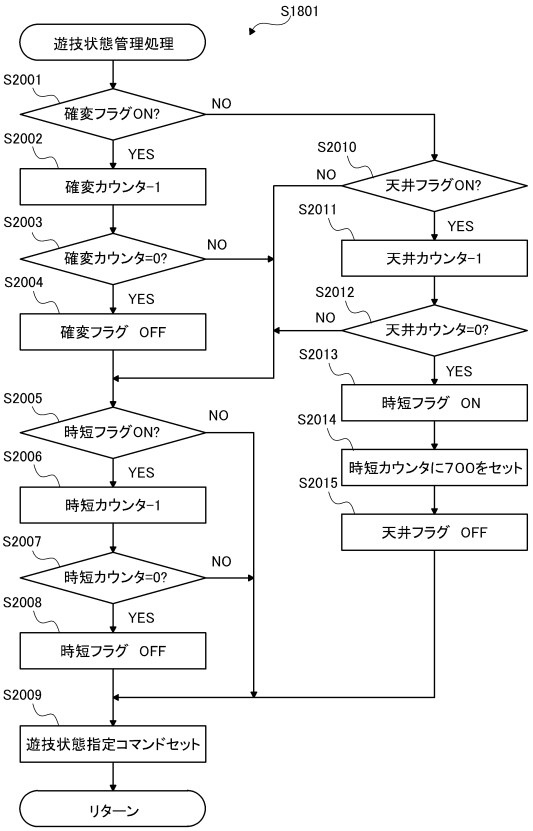
【図２６】



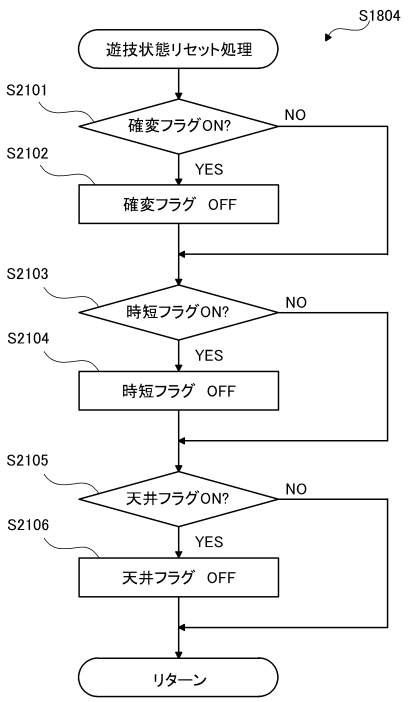
【図２７】



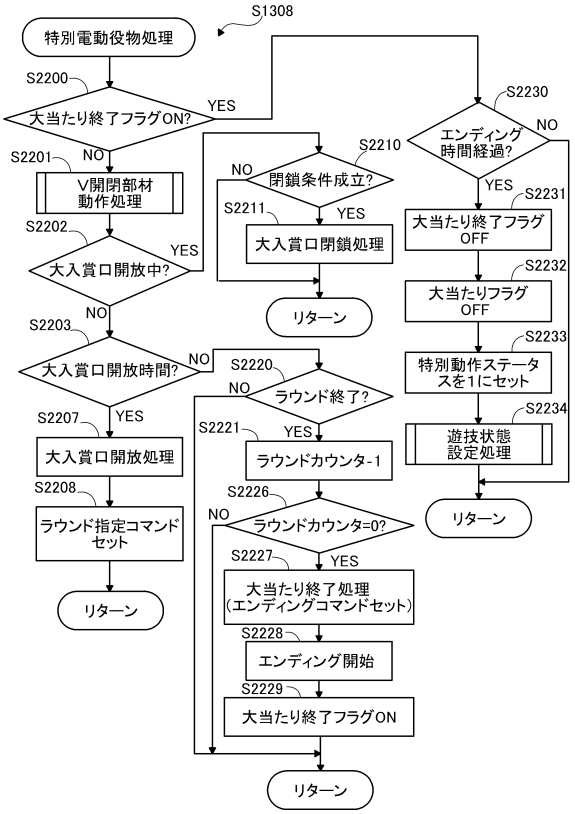
【図２８】



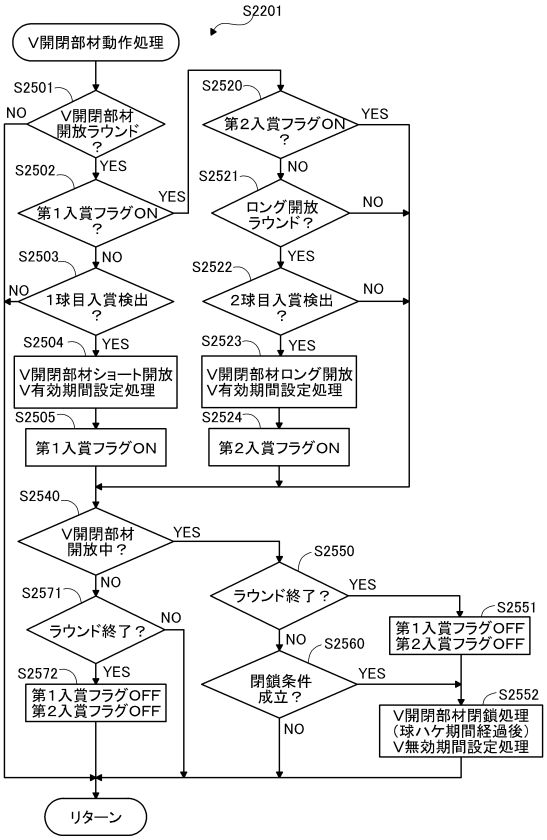
【図２９】



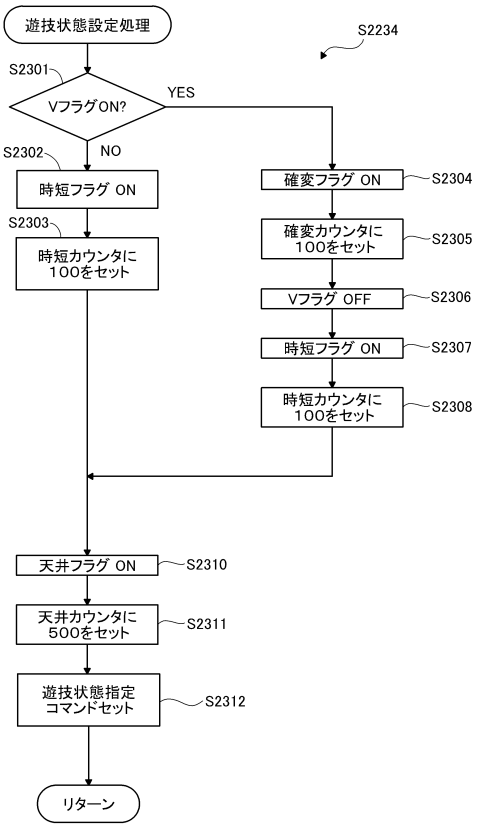
【図３０】



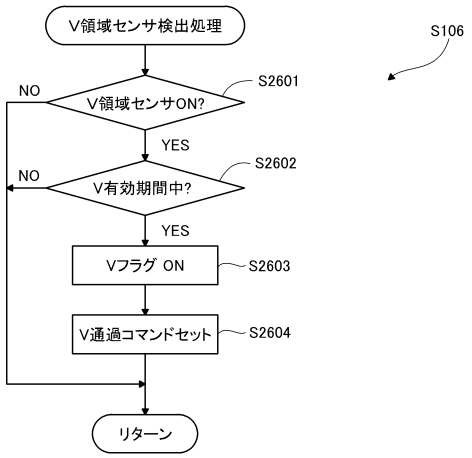
【図３１】



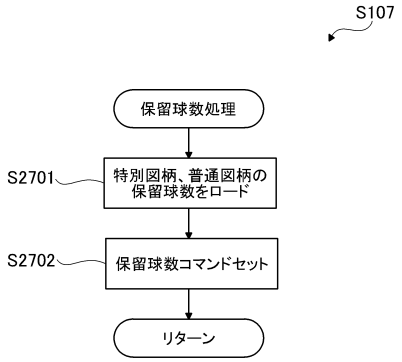
【図３２】



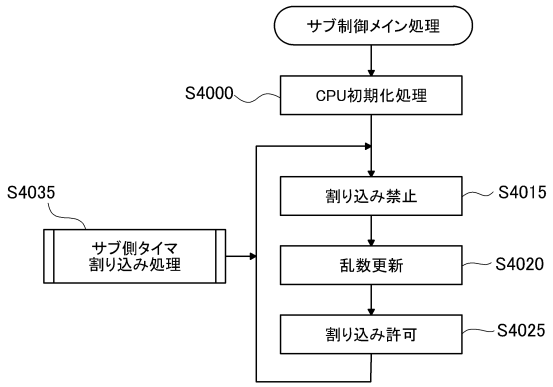
【図３３】



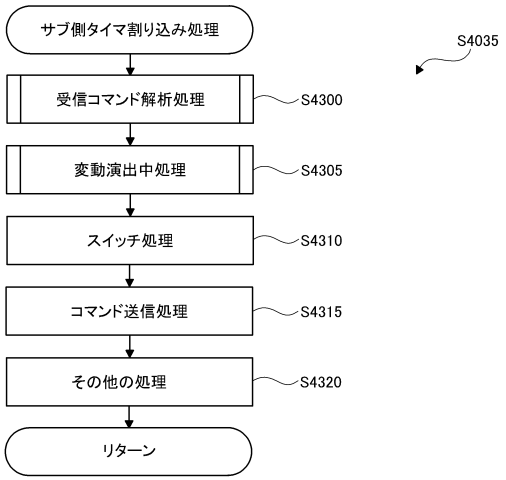
【図３４】



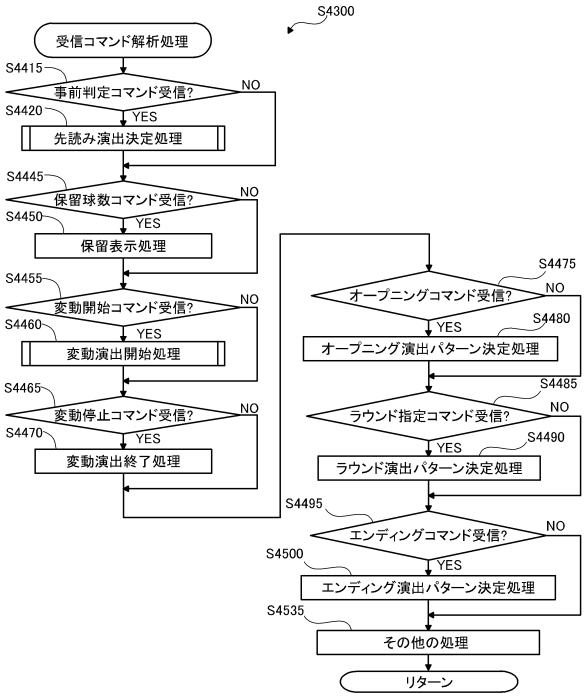
【図３５】



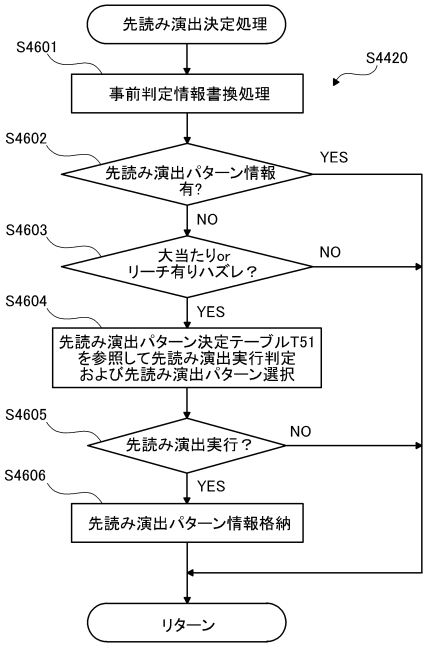
【図３６】



【図３７】



【図３８】



【図３９】

(A)

94c

事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	－	－	－	－	ハズレ	ハズレ	ハズレ	－
大当たり種別情報	－	－	－	－	－	－	－	－	－
変動パターン情報	P72,P73	－	－	－	－	P72,P73	P72,P73	P72,P73	－
先読み演出パターン情報	－	－	－	－	－	－	－	－	－

(B)

94c

事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	－	－	－	－	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり
大当たり種別情報	－	－	－	－	－	－	－	－	21H
変動パターン情報	P72,P73	－	－	－	－	P72,P73	P72,P73	P72,P73	P61
先読み演出パターン情報	パターンA	－	－	－	－	パターンA	パターンA	パターンA	パターンA

