

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7418785号
(P7418785)

(45)発行日 令和6年1月22日(2024.1.22)

(24)登録日 令和6年1月12日(2024.1.12)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全229頁)

(21)出願番号	特願2019-167871(P2019-167871)	(73)特許権者	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
(22)出願日	令和1年9月15日(2019.9.15)	(74)代理人	100160691 弁理士 田邊 淳也
(65)公開番号	特開2021-45227(P2021-45227A)	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和3年3月25日(2021.3.25)	(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和4年9月15日(2022.9.15)	(72)発明者	中山 覚
		最終頁に続く	

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】
前枠に形成される開口部を介して視認される表示手段と、
前記表示手段の前面に設けられる複数の可動部材と、を備える遊技機であって、
前記複数の可動部材は、同一のタイミングで前記前枠を覆うことなく退避位置から所定
の位置へそれぞれ移動して集合可能であり、
前記複数の可動部材が集合すると、集合した状態において、前記複数の可動部材のうち
第1特定の可動部材の発光態様と前記前枠の発光態様とが同一の発光態様となり、
前記複数の可動部材が集合すると、集合した状態において、前記複数の可動部材のうち
第2特定の可動部材の発光態様と前記前枠の発光態様とが異なる発光態様となる、
ことを特徴とする遊技機。

【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】

【文献】特開2016-202930号公報

【文献】特開2016-198339号公報

【文献】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〕

前枠に形成される開口部を介して視認される表示手段と、

前記表示手段の前面に設けられる複数の可動部材と、を備える遊技機であって、

前記複数の可動部材は、同一のタイミングで前記前枠を覆うことなく退避位置から所定の位置へそれぞれ移動して集合可能であり、

前記複数の可動部材が集合すると、集合した状態において、前記複数の可動部材のうち第1特定の可動部材の発光態様と前記前枠の発光態様とが同一の発光態様となり、

前記複数の可動部材が集合すると、集合した状態において、前記複数の可動部材のうち第2特定の可動部材の発光態様と前記前枠の発光態様とが異なる発光態様となる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0015】

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】

【0016】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】第2大入賞装置の詳細を示す説明図である。

【図3】表示器類の拡大図である。

【図4】遊技機の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図5】遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図6】メインROMおよびメインRAMを説明するための図である。

【図7】サブROMおよびサブRAMを説明するための図である。

【図8】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。

【図9】特別図柄当たり判定テーブル等を説明するための図である。

【図10】当たり種別判定テーブルを説明するための第1の図である。

【図11】当たり種別判定テーブルを説明するための第2の図である。

【図12】変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

10

20

30

40

50

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

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

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 7】

< 第 1 実施形態 >

1. 遊技機の構造

図 1、図 2 に基づいて、本発明の一実施形態としての遊技機 1 の構造について説明する。
図 1 は、遊技機 1 の正面図である。図 2 は、第 2 大入賞装置 3 6 の詳細を示す説明図で

10

20

30

40

50

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。

【0018】

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向側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル 60 と、打球供給皿（上皿）61 と、余剰球受皿（下皿）62 と、演出ボタン 63 と、剣部材 64 と、剣ボタン 65 と、枠ランプ 66 と、スピーカ 67 と、セレクトボタン 68 と、を備えている。前枠 53 の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。

【0019】

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

【0020】

遊技盤 2 は、遊技領域 3 と、レール部材 4 と、盤ランプ 5 と、画像表示装置 7 と、第 1 盤可動体 14 と、第 2 盤可動体 15 と、イルミネーションパネル（導光板）18 と、固定入賞装置（ヘソ）19 と、普通可変入賞装置（電チュー）22 と、第 1 ゲート（スルーチャッカー）28 と、第 2 ゲート（スルーチャッカー）29 と、第 1 大入賞装置（第 1 アタッカー）31 と、第 2 大入賞装置（第 2 アタッカー）36 と、一般入賞口（普通入賞口）27 と、アウト口 16 と、表示器類 40 と、を備えている。

【0021】

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

【0022】

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

10

20

30

40

50

留画像 9 A、9 B は、保留を表す画像であり、保留アイコンとも呼ぶ。保留消化画像 9 C は、当該保留を表す画像であり、当該保留アイコンとも呼ぶ。保留アイコンと当該保留アイコンとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。

【0023】

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 8 L が表示される。中の図柄表示エリアには中演出図柄 8 C が表示される。右の図柄表示エリアには右演出図柄 8 R が表示される。演出図柄 8 L、8 C、8 R は、例えば「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄によって構成されている。演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、後述する第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示と同期している。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 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b によって表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示の結果（大当たり小当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【0024】

例えば、大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり小当たり抽選結果を第 1 特別図柄表示器 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b のほか、画像表示装置 7 によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。また、小当たりに当選した場合には「135」など予め定められたチャンス目で演出図柄を停止表示させてもよいし、バラケ目で演出図柄を停止表示させてもよい。各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは上記に限定されず任意に設定することができる。以後、演出図柄 8 L、8 C、8 R を表示する演出を「演出図柄の変動演出」、または、単に「変動演出」「変動表示」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから確定停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を 1 回の変動演出（1 サイクルの変動演出）としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから確定停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

画像表示装置 7 の左側と右側には、可動式のいわゆるギミックである第 1 盤可動体 1 4 (第 1 可動役物 1 4 とも呼ぶ) が設けられている。第 1 可動役物 1 4 は、左右のそれぞれに配置された 2 つの半環形状の部材が左右方向に移動可能に構成されている。第 1 可動役物 1 4 は、通常時は画像表示装置 7 の左側と右側の退避位置 (図 1) で静止しており、退避位置から表示画面 7 a の中央に向かって互いに近接するように移動 (進出) して表示画面 7 a の前方の進出位置で静止することができる。第 1 可動役物 1 4 は、進出位置で左右の部材が合体したときに環形状の装飾部が形成され、画像表示装置 7 の一部を覆う。

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

イルミネーションパネル (導光板) 1 8 は、前枠 5 3 の中央の開口部に取り付けられた透明の平板部材であり、イルミネーションパネル 1 8 を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 が視認可能になっている。すなわち、イルミネーションパネル 1 8 は、画像表示装置 7 の前方に配置されおり、画像表示装置 7 に表示される画像は、イルミネーションパネル 1 8 を介して視認可能になっている。イルミネーションパネル 1 8 は、端面から L E D の光の照射によって、主面に所定の画像を表示可能に構成されている。イルミネーションパネル 1 8 は、L E D の光の照射方向や色の違いによって、すぐ数種類の画像を複数種類の色で表示可能に構成されている。

【0031】

固定入賞装置 (ヘソ) 1 9 は、遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方に配置され、第 1 始動口 (第 1 始動入賞口、第 1 入球口、固定始動口) 2 0 を備えている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選 (大当たり小当たり抽選) の契機となっている。言い換えれば、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞は、特別図柄当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。

【0032】

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

【0033】

第 1 ゲート (スルーチャッカー) 2 8 は、遊技領域 3 における画像表示装置 7 の右側に配置され、第 2 ゲート (スルーチャッカー) 2 9 は、遊技領域 3 における画像表示装置 7 の左側に配置されており、それぞれ、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート (第 1

10

20

30

40

50

ゲート 28 および第 2 ゲート 29) への遊技球の通過は、電チュー 22 を開放するか否かを決定する普通図柄抽選の契機となっている。言い換えれば、ゲート 28、29 への遊技球の通過は、普通図柄当たり乱数の取得および当たり判定等の契機となっている。

【0034】

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

10

【0035】

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

20

【0036】

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

【0037】

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

30

【0038】

第 2 大入賞装置 36 は、内部に、V 領域（特定領域）39 と、V 領域センサ 39a と、非 V 領域（非特定領域）70 と、非 V 領域センサ 70a と、第 2 大入賞口センサ 35a と、V 開閉部材 71 と、V 開閉部材ソレノイド 73 と、を備えている。V 領域（特定領域）39 および非 V 領域（非特定領域）70 は、第 2 大入賞装置 36 の内部において、第 2 大入賞口 35 を通過した遊技球が通過可能な領域として構成されている。第 2 大入賞口センサ 35a は、V 領域 39 および非 V 領域 70 の上流に配置され、第 2 大入賞口 35 への遊技球の入賞を検知する。V 領域センサ 39a は、V 領域 39 に配置され、V 領域 39 への遊技球の通過を検知する。非 V 領域センサ 70a は、非 V 領域 70 に配置され、非 V 領域 70 への遊技球の通過を検知する。V 開閉部材 71 は、第 2 大入賞口 35 を通過した遊技球を V 領域 39 または非 V 領域 70 のいずれかに振り分ける。V 開閉部材ソレノイド 73 は、V 開閉部材 71 を駆動する。V 開閉部材 71 は、回転移動（遊技盤 2 に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、V 開閉部材ソレノイド 73 の通電時には、原点位置から時計回りに回転して遊技球を V 領域 39 に振り分ける第 1 の状態（回動状態）

40

50

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。

【0039】

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

【0040】

図1に戻って、普通入賞口27は、遊技領域3の下部に2つ設けられている。なお、普通入賞口27の数は任意に設定することができる。アウト口16は、遊技領域3の下部に設けられており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域3の外へ排出する。表示器類40は、遊技盤2の右下部に配置されている。表示器類40の詳細については後述する。

【0041】

遊技領域3には、左右方向の中央より左側の左遊技領域3Aと、右側の右遊技領域3Bとがある。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。遊技機1では、左打ちにて第2ゲート29の通過、第1始動口20への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにて第1ゲート28への通過、第2始動口21、第1大入賞口30、および、第2大入賞口35への入賞を狙うことができるように構成されている。

【0042】

図3は、表示器類40の拡大図である。表示器類40は、第1特別図柄表示器41aと、第2特別図柄表示器41bと、普通図柄表示器42と、第1特図保留表示器43aと、第2特図保留表示器43bと、普図保留表示器44と、を含んでいる。第1特別図柄表示器41aは、第1特別図柄を可変表示する。第2特別図柄表示器41bは、第2特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器42は、普通図柄を可変表示する。第1特図保留表示器43aは、第1特別図柄表示器41aの作動保留（第1特図保留）の記憶数を表示する。第2特図保留表示器43bは、第2特別図柄表示器41bの作動保留（第2特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器44は、普通図柄表示器42の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する。第1特別図柄の可変表示は、第1始動口20への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。第2特別図柄の可変表示は、第2始動口21への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して「特別

図柄」とも呼ぶ。また、第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41bを総称して「特別図柄表示器41」とも呼ぶ。また、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bを総称して「特図保留表示器43」とも呼ぶ。

【0043】

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

【0044】

特別図柄表示器41は、横並びに配された8個のLEDから構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDが点灯した大当たり図柄を表示する。また、小当たり（後述の複数種類の小当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「●●●●○○●●」というように左から5, 6番目にあるLEDが点灯した小当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるLEDのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯してもよい。変動表示の態様は、各LEDが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていないければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全LEDが一斉に点滅してもよい。

【0045】

遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した特別図柄当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶領域85（図6）に一旦記憶される。具体的には、第1始動口20への入賞であれば、第1特図保留として第1特図保留記憶領域85a（図6）に記憶され、第2始動口21への入賞であれば、第2特図保留として第2特図保留記憶領域85b（図6）に記憶される。各々の特図保留記憶領域85に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本実施形態における上限値は、第1特図保留記憶領域85aが4個、第2特図保留記憶領域85bが1個となっている。特図保留記憶領域85に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する特別図柄当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり小当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器43に表示される。第1特図保留表示器43aは、例えば4個のLEDで構成されており、第2特図保留表示器43bは、例えば1個のLEDで構成されている。各

特図保留表示器 4 3 は、特図保留の数だけ L E D を点灯させることによって特図保留の数を表示する。

【 0 0 4 6 】

普通図柄の可変表示は、第 1 ゲート 2 8 または第 2 ゲート 2 9 への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器 4 2 は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによって第 1 ゲート 2 8 または第 2 ゲート 2 9 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 2 1 の開放パターンについては後述する。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

2. 遊技機の電氣的構成

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

【0050】

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。

10

【0051】

主制御基板80には、入出力回路87および中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板80は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板88を介して接続されるセンサ類としては、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1ゲートセンサ28a、第2ゲートセンサ29a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、V領域センサ39a、非V領域センサ70a、および、普通入賞口センサ27a、が例示される。中継基板88を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド24、第1大入賞口ソレノイド33、第2大入賞口ソレノイド38、および、V開閉部材ソレノイド73が例示される。第1始動口センサ20aは、第1始動口20の内部に設けられ、第1始動口20に入賞した遊技球を検出する。第2始動口センサ21aは、第2始動口21の内部に設けられ、第2始動口21に入賞した遊技球を検出する。第1ゲートセンサ28aは、第1ゲート28の内部に設けられ、第1ゲート28を通過した遊技球を検出する。第2ゲートセンサ29aは、第2ゲート29の内部に設けられ、第2ゲート29を通過した遊技球を検出する。第1大入賞口センサ30aは、第1大入賞口30の内部に設けられ、第1大入賞口30に入賞した遊技球を検出する。第2大入賞口センサ35aは、第2大入賞口35の内部に設けられ、第2大入賞口35に入賞した遊技球を検出する。V領域センサ39aは、第2大入賞口35の内部のV領域39に設けられ、V領域39を通過した遊技球を検出する。非V領域センサ70aは、第2大入賞口35の内部の非V領域70に設けられ、非V領域70を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ27aは、普通入賞口27の内部に設けられ、普通入賞口27に入賞した遊技球を検出する。電チューソレノイド24は、電チュー22の可動部材23を駆動する。第1大入賞口ソレノイド33は、第1大入賞装置31の開閉部材32を駆動する。第2大入賞口ソレノイド38は、第2大入賞装置36の開閉部材37を駆動する。V開閉部材ソレノイド73は、第2大入賞口35のV開閉部材71を駆動する。

20

30

【0052】

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

40

【0053】

主制御基板80には、入出力回路87を介して払出制御基板110が接続されている。主制御基板80は、払出制御基板110に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板110から信号を受信する。払出制御基板110には、賞球払出装置120と、貸球払出装置130と、カードユニット135と、が接続され、発射制御回路111を介して発射装置112が接続されている。賞球払出装置120は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板110は、遊技制御用マイコン81からの信号に基づいて、賞球払出装置120の賞球モータ121を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ122によって検知される。貸球払出装置13

50

0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。

10

【0054】

主制御基板80には、入出力回路87を介してサブ制御基板90(図5)が接続されている。主制御基板80は、サブ制御基板90に対して各種コマンドを送信する。主制御基板80とサブ制御基板90との接続は、主制御基板80からサブ制御基板90への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板80とサブ制御基板90との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路(例えばダイオードを用いた回路)が介在している。

【0055】

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。

20

30

【0056】

画像制御基板100は、画像制御用マイコン101と、入力回路105aと、出力回路105bとを備えている。画像制御用マイコン101は、画像制御基板100に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置7の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン101は、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。

40

【0057】

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

50

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。

【００５８】

ランプ制御基板１０７には、枠ランプ６６と、盤ランプ５と、第１可動役物１４と、第２可動役物１５と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤ランプ５（第１可動役物１４や第２可動役物１５のランプを含む）等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ６６や盤ランプ５などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、第１可動役物１４、および、第２可動役物１５を動作させる。演出制御用マイコン９１は、第１可動役物１４、および、第２可動役物１５のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従ってこれらの可動役物の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板１０７は、ＣＰＵを実装していてもよく、そのＣＰＵにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板１０７はＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【００５９】

中継基板１０８には、演出ボタン検出スイッチ６３ａと、セレクトボタン検出スイッチ６８ａと、が接続されている。演出ボタン検出スイッチ６３ａは、演出ボタン６３が押下操作されたことを検出する。演出ボタン６３が押下されると、演出ボタン検出スイッチ６３ａから、中継基板１０８を介してサブ制御基板９０にスイッチ信号が出力される。セレクトボタン検出スイッチ６８ａは、セレクトボタン６８が押下操作されたことを検出する。また、サブ制御基板９０は、中継基板１０８を介して演出ボタン６３やセレクトボタン６８に対して、発光演出を実行させることができる。

【００６０】

３．遊技機のデータ構成

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

【００６１】

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

【００６２】

メインＲＡＭ８４（図６（Ｂ））には、コマンドセット領域８４ａと、フラグセット領域８４ｂと、カウンタセット領域８４ｃと、特別動作ステータスセット領域８４ｄと、特図保留記憶領域８５と、普図保留記憶領域８６とが設けられている。コマンドセット領域

84aは、主制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V通過コマンド、事前判定コマンド、客待ち待機コマンド、保留球数コマンド、普通図柄変動開始コマンド、普通図柄変動停止コマンド、普通図柄オープニングコマンド、普通図柄エンディングコマンドなどがセットされる。フラグセット領域84bは、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、小当たりフラグ、小当たり終了フラグ、Vフラグ、時短フラグ、V開閉部材作動フラグなどがセットされる。カウンタセット領域84cは、主制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、第1時短カウンタ、第2時短カ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（図20）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個目に対応する乱数値群（保留情報）を記憶するための第1記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域86は、普図保留の1個目に対応する普通図柄当たり乱数等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第1記憶領域が設けられている。なお、メイン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、装飾可動体15を駆動させるための駆動データがセットされる駆動データバッファ等が設けられている。

【0063】

サブROM93（図7（A））には、変動演出パターン決定テーブルT51と、停止図柄パターン決定テーブルT52と、モードステータス設定テーブルT53と、時短演出シナリオ決定テーブルT54と、先読み演出パターン決定テーブルT55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。

【0064】

サブRAM94（図7（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、モードステータスセット領域94e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、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V通過コマンド、事前判定コマンド、客待ち待機コマンド、保留球数コマンド、普通図柄変動開始コマンド、普通図柄変動停止コマンド、普通図柄オープニングコマンド、普通図柄エンディングコマンドなどが格納される。演出コマンドセット領域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、ランプ制御基板107、音声制御基板106に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動演出開始コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンド、普通図柄変動演出開始コマンド、普通図柄変動演出終了コマンド、普通図柄オープニング演出開始コマンド、普通図柄エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。事前判定情報記憶領域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

10

20

30

40

50

ンタ、第1時短演出カウンタ、第2時短演出カウンタなどがセットされる。モードステータスセット領域94eは、遊技機1の遊技状態（後述する時短状態か非時短状態か）を示すモードステータス（後述）がセットされる。

【0065】

図8は、遊技機1において使用される各種の乱数を説明するための図である。図8（A）は、メイン制御部側の遊技制御用マイコン81が取得する乱数を示しており、図8（B）は、サブ制御部側の演出制御用マイコン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、「特別図柄当たり乱数」と、「特別図柄当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄当たり乱数」と、「普通図柄当たり種別乱数」とをそれぞれ後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「特別図柄当たり乱数」は、大当たり又は小当たりか否かの抽選（大当たり小当たり抽選）に用いられる乱数であり、0～65535までの範囲の値をとる。「特別図柄当たり種別乱数」は、当選した大当たり又は小当たりの種別の抽選（当たり種別判定）に用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「リーチ乱数」は、大当たり小当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り1つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり小当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば、「7↓7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で揺れているように表示されてもよい。「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。

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

【0066】

演出制御用マイコン91は、「変動演出パターン乱数」と、「時短演出シナリオ乱数」と、「先読み演出乱数」とを後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「変動演出パターン乱数」は、変動演出パターンを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「時短演出シナリオ乱数」は、時短状態時に画像表示装置7に表示される時短残り回数（表示時短残り回数）の変化シナリオを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、変動演出時の先読み演出を決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「変動演出パターン乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブRAM94に記憶される。「時短演出シナリオ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側にエンディングコマンドが出力されたことに基づいて取得される。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブRAM94に記憶される。