(C)

94c

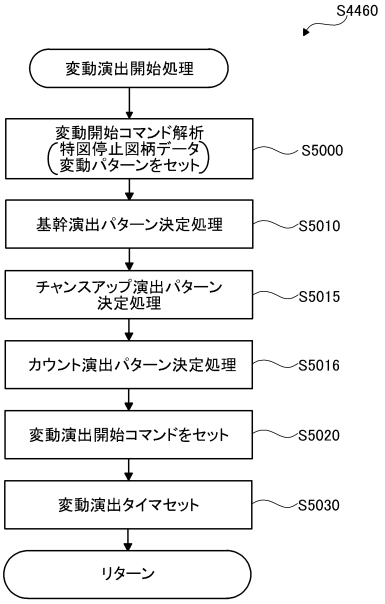
事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	－	－	－	－	ハズレ	ハズレ	大当たり	－
大当たり種別情報	－	－	－	－	－	－	－	21H	－
変動パターン情報	P72,P73	－	－	－	－	P72,P73	P72,P73	P61	－
先読み演出パターン情報	パターンA	－	－	－	－	パターンA	パターンA	パターンA	－

【図４０】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0～55	先読み演出なし
	56～67	先読み演出パターンA
	68～127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0～107	先読み演出なし
	108～114	先読み演出パターンA
	115～127	先読み演出パターンB

【図４１】



【図４２】

基幹演出パターン決定テーブルT52

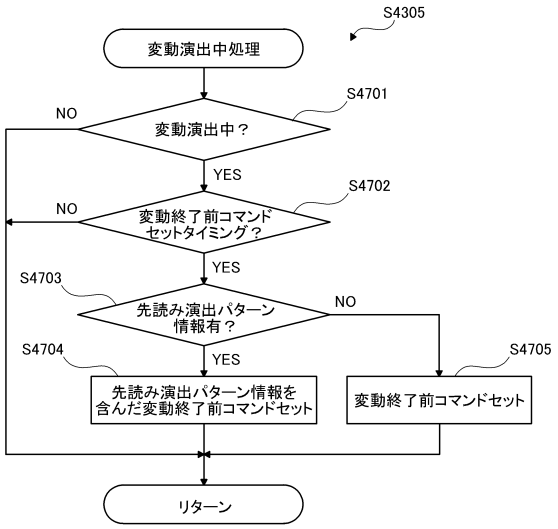
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考			
P1	40000	SP1	非時短状態	特図1	大当たり	
P2	45000	SP2				
P3	50000	SP3				
P4	40000	SP1				
P5	45000	SP2				
P6	50000	SP3				
P7	15000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P8	40000	SP1				
P9	45000	SP2				
P10	50000	SP3				保留球数3～4
P11	12000	ノーマルリーチ				
P12	40000	SP1				
P13	45000	SP2				
P14	50000	SP3				
P15	10000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1～2
P16	5000	リーチ無しハズレ				3～4
P21	40000	SP1		特図2	大当たり	
P22	45000	SP2				
P23	50000	SP3				
P24	12000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P25	40000	SP1				
P26	45000	SP2				
P27	50000	SP3				保留球数3～4
P28	9000	ノーマルリーチ				
P29	40000	SP1				
P30	45000	SP2				
P31	50000	SP3				
P32	8000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1～2
P33	4000	リーチ無しハズレ				3～4
P41	40000	SP1	時短状態	特図1	大当たり	
P42	45000	SP2				
P43	50000	SP3				
P44	40000	SP1				
P45	45000	SP2				
P46	50000	SP3				
P47	15000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P48	40000	SP1				
P49	45000	SP2				
P50	50000	SP3				保留球数3～4
P51	12000	ノーマルリーチ				
P52	40000	SP1				
P53	45000	SP2				
P54	50000	SP3				
P55	10000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1～2
P56	5000	リーチ無しハズレ				3～4
P61	40000	SP1		特図2	大当たり	
P62	45000	SP2				
P63	50000	SP3				
P64	10000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P65	40000	SP1				
P66	45000	SP2				
P67	50000	SP3				保留球数3～4
P68	5000	ノーマルリーチ				
P69	40000	SP1				
P70	45000	SP2				
P71	50000	SP3				
P72	4000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1～2
P73	3000	リーチ無しハズレ				3～4

【図４３】

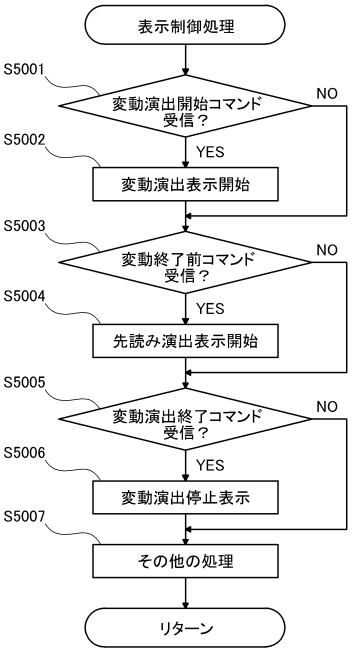
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

判定結果	チャンスアップ乱数値	保留球数	リーチ演出種別	チャンスアップ演出パターン
大当たり	0～24	0～1	―	無し
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	25～67	―	―	ANO
	68～127	―	―	無し
リーチ有りハズレ	0～10	0～1	―	無し
		2	ノーマルリーチ	2-NO
			SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	ノーマルリーチ	4-NO
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	11～24	―	―	ANO
	25～127	―	―	無し
リーチ無しハズレ	0～10	―	―	ANO
	11～127	―	―	無し

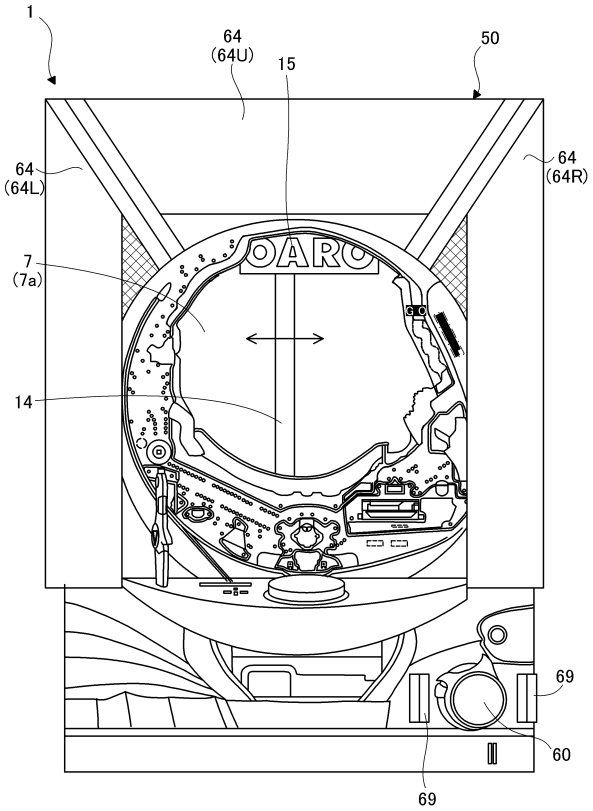
【図４４】



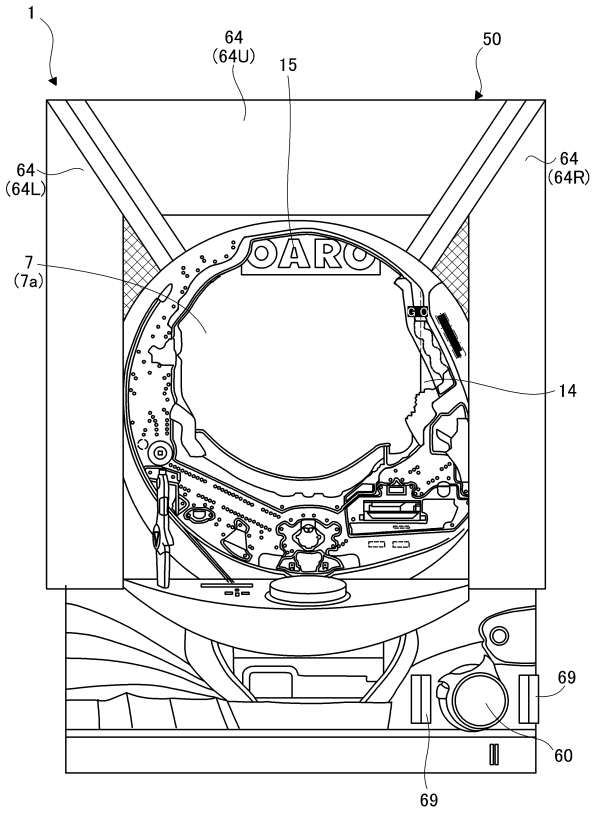
【図４５】



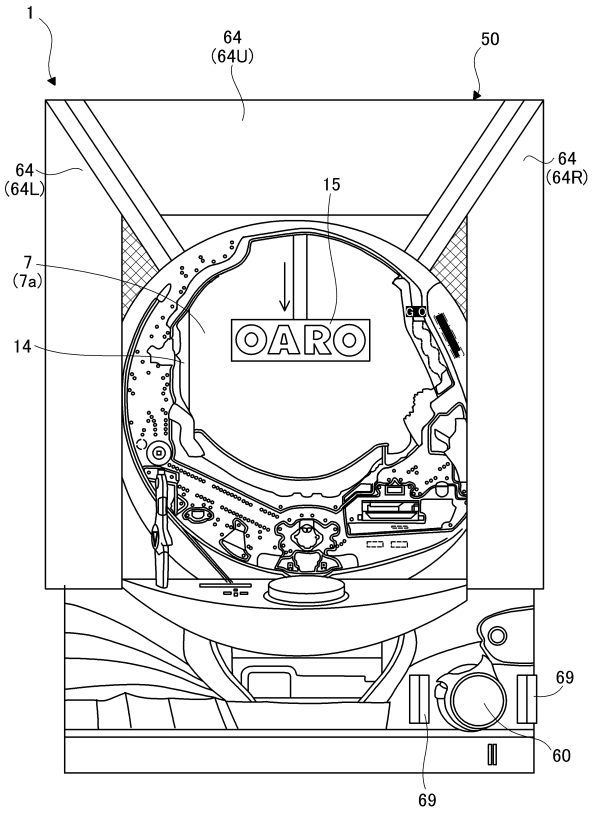
【図４６】



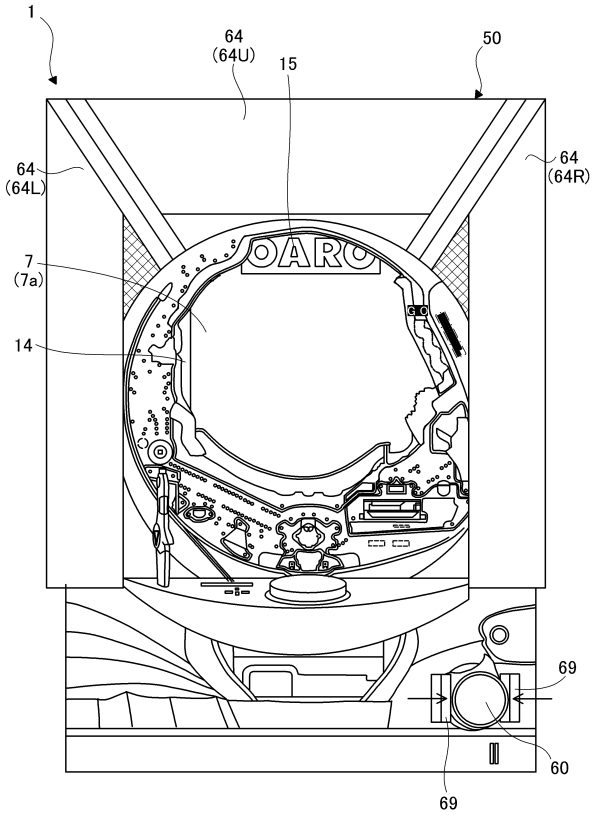
【図４７】



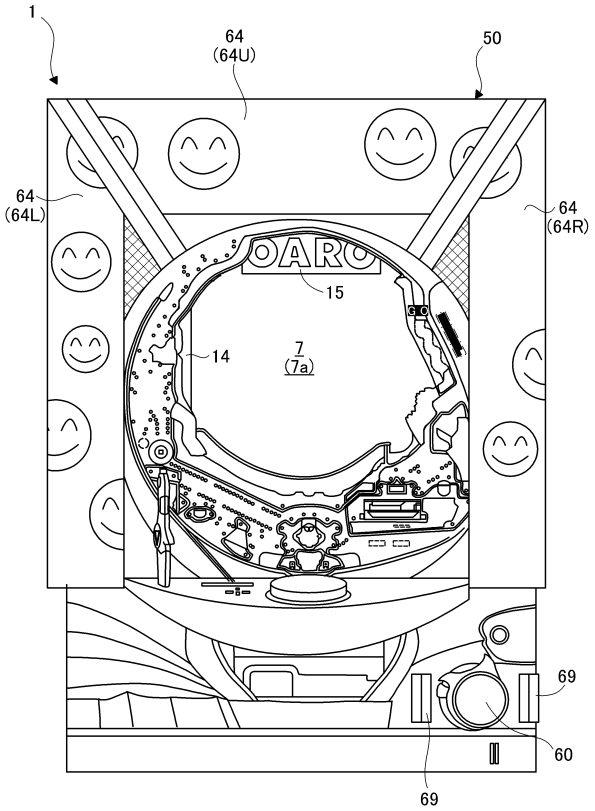
【図４８】



【図４９】

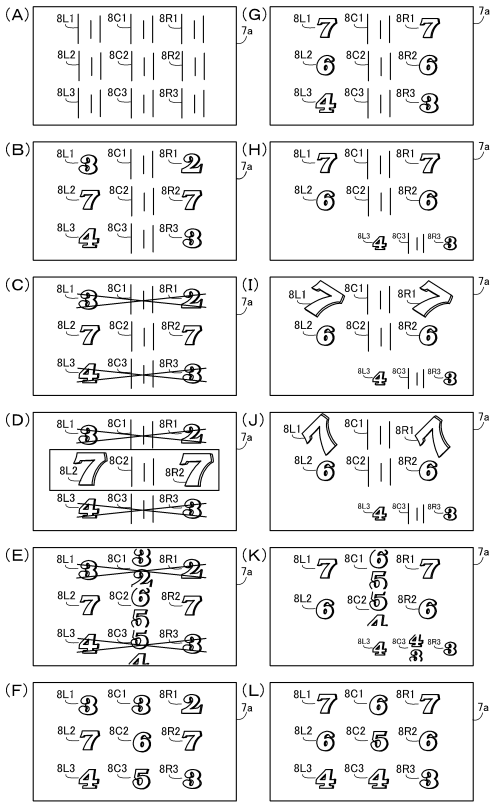


【図５０】



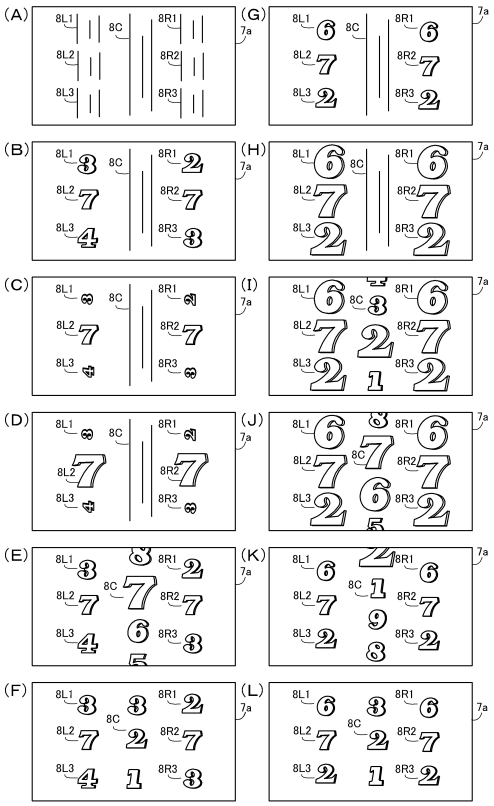
【図５１】

図柄態様変化演出A



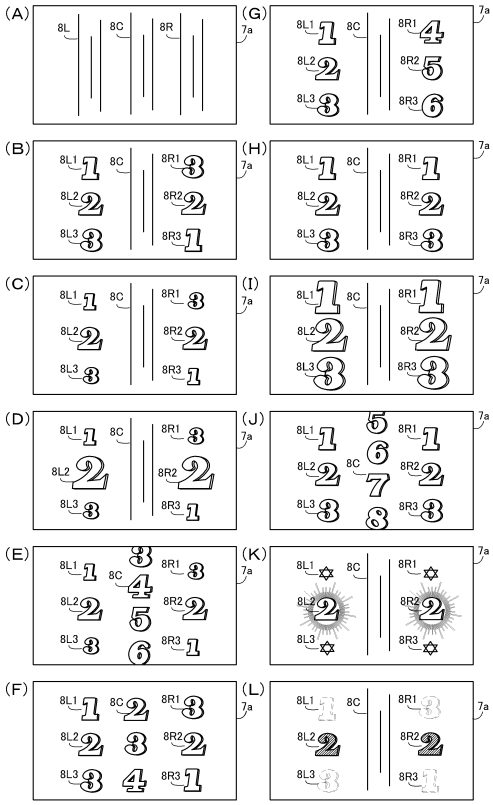
【図５２】

図柄態様変化演出B



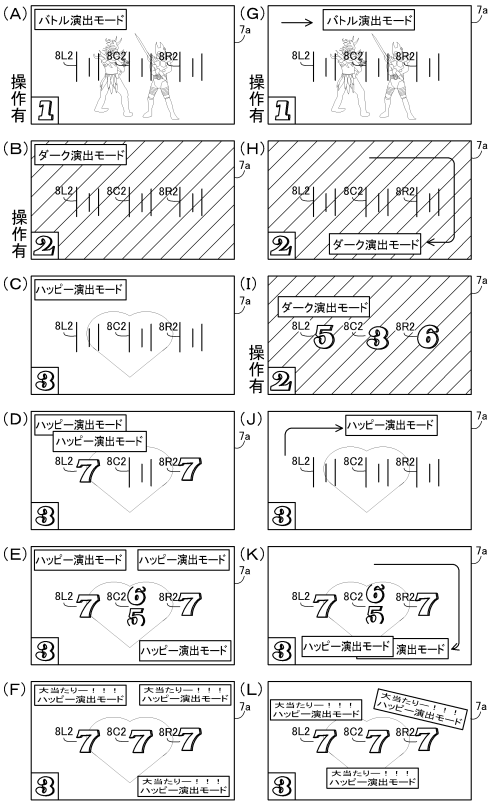
【図５３】

図柄態様変化演出C



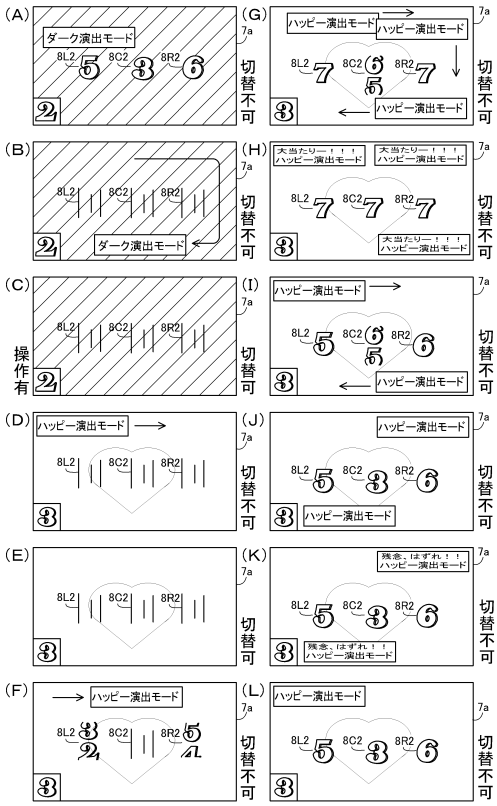
【図５４】