【0067】

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

示され、図 9 (B) には、リーチ判定テーブル T 2 を説明するための図が示されている。

【0068】

特別図柄当たり判定テーブル T 1 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した特別図柄当たり乱数値（0～65535 のいずれか）が「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれに該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図 9 (A) では、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選において、特別図柄当たり乱数値が「0～210」の場合には、「大当たり」と判定され、特別図柄当たり乱数値が「10000～10500」の場合には、「小当たり」と判定され、特別図柄当たり乱数値が 0～65535 のうち上記以外の数値の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選において、特別図柄当たり乱数値が「0～210」の場合には、「大当たり」と判定され、特別図柄当たり乱数値が「10000～16500」の場合には、「小当たり」と判定され、特別図柄当たり乱数値が 0～65535 のうち上記以外の数値の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。

【0069】

リーチ判定テーブル T 2 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（0～127 のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図 9 (B) では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「0～13」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～13 以外の数値（14～127）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「0～5」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～5 以外の数値（6～127）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。「時短状態」および「非時短状態」の内容については後述する。リーチ判定テーブル T 2 では、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されることで、特図保留の消化スピードを速めるためである。

【0070】

図 10、図 11 に基づいて、特別図柄当たり種別判定テーブル T 3 について説明する。図 10 は、特図 1 の抽選における特別図柄当たり種別判定テーブル T 3 を説明するための図である。図 11 は、特図 2 の抽選における特別図柄当たり種別判定テーブル T 3 を説明するための図である。特別図柄当たり種別判定テーブル T 3 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した特別図柄当たり種別乱数値（0～127 のいずれか）に応じて、「大当たり種別」または「小当たり種別」と、「特別図柄の種類」を判定するために参照されるテーブルである。図 10 では、「非時短状態時」における特図 1 の抽選において「大当たり当選」したとき、特別図柄当たり種別乱数値が「0～15」の場合には、大当たり種別が「15 R 時短 9 9 回大当たり A」と判定され、第 1 特別図柄表示器 4 1 a に停止表示される特図 1 の停止図柄（特図 1 停止図柄）が「時短図柄 1」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「16～63」の場合には、大当たり種別が「15 R 時短 9 9 回大当たり B」と判定され、特図 1 停止図柄が「時短図柄 2」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「64～127」の場合には、大当たり種別が「15 R 時短 5 回大当たり A」と判定され、特図 1 停止図柄が「時短図柄 3」と判定される。一方、「非時短状態時」における特図 1 の抽選において「小当たり当選」した場合には、特別図柄当たり種別乱数値によらず（0～127 のいずれであっても）、小当たり種別が「16 R 通常小当たり A（実質 5 R・V 通過実質不可）」と判定され、特図 1 停止図柄が「時短無し小当たり図柄 1」と判定される。

【0071】

「時短状態時」における特図 1 の抽選において「大当たり当選」したとき、特別図柄当たり種別乱数値が「0～63」の場合には、大当たり種別が「15 R 時短 9 9 回大当たり C」と判定され、特図 1 停止図柄が「時短図柄 4」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「64～127」の場合には、大当たり種別が「15 R 時短 5 回大当たり B」と判

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

【0072】

図 11 では、「非時短状態時」における特図 2 の抽選において「大当たり当選」したとき、特別図柄当たり種別乱数値が「0～63」の場合には、大当たり種別が「15R 時短 5 回大当たり C」と判定され、第 2 特別図柄表示器 41b に停止表示される特図 2 の停止図柄（特図 2 停止図柄）が「時短図柄 6」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「64～95」の場合には、大当たり種別が「15R 時短 15 回大当たり A」と判定され、特図 2 停止図柄が「時短図柄 7」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「96～127」の場合には、大当たり種別が「15R 時短 99 回大当たり D」と判定され、特図 2 停止図柄が「時短図柄 8」と判定される。一方、「非時短状態時」における特図 2 の抽選において「小当たり当選」したとき、特別図柄当たり種別乱数値が「0～63」の場合には、小当たり種別が「16R 時短 5 回小当たり A（実質 15R・V 通過可）」と判定され、第 2 特別図柄表示器 41b に特図 2 の特図 2 停止図柄が「時短有り小当たり図柄 1」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「64～127」の場合には、小当たり種別が「16R 時短 99 回小当たり A（実質 15R・V 通過可）」と判定され、特図 2 停止図柄が「時短有り小当たり図柄 2」と判定される。

【0073】

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

【0074】

図 12 は、特別図柄変動パターン判定テーブル T4 を説明するための図である。特別図柄変動パターン判定テーブル T4 は、遊技制御用マイコン 81 が主制御メイン処理（後述）において、取得した変動パターン乱数値（0～127）に応じて、変動パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 12 では、例えば、非時短状態において第 1 始動口 20 に入賞し、特別図柄当たり判定テーブル T1 において「大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「111～127」の場合には、変動パターンが「P2」と判定さ

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

10

【0075】

図13（A）には、普通図柄当たり判定テーブルT5を説明するための図が示され、図13（B）には、普通図柄当たり種別判定テーブルT6を説明するための図が示され、図13（C）には、普通図柄変動パターン判定テーブルT7を説明するための図が示されている。普通図柄当たり判定テーブルT5は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した普通図柄当たり乱数値（0～255のいずれか）が「当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図13（A）では、「非時短状態」、「時短状態」のいずれの場合にも、普通図柄（普図）の抽選において、普通図柄当たり乱数値が「0～254」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄当たり乱数値が「0～254以外の数値（255）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。

20

【0076】

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

30

【0077】

普通図柄変動パターン判定テーブルT7は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、普図の抽選結果や当たり種別に応じて、普図の変動時間を判定するために参照されるテーブルである。図13（C）では、例えば、非時短状態時における普図の抽選結果が「当たり」であり、当たり種別が「長開放1」のとき、普図の変動時間は「30秒」と判定されることが示されている。また、例えば、時短状態時における普図の抽選結果が「ハズレ」のとき、普図の変動時間は「1秒」と判定されることが示されている。

40

【0078】

図14は、電チュー開放パターン判定テーブルT8を説明するための図である。電チュー開放パターン判定テーブルT8は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、普図停止図柄（普図停止図柄データ）に応じて、電チュー22の開放パター

50

ンを判定するために参照されるテーブルである。図14(A)では、例えば、普図停止図柄が「当たり図柄1」のとき、電チュー22の開放パターンは「開放パターン11」と判定され、また、例えば、普図停止図柄が「当たり図柄4」のとき、開放パターンは「開放パターン14」と判定されることが示されている。図14(B)には、各開放パターン11~14の内容が示されている。開放パターン11では、オープニング(OP)時間6秒、開放時間5秒、エンディング(ED)時間1秒の電チュー22の開放を1回おこなう。開放パターン11、12では、オープニング(OP)時間0.01秒、開放時間0.02秒、エンディング(ED)時間0.01秒の電チュー22の開放を1回おこなう。開放パターン14では、オープニング(OP)時間0.01秒、開放時間3秒、エンディング(ED)時間0.01秒の電チュー22の開放を1回おこなう。ただし、この電チュー22の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞(規定入賞数、最大2個)があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【0079】

図15は、大入賞口開放パターン判定テーブルT9を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブルT9は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理(後述)において、特図停止図柄(特図停止図柄データ)に応じて、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図15(A)では、特図停止図柄データが「11H」、「12H」、「13H」、「15H」、「16H」、「21H」、「22H」、「23H」、「31H」、「32H」、または、「33H」のとき、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放パターンは「開放パターン21」と判定され、特図停止図柄データが「14H」、または、「17H」のとき、開放パターンは「開放パターン22」と判定され、特図停止図柄データが「24H」、「25H」、「34H」、「35H」、「36H」、または、「37H」のとき、開放パターンは「開放パターン23」と判定されることが示されている。図15(B)には、各開放パターン21~23の内容が示されている。開放パターン21では、6秒間のオープニング(OP)の後、1~15R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第1大入賞口30の開放(ロング開放)をおこなう。開放パターン22では、4秒間のオープニング(OP)の後、1R目において、開放回数1回、開放時間1.6秒の第2大入賞口35の開放をおこない、2~6R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第1大入賞口30の開放(ロング開放)をおこない、7~16R目において、開放回数1回、開放時間0.1秒の第1大入賞口30の開放(ショート開放)をおこなう。開放パターン23では、0.01秒間のオープニング(OP)の後、1R目において、開放回数1回、開放時間1.6秒の第2大入賞口35の開放をおこない、2~16R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第1大入賞口30の開放(ロング開放)をおこなう。ただし、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞(規定入賞数、最大9個)があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【0080】

4. 大当たり等の説明

遊技機1では、特別図柄抽選(大当たり小当たり抽選)の結果としての「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器41に「大当たり図柄」が停止表示される。「小当たり」の場合には、特別図柄表示器41に「小当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」のときには、特別図柄表示器41に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類(大当たりの種類)に応じた開放パターンにて、第1大入賞口30を開放させる「大当たり遊技(第2特別遊技)」が実行される。小当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類(小当たりの種類)に応じた開放パターンにて、第2大入賞口35を1回開放させる「小当たり遊技(第1特別遊技)」が実行される。そして、小当たり遊技の実行中に第2大入賞口35の内部のV領域39に遊技球が進入すると、当選している小当たりの種別に応じた開放パターンにて第1大入賞口30を開放させる「大当たり遊技(第2特別遊技)」が実行される。なお、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることに基づいて実行される

大当たり遊技を「１種大当たり遊技」とも呼ぶ。また、Ｖ領域３９への遊技球の通過に基づいて実行される大当たり遊技を「２種大当たり遊技」とも呼ぶ。また、大当たり遊技や小当たり遊技を「特別遊技」とも呼ぶ。この特別遊技では１ラウンド中に複数回大入賞口を開放させるラウンドを含んでいてもよい。

【００８１】

大当たり遊技は、第１大入賞口３０を開放する複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（ＯＰ）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ＥＤ）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了、または、前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の第１大入賞口３０の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。小当たり遊技は、第２大入賞口３５を開放する小当たり開放遊技と、小当たり開放遊技が開始される前のオープニング（開放前インターバル）と、小当たり開放遊技が終了した後のエンディング（閉鎖後インターバル）と、を含んでいる。

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

上記の各小当たりは、いずれも、当選後の小当たり遊技において、第２大入賞口３５の１．６秒の開放が１回おこなわれる（図１５）。一方、小当たり遊技におけるオープニング時間は、小当たり種別に応じて異なっている。具体的には、「１６Ｒ通常小当たり」（開放パターン２２）は、オープニング時間が４秒であり、「１６Ｒ時短５回小当たり」、「１６Ｒ時短１０回小当たり」、「１６Ｒ時短１５回小当たり」、「１６Ｒ時短９９回小当たり」（開放パターン２３）は、オープニング時間が０．０１秒である。このように小当たり種別に応じて小当たり遊技のオープニング時間が異なっているのは、このオープニ

ングの開始から一定の動作で動いているV開閉部材71に対する第2大入賞口35の開放タイミングを変えるためである。ここではV開閉部材71は、小当たり遊技が開始されると0.01秒間のオープニングの後、4秒間開放される。開放パターン22は、小当たり遊技が開始されて4秒後に第2大入賞口35が開放されるため、第2大入賞口35が開放されてから0.01秒後にV開閉部材71が閉じることになる。そのため、「16R通常小当たり」では、小当たり遊技中のV通過が実質的に不可能となっている。一方、開放パターン23は、小当たり遊技が開始されて0.01秒後に第2大入賞口35とV開閉部材71が同時に開放され、1.6秒間両方の開放が継続し、第2大入賞口35の閉鎖から2.4秒後にV開閉部材71が閉じることになる。よって、「16R時短5回小当たり」、「16R時短10回小当たり」、「16R時短15回小当たり」、「16R時短99回小当たり」では、小当たり遊技中のV通過が可能となっている。

10

【0085】

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

20

【0086】

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

30

【0087】

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

40

【0088】

5. 遊技状態の説明

遊技機1の遊技制御用マイコン81は、特別図柄表示器41に表示する特別図柄および

50

普通図柄表示器 4 2 に表示する普通図柄に対して、それぞれ「変動時間短縮制御」を実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン 8 1 は、時短状態のときに、非時短状態のときよりも変動時間の短い変動パターンが選択されることが多くなるように定められた特別図柄変動パターン判定テーブル T 4（図 1 2）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【0089】

遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する変動時間短縮制御を、特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短状態のときに普通図柄に対する変動時間短縮制御を実行し、非時短状態のときには実行しない。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン 8 1 は、時短状態のときに、非時短状態のときよりも変動時間の短い変動パターンが選択されることが多くなるように定められた普通図柄変動パターン判定テーブル T 7（図 1 3）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、普通図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。

【0090】

さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなりやすい（図 1 3）。非時短状態であっても、普通図柄抽選において「長開放 1」に当選した場合、電チューの開放パターンは「開放パターン 1 1」となり、5 秒間の長い開放時間となるが、当たり種別として「長開放 1」に振り分けられる確率が $31 / 65536$ と低く、ほとんどの場合、当選しても開放時間は 0.02 秒となる。一方、時短状態では、当選した場合には電チューの開放時間は必ず 3 秒となることから、実質的に、時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなりやすいといえる。すなわち、時短状態では、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放時間延長制御を実行しているといえる。遊技制御用マイコン 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、および、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御を実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるペースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ペース状態」といい、実行されていない状態を「低ペース状態」という。高ペース状態では、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、高ペース状態は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー 2 2 が開放され易くなっていればよい。また、高ペース状態は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【0091】

遊技機 1 では、「15 R 時短 99 回大当たり A ~ E」、「15 R 時短 15 回大当たり A , B」、「15 R 時短 5 回大当たり A ~ D」、「16 R 時短 99 回小当たり」、「16 R 時短 15 回小当たり」、「16 R 時短 10 回小当たり」、または、「16 R 時短 5 回小当たり」に当選して実行された大当たり遊技後の遊技状態は、「時短状態かつ高ペース状態

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

【００９２】

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

【００９３】

６．遊技制御用マイコン８１の動作

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

【００９４】

〔主制御メイン処理〕

図１６は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、遊技機１の電源がオンされると、メインＲＯＭ８３から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、初期設定をおこなう（ステップＳ００１）。初期設定では、例えば、メインＣＰＵ８２の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。なお、初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【００９５】

初期設定の後、遊技制御用マイコン８１は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップＳ００２）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（ステップＳ００３）をおこなう。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理では、遊技制御用マイコン８１は、図８（Ａ）で示した種々の乱数カウンタ値（特別図柄当たり乱数値、特別図柄当たり種別乱数値、リ

10

20

30

40

50

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

【0096】

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。

【0097】

[メイン側タイマ割り込み処理]

図17は、メイン側タイマ割り込み処理(図16:ステップ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8(A)で示した種々の乱数カウンタ値を更新する。この乱数更新処理は、上述した主制御メイン処理(図16)でおこなう普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同じである。すなわち、各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの期間)との両方でおこなわれる。

【0098】

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(図4)である。

【0099】

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開閉部材制御処理(ステップS106)、V領域センサ検出処理(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。V領域センサ検出処理の後、遊技制御用マイコン81は、保留球数処理をおこなう(ステップS108)。ここでは、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。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。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。

【0100】

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S109)。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 8 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 1 1 0）。その他の処理では、例えば、後述の特図 2 保留球数に基づいて第 2 特図保留表示器 4 3 b をその数を示す表示態様に制御し、特図 1 保留球数に基づいて第 1 特図保留表示器 4 3 a をその数を示す表示態様に制御する。

【0101】

〔始動口センサ検出処理〕

図 1 8 は、始動口センサ検出処理（図 1 7：ステップ S 1 0 3）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、第 1 ゲート 2 8 または第 2 ゲート 2 9 に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 0 1）。この判定は、第 1 ゲートセンサ 2 8 a または第 2 ゲートセンサ 2 9 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第 1 ゲート 2 8 と第 2 ゲート 2 9 のいずれにも遊技球が通過していない場合（ステップ S 2 0 1：NO）、処理はステップ S 2 0 5 にスキップする。第 1 ゲート 2 8 と第 2 ゲート 2 9 のいずれかを遊技球が通過した場合（ステップ S 2 0 1：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄保留球数が「1（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 0 2）。普通図柄保留球数とは、普図保留の数であり、より具体的には、メイン RAM 8 4 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「1」であれば（ステップ S 2 0 2：YES）、処理はステップ S 2 0 5 にスキップする。普通図柄保留球数が「0」の場合（ステップ S 2 0 2：NO）、普通図柄保留球数に「1」を加算した後（ステップ S 2 0 3）、普通図柄乱数取得処理をおこなう（ステップ S 2 0 4）。ここでは、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄当たり乱数カウンタの値（図 8：ラベル TRND-H の値）、および、普通図柄当たり種別カウンタの値（図 8：ラベル TRND-HS の値）を取得し、取得した乱数値群をメイン RAM 8 4 の普図保留記憶領域 8 6 の第 1 記憶領域に格納する。

【0102】

ステップ S 2 0 5 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第 2 始動口センサ 2 1 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞していない場合（ステップ S 2 0 5：NO）、処理はステップ S 2 1 0 にスキップする。遊技球が入賞した場合（ステップ S 2 0 5：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 2 保留球数が「1（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 0 6）。特図 2 保留球数とは、第 2 特図保留の数であり、より具体的には、メイン RAM 8 4 に設けられた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図 2 保留球数が「1」であれば（ステップ S 2 0 6：YES）、処理はステップ S 2 1 0 にスキップする。特図 2 保留球数が「0」の場合（ステップ S 2 0 6：NO）、特図 2 保留球数に「1」を加算した後（ステップ S 2 0 7）、特図 2 関係乱数取得処理をおこなう（ステップ S 2 0 8）。ここでは、特別図柄当たり乱数カウンタの値（図 8：ラベル TRND-A の値）、特別図柄当たり種別乱数カウンタの値（図 8：ラベル TRND-AS の値）、リーチ乱数カウンタの値（図 8：ラベル TRND-RC の値）、変動パターン乱数カウンタの値（図 8：ラベル TRND-T1 の値）を取得する。遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した乱数値群を第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン 8 1 は、後述の特図 2 事前判定処理のために、取得した乱数値群を第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図 2 関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 2 事前判定処理をおこなう（ステップ S 2 0 9）。特図 2 事前判定処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定テーブル T 1 を参照して大当たり事前判定をおこなう。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 関係乱数取得処理によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、参照する大当たり判定テーブル T 1 と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かの事前判定をおこなう。大当たり事前判定の結果が「大当たり」の場合、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり種別事前判定をおこなう。大当たり種別事前判定では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図

2 関係乱数取得処理によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり種別乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブル T 5 に基づいて、大当たり種別の事前判定をおこなう。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン事前判定をおこなう。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 関係乱数取得処理によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての変動パターン乱数値、および、リーチ乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、事前判定コマンドの作成をおこなう。事前判定コマンドには、大当たり事前判定結果、（大当たりの場合には大当たり種別事前判定結果）、および、変動パターン事前判定結果が含まれる。遊技制御用マイコン 8 1 は、作成した事前判定コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットして本処理を終える。

10

【0103】

ステップ S 2 1 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第 1 始動口センサ 2 0 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞していない場合（ステップ S 2 1 0：NO）、本処理を終了する。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞した場合（ステップ S 2 1 0：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 保留球数が「4（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 1 1）。特図 1 保留球数とは、第 1 特図保留の数であり、より具体的には、メイン RAM 8 4 に設けられた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図 1 保留球数が「4」であれば（ステップ S 2 1 1：YES）、本処理を終了する。特図 1 保留球数が「3」以下の場合（ステップ S 2 1 1：NO）、特図 1 保留球数に「1」を加算した後（ステップ S 2 1 2）、特図 1 関係乱数取得処理をおこなう（ステップ S 2 1 3）。ここでは、上述の特図 2 関係乱数取得処理（ステップ S 2 0 8）と同様に、特別図柄当たり乱数カウンタの値、特別図柄当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した乱数値群を第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ～ 第 4 記憶領域うち、現在の特図 1 保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 事前判定処理のために、取得した乱数値群を第 1 特図保留記憶領域 8 5 a とは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図 1 関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 事前判定処理をおこなう（ステップ S 2 1 4）。特図 1 事前判定処理は、上述の特図 2 事前判定処理と同様である。

20

30

【0104】

〔普通動作処理〕

図 1 9 は、普通動作処理（図 1 7：ステップ S 1 0 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、電チュー 2 2 が作動中か否かの判定をおこなう（ステップ S 5 0 1）。電チュー 2 2 が作動中の場合（ステップ S 5 0 1：YES）、処理はステップ S 5 4 0 に移行する。電チュー 2 2 が作動中ではない場合（ステップ S 5 0 1：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の停止表示中が（変動停止時間が経過したか）否かの判定をおこなう（ステップ S 5 0 2）。普通図柄の停止表示中の場合（ステップ S 5 0 2：YES）、処理はステップ S 5 3 1 に移行する。普通図柄の停止表示中ではない場合（ステップ S 5 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップ S 5 0 3）。普通図柄の変動中の場合（ステップ S 5 0 3：YES）、処理はステップ S 5 2 1 に移行する。普通図柄の変動中ではない場合（ステップ S 5 0 3：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の保留球数が「0」か否かの判定をおこなう（ステップ S 5 0 4）。保留球数が「0」の場合（ステップ S 5 0 4：YES）、本処理を終了する。保留球数が「0」ではない場合（ステップ S 5 0 4：NO）、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする（ステップ S 5 0 5）。従って、普通図柄の保留球数が「0」の状態第 1 ゲート 2 8 または第 2 ゲート 2 9 を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図 1 8）のステップ S 2 0 3 において、一旦、普通図柄の保留球数が「1」になり、その後、本ステップ S 5 0 5 において保留が消化され即座に普通図柄

40

50

の保留球数が「0」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図18）のステップS207およびステップS212において、一旦、特別図柄の保留数が「1」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図21）におけるステップS1404およびステップS1410において保留が消化され特別図柄の保留球数が「0」になる。なお、普通図柄保留球数のディクリメント（普通図柄保留の消化）は、普通図柄保留記憶領域86の第1記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）をクリアするクリア処理とともに実行される。

【0105】

次に、遊技制御用マイコン81は、普通図柄当たり判定テーブルT5（図13（A））を参照して当たり判定をおこなう（ステップS506）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、普通図柄保留記憶領域86の第1記憶領域（普通図柄保留の1個目に対応）に記憶されている判定値としての普通図柄当たり乱数値を読み出す。そして、普通図柄当たり乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり判定テーブルT5とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄当たり乱数値が「0」～「254」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄当たり乱数値がそれ以外「255」の場合には、「ハズレ」と判定される（図13（A））。

【0106】

次に、遊技制御用マイコン81は、普通図柄当たり種別判定テーブルT6（図13（B））を参照して普通図柄（普通図柄停止図柄）の種別判定をおこなう（ステップS507）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、上記（ステップS506）の当たり判定において当選している場合には、まず、普通図柄保留記憶領域86の第1記憶領域に記憶されている普通図柄当たり種別乱数値を読み出す。そして、普通図柄当たり種別乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり種別判定テーブルT6とを用いて当たり種別と普通図柄（普通図柄停止図柄）を判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄当たり種別乱数値が「0」～「30」の場合には、当たり種別が「長開放1」と判定され、普通図柄が「当たり図柄1」と判定される。普通図柄当たり種別乱数値が「100」～「170」の場合には、当たり種別が「短開放1」と判定され、普通図柄が「当たり図柄2」と判定される。普通図柄当たり種別乱数値がそれ以外の場合には、当たり種別が「短開放2」と判定され、普通図柄が「当たり図柄3」と判定される（図13（B））。一方、上記の当たり判定において「ハズレ」の場合には、普通図柄として「ハズレ図柄」が設定される。

【0107】

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T7（図13（C））を参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップS508）。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）と、当たり判定結果と、当たり種別と、普通図柄変動パターン判定テーブルT7とを用いて、普通図柄変動パターンを選択する。例えば、非時短状態において、当たり種別が「長開放1」の場合には、普通図柄の変動時間は「30秒」と判定される。また、例えば、時短状態において、上記当たり判定で「ハズレ」の場合には、普通図柄の変動時間は「1秒」と判定される（図13（C））。遊技制御用マイコン81は、サブ制御基板90に普通図柄の変動開始や変動時間を知らせるために、普通図柄変動開始コマンドをメイン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S509）。普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄停止図柄データに関する情報や普通図柄変動パターンに関する情報が含まれている。その後、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の変動表示を開始させて本処理を終える（ステップS510）。

【0108】

ステップS521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S508で選択された変動時間である（図13（C））。変動時間が終了していない場合（ステップS521：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S521：YES）、遊技

10

20

30

40

50

制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の変動表示を、ステップ S 5 0 7 で特定された普通図柄（当たりの普図停止図柄又はハズレの普図停止図柄）で停止させる（ステップ S 5 2 2）。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、サブ制御基板 9 0 に普通図柄の変動停止を知らせるために、普通図柄変動停止コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットする（ステップ S 5 2 3）。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の停止時間をセットして本処理を終える（ステップ S 5 2 4）。ここでは、普通図柄の停止時間は 0.5 秒である。

【0109】

ステップ S 5 3 1 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の変動停止時間が経過したか否かの判定をおこなう。停止時間が経過していない場合（ステップ S 5 3 1：N O）
、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。すなわち、普通図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過している場合（ステップ S 5 3 1：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、上記（ステップ S 5 0 6）の当たり判定において「ハズレ」の場合には（ステップ S 5 3 2：N O）、本処理を終える。一方、上記の当たり判定で「当たり」の場合には（ステップ S 5 3 2：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、サブ制御基板 9 0 に当たり遊技（普通遊技）のオープニングの開始を知らせるために、普通図柄オープニングコマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットする（ステップ S 5 3 3）。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー開放パターンのセットをおこなう（ステップ S 5 3 4）。電チュー 2 2 の開放パターンは、電チュー開放パターン判定テーブル T 8（図 1 4（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 8 1 は、
上記（ステップ S 5 0 7）で判定された普通図柄の種類（普図停止図柄データ）と、電チュー開放パターン判定テーブル T 8 とを用いて電チュー 2 2 の開放パターンを選択する。ここでは、例えば、普通図柄が「当たり図柄 1」のとき、「開放パターン 1 1」が選択され、普通図柄が「当たり図柄 4」のとき、「開放パターン 1 4」が選択される（図 1 4 参照）。開放パターンの選択後、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 5 3 5）、本処理を終える。

【0110】

上述のステップ S 5 0 1 において、電チュー 2 2 が作動中の場合（ステップ S 5 0 1：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップ S 5 4 0）。ここでの閉鎖条件は、電チュー 2 2 への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば 2 個）に達したこと、または、電チュー 2 2 の開放時間が経過して電チュー 2 2 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 2 2 の開放時間とは、ステップ S 5 3 4 で選択された開放パターンに対応する開放時間である（図 1 4 参照）。電チュー 2 2 の閉鎖条件が成立していない場合（ステップ S 5 4 0：N O）、本処理を終える。一方、電チュー 2 2 の閉鎖条件が成立している場合（ステップ S 5 4 0：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、サブ制御基板 9 0 に当たり遊技（普通遊技）のエンディングの開始を知らせるために、普通図柄エンディングコマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットする（ステップ S 5 4 1）。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 を閉鎖（閉塞）してその作動を停止し（ステップ S 5 4 2）、本処理を終える。

【0111】

〔特別動作処理〕

図 2 0 は、特別動作処理（図 1 7：ステップ S 1 0 5）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置（第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6）に関する処理を 5 つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」、「5」と呼ぶ。遊技制御用マイコン 8 1 は、「特別動作ステータス」が「1」のとき（ステップ S 1 3 0 1：Y E S）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 2）。特別図柄待機処理では、特別図柄当たり判定や特別図柄変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「2」のときには（ステップ S 1 3 0 1：N O、ステップ S 1 3 0 3：Y E S）、特別図柄変動中処理をおこなう（ス

テップ S 1 3 0 4)。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「3」のときには(ステップ S 1 3 0 1、S 1 3 0 3: NO、ステップ S 1 3 0 5: YES)、特別図柄確定処理をおこなう(ステップ S 1 3 0 6)。特別図柄確定処理では、大当たり時や小当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「4」のときには(ステップ S 1 3 0 1、S 1 3 0 3、S 1 3 0 5: NO、ステップ S 1 3 0 7: YES)、特別電動役物処理 1 (大当たり遊技)をおこなう(ステップ S 1 3 0 8)。特別電動役物処理 1 では、大当たり遊技(第 2 種特別遊技)が実行される。「特別動作ステータス」が「5」のときには(ステップ S 1 3 0 1、S 1 3 0 3、S 1 3 0 5、ステップ S 1 3 0 7: NO)、特別電動役物処理 2 (小当たり遊技)をおこなう(ステップ S 1 3 0 9)。特別電動役物処理 2 では、小当たり遊技(第 1 種特別遊技)が実行される。上記の各処理の詳細については後述する。なお、特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0112】

〔特別図柄待機処理〕

図 2 1 は、特別図柄待機処理(図 2 0: ステップ S 1 3 0 2)のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、第 2 始動口 2 1 の保留球数(特図 2 保留)が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップ S 1 4 0 1)。特図 2 保留球数が「0」である場合(ステップ S 1 4 0 1: YES)、すなわち、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b に、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップ S 1 4 0 7 に移行する。特図 2 保留球数が「1」以上である場合(ステップ S 1 4 0 1: NO)、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄当たり判定処理(ステップ S 1 4 0 2)、および、特別図柄変動パターン選択処理(ステップ S 1 4 0 3)を実行する。これらの処理の詳細については後述する。特別図柄変動パターン選択処理の後、特図 2 保留球数を 1 つディクリメントする(ステップ S 1 4 0 4)。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に格納されている保留情報(各種乱数値)をクリアする(ステップ S 1 4 0 5)。上記ステップによって、画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像 9 C として表示される。これにより、遊技者は、第 2 特図保留が 1 つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 2 変動開始処理をおこなう(ステップ S 1 4 0 6)。

特図 2 変動開始処理では、変動開始コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットして、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるとともに、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図 2 変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図 2 変動開始コマンド)には、特別図柄当たり判定処理(ステップ S 1 4 0 2)でセットされた特図停止図柄データに関する情報や特別図柄変動パターン選択処理(ステップ S 1 4 0 3)でセットされた変動パターンに関する情報が含まれている。

【0113】

ステップ S 1 4 0 1 において、特図 2 保留球数が「0」の場合(ステップ S 1 4 0 1: YES)、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 始動口 2 0 の保留球数(特図 1 保留)が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップ S 1 4 0 7)。特図 1 保留球数が「0」である場合(ステップ S 1 4 0 7: YES)、すなわち、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a に、第 1 始動口 2 0 への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップ S 1 4 1 3 に移行する。特図 1 保留球数が「1」以上である場合(ステップ S 1 4 0 7: NO)、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄当たり判定処理(ステップ S 1 4 0 8)、および、特別図柄変動パターン選択処理(ステップ S 1 4 0 9)を実行する。これらの処理の詳細については後述する。特別変動パターン選択処理の後、特図 1 保留球数を 1 つディクリメントする(ステップ S 1 4 1 0)。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に格納されている保留情報(各種乱数値)の格納場所を現在の位置から読み出される側に 1 つシフトするとともに、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリア

する（ステップS1411）。例えば、第1～第3記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第3記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第1～第4記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第4記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第1特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域に対応する保留画像9A（4つの保留画像9Aのうち、一番右端の保留画像9A）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9Cとして表示される。また、第1特図保留記憶領域85aの第2～第4記憶領域に保留情報がある場合には、第2～第4記憶領域に対応する保留画像9B（4つの保留画像9Aのうち、右から2、3、4番目の保留画像9A）がそれぞれ右側に1つシフトする。これにより、遊技者は、第1特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン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にセットして第1特別図柄の変動表示を開始させるとともに、特別動作ステータスを「2」にセットする（ステップ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、特別図柄当たり判定処理（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特別図柄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が含まれている。

【0114】

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。

【0115】

〔特別図柄当たり判定処理〕

図22は、特別図柄当たり判定処理（図21：ステップS1402、S1408）のフローチャートである。特図2の当たり判定処理（ステップS1402）と特図1の当たり判定処理（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。特別図柄当たり判定処理では、まず、遊技制御用マイコン81は、特別図柄当たり判定テーブルT1（図9（A））を参照して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、判定値としての特別図柄当たり乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図2の当たり判定処理では、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域（第2特図保留の1個目に対応）に記憶されている特別図柄当たり乱数値を読み出す。特図1の当たり判定処理では、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域（第1特図保留の1個目に対応）に記憶されている特別図柄当たり乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン81は、参照する特別図柄当たり判定テーブルT1と、読み出した特別図柄当たり乱数値とを用いて大当たりか否か、および、小当たりか否かを判定する。このように、遊技制御用マイコン81は、「当否判定手段」として機能する。

【0116】

特別図柄当たり判定の結果が「大当たり」の場合（ステップS1503：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S1505）、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、判定値としての特別図柄当たり種別乱数値の読み出しをおこなう。例

例えば、特図 2 の当たり判定処理では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に記憶されている特別図柄当たり種別乱数値を読み出す。特図 1 の当たり判定処理では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域に記憶されている特別図柄当たり種別乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、読み出した特別図柄当たり種別乱数値と特別図柄当たり種別判定テーブル T 3（図 1 0、図 1 1）に基づいて、大当たり種別の判定をおこなう。このように、遊技制御用マイコン 8 1 は、「当たり種別選択手段」として機能する。大当たり種別の判定後、特定された大当たり種別に応じた特図停止図柄データ（大当たり図柄）をメイン R A M 8 4 に設けた当たり種別バッファにセットして（ステップ S 1 5 0 9）、本処理を終了する。

【0 1 1 7】

一方、特別図柄当たり判定の結果が「大当たり」ではなく（ステップ S 1 5 0 3：N O）、「小当たり」である場合（ステップ S 1 5 1 0：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、小当たりフラグを O N にするとともに（ステップ S 1 5 1 2）、小当たり種別の判定をおこなう（ステップ S 1 5 1 4）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、大当たり種別の判定と同様に、判定値としての特別図柄当たり種別乱数値の読み出しをおこなう。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、読み出した特別図柄当たり種別乱数値と特別図柄当たり種別判定テーブル T 3（図 1 0、図 1 1）に基づいて、小当たり種別の判定をおこなう。小当たり種別の判定後、特定された小当たり種別に応じた特図停止図柄データ（小当たり図柄）をメイン R A M 8 4 に設けた当たり種別バッファにセットして（ステップ S 1 5 1 6）、本処理を終了する。

【0 1 1 8】

特別図柄当たり判定の結果が「大当たり」「小当たり」ではなく、「ハズレ」の場合（ステップ S 1 5 0 3、S 1 5 1 0：N O）、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（0 1 H）をメイン R A M 8 4 に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップ S 1 5 1 8）、本処理を終了する。

【0 1 1 9】

〔特別図柄変動パターン選択処理〕

図 2 3 および図 2 4 は、特別図柄変動パターン選択処理（図 2 1：ステップ S 1 4 0 3、S 1 4 0 9）のフローチャートである。特図 2 の変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 3）と特図 1 の変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。変動パターン選択処理では、まず、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態が時短状態であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 0）。時短状態であるか否かの判定は、時短フラグが O N か否かによっておこなわれる。時短状態である場合（ステップ S 1 6 0 0：Y E S）、処理はステップ S 1 6 1 2 に移行する。時短状態でない場合（ステップ S 1 6 0 0：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグが O N か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 2）。

【0 1 2 0】

大当たりフラグが O N の場合（ステップ S 1 6 0 2：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4（図 1 2）のうち、非時短状態大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 1 6 0 3）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としての変動パターン乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図 2 の変動パターン選択処理では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域（第 2 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。特図 1 の変動パターン選択処理では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域（第 1 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態大当たり用のテーブルとして、図 1 2 に示す特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、非時短状態の大当たりに該当する部分（特図 1 では変動パターンが「P 1」、「P 2」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 1 4」の部分）が参照される（アドレスがセットされる）。読み出し

10

20

30

40

50

た変動パターン乱数値から、特図 1 では変動パターンとして「P 1」、「P 2」のいずれか、特図 2 では変動パターン乱数値にかかわらず「P 1 4」が選択される。

【0 1 2 1】

ステップ S 1 6 0 2 において、大当たりフラグが O F F の場合（ステップ S 1 6 0 2 : N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、小当たりフラグが O N か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 4）。小当たりフラグが O N の場合（ステップ S 1 6 0 4 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4（図 1 2）のうち、非時短状態小当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 1 6 0 5）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、上記のステップ S 1 6 0 3 と同様に、判定値としての変動パターン乱数値の読み出しをおこなう。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、非時短状態の小当たりに該当する部分と、変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、非時短状態の小当たりに該当する部分は、特図 1 では変動パターンが「P 3」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 1 5」の部分となるため、変動パターン乱数値にかかわらずこれらが選択される。

10

【0 1 2 2】

ステップ S 1 6 0 4 において、小当たりフラグが O F F の場合（ステップ S 1 6 0 4 : N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、リーチ乱数値がリーチ成立乱数値か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 0 6）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としてのリーチ乱数値の読み出しをおこなう。特図 2 の変動パターン選択処理では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域（第 2 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。特図 1 の変動パターン選択処理では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域（第 1 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、リーチ判定テーブル T 2（図 9（B））と、リーチ乱数値とを用いてリーチの有無を判定する。ここでは、非時短状態であるため、リーチ判定テーブル T 2 のうち、非時短状態用のテーブル（リーチ有り判定値（リーチ成立乱数値）が「0」～「1 3」の部分）に基づいてリーチの有無を判定する。

20

【0 1 2 3】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値である場合（ステップ S 1 6 0 6 : Y E S）、すなわち、リーチ有りハズレの場合には、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、非時短状態のリーチ有りハズレ用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 1 6 0 7）。ここでは、非時短状態のリーチ有りハズレ用のテーブルとして、図 1 2 に示す特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、非時短状態のリーチ有りハズレに該当する部分（特図 1 では変動パターンが「P 4」、「P 5」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 1 4」の部分）が参照される。特図 1 では、読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「P 4」、「P 5」のいずれかが選択される。特図 2 では、読み出した変動パターン乱数値にかかわらず、変動パターンとして「P 1 4」が選択される。

30

【0 1 2 4】

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

40

50

働くようになっている。すなわち、特図 1 において、保留球数が「3」～「4」であるときは、保留球数が「1」～「2」であるときに比べて変動時間の短い変動パターンがより多く選択されるようになっている。これにより、保留球数が多いときに特図保留の消化スピードを速めることができる。

【0125】

ステップ S 1 6 0 0 において、遊技状態が時短状態であると判定した場合には、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグが ON か否かの判定をおこなう（図 2 4：ステップ S 1 6 1 2）。以後、ステップ S 1 6 1 3～S 1 6 1 8 の処理は、以下の点を除いては上述のステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 8 の処理と同様であるため説明を省略する。ステップ S 1 6 1 3～S 1 6 1 8 の処理とステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 8 の処理との違いは、ステップ S 1 6 1 3、S 1 6 1 5、S 1 6 1 7、S 1 6 1 8 において、参照される特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 の部分が既述のステップ S 1 6 0 3、S 1 6 0 5、S 1 6 0 7、S 1 6 0 8 と異なる。具体的には、ステップ S 1 6 0 3、S 1 6 0 5、S 1 6 0 7、S 1 6 0 8 では、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうちの非時短状態用のテーブルが参照されるのに対して、ステップ S 1 6 1 3、S 1 6 1 5、S 1 6 1 7、S 1 6 1 8 では、時短状態用のテーブルが参照される。例えば、ステップ S 1 6 1 5 の場合、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、時短状態の小当たりに該当する部分（特図 1 では変動パターンが「P 9」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 1 7」の部分）が参照される。また、例えば、ステップ S 1 6 1 7 の場合、特別図柄変動パターン判定テーブル T 4 のうち、時短状態のリーチ有りハズレに該当する部分（特図 1 では変動パターンが「P 1 0」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 1 8」の部分）が参照される。