演出モード示唆画像当たり報知演出A



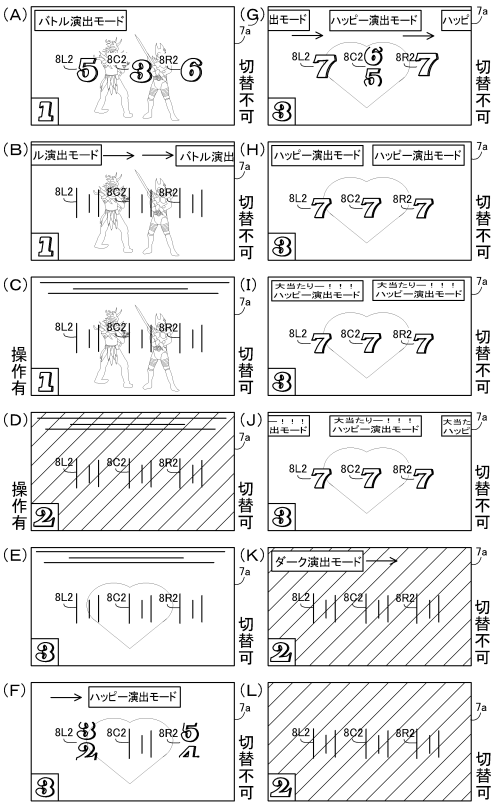
【図５５】

演出モード示唆画像当たり報知演出B



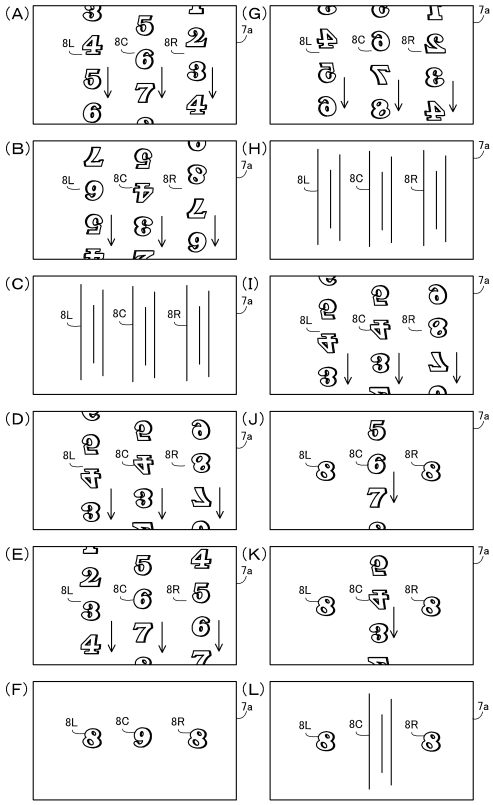
【図５６】

演出モード示唆画像当たり報知演出C



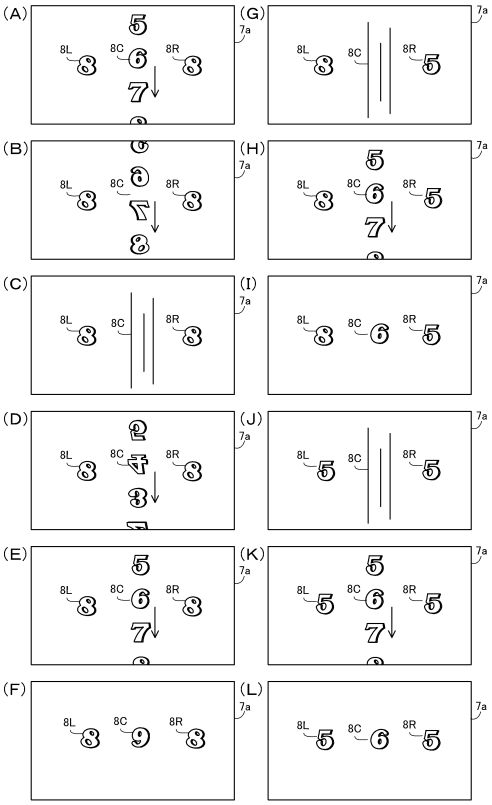
【図５７】

移動図柄態様変化演出A



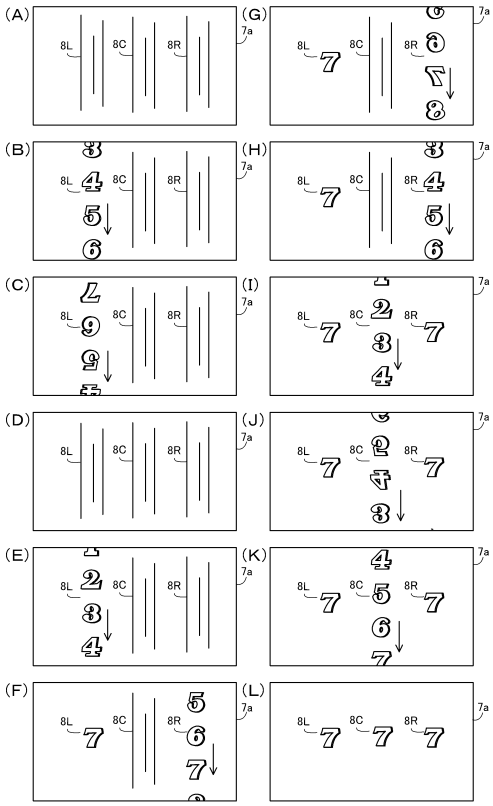
【図５８】

移動図柄態様変化演出B



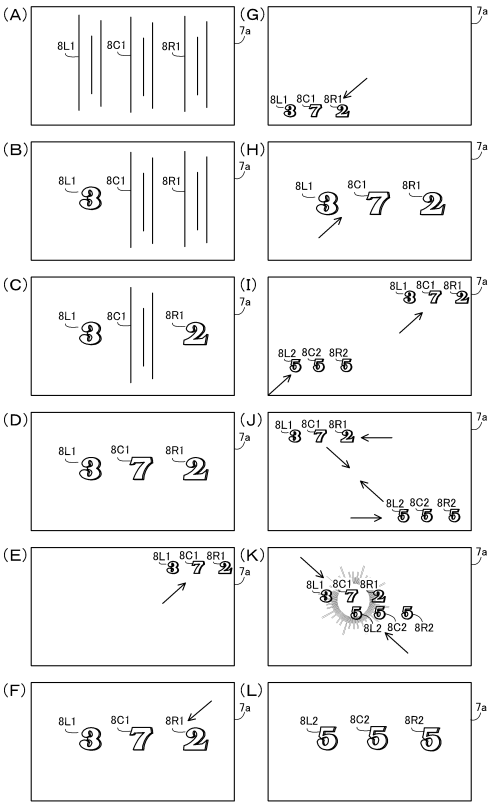
【図５９】

移動図柄態様変化演出C



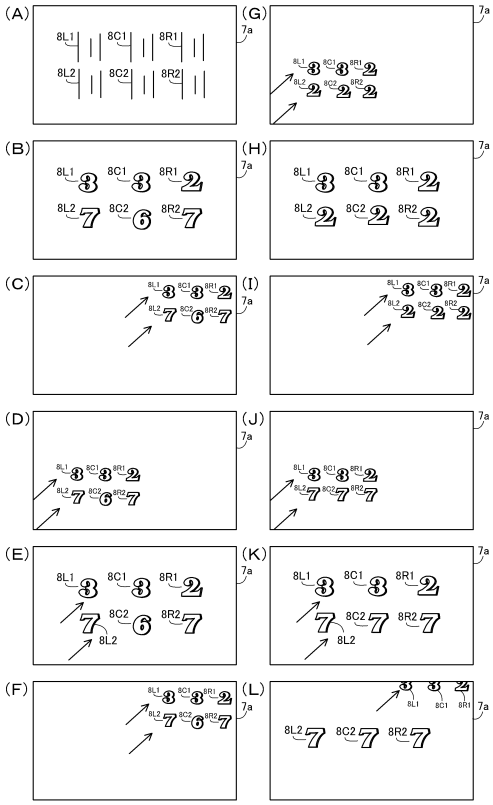
【図６０】

はずれ態様図柄移動演出A



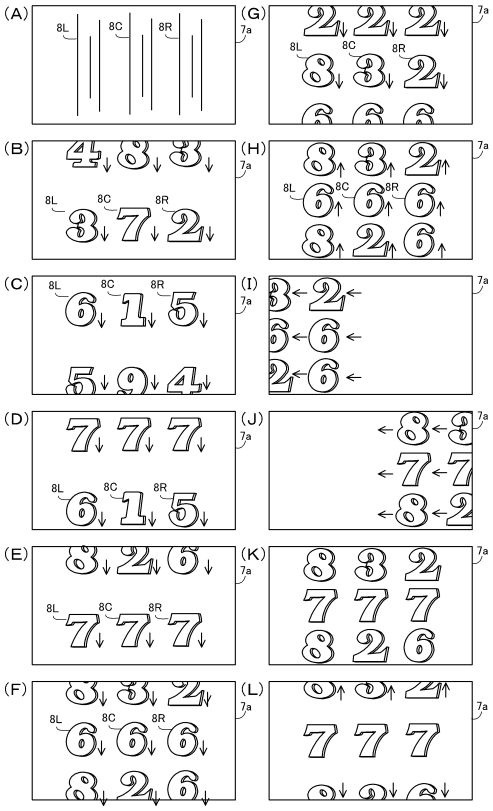
【図６１】

はずれ態様図柄移動演出B



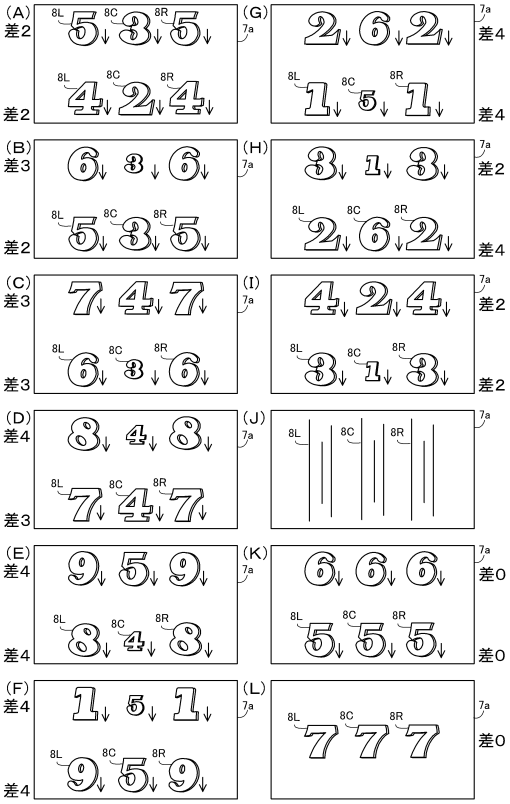
【図６２】

はずれ態様図柄移動演出C