【0126】

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

【0127】

〔特別図柄変動中処理〕

図 2 5 は、特別図柄変動中処理（図 2 0：ステップ S 1 3 0 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 7 0 1）。特別図柄の変動時間とは、上述の特別図柄変動パターン選択処理（図 2 3、図 2 4）で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間である（図 1 2 参照）。変動時間が終了していない場合（ステップ S 1 7 0 1：NO）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図 2 1）のステップ S 1 4 0 6 または S 1 4 1 2 において開始された特別図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップ S 1 7 0 1：YES）、変動停止コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットし（ステップ S 1 7 0 2）、特別動作ステータスを「3」にセットする（ステップ S 1 7 0 3）。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップ S 1 7 0 4）。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄表示器 4 1 の特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理（特別図柄の停止表示）等をおこなう。このように、遊技制御用マイコン 8 1 は、「図柄制御手段」として機能する。なお、特別図柄の停止表示時間は、特図 1 の抽選結果または特図 2 の抽選結果などに応じて任意に設定することができる。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。

【0128】

〔特別図柄確定処理〕

図 2 6 は、特別図柄確定処理（図 2 0：ステップ S 1 3 0 6）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特別図柄の停止時間が経過しているか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 8 0 0）。停止時間を経過していなければ（ステップ S 1 8 0 0：NO）、本処理を終了する。一方、停止時間を経過している場合（ステップ S 1 8 0 0

：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、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、時短状態中に実行された特別図柄の変動回数に応じて遊技状態の切り替えをおこなうための処理であり内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１８０２）。

【０１２９】

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Ｔ９（図１５）を参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。ここでは、いずれの大当たり種別であっても（特図停止図柄データが１１Ｈ～１３Ｈ，１５Ｈ，１６Ｈ，２１Ｈ～２３Ｈ，３１Ｈ～３３Ｈのいずれであっても）入賞口の開放パターンとして「開放パターン２１」がセットされる。大入賞口の開放パターンのセットとあわせてラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。ラウンドカウンタとは、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技（ラウンド遊技）の回数をカウントするものである。ここでは、いずれの大当たり種別であっても、ラウンドカウンタには「１５」がセットされる（図１５（Ｂ））。

【０１３０】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグがＯＮか否かの判定をおこない（ステップＳ１８０４）、ＯＮの場合（ステップＳ１８０４：ＹＥＳ）には、ＯＦＦに切り替える（ステップＳ１８０５）。これにより、１種大当たり遊技の実行中は非時短状態となる。その後、１種大当たり遊技を開始するために、１種大当たり遊技のオープニングコマンドをセットし（ステップＳ１８０６）、大当たり遊技のオープニングを開始する（ステップＳ１８０７）。その後、特別動作ステータスを「４」にセットして（ステップＳ１８０８）、本処理を終える。特別動作ステータスが「４」にセットされることで、処理は、特別電動役物処理１（大当たり遊技）に移行する。

【０１３１】

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

【０１３２】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材作動フラグをＯＮに切り替える（ステップＳ１８１２）。Ｖ開閉部材作動フラグは、Ｖ開閉部材７１を作動させる期間であることを示すフラグである。Ｖ開閉部材制御処理（図３３）において、Ｖ開閉部材作動フラグがＯＮのときＶ開閉部材７１を所定の動作パターンで動作させる。ここでは、Ｖ開閉部材７１は、いずれの小当たり遊技においても、小当たり遊技後０．０１秒間はオープニングとして閉鎖され、その後、４秒間開放され、その後、閉鎖されるように作動する。なお、小当たりフラグがＯＮの場合には、大当たりフラグがＯＮの場合と異なり、時短フラグがＯＮであってもＯＦＦに切り替えない。その後、小当たり遊技を開始す

10

20

30

40

50

るために、小当たりのオープニングコマンドをセットし（ステップS1813）、小当たり遊技のオープニングを開始する（ステップS1814）。その後、特別動作ステータスを「5」にセットして（ステップS1815）、本処理を終える。特別動作ステータスが「5」にセットされることで、処理は、特別電動役物処理2（小当たり遊技）に移行する。
【0133】

ステップS1810において、小当たりフラグがOFFである場合（ステップS1810：NO）、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップS1820）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技、小当たり遊技のいずれも開始されず、再度、特別図柄待機処理（図20：ステップS1302）に移行し、次の保留に対する特別図柄当たり判定等が実行される。

【0134】

〔遊技状態管理処理〕

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

【0135】

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

【0136】

ステップS2040では、遊技制御用マイコン81は、遊技状態指定コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、今設定した現在の遊技状態に関する情報（時短状態か否か、第1時短カウンタと第2時短カウンタのそれぞれの値など）が含まれている。

【0137】

〔特別電動役物処理1（大当たり遊技）〕

図28は、特別電動役物処理1（図20：ステップS1308）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、大当たり終了フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2200）。「大当たり終了フラグ」とは、現在実行中の大当たり遊技において、開放パターンに基づく第1大入賞装置31の開放がすべて終了したことを示すフラグである。大当たり終了フラグがONの場合（ステップS2200：YES）、処理は

10

20

30

40

50

ステップS 2 2 3 0に移行する。大当たり終了フラグがOFFの場合（ステップS 2 2 0 0：NO）、遊技制御用マイコン8 1は、第1大入賞口3 0が開放中か否かの判定をおこなう（ステップS 2 2 0 2）。開放中の場合（ステップS 2 2 0 2：YES）、処理はステップS 2 2 1 0に移行する。

【0 1 3 8】

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

【0 1 3 9】

第1大入賞口3 0を開放する時間（タイミング）である場合（ステップS 2 2 0 3：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、大入賞口開放処理をおこなう（ステップS 2 2 0 7）。ここでは、遊技制御用マイコン8 1は、当たり種別（大当たり種別または小当たり種別）に応じた開放パターン（図1 5（B））に従って第1大入賞口3 0を開放させる。1種大当たり遊技を実行中の場合、いずれの大当たり種別であっても開放パターン2 1に従って第1大入賞口3 0を開放させる。2種大当たり遊技を実行中の場合、小当たり種別に応じて開放パターン2 2または開放パターン2 3に従って第1大入賞口3 0を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン8 1は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップS 2 2 0 8）。ラウンド指定コマンドには、実行中の特別遊技（小当たり遊技および大当たり遊技）のラウンド数に関する情報が含まれており、遊技制御用マイコン8 1は、ラウンド指定コマンドをメインRAM 8 4のコマンドセット領域8 4 aにセットする。これによりサブ制御基板9 0に特別遊技のラウンド数を通知することができる。なお、本実施形態では、1回のラウンド遊技中に複数回の第1大入賞口3 0の開放がなされることがない。しかし、他の実施形態として、1回のラウンド遊技中に複数回の第1大入賞口3 0の開放がなされる場合には、遊技制御用マイコン8 1は、第1大入賞口3 0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。

【0 1 4 0】

上述のステップS 2 2 0 2において、第1大入賞口3 0が開放中の場合（ステップS 2 2 0 2：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、第1大入賞口3 0の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップS 2 2 1 0）。ここでの閉鎖条件は、そのラウンド遊技における第1大入賞口3 0への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば、1ラウンドあたり9個）に達したこと、または、第1大入賞口3 0を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、第1大入賞口3 0を開放してから所定の開放時間（例えば、2 9．5秒）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、第1大入賞口3 0の閉鎖条件が成立していない場合（ステップS 2 2 1 0：NO）、遊技制御用マイコン8 1は、本処理を終える。一方、第1大入賞口3 0の閉鎖条件が成立している場合（ステップS 2 2 1 0：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、第1大入賞口3 0を閉鎖（閉塞）した後（ステップS 2 2 1 1）、本処理を終える。

【0 1 4 1】

上述のステップS 2 2 0 3において、第1大入賞口3 0を開放する時間（タイミング）ではない場合、遊技制御用マイコン8 1は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップS 2 2 2 0）。ここでは1回のラウンドは、第1大入賞口3 0が閉鎖してから所定の時間（例えば、2秒）経過後に終了する。上述のように、ラウンド遊技間の第1大入賞口3 0の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウン

ド遊技に含まれるためである。遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 大入賞口 3 0 を閉鎖してから所定のインターバル時間が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう。当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップ S 2 2 2 0：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は本処理を終了する。

【0 1 4 2】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップ S 2 2 2 0：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし（ステップ S 2 2 2 1）、ラウンドカウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 2 6）。ラウンドカウンタの値が「0」でなはい場合（ステップ S 2 2 2 6：N O）、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」の場合（ステップ S 2 2 2 6：Y E S）、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たり遊技のエンディングコマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットするとともに（ステップ S 2 2 2 7）、大当たりのエンディングを開始する（ステップ S 2 2 2 8）。エンディングコマンドには特別図柄当たり判定処理（図 2 1）でセットされた特図停止図柄データに関する情報が含まれている。大当たりのエンディングの開始後、大当たり終了フラグを O N にセットして（ステップ S 2 2 2 9）、本処理を終える。

【0 1 4 3】

上述のステップ S 2 2 0 0 において、大当たり終了フラグが O N の場合（ステップ S 2 2 0 0：Y E S）、最終ラウンドが終了しているので、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 3 0）。エンディング時間が経過していない場合（ステップ S 2 2 3 0：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。一方、エンディング時間が経過している場合（ステップ S 2 2 3 0：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり終了フラグを O F F にするとともに（ステップ S 2 2 3 1）、大当たりフラグを O F F にし（ステップ S 2 2 3 2）、特別動作ステータスを「1」にセットする（ステップ S 2 2 3 3）。これにより、次の特別動作処理において、再び特別図柄待機処理（図 2 0：ステップ S 1 3 0 2）が実行される。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、後述の遊技状態設定処理（ステップ S 2 2 3 4）を実行し、本処理を終える。遊技状態設定処理（図 2 9）は、大当たり遊技後の遊技状態（時短状態または非時短状態）を設定し、時短状態の場合には、当たり種別に応じて、第 1 時短カウンタ C 1 と第 2 時短カウンタ C 2 に初期値（時短回数）をセットする処理である。

【0 1 4 4】

〔遊技状態設定処理〕

図 2 9 は、遊技状態設定処理（図 2 8：ステップ S 2 2 3 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、上述の遊技状態管理処理（図 2 7）、および、この遊技状態設定処理を実行することによって「遊技状態制御手段」として機能する。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、今回実行した大当たり遊技が時短当たり（すなわち、「1 5 R 時短 5 回大当たり」、「1 5 R 時短 1 5 回大当たり」、「1 5 R 時短 9 9 回大当たり」、「1 6 R 時短 5 回小当たり」、「1 6 R 時短 1 0 回小当たり」、「1 6 R 時短 1 5 回小当たり」、「1 6 R 時短 9 9 回小当たり」）を契機として実行された大当たり遊技であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 3 0 1）。時短当たりが契機ではない場合（ステップ S 2 3 0 1：N O）、すなわち、今回の大当たり遊技が通常当たり（すなわち「1 6 R 通常小当たり」）を契機に実行されている場合、処理はステップ S 2 3 0 9 にスキップする。一方、今回の大当たり遊技が時短当たりを契機に実行されている場合（ステップ S 2 3 0 1：Y E S）、時短フラグを O N にし（ステップ S 2 3 0 2）、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 時短カウンタ C 1 および第 2 時短カウンタ C 2 に後述する設定テーブル（図 3 0）に示す設定値をそれぞれセットする（ステップ S 2 3 0 3）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「時短状態かつ高ベース状態」に設定される。この「時短状態かつ高ベース状態」は、特別図柄の可変表示が所定の回数おこなわれること、または、次の大

当たり（１種大当たり、または、２種大当たり）に当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。ステップＳ２３０９では、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、今設定した遊技状態に関する情報（時短状態か否か、第１時短カウンタＣ１と第２時短カウンタＣ２のそれぞれの値など）が含まれている。

【０１４５】

図３０は、第１時短カウンタＣ１および第２時短カウンタＣ２の設定テーブルを説明するための図である。この設定テーブルは、上述の遊技状態設定処理（図２９）のステップＳ２３０３において、遊技制御用マイコン８１によって参照される。図３０では、例えば、今回実行した大当たり遊技が「１５Ｒ時短９９回大当たり」または「１６Ｒ時短９９回小当たり」を契機として実行されている場合（特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、「１５Ｈ」、「２５Ｈ」、「３７Ｈ」のいずれかの場合）、第１時短カウンタＣ１と第２時短カウンタＣ２のそれぞれに「９９」がセットされる。また、例えば、今回実行した大当たり遊技が「１６Ｒ時短１０回小当たり」を契機として実行されている場合（特図停止図柄データが「３５Ｈ」の場合）、第１時短カウンタＣ１に「１０」がセットされ、第２時短カウンタＣ２に「１５」がセットされる。

【０１４６】

〔特別電動役物処理２（小当たり遊技）〕

図３１および図３２は、特別電動役物処理２（図２０：ステップＳ１３０９）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、上述の特別電動役物処理１（大当たり遊技：図２８）、および、この特別電動役物処理２（小当たり遊技）を実行することによって「当たり遊技実行手段」として機能する。遊技制御用マイコン８１は、まず、小当たり終了フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２４００）。「小当たり終了フラグ」とは、実行中の小当たり遊技において、開放パターンに基づく第２大入賞装置３６の開放が終了したことを示すフラグである。小当たり終了フラグがＯＮの場合（ステップＳ２４００：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２４２０に移行する。小当たり終了フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２４００：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、第２大入賞口３５が開放中か否かの判定をおこなう（ステップＳ２４０２）。開放中の場合（ステップＳ２４０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２４１０に移行する。

【０１４７】

第２大入賞口３５が開放中ではない場合（ステップＳ２４０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、第２大入賞口３５を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう（ステップＳ２４０４）。第２大入賞口３５を開放する時間（タイミング）とは、小当たりのオープニングの時間が経過して開放開始の時期に至ったときである。小当たりのオープニングの時間は、開放パターン２２の場合、４秒、開放パターン２３の場合、０．０１秒である。第２大入賞口３５を開放する時間（タイミング）ではない場合（ステップＳ２４０４：ＮＯ）、本処理を終える。第２大入賞口３５を開放する時間（タイミング）である場合（ステップＳ２４０４：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口開放処理をおこなう（ステップＳ２４０６）。ここでは、遊技制御用マイコン８１は、小当たり種別に応じた開放パターン（図１５（Ｂ））に従って第２大入賞口３５を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン８１は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップＳ２４０８）。ラウンド指定コマンドには、実行中の特別遊技のラウンド数に関する情報が含まれており、遊技制御用マイコン８１は、ラウンド指定コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットする。これによりサブ制御基板９０に特別遊技のラウンド数を通知することができる。ラウンド指定コマンドをセットした後、本処理を終える。

【０１４８】

上述のステップＳ２４０２において、第２大入賞口３５が開放中の場合（ステップＳ２４０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、第２大入賞口３５の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２４１０）。ここでの閉鎖条件は、第２大入賞

10

20

30

40

50

口35への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば、10個）に達したこと、または、第2大入賞口35を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、第2大入賞口35を開放してから所定の開放時間（例えば、1.5秒）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。第2大入賞口35の閉鎖条件が成立していない場合（ステップS2410：NO）、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。一方、第2大入賞口35の閉鎖条件が成立している場合（ステップS2410：YES）、遊技制御用マイコン81は、第2大入賞口35を閉鎖（閉塞）するため大入賞口閉鎖処理をおこなう（ステップS2412）。ここでは、あわせて、小当たり遊技を終了させる小当たり終了処理として、小当たり遊技のエンディングコマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットする。大入賞口閉鎖処理の後、遊技制御用マイコン81は、ラウンドカウンタの値を1デクリメントする（ステップS2414）。小当たり遊技は、1R目に相当するためである。その後、遊技制御用マイコン81は、小当たり終了フラグをONにセットして（ステップS2416）、本処理を終える。

【0149】

上述のステップS2400において、小当たり終了フラグがONの場合（ステップS2400：YES）、遊技制御用マイコン81は、閉鎖後のインターバル時間（エンディング時間）が経過したか否かの判定をおこなう（ステップS2420）。エンディング時間が経過していない場合（ステップS2420：NO）、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。一方、エンディング時間が経過している場合（ステップS2420：YES）、遊技制御用マイコン81は、小当たり終了フラグをOFFに切り替えるとともに（ステップS2422）、小当たりフラグをOFFに切り替える（ステップS2424）。その後、遊技制御用マイコン81は、VフラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2430）。「Vフラグ」は、小当たり遊技の実行中にV領域39への遊技球の通過があったことを示すフラグであり、後述するV領域センサ検出処理（図34）においてONされるフラグである。VフラグがOFFの場合（ステップS2430：NO）、遊技制御用マイコン81は、2種大当たり遊技を実行しないため、ラウンドカウンタを「0」にセットするとともに（ステップS3432）、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップS2434）、本処理を終える。これにより、次の特別動作処理において、再び特別図柄待機処理（図20：ステップS1302）が実行される。

【0150】

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

【0151】

〔V開閉部材制御処理〕

図33は、V開閉部材制御処理（図17：ステップS106）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、V開閉部材作動フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2500）。V開閉部材作動フラグがOFFの場合（ステップS2500：NO）、本処理を終える。V開閉部材作動フラグがONの場合（ステップS2500：YES）、V開閉部材71を所定の作動パターンで作動させる「V開閉部材動作処理」を

10

20

30

40

50

おこなうとともに（ステップS2502）、所定の期間（タイミング）における遊技球のV通過を有効とみなす「V有効期間設定処理」をおこなう（ステップS2504）。V開閉部材作動フラグがONの場合、小当たり遊技のオープニングが開始されるため（図26：ステップS1812，S1814）、この小当たり遊技に合わせて、V開閉部材動作処理およびV有効期間設定処理がおこなわれることになる。

【0152】

V開閉部材動作処理では、V開閉部材71の作動時間を計測するためのタイマをセットし、そのタイマに基づいて、V開閉部材71の開放タイミングになったときにV開閉部材ソレノイド73をONにし、V開閉部材71の閉鎖タイミングになったときにV開閉部材ソレノイド73をOFFにする。これにより、V開閉部材71は、小当たり遊技のオープニング開始から一定の動作で動くことになる。具体的には、V開閉部材71をまず、小当たり遊技のオープニングの開始から0.01秒間にわたって通過阻止状態（閉鎖状態）に制御し、その後、4秒間にわたって通過許容状態（開放状態）に制御し、その後、6秒間にわたって通過阻止状態（閉鎖状態）に制御する。

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

ここで、小当たり遊技におけるV開閉部材71の作動パターンと第2大入賞口35（開閉部材32）の開放パターンとの関係について説明する。上述のとおり、V開閉部材71は、小当たり遊技のオープニングの開始から0.01秒間にわたって閉鎖され、その後、4秒間にわたって開放され、その後、6秒間にわたって閉鎖される。「16R通常小当たり」（開放パターン22）では、第2大入賞口35は、小当たり遊技のオープニングの開始から4秒間にわたって閉鎖され、その後、1.6秒間にわたって開放され、その後、4.41秒間にわたって閉鎖される。そのため、「16R通常小当たり」の開放パターン22では、第2大入賞口35が開放されてから0.01秒後にV開閉部材71が閉じることになり、小当たり遊技中の遊技球のV通過が実質的に不可能となっている。一方、「16R時短5回小当たり」、「16R時短10回小当たり」、「16R時短15回小当たり」、「16R時短99回小当たり」（開放パターン23）では、第2大入賞口35は、小当たり遊技のオープニングの開始から0.01秒間にわたって閉鎖され、その後、1.6秒