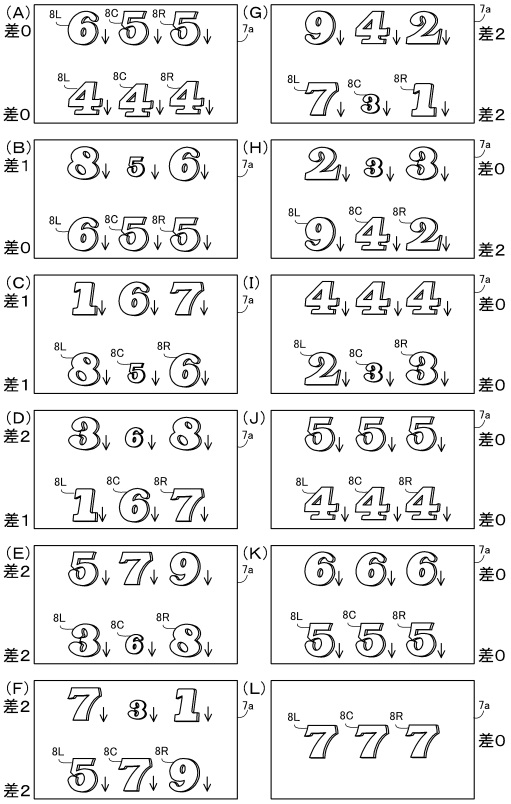
【図６３】

図柄数字差変化演出A

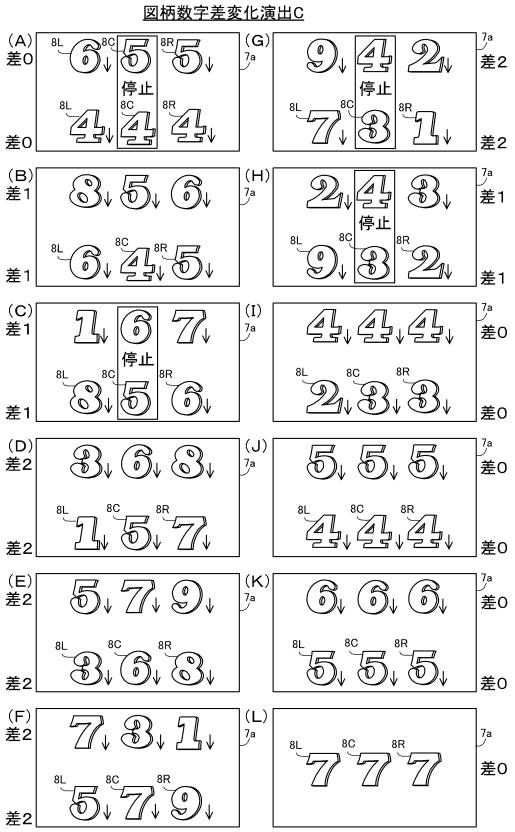


【図６４】

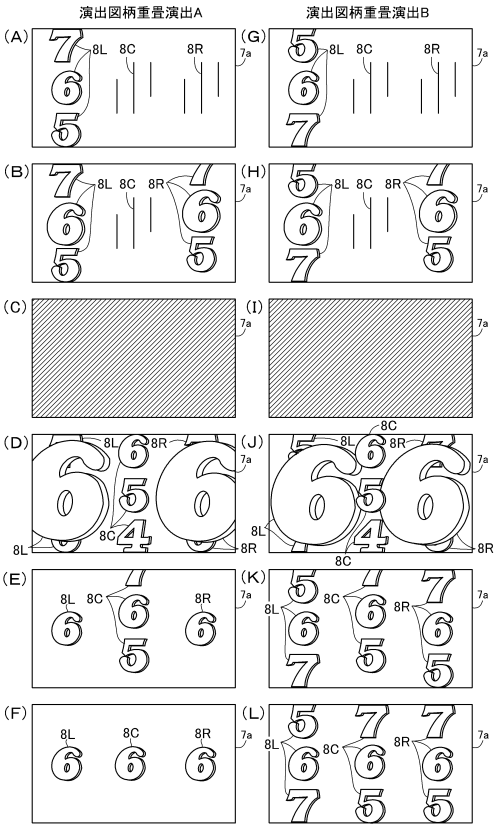
図柄数字差変化演出B



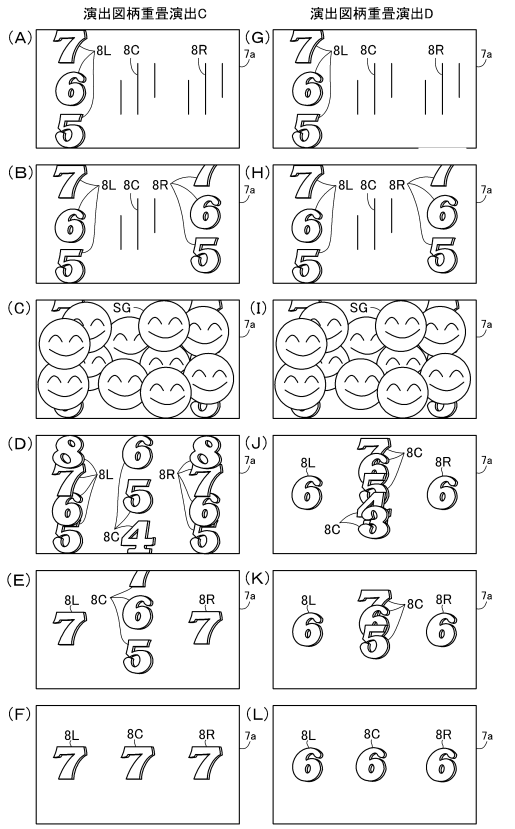
【図６５】



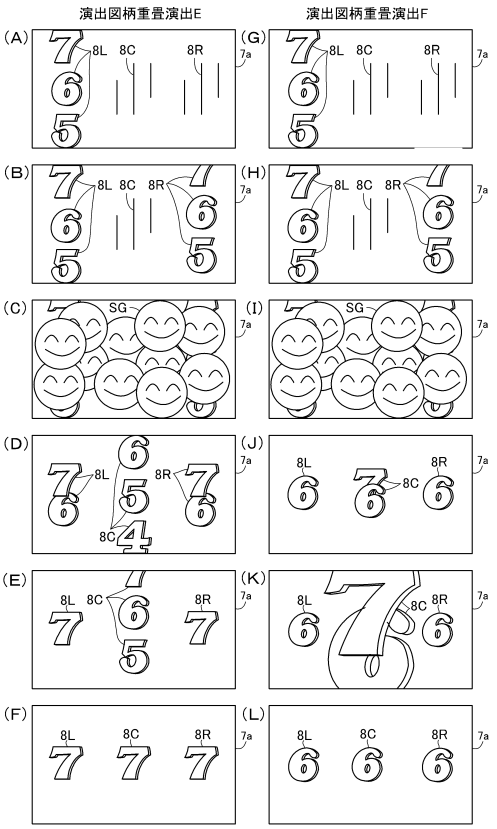
【図６６】



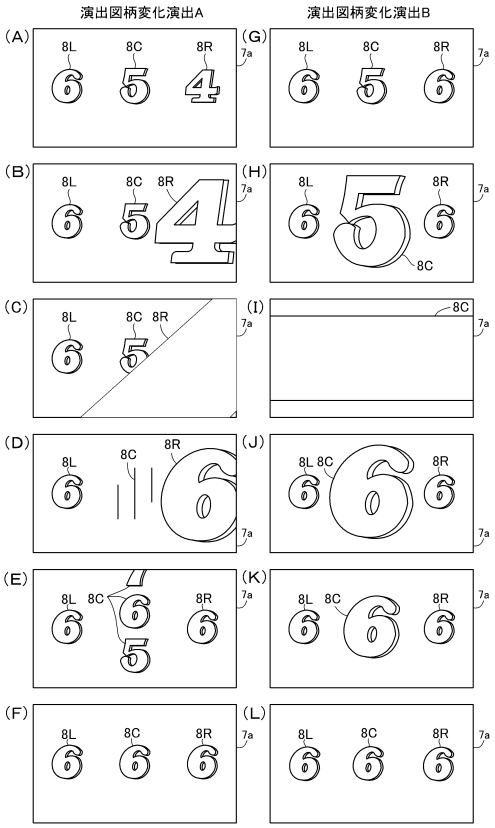
【図６７】



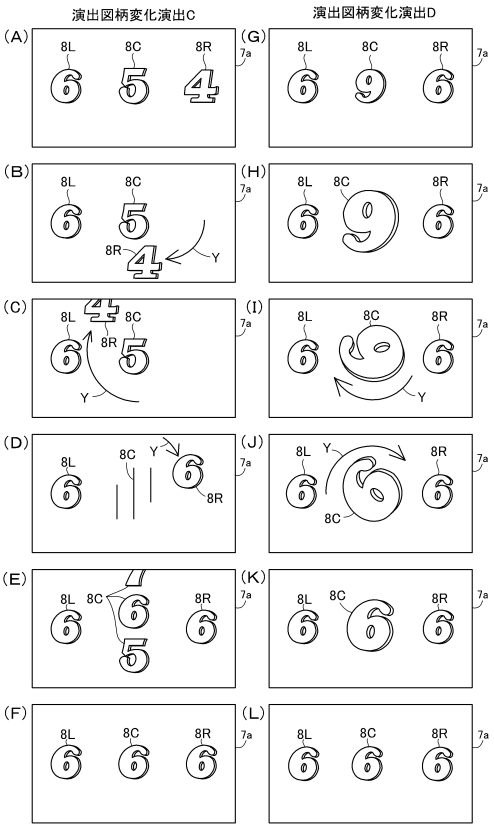
【図６８】



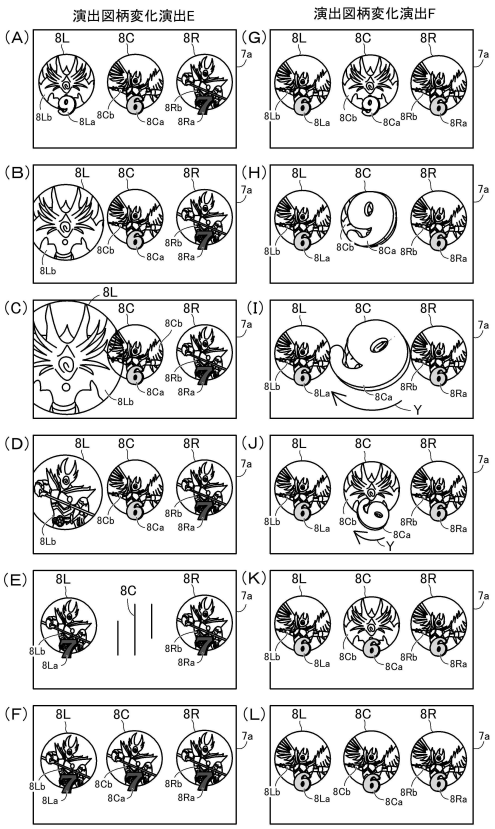
【図６９】



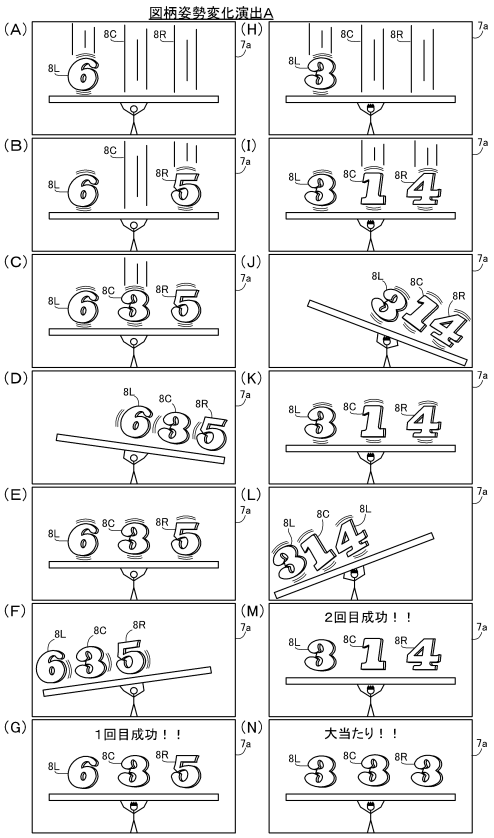
【図７０】



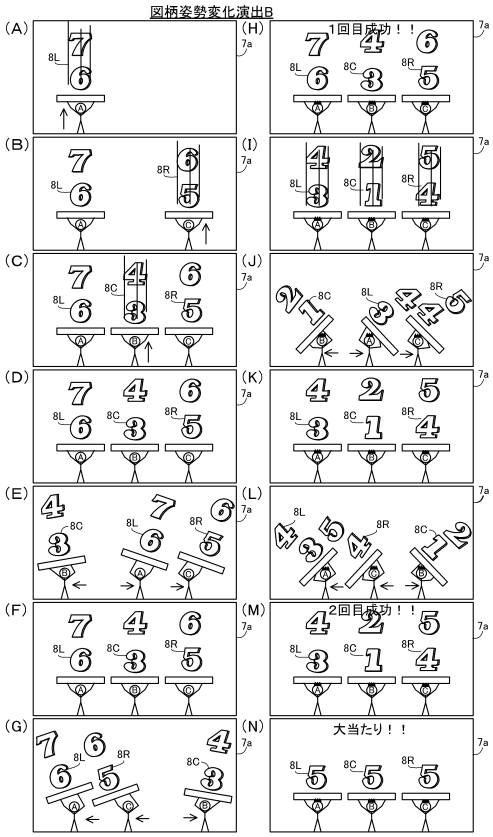
【図７１】



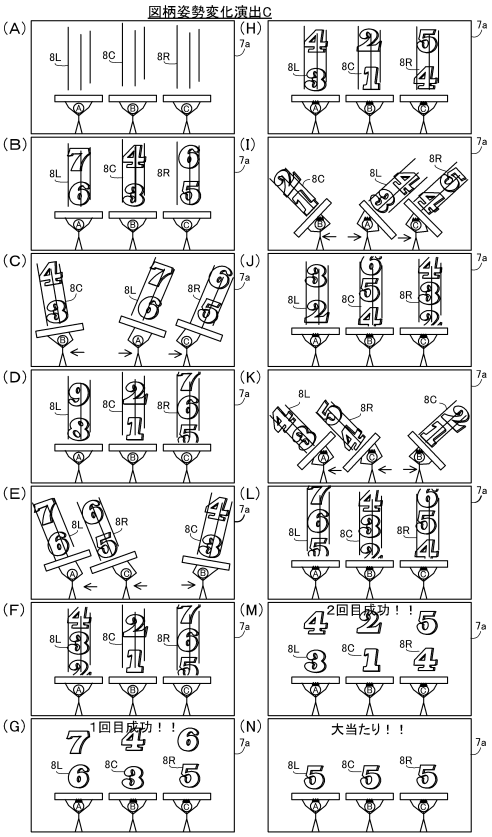
【図７２】