10

20

30

40

50

間にわたって開放され、その後、3秒間にわたって閉鎖される。そのため、開放パターン23では、小当たり遊技が開始されて0.01秒後に第2大入賞口35とV開閉部材71が同時に開放され、1.6秒間両方の開放が継続し、第2大入賞口35の閉鎖から2.4秒後にV開閉部材71が閉じることになる。従って、どのような入賞タイミングで第2大入賞口35へ遊技球が入賞したとしても、その遊技球はV領域39を通過することが可能である。なお、ここでは、右打ちにして遊技球を連続的に発射し続けていれば、第2大入賞口35の開放期間中に必ず第2大入賞口35に遊技球が入賞するように第2大入賞装置36などの各装置が配置されている。また、第2大入賞口35を通過した遊技球がV開閉部材71の配置位置に至るまでの所要時間は、2秒よりも短くするように構成されている。このことから、「16R時短5回小当たり」、「16R時短10回小当たり」、「16R時短15回小当たり」、「16R時短99回小当たり」では、小当たり遊技中に右打ちにして遊技球を連続的に発射し続けていれば、必ず遊技球がV通過するようになっている。

【0156】

〔V領域センサ検出処理〕

図34は、V領域センサ検出処理（図17：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、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開閉部材制御処理（図33）のV有効期間設定処理（ステップS2504）によって設定される期間である。V有効期間は、V開閉部材71の開放時や閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）に設定される。ここでは、球ハケ期間として1秒が設定されている。V有効期間中ではない場合には（ステップ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S2604）、本処理を終える。「V通過コマンド」は、サブ制御基板90にV通過を通知するためのコマンドである。

【0157】

7. 演出制御用マイコン91の動作

図35～図43に基づいてサブ制御基板90（図5）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。以下に説明するように、演出制御用マイコン91は、サブROM93に記憶されているプログラムを読み出すことによって、演出実行手段として機能する。

【0158】

〔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。

【0159】

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8（B）で示した種々の乱数カウンタ値を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び

10

20

30

40

50

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。

【0160】

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。

10

【0161】

〔サブ側タイマ割り込み処理〕

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

20

30

【0162】

〔受信コマンド解析処理〕

図37は、受信コマンド解析処理（図36：ステップ4300）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、主制御基板80から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4415）。受信している場合（ステップS4415：YES）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップS4420）。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。先読み演出決定処理では、先読み演出を実行するか否かを判定する先読み演出実行判定、および、先読み演出パターン選択をおこなう。具体的には、演出制御用マイコン91は、先読み演出乱数乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルT55を参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。先読み演出が実行されることが決定した場合、選択された先読み演出パターンを事前判定情報記憶領域94cに記憶する。

40

【0163】

一方、主制御基板80から事前判定コマンドを受信していない場合（ステップS4415：NO）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域85に新たに記憶された保留情報に当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

50

【0164】

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。

10

【0165】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動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（図38）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。

20

【0166】

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（図39）をおこなう（ステップS4470）。「変動演出終了処理」は、変動演出を停止させるための処理であり、詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップS4465：NO）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

【0167】

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（大当たり遊技または小当たり遊技）開始時に実行するオープニング演出パターン（内容）を選択する処理である。オープニング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、オープニングコマンドの解析をおこない、オープニングコマンドに含まれる、大当たりまたは小当たりへの当選判定時にセットされた特図停止図柄データに関する情報をサブ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4315）において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定のオープニング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる（例えば、図45）。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。

30

40

【0168】

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）。

50

「ラウンド演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）において、大入賞口の開放中や開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出パターン（内容）を選択する処理である。ラウンド演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン 91 は、まず、ラウンド指定コマンドの解析をおこない、ラウンド指定コマンドに含まれる、特図停止図柄データに関する情報、および、ラウンド数に関する情報をサブ RAM 94 にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別およびラウンド数に対応して予め設定されているラウンド演出の演出パターンを選択し、選択したラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドをサブ RAM 94 の演出コマンドセット領域 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、CPU 102 は、所定のラウンド演出画像を ROM 103 から読み出して、表示画面 7a に表示させる。なお、ステップ S 4485 において、ラウンド指定コマンドを受信していない場合（ステップ S 4485：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。

10

【0169】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から大当たり遊技のエンディングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4495）。受信している場合（ステップ S 4495：YES）、エンディング演出パターン決定処理（図 40）をおこなう（ステップ S 4500）。「エンディング演出パターン決定処理」は、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出パターン（内容）を選択する処理である。エンディング演出パターン決定処理の詳細については後述する。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から小当たり遊技のエンディングコマンドを受信した場合には、上記のエンディング演出パターン決定処理とは異なる処理をおこなう。なお、ステップ S 4495 において、大当たり遊技のエンディングコマンドを受信していない場合（ステップ S 4495：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。

20

【0170】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から普通図柄変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4505）。受信している場合（ステップ S 4505：YES）、普通図柄変動演出開始処理をおこなう（ステップ S 4510）。「普通図柄変動演出開始処理」は、普通図柄変動中に実行する普通図柄変動演出パターン（内容）を選択する処理である。普通図柄変動演出開始処理では、演出制御用マイコン 91 は、まず、普通図柄変動開始コマンドに含まれる普通図柄停止図柄データに関する情報、および、普通図柄変動パターン（図 13）に関する情報をサブ RAM 94 にセットする。セットされた情報には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報や、普通図柄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。演出制御用マイコン 91 は、普通図柄変動パターンに対応して予め設定されている普通図柄変動演出パターンを選択し、選択した普通図柄変動演出を開始するための普通図柄変動演出開始コマンドをサブ RAM 94 の演出コマンドセット領域 94b にセットする。演出コマンドセット領域 94b にセットされた普通図柄変動演出開始コマンドが画像制御基板 100 に送信されると、CPU 102 は、所定の普通図柄変動演出画像を ROM 103 から読み出して、表示画面 7a に表示させる。ここでは、非時短状態時に当たり種別が「長開放 1」または「短開放 1」で当選した場合には、演出制御用マイコン 91 は、後述する「V の期待演出」（図 44）を実行させる。なお、ステップ S 4505 において、普通図柄変動開始コマンドを受信していない場合（ステップ S 4505：NO）、上述の普通図柄変動演出開始処理をスキップする。

30

40

【0171】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から普通図柄変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4515）。受信している場合（ステップ S 4515：YES）、普通図柄変動演出終了処理をおこなう（ステップ S 4520）。「普通図柄変動演出終了処理」は、普通図柄変動演出を停止させるための処理である。普

50

通図柄変動演出終了処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、普通図柄変動停止コマンドの解析をおこなうとともに、普通図柄変動演出を終了させるための普通図柄変動演出終了コマンドを演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする。なお、ステップ S 4 5 1 5 において、普通図柄変動停止コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 5 1 5 : NO）、上述の普通図柄変動演出終了処理をスキップする。

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 4 5 4 5）。その他の処理では、例えば、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技状態指定コマンドを受信したときに、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態に関する情報（時短状態か否か、第 1 時短カウンタと第 2 時短カウンタのそれぞれの値など）をサブ RAM 9 4 に保持させ

10

20

30

40

50

る。また、演出制御用マイコン91は、V通過コマンドを受信したときに、V通過した情報をRAM94に保持させる。また、演出制御用マイコン91は、上記以外のコマンド（客待ち待機コマンド、事前判定コマンド、RAMクリア報知コマンドなど）に基づく処理をおこなって、本処理を終了する。演出制御用マイコン91は、変動演出終了処理（ステップS4470）、および、オープニング演出パターン決定処理（ステップS4480）を実行することによって「演出実行手段」として機能する。

【0175】

〔変動演出開始処理〕

図38は、変動演出開始処理（図37：ステップS4460）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、変動開始コマンドの解析をおこなう（ステップS5000）。ここでは、演出制御用マイコン91は、変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報、および、変動パターンに関する情報をサブRAM94にセットする。セットされた情報には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報や、特図1または特図2の当たり判定処理の判定結果としての図柄を示す図柄情報等が含まれている。ここで取得された遊技状態情報や図柄情報は、演出制御用マイコン91によって適宜参照され得る。

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

続いて、演出制御用マイコン91は、変動演出パターン決定処理をおこなう（ステップS5015）。変動演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、演出決定用の変動演出パターン乱数値を取得する。そして、サブROM93に記憶されている変動演出パターン決定テーブルT51の中から、モードステータスM、変動開始コマンドが示す変動パターン、変動演出パターン乱数値、時短時には特定された表示時短残り回数

、特殊演出フラグのON/OFFに対応する変動演出パターンをセットする。「特殊演出フラグ」は、後述する「泣きの一回演出」（図48）を実行するか否かを示すフラグで有り、サブRAM94のフラグセット領域にセットされている。演出制御用マイコン91は、特殊演出フラグがONの場合には、OFFに切り替えるとともに、変動演出として「泣きの一回演出」を実行する。一方、特殊演出フラグがOFFで、変動開始コマンドが示す変動パターンが「P12」～「P15」の場合、すなわち、非時短状態の第2特別図柄の変動である場合には、後述する「Vカードシャッフル演出」（図44（G））をおこなう。演出制御用マイコン91は、モードステータスMが「2」の場合には、後述する「カウントダウン演出」（図47）をおこなう。演出制御用マイコン91は、このカウントダウン演出をおこなうことから「回数表示演出実行手段」として機能する。

10

【0179】

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

【0180】

演出制御用マイコン91は、上記ステップS5015にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94b（出力バッファ）にセットし（ステップS5020）、本処理を終了する。サブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理（図36：ステップ4315）において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定の変動演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。

20

【0181】

〔変動演出終了処理〕

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

30

40

【0182】

遊技制御用マイコン81は、ステップS5120またはステップS5125の結果、第1時短演出カウンタJC1と第2時短演出カウンタJC2のそれぞれの値のうちの少なく

50

とも一方が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS5130）。第1時短演出カウンタJC1と第2時短演出カウンタJC2のどちらの値も「0」ではない場合（ステップS5130：NO）、処理はステップS5140にスキップする。第1時短演出カウンタJC1と第2時短演出カウンタJC2の少なくとも一方の値が「0」の場合（ステップS5130：YES）、モードステータスMを「1」に切り替える（ステップS5135）。演出制御用マイコン91は、モードステータスMを「1」に切り替えたときに、あわせて、特図2保留があるか否かを判定し、特図2保留がある場合には、特殊演出フラグをONに切り替える。これにより、時短状態から非時短状態に移行したときに特図2保留がある場合、非時短状態での最初の変動演出として、後述する「泣きの一回演出」（図48）が実行される。なお、演出制御用マイコン91は、ステップS5130において、サブRAM94に保持されている遊技状態に関する情報から、時短状態か非時短状態かを判定し、非時短状態の場合にS5135においてモードステータスMを「1」に切り替えるように構成してもよい。サブRAM94に保持されている遊技状態に関する情報は、主制御基板80から遊技状態指定コマンドを受信したときに更新される。ステップS5140では、演出制御用マイコン91は、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の装飾図柄が停止表示される。その後、本処理を終了する。

【0183】

〔エンディング演出パターン決定処理〕

図40は、エンディング演出パターン決定処理（図37：ステップS4500）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、エンディングコマンドの解析をおこなう（ステップS5500）。演出制御用マイコン91は、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報をサブRAM94にセットする。続いて、演出制御用マイコン91は、モードステータス設定処理をおこなう（ステップS5505）。「モードステータス設定処理」は、大当たり遊技後の演出モードを決定する処理である。モードステータス設定処理において、演出制御用マイコン91は、以下に説明するモードステータスMの設定テーブルを用いてモードステータスMを設定する。

【0184】

図41は、モードステータス設定テーブルT53を説明するための図である。モードステータス設定テーブルT53は、当たり種別（特図停止図柄データ）に応じてモードステータスMを決定するために参照されるテーブルである。演出制御用マイコン91は、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データと、モードステータス設定テーブルT53からモードステータスを決定する。例えば、「16R通常小当たりA」に当選した後の2種大当たり遊技のエンディング演出パターンを決定する場合、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データは14Hであるため、モードステータスMとして「1」が選択される。また、例えば、「15R時短99回大当たりE」に当選した後の1種大当たり遊技のエンディング演出パターンを決定する場合、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データは33Hであるため、モードステータスMとして「2」が選択される。

【0185】

図40に戻り、演出制御用マイコン91は、ステップS5505において設定されたモードステータスMが「1」の場合（ステップS5510：NO）、処理はステップS5525にスキップする。一方、設定されたモードステータスMが「2」の場合（ステップS5510：YES）、演出制御用マイコン91は、第1時短演出カウンタJC1および第2時短演出カウンタJC2に当たり種別（特図停止図柄データ）に応じた設定値をそれぞれセットする（ステップS5515）。第1時短演出カウンタJC1にセットされる設定値は、メイン制御部側において、第1時短カウンタC1に設定される値と同じである。また、第2時短演出カウンタJC2にセットされる設定値は、メイン制御部側において、第2時短カウンタC2に設定される値と同じである。図30の設定テーブルと同様の設定テーブルがサブROM93に格納されており、演出制御用マイコン91は、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データと、この設定テーブルを参照することによって、第

10

20

30

40

50

1 時短演出カウンタ J C 1 および第 2 時短演出カウンタ J C 2 にセットする設定値を特定することができる。例えば、特図停止図柄データが「1 1 H」の場合、第 1 時短演出カウンタ J C 1 と第 2 時短演出カウンタ J C 2 にそれぞれ「9 9」がセットされる。また、例えば、特図停止図柄データが「3 5 H」の場合、第 1 時短演出カウンタ J C 1 に「1 0」がセットされ、第 2 時短演出カウンタ J C 2 に「1 5」がセットされる。時短演出カウンタ J C 1、J C 2 に設定値をセットした後、演出制御用マイコン 9 1 は、時短演出シナリオ決定処理をおこなう（ステップ S 5 5 2 0）。「時短演出シナリオ決定処理」は、大当たり遊技後の時短状態において実行される後述する「カウントダウン演出」（図 4 7）において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示する時短残り回数（表示時短残り回数）の変化シナリオを決定するための処理である。時短演出シナリオ決定処理において、演出制御用マイコン 9 1 は、以下に説明する時短演出シナリオ決定テーブル T 5 4 を用いて時短演出シナリオを設定する。

【0 1 8 6】

図 4 2 は、時短演出シナリオ決定テーブル T 5 4 を説明するための図である。時短演出シナリオ決定テーブル T 5 4 は、当たり種別（特図停止図柄データ）と、時短演出シナリオ乱数値に応じて時短演出シナリオを決定するために参照されるテーブルである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、時短演出シナリオ乱数値を取得する。そして、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データと、取得した乱数値と、時短演出シナリオ決定テーブル T 5 4 から、時短演出シナリオを決定する。例えば、「1 6 R 時短 9 9 回小当たり A」（特図停止図柄データ 2 5 H）に当選した後の 2 種大当たり遊技のエンディングである場合、取得した時短演出シナリオ乱数値が「0 ~ 6 3」であれば時短演出シナリオとして「シナリオ B」が選択され、時短演出シナリオ乱数値が「6 4 ~ 9 5」であれば時短演出シナリオとして「シナリオ C」が選択され、時短演出シナリオ乱数値が「9 6 ~ 1 2 7」であれば時短演出シナリオとして「シナリオ D」が選択される。また、例えば、「1 5 R 時短 5 回大当たり D」（特図停止図柄データ 3 1 H）に当選した後の 1 種大当たり遊技のエンディングである場合、取得した時短演出シナリオ乱数値にかかわらず、時短演出シナリオとして「シナリオ H」が選択される。

【0 1 8 7】

図 4 3 は、時短演出シナリオの具体的な内容を説明するための図である。図 4 3 には、各時短演出シナリオ（シナリオ A ~ H）において、大当たり遊技後の時短状態時に実行される「カウントダウン演出」（図 4 7）で、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される時短残り回数（表示時短残り回数）と、第 1 時短演出カウンタ J C 1 の値との対応関係が示されている。例えば、「シナリオ A」では、演出制御用マイコン 9 1 は、第 1 時短演出カウンタ J C 1 の値と同じ値を表示時短残り回数として表示画面 7 a に表示させる。「シナリオ B」では、第 1 時短演出カウンタ J C 1 の値が「9 9」のとき、表示時短残り回数として「5」を表示画面 7 a に表示し、その後、第 1 時短演出カウンタ J C 1 の値が「9 6」となるまで、第 1 時短演出カウンタ J C 1 の値の減少とともに表示時短残り回数を減少させる。すなわち、第 1 時短演出カウンタ J C 1 の値が「9 9」から「9 6」となるとき、表示時短残り回数は「5」から「2」となる。そして、第 1 時短演出カウンタ J C 1 が「9 5」のとき、表示時短残り回数を「1」とするとともに、表示時短残り回数が 9 4 増加することを示唆する表示、例えば「+ 9 4」の表示をおこなう。そして、第 1 時短演出カウンタ J C 1 が「9 4」から「1」となるまで、第 1 時短演出カウンタ J C 1 の値と同じ値を表示時短残り回数として表示させる。「シナリオ E」では、第 1 時短演出カウンタ J C 1 の値が「1 5」のとき、表示時短残り回数として「5」を表示画面 7 a に表示し、その後、第 1 時短演出カウンタ J C 1 の値が「1 2」となるまで、第 1 時短演出カウンタ J C 1 の値の減少とともに表示時短残り回数を減少させる。すなわち、第 1 時短演出カウンタ J C 1 の値が「1 5」から「1 2」となるとき、表示時短残り回数は「5」から「2」となる。そして、第 1 時短演出カウンタ J C 1 が「1 1」のとき、表示時短残り回数を「1」とするとともに、表示時短残り回数が 1 0 増加することを示唆する表示、例えば「+ 1 0」の表示をおこなう。そして、第 1 時短演出カウンタ J C 1 が「1 0」から「1

」となるまで、第1時短演出カウンタJC1の値と同じ値を表示時短残り回数として表示させる。このように、表示時短残り回数を実際の時短残り回数、すなわち、第1時短演出カウンタJC1の値と異ならせることで、表示時短残り回数が途中で増加するかもしれないという期待を遊技者に与えることができる。

【0188】

図40に戻り、ステップS5525では、演出制御用マイコン91は、モードステータスMを参照し、エンディング演出パターンを決定する(ステップS5530)。エンディング演出パターンは複数種類用意されており、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに基づいてエンディング演出パターンが決定される。演出制御用マイコン91は、決定されたエンディング演出パターンに基づくエンディング演出が実現されるようエンディング演出開始コマンドをサブRAM94の出力バッファにセットし(ステップS5535)、本処理を終える。

【0189】

8. 本実施形態の演出例

[Vの期待演出(非時短状態での普通図柄当選時)]

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

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

普通図柄の当たり種別が「短開放1」である場合には、電チュー22の0.02秒間の短開放(図14)に伴い、次に、図44(D)に示すように、インジケータのポイントを下げ、VレベルがダウンしVレベルが一定以上に到達できなかったことを示唆する画像GA4と、Vレベルがダウンし今回は大当たりに期待できないことを示唆する画像GA5とを表示するVレベルダウン演出を実行する。なお、このVレベルダウン演出では、図4

4 (D) に示すように、表示領域 H R 1 に引き続き特図 1 に対応する変動演出が示されている。

【0193】

一方、普通図柄の当たり種別が「長開放 1」である場合には、次に、電チュー 2 2 の 5 秒間の長開放 (図 1 4) に伴い、図 4 4 (E) に示すように、インジケータのポイントを上昇させて、V レベルがアップし V レベルが一定以上に達したことを示唆する画像 G A 6 と、V レベルがアップして次のステージに移行して、大当たりの期待が持てることを示唆する画像 G A 7 とを表示する V レベルアップ演出を実行する。なお、この V レベルアップ演出では、図 4 4 (E) に示すように、表示領域 H R 1 に引き続き特図 1 に対応する変動演出が示されている。

10

【0194】

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

【0195】

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

20

【0196】

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

30

【0197】

次に、図 4 4 (I) に示すように、大当たり遊技が実行されることを示唆する画像 G A 1 1 と、右打ちを促す右打ち示唆画像 G A 1 2 とを表示する V の期待成功演出を実行する。この V の期待成功演出は、V の期待演出が成功であり、大当たり (1 種大当たりまたは 2 種大当たり) の期待度が高いことを示唆する、言い換えれば、大当たり遊技が実行される期待度が高いことを示唆する演出である。この V の期待成功演出は、表示領域 H R 2 において、ゾロ目の図柄配列が停止表示されてから所定時間 (例えば 0 . 0 1 秒) 経過後に開始される。すなわち、特別図柄表示器 4 1 に小当たり図柄が確定表示されてから V の期待成功演出が開始されるまでのタイミング (時間) と、大当たり図柄が確定表示されてから V の期待成功演出が開始されるまでのタイミング (時間) と、が等しくなるように構成されている。ここでの「等しい」とは、完全に一致することを意味しておらず、遊技者が等しいと感じる範囲であればタイミングに誤差があってもよい。誤差としては例えば ± 2 秒程度を例示することができる。小当たりの場合には、この V の期待成功演出後、小当たり遊技が実行され、遊技者の右打ちにより V 通過すると 2 種大当たりとなり、大当たり遊

40

50

技に移行する。このように、本実施形態では、小当たりした場合、変動演出を停止させるとともに、V通過していないにもかかわらず、大当たり（２種大当たり）遊技が実行されることを示唆する演出（図４４（Ｉ））を開始する。そして、小当たり遊技時に小当たり遊技を示唆する演出やV通過を示唆する演出をおこなわない。この構成により、小当たりの場合であっても、遊技者は小当たり遊技に気がつかず、１種大当たりには当選したと思わせることができる。また、本実施形態では、変動演出の停止とともに、大当たりの場合と、小当たりの場合とで同様の演出（図４４（Ｉ））を開始する。この構成により、１種大当たりと２種大当たりの区別をさらにつきにくくすることができる。なお、大当たりの場合と小当たりの場合とで表示領域HR2に停止表示されるゾロ目の数字が異なっても、これらは当然に同様の演出に含まれる。また、なお、大当たりの場合と、小当たりの場合とでVの期待成功演出は、小当たり図柄または大当たり図柄が確定表示される前に演出が開始されてもよい。

10

【０１９８】

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

【０１９９】

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

20

【０２００】

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

30

【０２０１】

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

【０２０２】

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

40

【０２０３】

〔当たり遊技演出〕

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

50

で実行される。この当たり遊技演出：図 4 5 (A) は、例えば、大当たり遊技が実行されることを示唆する演出 (V の期待成功演出：図 4 4 (I)、V ルーレット成功演出：図 4 6 (C)、的当て成功演出：図 4 8 (C)) の後に続いて実行される。

【0204】

まず、1 種大当たりに伴う大当たり遊技の開始時、または、小当たりに伴う小当たり遊技の開始時には、図 4 5 (A) に示すように、所定のキャラクタの所作によって大当たり遊技が実行されることを示唆する画像 G B 1 と、右打ち示唆画像 G B 2 とを表示する。続いて、図 4 5 (B) に示すように、所定のキャラクタなどを用いて大当たり遊技が実行されることを示唆する画像 G B 3 と、右打ち示唆画像 G B 2 とを表示する。

【0205】

図 4 5 (A) と図 4 5 (B) の演出は、1 種大当たり遊技において、大当たり遊技の開始から所定の期間 (以後、「第 1 の遊技期間」とも呼ぶ) が経過するまで継続される。また、小当たり遊技において、小当たり遊技の開始から第 1 の遊技期間が経過するまで継続される。すなわち、1 種大当たり遊技と小当たり遊技のどちらにおいても、第 1 の遊技期間の間、同じ内容 (同様) の演出がおこなわれる。なお、この第 1 の遊技期間は、少なくとも、小当たり遊技 (開放パターン 2 3) のオープニング時間 (ここでは、0.01 秒) と、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間 (ここでは、1.6 秒) との合計時間 (1.61 秒) 以上の時間である。ここでは、第 1 の遊技期間は、小当たり遊技の開始から小当たり遊技が終了するまでの期間 (オープニング時間 (0.01 秒) + 第 2 大入賞口 3 5 の開放時間 (1.6 秒) + エンディング時間 (3 秒)) の 4.61 秒が設定されている。1 種大当たりに伴う大当たり遊技開始から第 1 の遊技期間が経過したとき、または、小当たり遊技の開始から第 1 の遊技期間が経過しときであって V 通過による 2 種大当たりが確定したときには、図 4 5 (C) に示すように、大当たり遊技中であることを明確に示唆する画像 G B 4 と、右打ち示唆画像 G B 2 とを表示する。すなわち、小当たり遊技後に 2 種大当たりした場合には、1 種大当たりしたときと同様に図 4 5 (A)、(B)、(C) の演出が実行される。

【0206】

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

【0207】

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

10

20

30

40

50

る演出)がおこなわれない。この構成により、小当たりの場合であっても、遊技者は小当たり遊技に気がつかず、1種大当たりに当選したと思わせることができる。また、本実施形態では、特別図柄表示器41に小当たり図柄が確定表示されてから小当たり遊技演出(図45(A)、(B)、(C))が開始されるまでのタイミング(時間)と、大当たり図柄が確定表示されてから大当たり遊技演出(図45(A)、(B)、(C))が開始されるまでのタイミング(時間)と、が等しくなるように構成されている。上記のことから明らかかなように、大当たり遊技が実行されることを示唆する一連の演出(Vの期待成功演出:図44(I)→図45(A)→図45(B))は、小当たりの場合と、1種大当たりの場合とで、一連の演出の開始から所定の期間、同じ内容(同様の演出)となる。所定の期間とは、小当たり当選時において、Vの期待成功演出の開始から小当たり遊技が終了するまでの期間以上の期間である。例えば、Vの期待成功演出時間が5秒、小当たり遊技時間が4.61秒の場合には、所定の期間は9.61秒となる。なお、大当たり遊技が実行されることを示唆する一連の演出は、Vの期待成功演出:図44(I)の代わりに、Vルーレット成功演出:図46(C)、的当て成功演出:図48(C))であってもよい。ここでは、Vルーレット成功演出時間と的当て成功演出時間はともに5秒である。

【0208】

〔特図2抽選時の変動演出(時短状態時)〕

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

【0209】

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

【0210】

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

【0211】

次に、図46(C)に示すように、大当たり遊技が実行されることを示唆する画像GC3と、右打ち示唆画像GC4とを表示するVルーレット成功演出を実行する。このVルーレット成功演出は、Vルーレット演出が成功であり、大当たり(1種大当たりまたは2種大当たり)の期待度が高いことを示唆する、言い換えれば、大当たり遊技が実行される期待度が高いことを示唆する演出である。Vの期待成功演出(図44(I))と同様に、このVルーレット成功演出は、表示領域HR2において、ゾロ目の図柄配列が停止表示されてから所定時間(例えば0.01秒)経過後に開始される。すなわち、特別図柄表示器41に小当たり図柄が確定表示されてからVルーレット成功演出が開始されるまでのタイミング(時間)と、大当たり図柄が確定表示されてからVルーレット成功演出が開始されるまでのタイミング(時間)と、が等しくなるように構成されている。小当たりの場合には、このVルーレット成功演出後には、小当たり遊技が実行され、遊技者の右打ちによりV通過すると、2種大当たりとなり、大当たり遊技に移行する。このように、本実施形態では、小当たりした場合、変動演出を停止させるとともに、V通過したか否かにかかわらず

10

20

30

40

50

、大当たり（２種大当たり）遊技が実行されることを示唆する演出（図４６（Ｃ））を開始する。そして、小当たり遊技時に小当たり遊技を示唆する演出やＶ通過を示唆する演出をおこなわない。この構成により、小当たりの場合であっても、遊技者は小当たり遊技に気がつかず、１種大当たりで当選したと思わせることができる。また、本実施形態では、変動演出の停止とともに、大当たりの場合と、小当たりの場合とで同様の演出（図４６（Ｃ））を開始する。この構成により、１種大当たりと２種大当たりの区別をさらにつくにくくすることができる。なお、大当たりの場合と小当たりの場合とで表示領域ＨＲ２に停止表示されるゾロ目の数字が異なっても、これらは当然に同様の演出に含まれる。また、なお、大当たりの場合と、小当たりの場合とでＶの期待成功演出は、小当たり図柄または大当たり図柄が確定表示される前に演出が開始されてもよい。

10

【０２１２】

一方、特図２の当否判定の結果がハズレの場合には、Ｖルーレット演出後、図４６（Ｄ）に示すように、Ｖルーレット演出で回っていたルーレットが停止して、停止ゾーンがハズレゾーンであることを示す画像ＧＣ５を表示するハズレゾーン選択演出を実行する。表示領域ＨＲ３では、装飾図柄を用いたリーチ状態が示されている。

【０２１３】

次に、図４６（Ｅ）に示すように、Ｖルーレット演出が失敗であり、ハズレとなり大当たり遊技が実行されないことを示唆する画像ＧＣ６を表示するＶルーレット失敗演出を実行する。表示領域ＨＲ３では、装飾図柄を用いてハズレを示唆する図柄配列が示されている。なお、特図２の保留がある場合には、このＶルーレット失敗演出後に、再度、Ｖルーレット演出（図４６（Ａ）参照）に移行する。

20

【０２１４】

なお、時短状態において、特図１で当否判定が行われ、大当たりした場合（図１２：変動パターン「Ｐ８」選択時）、または、小当たりした場合（図１２：変動パターン「Ｐ９」選択時）には、特図２で大当たりまたは小当たりした場合と同様に、図４６（Ａ）～（Ｃ）の演出を実行する。また、特図１で当否判定が行われ、ハズレの場合（図１２：変動パターン「Ｐ１０」選択時）には、特図２でハズレの場合と同様に、図４６（Ａ）、（Ｄ）、（Ｅ）の演出を実行する。また、時短状態において、特図２の当否判定でハズレの場合（図１２：変動パターン「Ｐ１９」が選択された場合）、または、特図１の当否判定でハズレの場合（図１２：変動パターン「Ｐ１１」が選択された場合）には、装飾図柄を用いて素早くハズレを報知する変動演出を実行する。

30

【０２１５】

〔カウントダウン演出（時短状態の変動演出時）〕

図４７は、カウントダウン演出を例示した説明図である。このカウントダウン演出は、時短状態中の各変動演出中において時短残り回数画像を表示画面７ａに表示する演出である。カウントダウン演出は、大当たり遊技後に時短状態となって特別図柄の最初の変動から開始される。具体的には、演出制御用マイコン９１が主制御基板８０から変動開始コマンド受信し（図３７：ステップＳ４４５５：ＹＥＳ）、変動演出開始処理（図３７：ステップＳ４４６０、図３８）において、モードステータスＭが「２」の場合に、対応する変動演出開始コマンドがセットされることで実行される（図３８：ステップＳ５０２０）。カウントダウン演出の時短残り回数画像が示す「表示時短残り回数」は、時短演出シナリオ決定テーブルＴ５６（図４２参照）に基づいて決定された時短演出シナリオ（図４３参照）を参照して決定される。そのため、時短残り回数画像が示す「表示時短残り回数」は、時短状態が終了するまでの実際の時短残り回数（実際の残り変動回数）と同じ回数、または、実際の時短残り回数よりも少ない回数が擬似的な時短残り回数として示される。図４７に示すカウントダウン演出は、「シナリオＣ」に対応する演出例である。

40

【０２１６】

「シナリオＣ」に基づくカウントダウン演出では、まず、図４７（Ａ）に示すように、カウントダウン演出Ａが表示される。このカウントダウン演出Ａでは時短状態となってから最初の変動において、「表示時短残り回数」を５回とした時短残り回数画像ＧＤＡを表

50

示し、2変動目から5変動目までは、前の変動で示した表示時短残り回数から1つ減算した回数を表す時短残り回数画像GDAを表示する。例えば、カウントダウン演出Aでは、2変動目には、「表示時短残り回数」を4回とした時短残り回数画像GDAを表示し、5変動目には、「表示時短残り回数」を1回とした時短残り回数画像GDAを表示する。

【0217】

カウントダウン演出Aにおける5変動目の時短残り回数画像GDAの表示が終了すると、次に、図47(B)に示すように、当該5変動目の変動演出中にチャージ演出Aを実行する。このチャージ演出Aでは、「表示時短残り回数」を10回ほどチャージ(増加)することを示唆するチャージ画像CHAを表示する。

【0218】

次に、図47(C)に示すように、カウントダウン演出Bを実行する。このカウントダウン演出Bでは、チャージ演出Aの次の変動である6変動目において、前の変動(5変動目)における残り回数(1回)から1つ減算した回数(0回)にチャージ分(10回)だけ増加させた回数(10回)を「表示時短残り回数」とした時短残り回数画像GDBを表示し、7変動目から15変動目までは、前の変動で示した残り回数から1つ減算した残り回数を表す時短残り回数画像GDBを表示する。例えば、カウントダウン演出Bでは、6変動目には、「表示時短残り回数」を10とした時短残り回数画像GDBを表示し、7変動目には、「表示時短残り回数」を9回とした時短残り回数画像GDBを表示し、15変動目には、「表示時短残り回数」を1回とした時短残り回数画像GDBを表示する。

【0219】

カウントダウン演出Bにおける15変動目の時短残り回数画像GDBの表示が終了すると、次に、図47(D)に示すように、当該15変動目の変動演出中にチャージ演出Bを実行する。このチャージ演出Bでは、「表示時短残り回数」を84回ほどチャージ(増加)することを示唆するチャージ画像CHBを表示する。

【0220】

次に、図47(E)に示すように、カウントダウン演出Cを実行する。このカウントダウン演出Cでは、チャージ演出Bの次の変動である16変動目において、前の変動(15変動目)における残り回数(1回)から1つ減算した回数(0回)にチャージ分(84回)だけ増加させた回数(84回)を「表示時短残り回数」とした時短残り回数画像GDCを表示し、17変動目から99変動目までは、前の変動で示した残り回数から1つ減算した残り回数を表す時短残り回数画像GDCを表示する。例えば、カウントダウン演出Cでは、16変動目には、「表示時短残り回数」を84とした時短残り回数画像GDCを表示し、17変動目には、「表示時短残り回数」を83回とした時短残り回数画像GDCを表示する。

【0221】

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

【0222】

[泣きの一回演出(時短状態終了後1変動目(特図2)の演出)]

図48は、泣きの一回演出を例示した説明図である。この泣きの一回演出は、時短状態の最後の変動で特図2の保留が保持されている場合において、当該変動の次の変動で実行される変動演出であり、すなわち、時短状態後の最初の変動であって非時短状態における特図2の変動演出である。具体的には、演出制御用マイコン91が主制御基板80から変動開始コマンド受信し(図37:ステップS4455:YES)、変動演出開始処理(図37:ステップS4460、図38)において、特殊演出フラグがONの場合に、対応する変動演出開始コマンドがセットされることで実行される(図38:ステップS5020)。

【0223】

10

20

30

40

50

泣きの一回演出では、まず、図 48 (A) に示すように、当たりゾーンとハズレゾーンとから成る「的」が回転している様子を示す画像 G E 1 と、遊技者に有利な状態が最後であることを示す画像 G E 2 とを表示する。この場合、表示画面 7 a の片隅に設けられた表示領域 H R 4 では、装飾図柄の変動状態が示されている。

【0224】

特図 2 の当否判定の結果が大当たりの場合、または、小当たりの場合には、的当て開始演出後、次に、図 48 (B) に示すように、矢が的の当たりゾーンに命中したことを示す画像 G E 3 を表示する。表示領域 H R 4 では、装飾図柄を用いたリーチ状態が示された後、小当たりまたは 1 種大当たりを示唆するゾロ目の図柄配列が停止表示される。

【0225】

次に、図 48 (C) に示すように、大当たり遊技が実行されることを示唆する画像 G E 4 と、右打ちを促す右打ち示唆画像 G E 5 とを表示し、的当てが成功であり、大当たり (1 種大当たりまたは 2 種大当たり) の期待度が高いことを示唆する、言い換えれば、大当たり遊技が実行される期待度が高いことを示唆する。この場合、表示領域 H R 2 において、ゾロ目の図柄配列が停止表示されてから所定時間 (例えば 0.01 秒) 経過後に開始される。すなわち、特別図柄表示器 41 に小当たり図柄が確定表示されてからの的当て成功演出が開始されるまでのタイミング (時間) と、大当たり図柄が確定表示されてからの的当て成功演出が開始されるまでのタイミング (時間) と、が等しくなるように構成されている。小当たりの場合には、この的当て成功演出後、小当たり遊技が実行され、遊技者の右打ちにより、V 通過すると 2 種大当たりとなり、大当たり遊技に移行する。このように、本実施形態では、小当たりした場合、変動演出を停止させるとともに、V 通過したか否かにかかわらず、大当たり (2 種大当たり) 遊技が実行されることを示唆する演出 (図 48 (C)) を開始する。そして、小当たり遊技時に小当たり遊技を示唆する演出や V 通過を示唆する演出をおこなわない。この構成により、小当たりの場合であっても、遊技者は小当たり遊技に気がつかず、1 種大当たりで当選したと思わせることができる。また、本実施形態では、変動演出の停止とともに、大当たりの場合と、小当たりの場合とで同様の演出 (図 48 (C)) を開始する。この構成により、1 種大当たりと 2 種大当たりの区別をさらにつきにすることができ、なお、大当たりの場合と小当たりの場合とで表示領域 H R 2 に停止表示されるゾロ目の数字が異なっても、これらは当然に同様の演出に含まれる。また、なお、大当たりの場合と、小当たりの場合とで V の期待成功演出は、小当たり図柄または大当たり図柄が確定表示される前に演出が開始されてもよい。

【0226】

一方、特図 2 の当否判定の結果がハズレの場合には、的当て開始演出後、次に、図 48 (D) に示すように、矢が的のハズレゾーンに当たったことを示す画像 G E 6 を表示する。表示領域 H R 4 では、装飾図柄を用いたリーチ状態が示されている。

【0227】

次に、図 48 (E) に示すように、的当てが失敗であり、大当たりまたは小当たりとならずにハズレとなり大当たり遊技が実行されないことを示唆する画像 G E 7 を表示する。表示領域 H R 4 では、装飾図柄を用いてハズレを示唆する図柄配列が示されている。

【0228】

なお、上記泣きの一回演出における図 48 (A) ~ (C) に示す演出は、時短状態から非時短状態に移行した最初の変動において、変動パターン P 13 (図 12 参照) が選択された場合に実行される演出の例であり、上記図 48 (A)、(D)、(E) に示す演出は、時短状態から非時短状態に移行した最初の変動において、変動パターン P 14 (図 12 参照) が選択された場合に実行される演出の例である。

【0229】

9. 盤可動体の動作

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

【0230】

図49～図54を用いて、第1可動役物14の動作について説明する。図49は、第1可動役物14の進出方向への移動（進出方向移動）を例示した説明図である。図50は、第1可動役物14の第2態様を例示した説明図である。図51は、第1可動役物14と画像表示装置7との組合せ演出を例示した説明図である。図52は、第1可動役物14の回転動作を例示した説明図である。図53および図54は、第1可動役物14の発光態様を例示した説明図である。