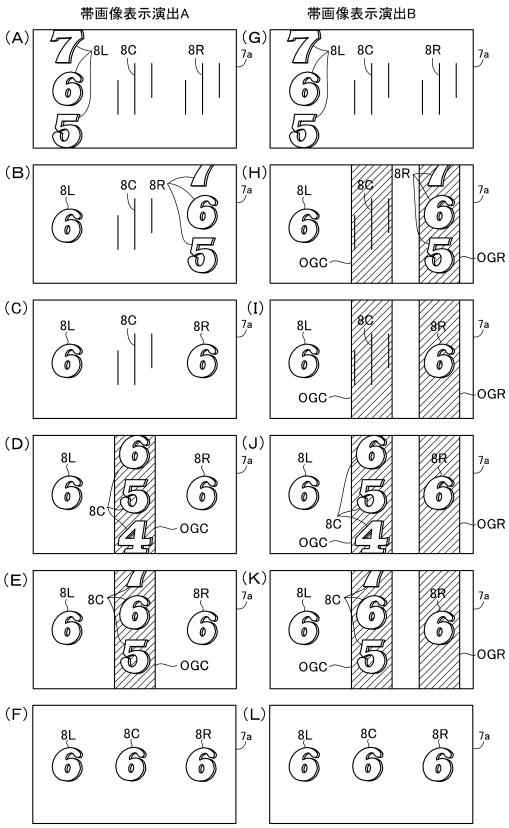
【図７３】



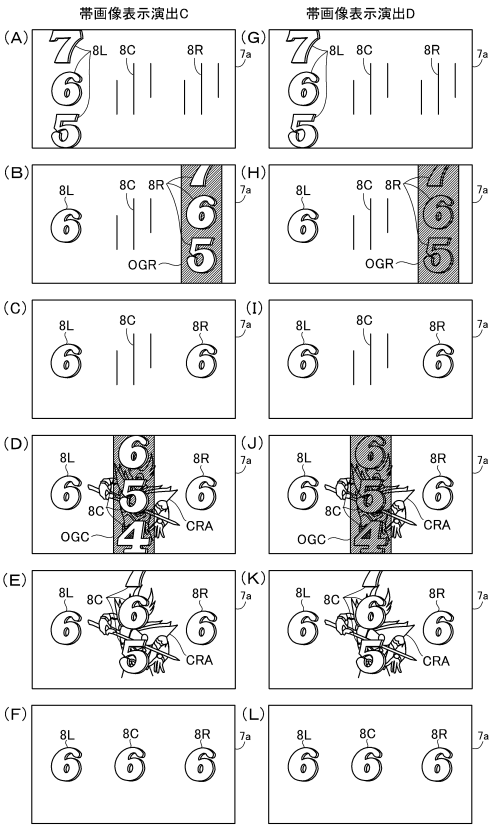
【図７４】



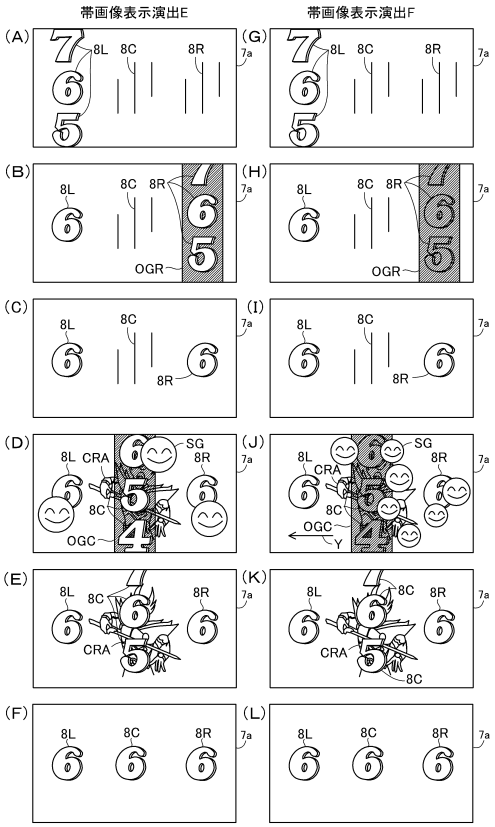
【図７５】



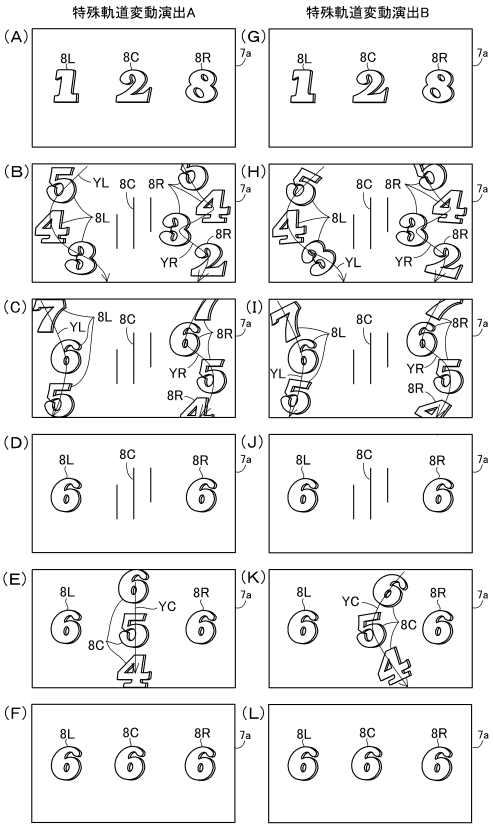
【図７６】



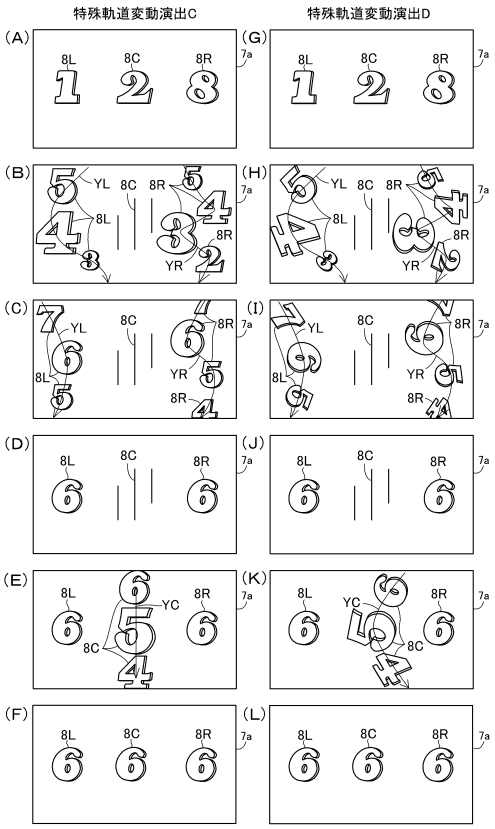
【図７７】



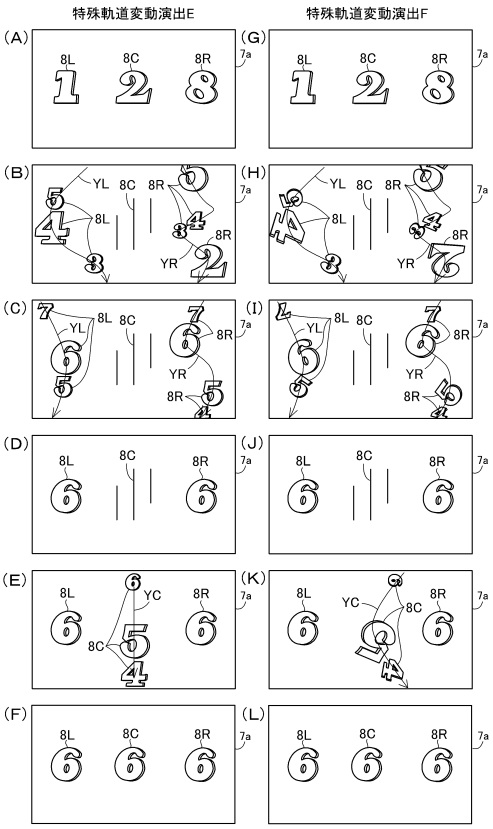
【図７８】



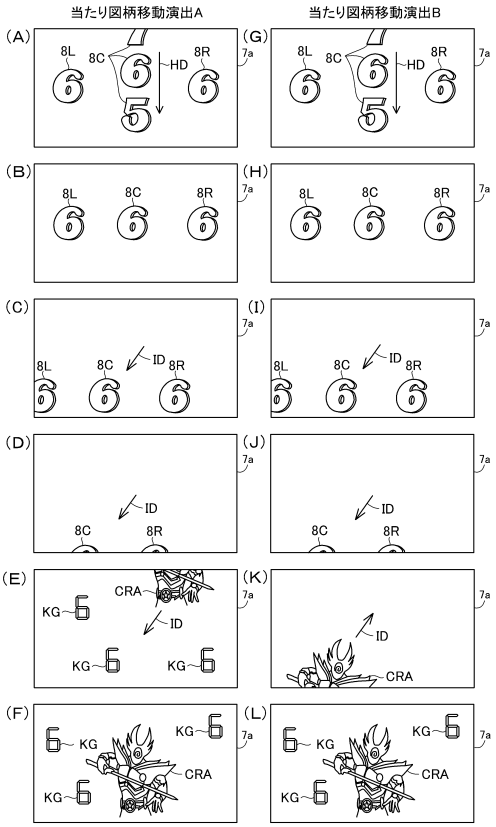
【図７９】



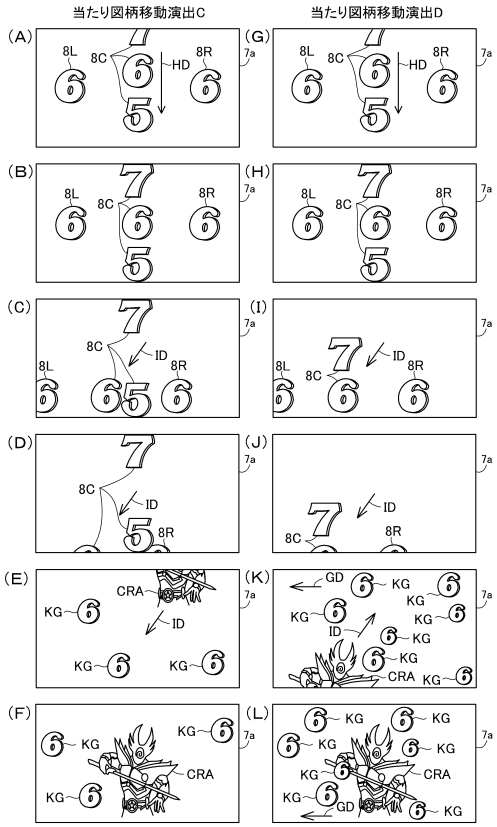
【図８０】



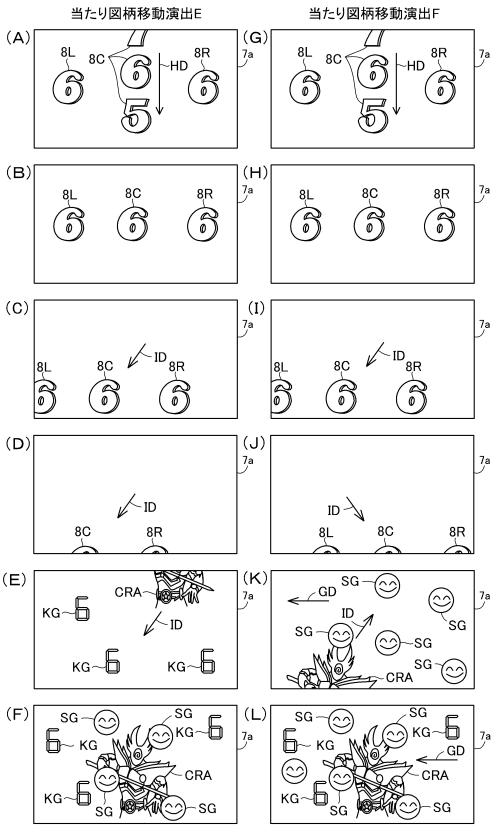
【図８１】



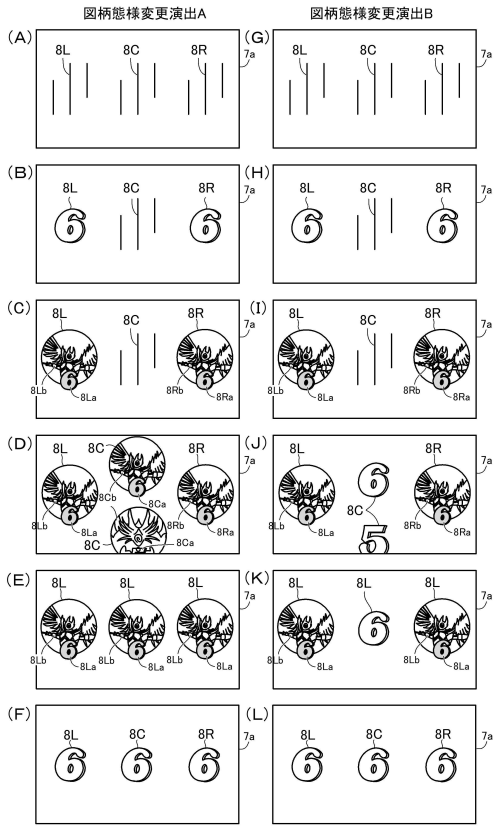
【図８２】



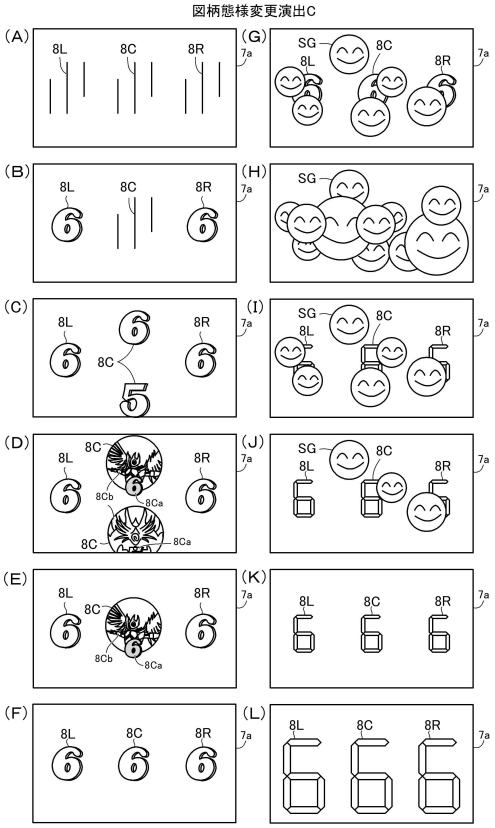
【図８３】



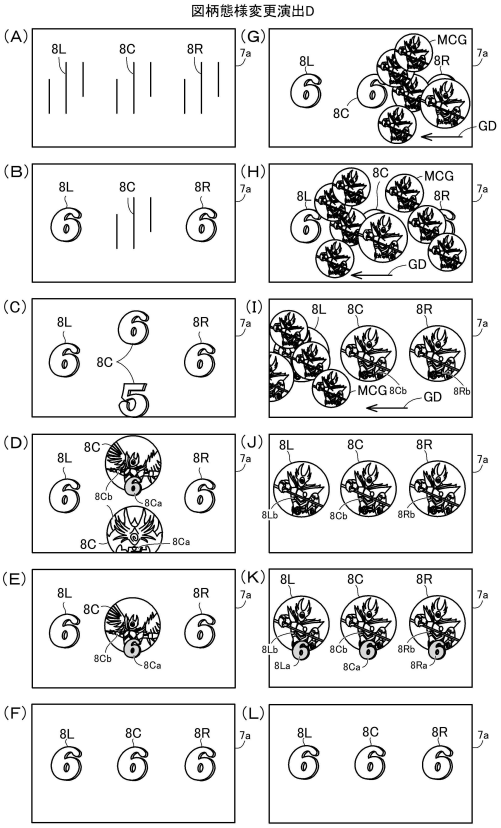
【図８４】



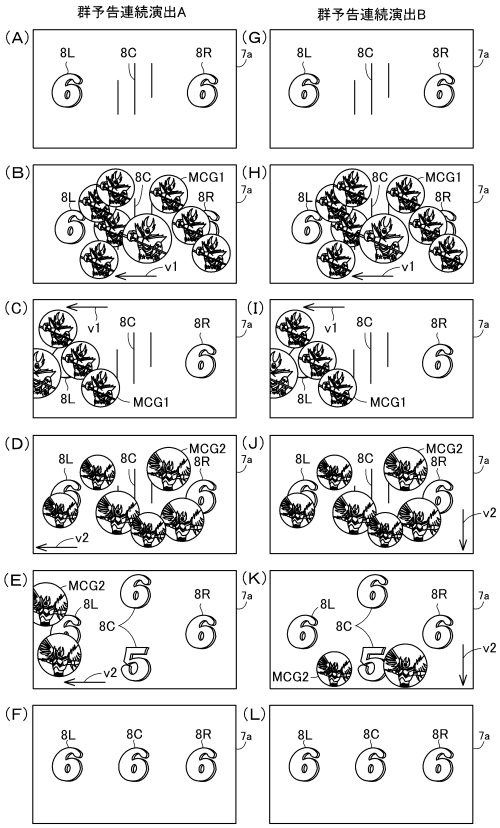
【図８５】



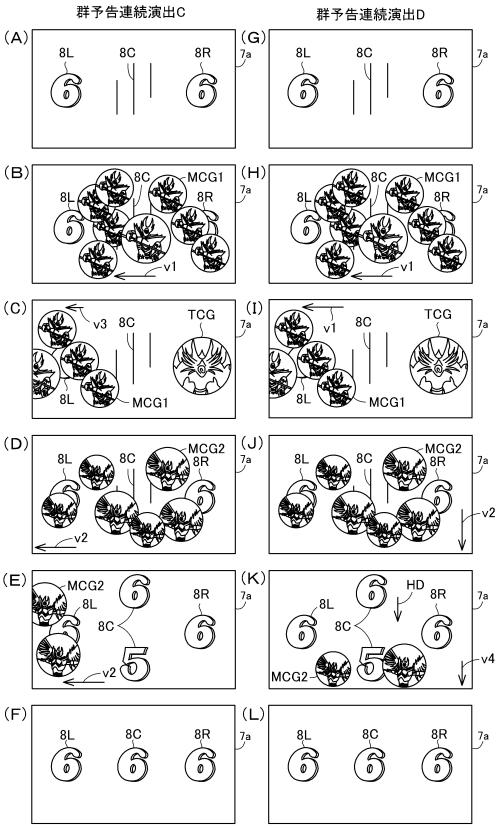
【図８６】



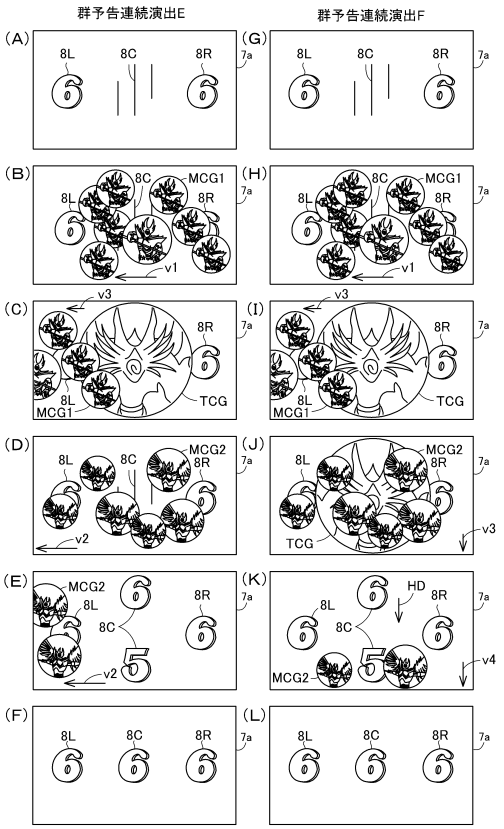
【図８７】



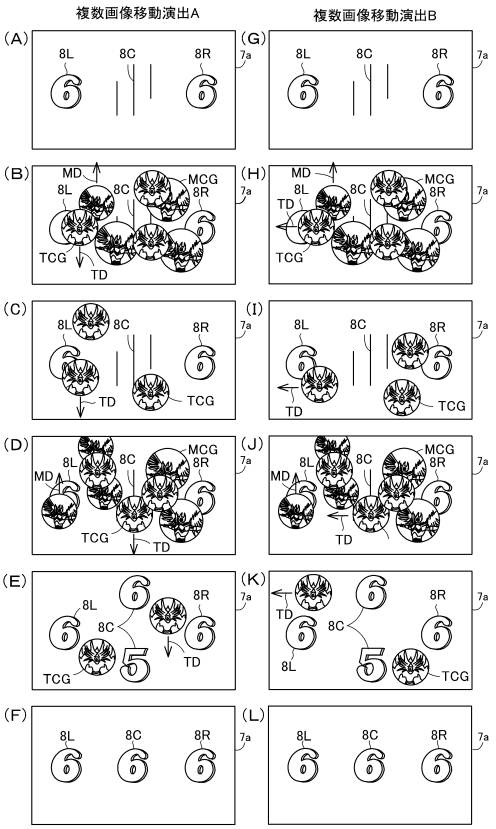
【図８８】



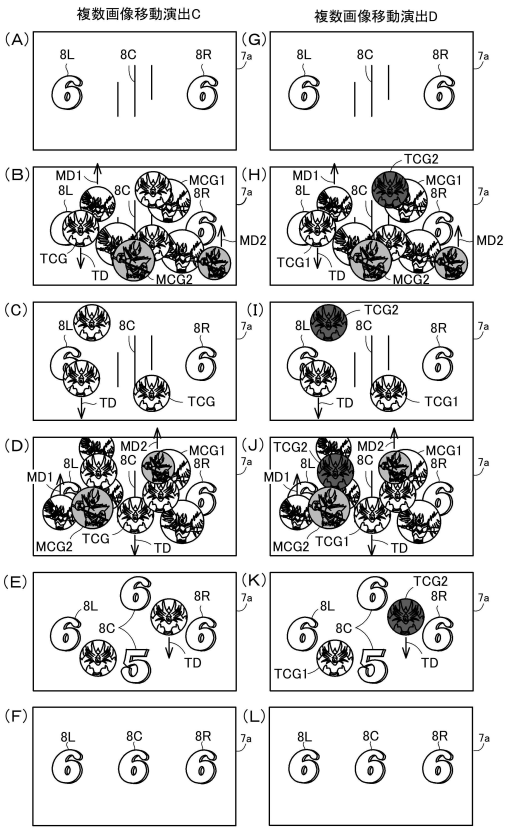
【図８９】



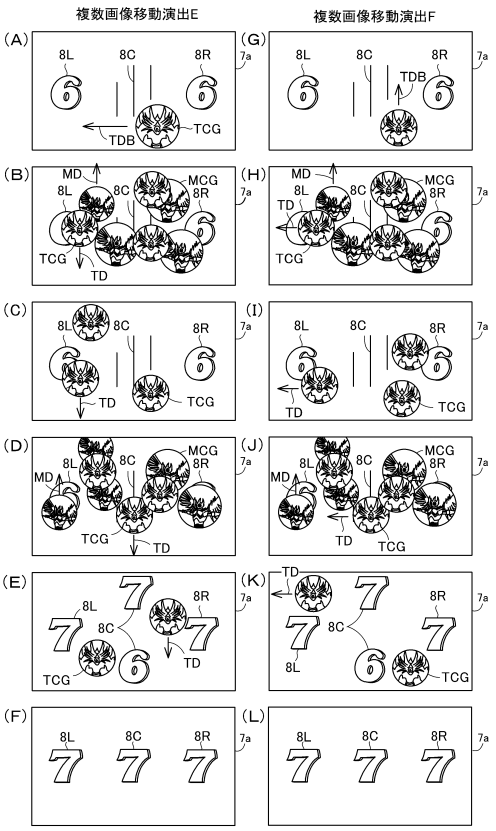
【図９０】



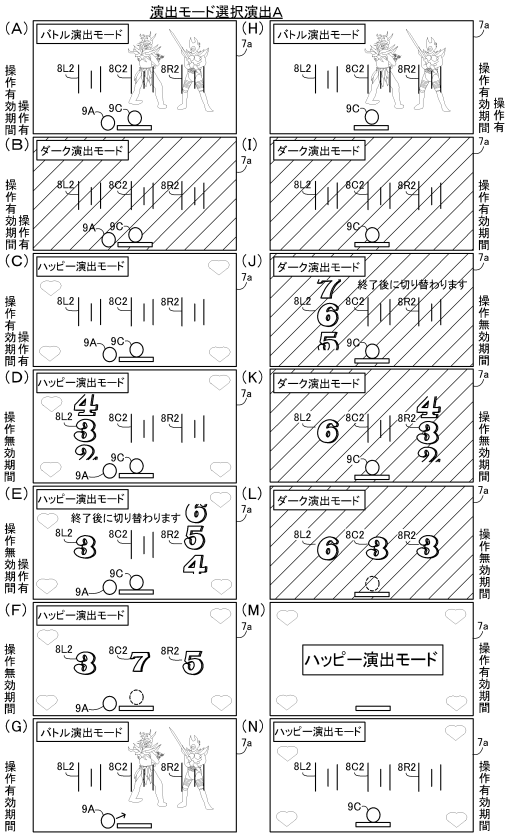
【図９１】



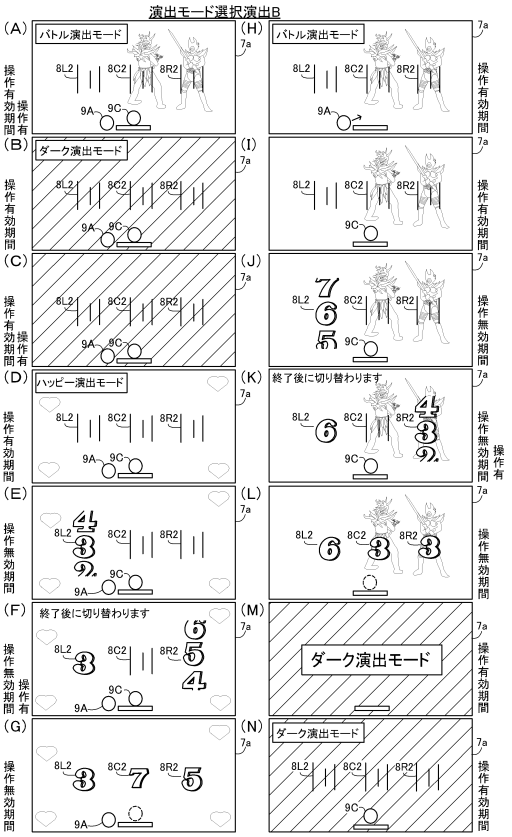
【図９２】



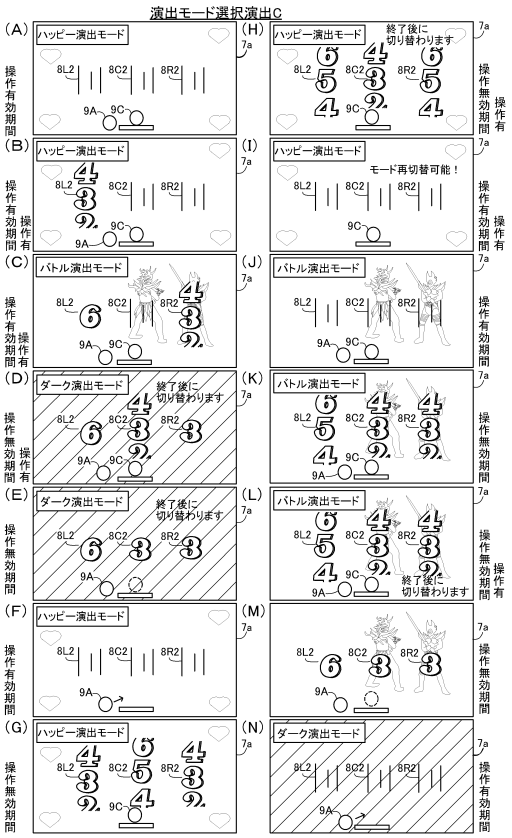
【図９３】



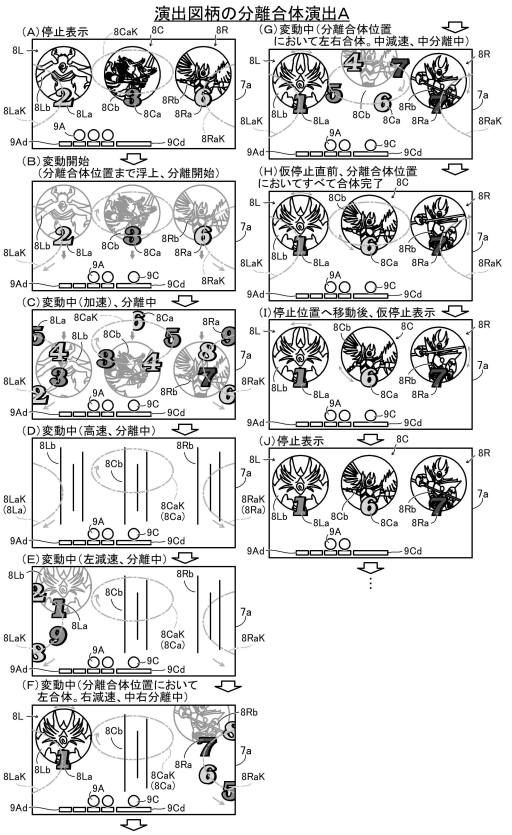
【図９４】