【0231】

図49に示すように、第1可動役物14は、左側可動役物14Lと、右側可動役物14Rとを含んでいる。左側可動役物14Lと右側可動役物14Rは、それぞれ左右方向に移動可能に構成されており、先端側に環形状の装飾部の半分（左側装飾部と右側装飾部）が取り付けられている。すなわち、左側装飾部と右側装飾部は、それぞれ、環形状の半分の弧形状を有している。第1可動役物14は、図1に示すように、左側可動役物14Lが表示画面7aの左側に、右側可動役物14Rが表示画面7aの右側に格納される退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第1態様）。このとき、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rは、それぞれ一部が視認可能な状態となる。第1可動役物14は、図1の状態から、図49に示すように左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ表示画面7aの中央に向かって（互いに近接する方向に）進出移動することにより、図50に示す進出位置（展開ポジション）において、左側装飾部と右側装飾部が合体し、1つの装飾部材（合体役物）が形成される（第2態様）。ここでは、合体役物は顔の輪郭を形成している。この第2態様では、左側装飾部と右側装飾部が合体した合体役物は、画像表示装置7の前面において、表示画面7aの中央付近の一部を覆うとともに、中央にできた開口部から表示画面7aが視認可能な状態で静止する。すなわち、合体役物は、顔の輪郭のみを形成し、顔の中央部分が無く、代わりに表示画面7aが視認できるように構成されている。そして、図51に示すように、合体役物の中央にできた開口部に対応する表示画面7aに顔の画像が表示されることによって、全体として人の顔が完成する。すなわち、合体役物において足りない部分（例えば、顔の中央部分）を表示画面7aに画像として表示することによって1つの対象（例えば、人の顔）を完成させる役物と画像との組合せ演出を実行することができる。なお、第1可動役物14と表示画面7aによって完成される対象は、人の顔に限定されない。例えば、人の身体全体や、ロボット等であってもよい。すなわち、合体役物によって頭、身体、右腕、両脚を完成させ、表示画面7aに左腕を表示させてもよい。第1可動役物14は、図50、図51の進出位置から図49の状態を経由するように移動（退避）することによって、図1に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

【0232】

図52に示すように、この合体役物は、表示画面7aの前方において、縦回転することができる。すなわち、合体役物は、表示画面7aと平行かつ水平な軸を回転軸として回転することができ、任意の傾いた角度で停止することができる。このとき、合体役物の中央の開口部は、遊技者から見ると徐々に縦方向が狭い楕円形状になる。表示画面7aでは、この開口部の楕円形状への変形に応じて表示する人の顔の画像を変形させる。これにより、例えば、第1可動役物14と表示画面7aによって人の顔がお辞儀しているような演出をおこなうことができる。

【0233】

10

20

30

40

50

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

【0234】

図 5 5、図 5 6 を用いて、第 2 可動役物 1 5 の動作について説明する。図 5 5 は、第 2 可動役物 1 5 の第 2 態様を例示した説明図である。図 5 6 は、第 2 可動役物 1 5 の回転動作を例示した説明図である。第 2 可動役物 1 5 は、「O A R O」と記載された矩形形状の装飾部を備え、上下移動と左右回転移動が可能に構成されている。第 2 可動役物 1 5 は、図 1 に示すように、表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第 1 態様）。このとき、第 2 可動役物 1 5 は、一部が視認困難な状態となる。第 2 可動役物 1 5 は、図 1 の状態から、表示画面 7 a の中央に向かって下方方向に移動し、図 5 5 に示す進出位置（展開ポジション）において、静止することができる（第 2 態様）。この第 2 態様では、装飾部は、画像表示装置 7 の前面において、表示画面 7 a の中央よりやや上方付近を覆うように停止する。また、図 5 6 に示すように、この装飾部は、表示画面 7 a の前方において、右回転および左回転（図示は右回転）することができ、任意の傾いた角度で停止することができる。第 2 可動役物 1 5 は、図 5 5、図 5 6 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。

【0235】

図 5 7、図 5 8 を用いて、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 の組合せ演出について説明する。図 5 7 は、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 による第 1 組合せ演出を例示した説明図である。図 5 8 は、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 による第 2 組合せ演出を例示した説明図である。第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 は、図 5 7 に示すように、ともに第 2 態様となることで第 1 組合せ演出を実行することができる。すなわち、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 がともに進出位置に移動することにより、第 2 可動役物 1 5 が第 1 可動役物 1 4 の上方の一部を覆った状態となる。言い換えれば、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 が一部重なって組み合わせられた状態で静止することができる。また、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 は、図 5 8 に示すように、第 2 可動役物 1 5 が第 1 可動役物 1 4 の上方の一部を覆った状態で、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 とがそれぞれ所定の角度で傾く第 2 組合せ演出をおこなうことができる。この第 2 組合せ演出は、第 1 組合せ演出の後、2 つの可動役物が共に回転して（傾いて）形成される場合と、それぞれが傾いた状態で進出位置まで移動し重なることで、第 1 組合せ演出を経由せずに、直接、第 2 組合せ演出をおこなう場合とがある。

【0236】

10. 本実施形態のその他の演出例、効果例、変形例、態様例

以下に、本実施形態の各演出例（表示演出例、役物可動演出例）を説明する。また、その演出例に対する効果例、変形例、および、態様例も合わせて説明する。これから説明する演出は、上述したように、遊技制御用マイコン 8 1 から送信される種々の情報（当たり判定情報、当たり種別情報、変動パターン情報、事前判定情報など）に基づき、演出制御用マイコン 9 1（画像制御用マイコン 1 0 1）によって実現される演出である。なお、以下の表示演出例は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a で実行される。また、表示演出例において保留表示（保留アイコン）が省略されている場合があるが、断りがない限り実際には表示されている。

【0237】

以下に図 5 9～図 6 1 を用いて変動タイミング変化演出 A～C について説明する。この変動タイミング変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、

変動タイミング変化演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、変動タイミング変化演出を実行する指示が含まれている場合に、第1可動役物14や第2可動役物15を駆動させる。

【0238】

〔変動タイミング変化演出A〕

図59は、変動タイミング変化演出Aを説明するための図である。変動タイミング変化演出Aでは、まず、図59(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、2組の装飾図柄が変動表示される。具体的には、第1装飾図柄2l、8c、8rと、第2装飾図柄8L、8C、8Rと、が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。第1装飾図柄は、左装飾図柄8l、中装飾図柄8c、右装飾図柄8rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。第2装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7a中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、3つの保留アイコン9Aが表示されている。一番右側の第1保留表示位置には、黒い球状の保留アイコン9Aが表示されている。右から2番目の第2保留表示位置には、星形の保留アイコン9Aが表示されている。右から3番目（ここではいちばん左側）の第3保留表示位置には、白い球状の保留アイコン9Aが表示されている。ここでは、第3保留表示位置と、当該保留表示位置には、同じ色、形状の保留アイコンが表示されている。保留アイコンの形状や色の違いは、その保留アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。ここでは、星形の保留アイコン、黒い球状の保留アイコン、白い球状の保留アイコンの3つの保留アイコン9Aのうち、星形の保留アイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状の保留アイコンが2番目に当たりの期待度が高く、白い球状の保留アイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

【0239】

図59(A)に示すように、白い球の保留アイコンが当該保留表示位置ある変動では、白い球の保留アイコンが第1保留表示位置から当該保留表示位置に到達すると同時に、2つの装飾図柄（第1装飾図柄および第2装飾図柄）が変動表示を開始する。つまり、保留アイコンが当該保留表示位置に到達したときに、到達した保留アイコン（当該保留アイコン）に対応する変動演出が開始される。その後、図59(B)に示すように、第1装飾図柄2l、8c、8rと、第2装飾図柄8L、8C、8Rと、が同時に停止表示される。また、このとき、同時に、当該保留アイコン9Cが消える（消滅する）演出が実行される。すなわち、当たりの期待度が相対的に低い白い球状の当該保留アイコン9Cに対応する抽選では、2つの装飾図柄（第1装飾図柄および第2装飾図柄）が同時に変動を開始するとともに、同時に停止表示される。

【0240】

次に、図59(C)に示すように、第1保留表示位置にあった黒い球の保留アイコン9Aが、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、2つの装飾図柄（第1装飾図柄および第2装飾図柄）は停止表示が維持されている。図59(D)に示すように、黒い球の保留アイコン9Aが当該保留表示位置に到達すると同時に、2つの装飾図柄（第1装飾図柄および第2装飾図柄）は、変動表示を開始する。つまり、保留アイコンが当該保留表示位置に到達したときに、到達した保留アイコン（当該保留アイコン）に対応する変動演出が開始される。

【0241】

次に、図59(E)に示すように、第2装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を継続した状態で、第1装飾図柄2l、8c、8rが停止表示される。その後、図59(F)に示すように、第2装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示される。すなわち、当該保留アイコン9Cが黒い球の保留アイコンである場合、2つの装飾図柄の停止表示が同時ではなく、

停止表示のタイミングがズレるように構成されている。本実施形態では、第1装飾図柄2 l、8 c、8 rが第2装飾図柄8 L、8 C、8 Rよりも先に停止表示するものとしたが、反対であってもよい。また、どちらが先に停止表示するかは変動のたびに变化してもよい（ランダムであってもよい）。このように、当たりの期待度が相対的に中程度の黒い球状の当該保留アイコン9 Cに対応する抽選では、2つの装飾図柄（第1装飾図柄および第2装飾図柄）が同時に変動開始される一方、停止表示は同時ではなくタイミングがズレる。図59（F）に示すように、第2装飾図柄8 L、8 C、8 Rの停止表示と同時に、当該保留アイコン9 Cが消える（消滅する）演出が実行される。

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

〔変動タイミング変化演出B〕

図60は、変動タイミング変化演出Bを説明するための図である。変動タイミング変化演出Bでは、まず、図60（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7 aには、3組の装飾図柄が変動表示されている。具体的には、第1装飾図柄2 l、8 c、8 rと、第2装飾図柄8 L、8 C、8 Rと、第3装飾図柄8 m l、8 m c、8 m rと、が変動表示される。第1装飾図柄は、左装飾図柄8 l、中装飾図柄8 c、右装飾図柄8 rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。第2装飾図柄は、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。第3装飾図柄は、左装飾図柄8 m l、中装飾図柄8 m c、右装飾図柄8 m rを含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7 a中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン9 Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、3つの保留アイコン9 Aが表示されている。一番右側の第1保留表示位置には、黒い球状の保留アイコン9 Aが表示されている。右か

10

20

30

40

50

ら2番目の第2保留表示位置には、星形の保留アイコン9Aが表示されている。右から3番目（ここではいばん左側）の第3保留表示位置には、白い球状の保留アイコン9Aが表示されている。ここでは、第3保留表示位置と、当該保留表示位置には、同じ色、形状の保留アイコンが表示されている。保留アイコンの形状や色の違いは、その保留アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。ここでは、星形の保留アイコン、黒い球状の保留アイコン、白い球状の保留アイコンの3つの保留アイコン9Aのうち、星形の保留アイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状の保留アイコンが2番目に当たりの期待度が高く、白い球状の保留アイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

【0245】

図60(A)に示すように、白い球の保留アイコンが当該保留表示位置ある変動では、白い球の保留アイコンが第1保留表示位置から当該保留表示位置に到達すると同時に、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）が変動表示を開始する。つまり、保留アイコンが当該保留表示位置に到達したときに、到達した保留アイコン（当該保留アイコン）に対応する変動演出が開始される。その後、図60(B)に示すように、第1装飾図柄2L、8C、8Rと、第2装飾図柄8L、8C、8Rと、第3装飾図柄8mL、8mC、8mRと、が同時に停止表示される。また、このとき、同時に、当該保留アイコン9Cが消える（消滅する）演出が実行される。すなわち、当たりの期待度が相対的に低い白い球状の当該保留アイコン9Cに対応する抽選では、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）が同時に変動を開始するとともに、同時に停止表示される。

【0246】

次に、図60(C)に示すように、第1保留表示位置にあった黒い球の保留アイコン9Aが、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）は停止表示が維持されている。図60(D)に示すように、黒い球の保留アイコン9Aが当該保留表示位置に到達すると同時に、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）は、変動表示を開始する。つまり、保留アイコンが当該保留表示位置に到達したときに、到達した保留アイコン（当該保留アイコン）に対応する変動演出が開始される。

【0247】

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

【0248】

次に、図60(G)に示すように、第1保留表示位置にあった星形の保留アイコン9Aが、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）のうち、2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）は、変動表示を開始する。第1装飾図柄は停止表示が維持されている。すなわち

、2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）は、第1保留表示位置にあった保留アイコン9Aが移動を開始し、当該保留表示位置に到達する前に、変動表示を開始する。そして、図60（H）に示すように、星形の保留アイコン9Aが当該保留表示位置に到達すると同時に、第1装飾図柄は、変動表示を開始する。本実施形態では、2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）が第1装飾図柄よりも先に変動を開始するものとしたが、反対であってもよい。また、どちらが先に変動を開始するかは変動のたびに变化してもよい（ランダムであってもよい）。さらに、3つの装飾図柄がそれぞれ変動を開始するタイミングが異なってもよい。

【0249】

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

図60（J）の後、白い球の保留アイコンが第1保留表示位置から当該保留表示位置に到達すると同時に、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）が変動表示を開始する。その後、図60（B）に示すように、第1装飾図柄2L、8C、8Rと、第2装飾図柄8L、8C、8Rと、第3装飾図柄8mL、8mC、8mRと、が同時に停止表示される。また、このとき、同時に、当該保留アイコン9Cが消える（消滅する）演出が実行される。

【0250】

〔変動タイミング変化演出C〕

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

【0251】

次に、図61（B）に示すように、第1保留表示位置にあった星形の保留アイコン9A

が、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）のうち、2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）は、変動表示を開始する。第1装飾図柄は停止表示が維持されている。すなわち、2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）は、第1保留表示位置にあった保留アイコン9Aが移動を開始し、当該保留表示位置に到達する前に、変動表示を開始する。そして、図61（C）に示すように、第2可動役物15が下方に進出し第2態様で静止し、その後、退避位置に移動する（第1態様）。第1装飾図柄は、変動を開始することなく第2可動役物15の移動にともなって表示から消える。これにより、疑似連演出が始まることが示唆される。その後、図61（D）に示すように、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）は、変動表示される。次に、図61（E）に示すように、第1装飾図柄が仮停止表示される。2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）は変動表示を継続する。その後、図61（F）に示すように第1装飾図柄が再度、変動を開始し、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）がすべて変動表示される。さらに、図61（G）に示すように、第1装飾図柄が再度、仮停止表示される。2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）は変動表示を継続する。さらに、その後、図61（H）に示すように第1装飾図柄が再度、変動を開始し、3つの装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄および第3装飾図柄）がすべて変動表示される。次に、図61（I）に示すように、第1装飾図柄が当たり目「555」で停止表示される。2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）は変動表示を継続する。その後、図61（J）に示すように、2つの装飾図柄（第2装飾図柄および第3装飾図柄）が第2装飾図柄と同じ当たり目で停止表示される。

10

20

【0252】

〔効果例〕

以下に、変動タイミング変化演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図59（D）～（H）、図60（D）～（H）、図61（D）～（H）に示すように、第1装飾図柄が停止表示した後に、第2装飾図柄が停止表示する第1の演出と、第1の演出の後、第1装飾図柄が次の変動表示を開始していない状態で、第2装飾図柄が次の変動表示を開始する第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図59（G）に示すように、第2の演出では、保留アイコンがシフト移動によって当該保留表示位置に到着する前に、第2装飾図柄において、保留アイコンに対応する変動が開始される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図60、図61においても同様である。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図60（D）～（H）、図61（D）～（H）に示すように、第1の演出では、第1装飾図柄が停止表示した後に、第3装飾図柄が停止表示し、第2の演出では、第1装飾図柄が次の変動表示を開始していない状態で、第3装飾図柄が次の変動表示を開始する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図59（H）～（J）、（A）、図61（H）～（J）、（A）に示すように、第1の演出の後、第2の演出をおこなわずに、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが同時に次の変動表示を開始する第3の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図59（D）～（H）、図60（D）～（H）、図61（D）～（H）に示すように、保留アイコンが星形るとき、第1の演出の後、第2の演出

50

がおこなわれ、保留アイコンが白い球状のとき、第1の演出の後、第3の演出がおこなわれる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0253】

〔変形例〕

以下に、変動タイミング変化演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図59(A)、(B)の第1変動と、図59(C)～(F)の第2変動と、図59(G)～(J)の第3変動は、任意の順番で実行されてもよい。例えば、第3変動、第2変動、第1変動の順に実行されてもよい。また、同じ種類の変動が繰り返し実行されてもよい。例えば、第3変動、第3変動、第1変動の順に実行されてもよい。図60、図61においても同様である。保留アイコンの種類は、上記実施例に限定されない。

10

【0254】

〔変形例2〕

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

【0255】

〔変形例3〕

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

20

【0256】

〔変形例4〕

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

【0257】

〔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、当たりか否かを報知可能な一組の第1装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、当たりか否かを報知可能な一組の第2装飾図柄であり、

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

30

40

◇[態様A1-2]

態様A1-1に記載の遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、前記第2の演出では、前記保留アイコンがシフト移動によって当該保留表示位置に到着する前に、前記第2装飾図柄において、前記保留アイコンに対応する変動が開始される、ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A1-3]

態様A1-1または態様A1-2に記載の遊技機であって、

50

前記複数種類の画像のうちの一つは、当たりか否かを報知可能な一組の第3装飾図柄であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A1-4]

態様A1-1から態様A1-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A1-5]

態様A1-2に従属する態様A1-4に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0258】

以下に図62～図64を用いて図柄方向変化演出A～Cについて説明する。この図柄方向変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、図柄方向変化演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、図柄方向変化演出を実行する指示が含まれている場合に、第1可動役物14や第2可動役物15を駆動させる。

【0259】

〔図柄方向変化演出A〕

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

【0260】

次に、図62(B)に示すように、この特定の数字(左装飾図柄8L)の上方に特定画像CHAが表示される。特定画像CHAは、特定の対象を表している。ここでは、特定画像CHAは、スマイルの顔を表している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定画像CHAは、特定の数字(左装飾図柄8L)の上方の一部を覆っており、特定の数字の一部が視認困難になっている。この特定画像CHAも、特定の数字(左装飾図柄8L)と同様に向き(姿勢)が傾い

10

20

30

40

50

ている。特定画像 C H A と、特定の数字（左装飾図柄 8 L）は、向きが揃っている。

【0261】

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

10

【0262】

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

20

【0263】

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

30

【0264】

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

40

【0265】

〔図柄方向変化演出 B〕

図 6 3 は、図柄方向変化演出 B を説明するための図である。図柄方向変化演出 B では、

50

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

10

【0266】

次に、図 6 3 (B) に示すように、この特定の数字（左装飾図柄 8 L）の上方に特定画像 C H A が表示される。特定画像 C H A は、特定の対象を表している。ここでは、特定画像 C H A は、スマイルの顔を表している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定画像 C H A は、特定の数字（左装飾図柄 8 L）の上方の一部を覆っており、特定の数字の一部が視認困難になっている。この特定画像 C H A も、特定の数字（左装飾図柄 8 L）と同様に向き（姿勢）が傾いている。特定画像 C H A と、特定の数字（左装飾図柄 8 L）は、向きが揃っている。

20

【0267】

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

30

【0268】

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

40

【0269】

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

【0270】

次に、図 6 3 (F) に示すように、特定の数字（右装飾図柄 8 R）と特定画像 C H A が

50

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

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

〔図柄方向変化演出 C〕

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

【0274】

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

体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定画像C H Aは、特定の数字（左装飾図柄8 L）の下方の一部を覆っており、特定の数字の一部が視認困難になっている。この特定画像C H Aも、特定の数字（左装飾図柄8 L）と同様に向き（姿勢）が傾いている。特定画像C H Aと、特定の数字（左装飾図柄8 L）は、向きが揃っている。

【0275】

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

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

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

6 4 (J) に示すように、この特定の数字 (中装飾図柄 8 C) の上方には特定画像 C H A が表示されずに、停止表示される。これにより、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R が確定停止表示される。