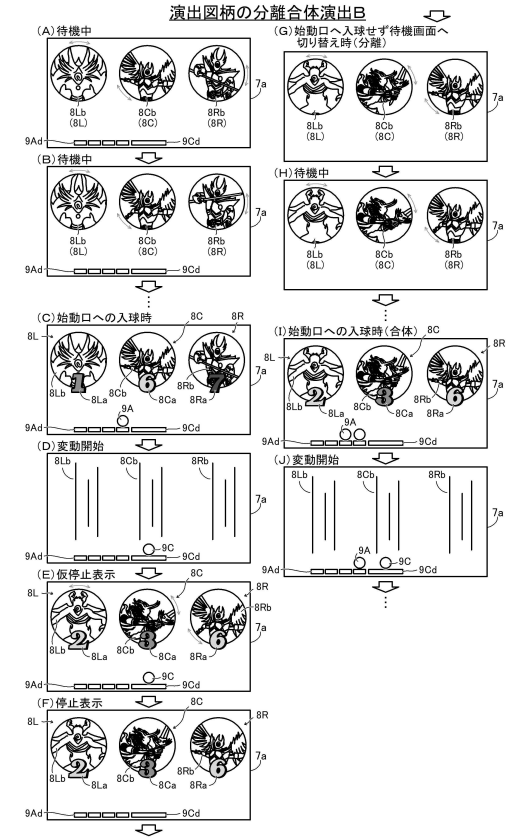
【図９５】



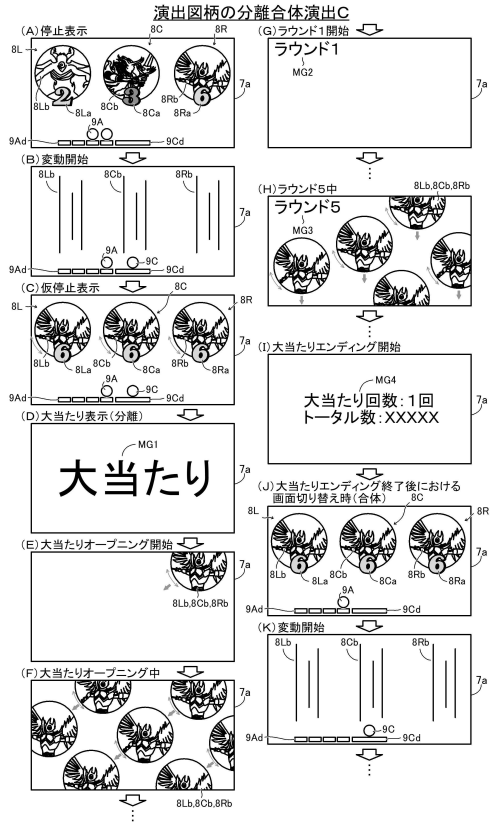
【図９６】



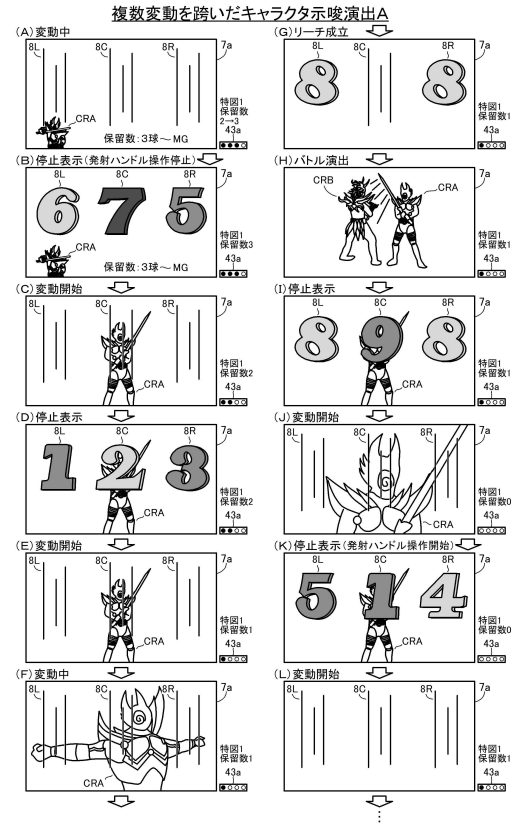
【図９７】



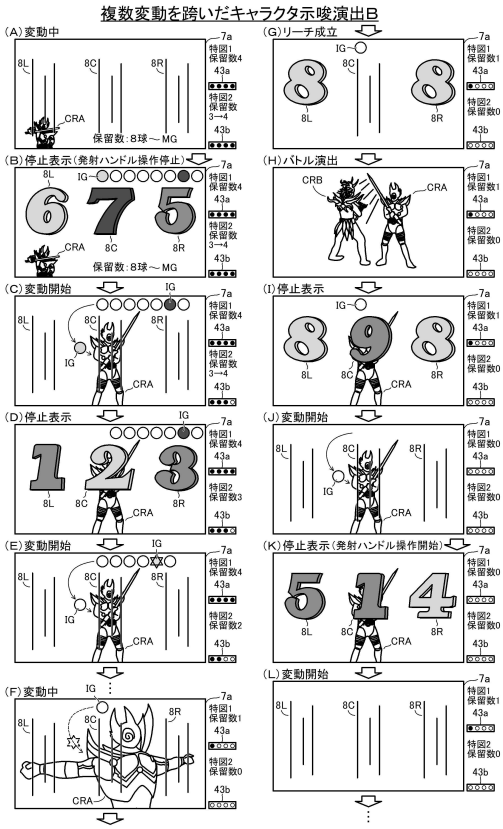
【図９８】



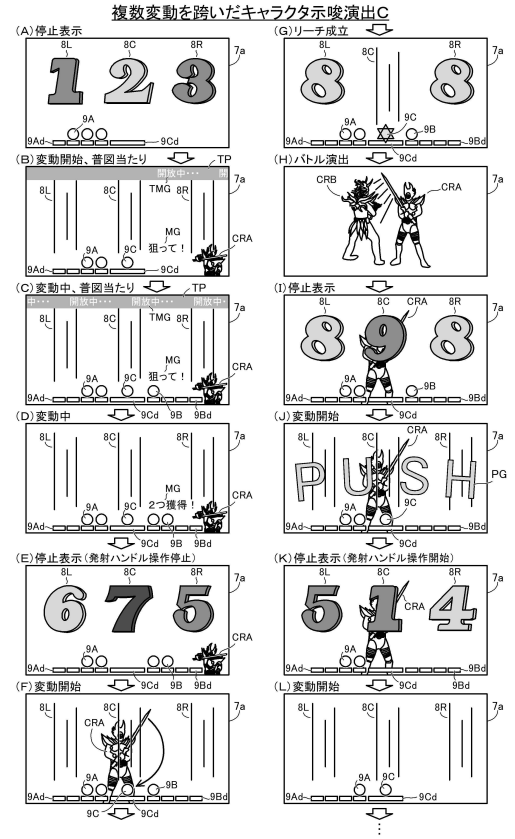
【図９９】



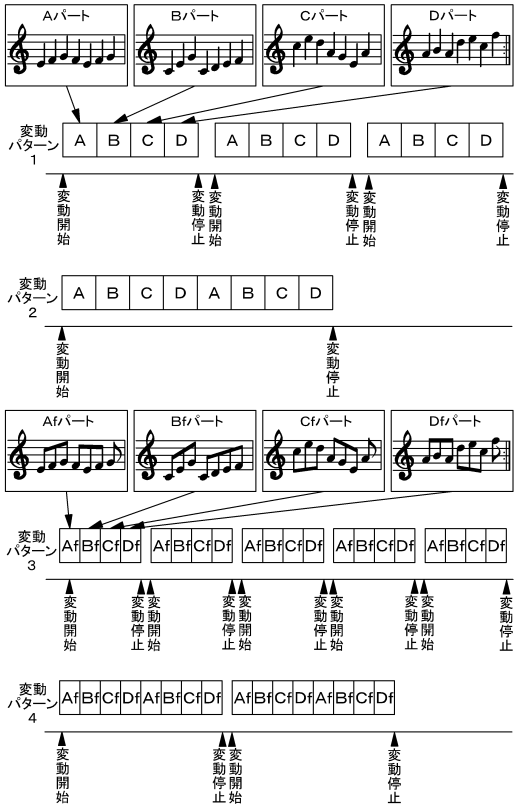
【図１００】



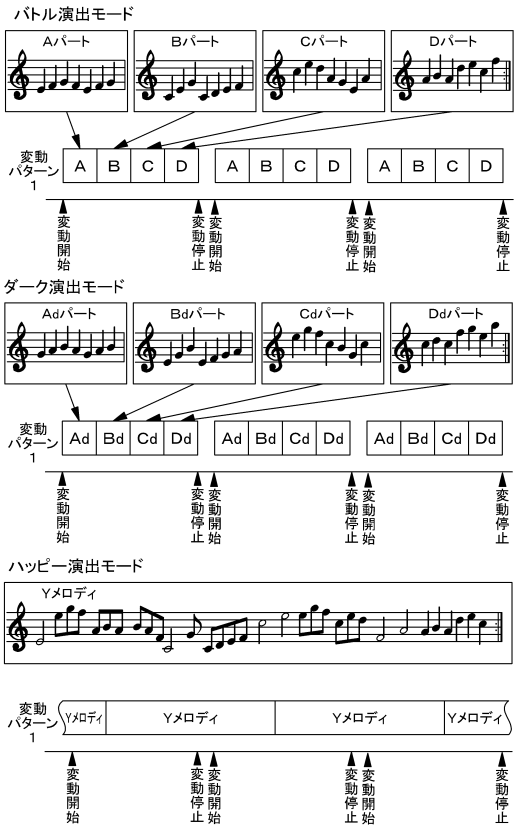
【図１０１】



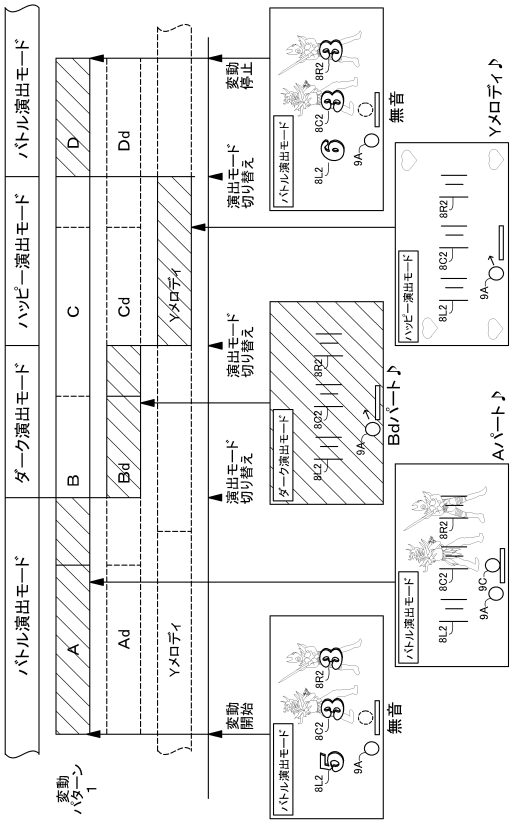
【図１０２】



【図１０３】



【図１０４】



フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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 CA29 CA42 FA05 FA09 FA13