【 0 2 7 9 】

〔効果例〕

以下に、図柄方向変化演出の効果例を示す。

〔効果 1 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 2 (A)、(B) に示すように、左装飾図柄が第 1 の方向に沿った向きで第 1 の方向に沿った方向 (例えば右斜め方向) に変動表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、図 6 2 (C) ~ (E) に示すように、左装飾図柄が第 1 の方向とは異なる第 2 の方向 (例えば鉛直方向) に沿った向きで停止表示される第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 6 3、図 6 4 においても同様である。

10

〔効果 2 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 2 (A) に示すように、第 2 の演出では、左装飾図柄が第 1 の方向 (例えば右斜め方向) に沿った向きで第 1 の位置まで到達後、図 6 2 (C) に示すように、第 1 の位置よりも鉛直方向の上方側に位置する第 2 の位置に向かって移動しつつ向きが第 2 の方向 (例えば鉛直方向) に沿った向きとなり、第 2 の位置に到達後、図 6 2 (D) に示すように、第 2 の方向に沿った向きを維持しつつ第 2 の位置よりも鉛直方向の下方側に位置する第 3 の位置に向かって移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 6 3、図 6 4 においても同様である。

20

〔効果 3 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 2 (B)、(C) に示すように、第 2 の演出では、左装飾図柄は、第 1 の位置に到達後、第 2 の位置に向かって移動するとき、特定画像 C H A によって一部が視認困難になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 6 3、図 6 4 においても同様である。

〔効果 4 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 3 (D) に示すように、第 2 の演出の後、右装飾図柄が、表示されていない状態から新たに第 1 の方向 (例えば右斜め方向) に沿った向きで第 1 の方向に沿った方向に変動表示される第 3 の演出と、図 6 3 (G) に示すように、第 3 の演出の後、右装飾図柄が第 2 の方向に沿った向きで停止表示される第 4 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

〔効果 5 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 4 (I) に示すように、第 4 の演出の後、中装飾図柄が第 1 の方向とは異なる第 3 の方向 (例えば鉛直方向) に沿った向きで第 3 の方向に沿った方向に変動表示される第 5 の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6 〕

40

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 2 に示すように、第 1 の方向とは、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に対して斜めとなる方向であり、第 2 の方向とは、鉛直方向に沿った方向である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 8 0 】

〔変形例〕

以下に、図柄方向変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1 〕

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

50

ているものとしたが、複数組の装飾図柄が表示されていてもよい。

【0281】

〔変形例2〕

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

【0282】

〔変形例3〕

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

【0283】

〔変形例4〕

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

【0284】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様A2-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第1の装飾図柄であり、

前記第1の装飾図柄が第1の方向に沿った向きで前記第1の方向に沿った方向に変動表示される第1の演出と、

前記第1の演出の後、前記第1の装飾図柄が前記第1の方向とは異なる第2の方向に沿った向きで停止表示される第2の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A2-2〕

態様A2-1に記載の遊技機であって、

前記第2の演出では、前記第1の装飾図柄が前記第1の方向に沿った向きで第1の位置まで到達後、前記第1の位置よりも鉛直方向の一方側に位置する第2の位置に向かって移動しつつ向きが前記第2の方向に沿った向きとなり、前記第2の位置に到達後、前記第2の方向に沿った向きを維持しつつ前記第2の位置よりも鉛直方向の他方側に位置する第3の位置に向かって移動する、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A2-3〕

態様A2-1または態様A2-2に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、特定画像であり、

前記第2の演出では、前記第1の装飾図柄は、前記第1の位置に到達後、前記第2の位置に向かって移動するとき、前記特定画像によって一部が視認困難になる、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A2-4〕

態様A2-1から態様A2-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第1の装飾図柄とともに、当たりか否かを報知可能な一組の装飾図柄を構成する第2の装飾図柄であり、

前記第2の演出の後、前記第2の装飾図柄が、表示されていない状態から新たに前記第1の方向に沿った向きで前記第1の方向に沿った方向に変動表示される第3の演出と、

10

20

30

40

50

前記第3の演出の後、前記第2の装飾図柄が前記第2の方向に沿った向きで停止表示される第4の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A2-5]

態様A2-4に記載の遊技機であって、

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

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

10

◇[態様A2-6]

態様A2-1から態様A2-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の方向とは、前記表示手段に対して斜めとなる方向であり、

前記第2の方向とは、鉛直方向に沿った方向である。

ことを特徴とする遊技機。

【0285】

以下に図65～図67を用いて役物図柄連携演出A～Cについて説明する。この役物図柄連携演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、役物図柄連携演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、役物図柄連携演出を実行する指示が含まれている場合に、第1可動役物14や第2可動役物15を駆動させる。

20

【0286】

[役物図柄連携演出A]

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

30

【0287】

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

40

【0288】

次に、図65(D)に示すように、第2可動役物15の装飾部の文字「OARO」に対

50

応する画像が表示画面 7 a に表示される。ここでは、第 2 可動役物 1 5 が進出位置で静止した状態において、第 2 可動役物 1 5 の装飾部と同じ文字（すなわち「O A R O」）が複数表示される。なお、表示画面 7 a に表示される画像は、第 2 可動役物 1 5 の装飾部に表された特定の対象（文字、図形、記号等）と関連性のある画像であればよく、完全に同じ色や形状である必要はない。このとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されていない。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されず、第 2 可動役物 1 5 の装飾部と同じ内容の画像が表示画面 7 a に表示されることで、遊技者に特別な演出であることを印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0289】

次に、図 6 5（E）に示すように、再び変動表示を開始する。その後、図 6 5（F）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示（仮停止表示を含む）された後、図 6 5（G）に示す疑似連継続示唆演出が実行される。疑似連継続示唆演出では、上述の疑似連開始示唆演出と同様の演出である。すなわち、第 2 可動役物 1 5 が進出位置に移動する。この進出位置への移動にともなって、表示画面 7 a に表示されている装飾図柄 8 L、8 C、8 R の形状が変化（変形）する。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 2 可動役物 1 5 の下方の移動に連動して形状が徐々につぶれる。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 2 可動役物 1 5 に押しつぶされて歪むように変形する。なお、変形の態様は、疑似連開始示唆演出と異なってもよい。

【0290】

次に、図 6 5（H）に示すように、第 2 可動役物 1 5 の装飾部の文字「O A R O」に対応する画像が表示画面 7 a に表示される。ここでは、第 2 可動役物 1 5 が進出位置で静止した状態において、第 2 可動役物 1 5 の装飾部と同じ文字（すなわち「O A R O」）が複数表示される。なお、表示画面 7 a に表示される画像は、第 2 可動役物 1 5 の装飾部に表された特定の対象（文字、図形、記号等）と関連性のある画像であればよく、完全に同じ色や形状である必要はない。このとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されていない。

【0291】

次に、図 6 5（I）に示すように、再び変動表示を開始する。その後、図 6 5（J）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示される。

【0292】

〔役物図柄連携演出 B〕

図 6 6 は、役物図柄連携演出 B を説明するための図である。役物図柄連携演出 B は、疑似連演出を含んだ変動パターン演出の一つであり、図 6 6（A）～（B）までが前の 1 変動、図 6 6（C）～（J）までが疑似連演出を含む次の 1 変動である。まず、図 6 6（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、2 組の装飾図柄が変動表示される。具体的には、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r と、が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。第 1 装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。第 2 装飾図柄は、左装飾図柄 8 l、中装飾図柄 8 c、右装飾図柄 8 r を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面 7 a 中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示されている。

【0293】

その後、図 6 6（B）に示すように、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r と、が同時に停止表示（確定停止表示を含む）される。また、このとき、同時に、当該保留アイコン 9 C が消える（消滅する）演出が実行される。次に、図 6 6（C）に示すように、第 1 保留表示位置にあった保留アイコン 9 A が、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、2 つの装飾図柄（第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄）のうち、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r は、変動表示を開始する。第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は停止表示が維持されている。すなわち、第 2 装飾図柄は、第 1 保留表示位置にあ

10

20

30

40

50

った保留アイコン 9 A が移動を開始し、当該保留表示位置に到達する前に、変動表示を開始する。

【0294】

次に、図 66 (D) に示す疑似連開始示唆演出が実行される。疑似連開始示唆演出では、まず、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r が変動表示を継続している状態において、前回の確定停止表示した出目「123」で停止を継続している第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が一時的に消えて代わりに「いくぞ!!!」の疑似連開始示唆表示が表示される。そして、図 66 (E) に示すように、第 2 可動役物 15 が画像表示装置 7 の上方の退避位置 (図 1) から表示画面 7 a の中央に向かって下方に移動 (進出) して表示画面 7 a の一部を覆う前方の進出位置で静止する。疑似連開始示唆表示の後、再度、表示画面 7 a に表示された第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、第 2 可動役物 15 の進出位置への移動にともなうて、形状が変化 (変形) する。ここでは、第 2 可動役物 15 の下方の移動に連動して第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R の形状が徐々につぶれる。すなわち、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 2 可動役物 15 に押しつぶされて歪むように変形する。遊技者は、停止表示された第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が、第 2 可動役物 15 によって押しつぶされて歪むので、この停止表示された図柄が確定したわけではなく、再度変動が実行されること、すなわち疑似連が実行されることに気がつくことができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

[役物図柄連携演出 C]

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

図柄である。表示画面 7 a 中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン 9 C が表示されている。

【0298】

その後、図 6 7（B）に示すように、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r と、が同時に停止表示（確定停止表示を含む）される。また、このとき、同時に、当該保留アイコン 9 C が消える（消滅する）演出が実行される。次に、図 6 7（C）に示すように、第 1 保留表示位置にあった保留アイコン 9 A が、当該保留表示位置に向かって移動する。このとき、2 つの装飾図柄（第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄）のうち、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r は、変動表示を開始する。第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は停止表示が維持されている。すなわち、第 2 装飾図柄は、第 1 保留表示位置にあ

10

【0299】

次に、図 6 7（D）に示す疑似連開始示唆演出が実行される。疑似連開始示唆演出では、まず、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r が変動表示を継続している状態において、前回の確定停止表示した出目「123」で停止を継続している第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が一時的に消えて代わりに「いくぞ!!!」の疑似連開始示唆表示が表示される。そして、図 6 7（E）に示すように、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（図 1）から表示画面 7 a の中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面 7 a の一部を覆うとともに、その位置で回転動作を実行する。これにより、疑似連開始示唆表示の後、再度、表示画面 7 a に表示された第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、第 2 可動役物 1 5 の下方移動および回転動作にともなって、形状が変化（変形）する。ここでは、第 2 可動役物 1 5 の下方の移動に連動して第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R にヒビが入るとともに、形状が徐々につぶれる。すなわち、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 2 可動役物 1 5 に押しつぶされて歪むとともにひび割れるように変形する。遊技者は、停止表示された第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が、第 2 可動役物 1 5 によって押しつぶされて歪み、ひび割れるので、この停止表示された図柄が確定したわけではなく、再度変動が実行されること、すなわち疑似連が実行されることに気がつくことができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

20

【0300】

次に、図 6 7（F）に示すように、第 2 可動役物 1 5 の装飾部の文字「O A R O」に対応する画像が表示画面 7 a に表示される。ここでは、第 2 可動役物 1 5 が退避位置に戻った状態において、第 2 可動役物 1 5 の装飾部と同じ文字（すなわち「O A R O」）が表示画面 7 a の中心付近に大きく一つ表示される。なお、表示画面 7 a に表示される画像は、第 2 可動役物 1 5 の装飾部に表された特定の対象（文字、図形、記号等）と関連性のある画像であればよく、完全に同じ色や形状である必要はない。このとき、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r は両方とも表示されていない。ここでは、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r の両方が表示されず、第 2 可動役物 1 5 の装飾部と同じ内容の画像が表示画面 7 a に表示されることで、遊技者に特別な演出であることを印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

40

【0301】

次に、図 6 7（G）に示すように、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r と、の両方の再度の変動表示が開始される。その後、図 6 7（H）に示すように、第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r が変動表示を継続している状態において、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示（仮停止表示を含む）され、さらにその後、図 6 7（I）に示すように、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動表示を開始する。すなわち、疑似連演出が実行される。その後、図 6 7（J）に示すように、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 2 l、8 c、8 r の両方が確定停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示される。

【0302】

50

〔効果例〕

以下に、役物図柄連携演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 5 (F) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示される第 1 の演出と、図 6 5 (G) に示すように、第 1 の演出の後、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の一部を覆う進出位置に移動するのにもなって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の形状が変化する第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 6 6、図 6 7 においても同様である。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 5 (G) に示すように、第 2 の演出では、第 2 可動役物 1 5 の移動にもなって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の形状が歪む。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 6 6、図 6 7 においても同様である。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 5 (G) に示すように、第 2 可動役物 1 5 は、「O A R O」と表された装飾部を有しており、図 6 5 (H) に示すように、第 2 の演出の後、表示画面 7 a に「O A R O」が表示される第 3 の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 6 6、図 6 7 においても同様である。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 6 (C) ~ (J)、図 6 7 (C) ~ (J) に示すように、第 1 の演出と第 2 の演出は、1 変動中に実行されるものであり、第 1 の演出では、第 1 の演出が実行される変動の一つ前の変動後に停止表示された態様で、装飾図柄が停止表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 6 (G) ~ (J)、図 6 7 (G) ~ (J) に示すように、第 3 の演出の後、疑似連演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 6 6 (C)、図 6 7 (C) に示すように、複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R とは異なる第 2 装飾図柄であり、第 1 の演出では、第 2 装飾図柄は変動表示している。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 3 0 3】

〔変形例〕

以下に、役物図柄連携演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

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

【0 3 0 4】

〔変形例 2〕

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

10

20

30

40

50

同じ形状で大きさが小さくなくてもよい。

【0305】

〔変形例3〕

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

【0306】

〔変形例4〕

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

【0307】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様A3-1〕

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

◇〔態様A3-2〕

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

◇〔態様A3-3〕

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

◇〔態様A3-4〕

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

◇〔態様A3-5〕

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

◇〔態様A3-6〕

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

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0308】

以下に図68～図70を用いて特定画像図柄連携演出A～Cについて説明する。この特定画像図柄連携演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、特定画像図柄連携演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、特定画像図柄連携演出を実行する指示が含まれている場合に、第1可動役物14や第2可動役物15を駆動させる。

10

【0309】

〔特定画像図柄連携演出A〕

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

20

【0310】

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

【0311】

その後、図68(C)に示す疑似連開始示唆演出が実行される。疑似連開始示唆演出では、表示画面7aの上方から特定画像CHAがフレームインによって新たに表示され、表示画面7aにおいて下方向に移動する。特定画像CHAは、特定の対象を表している。ここでは、特定画像CHAは、スマイルの顔を表している。なお、特定の対象とは、キャラクターや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

30

【0312】

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

40

50

【0313】

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

10

【0314】

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

20

【0315】

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

【0316】

〔特定画像図柄連携演出B〕

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

30

【0317】

その後、図69(B)(C)に示す疑似連示唆演出が実行される。疑似連開始示唆演出では、特定画像図柄連携演出Aの図68(C)に示すように、表示画面7aの上方から特定画像CHAがフレームインによって新たに表示され、表示画面7aにおいて下方向に移動する。特定画像CHAは、特定の対象を表している。ここでは、特定画像CHAは、スマイルの顔を表している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

40

【0318】

その後、図69(B)に示すように、特定画像CHAは、停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rに重なる位置まで移動した後、水平方向に沿って往復移動する。ここでの「水平方向に沿って往復移動する」とは、厳密に水平方向に移動するもののほか、概ね水平に

50

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

10

【0319】

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

20

【0320】

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

30

【0321】

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

【0322】

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

40

50

【0323】

その後、図69（G）に示すように、大当たり確定示唆画像CHBが、表示画面7aから消えるとともに、特定画像CHAが停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rに重なった状態で水平方向に沿って往復移動する。停止表示中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、水平方向に沿って並んでいるため、特定画像CHAは、装飾図柄の配列方向に沿って往復移動する。このとき、特定画像CHAは、継続して装飾図柄8L、8C、8Rの前面側に表示される。特定画像CHAは、水平方向への往復移動によって、図69（G）に示すように、中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lの両方に重なり、これらの前面側に表示される態様と、図69（B）に示すように、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rの両方に重なり、これらの前面側に表示される態様とを繰り返す演出がおこなわれる。その後、図69（H）に示すように、特定画像CHAは、停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rの背面側に表示され、これらの背面側において水平方向に往復移動する。装飾図柄8L、8C、8Rの背面側における往復移動によって、図69（H）に示すように、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rの両方に重なり、これらの背面側に表示される態様と、図69（C）に示すように、中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lの両方に重なり、これらの背面側に表示される態様とを繰り返す演出がおこなわれる。

10

【0324】

次に、特定画像図柄連携演出Aの図69（I）に示すように、フェードアウト演出がおこなわれる。具体的には、装飾図柄8L、8C、8Rと、特定画像CHAは、特定画像CHAが装飾図柄8L、8C、8Rの背面側に位置した状態で、画像が徐々に薄くなるようにして、次第に視認困難になる（フェードアウトする）。これにより、遊技者は、停止表示された大当たり目の装飾図柄8L、8C、8Rが徐々に視認困難になっていくので、この後、大当たり遊技が開始されることに気がつくことができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。その後、図69（J）に示すように、右打ち画像MGUが表示されその後大当たり遊技が実行される。

20

【0325】

〔特定画像図柄連携演出C〕

図70は、特定画像図柄連携演出Cを説明するための図である。特定画像図柄連携演出Cでは、まず、図70（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。具体的には、装飾図柄8L、8C、8Rと、が上下方向に高速移動する変動態様で表示される。装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの図柄画像を含み、これらの停止図柄の組合せによって当たりか否かを報知可能な一組の図柄である。表示画面7a中央下方の当該保留表示位置（矩形画像の上）には、白い球状の当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留表示位置の左側の第1保留表示エリアには、4つの保留アイコン9Aが表示されている。この変動表示された装飾図柄8L、8C、8Rに重なって特定画像CHAが表示される。特定画像CHAは、表示画面7aの上方から特定画像CHAがフレームインによって新たに表示され、表示画面7aにおいて装飾図柄8L、8C、8Rに重なる位置に移動する。特定画像CHAは、変動表示された装飾図柄8L、8C、8Rの前面側に表示される。特定画像CHAは、特定の対象を表している。ここでは、特定画像CHAは、スマイルの顔を表している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

30

40

【0326】

その後、図70（B）に示すように、特定画像CHAは、変動表示された装飾図柄8L、8C、8Rに重なった状態で、水平方向に沿って往復移動する。ここでの「水平方向に沿って往復移動する」とは、厳密に水平方向に移動するもののほか、概ね水平に移動するものも含まれる。すなわち、当業者が表示画面7aの左右方向に移動していると認識可能なものはすべて水平方向に移動しているものに含まれる。このとき、移動中の特定画像CH

50

Aは、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの前面側に表示される。ここで、画像が他の画像に対して「前面側に表示される」とは、2つの画像が重なって表示されるときに、手前側（前方側）に位置しているように表示されることをいい、具体的には、2つの画像の重なった部分において、画像が欠けずに表示されている状態をいう。反対に、2つの画像が重なって表示されるときに、奥側（後方側）に位置しているように表示され、2つの画像の重なった部分において、画像が欠けて表示されている状態を、画像が他の画像に対して「背面側に表示される」という。

【0327】

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

10

【0328】

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

20

【0329】

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

30

【0330】

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

【0331】

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

40

【0332】

50

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

【0333】

〔効果例〕

以下に、特定画像図柄連携演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図68(D)～(E)に示すように、特定画像CHAが装飾図柄8L、8C、8Rの前面側に表示される第1の演出と、図68(F)～(G)に示すように、第1の演出の後、特定画像CHAが装飾図柄8L、8C、8Rの背面側に表示される第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図68(D)～(G)に示すように、第1の演出および第2の演出では、装飾図柄8L、8C、8Rは停止表示されている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図68に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは、当たりか否かを報知可能な左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの図柄画像を含んでおり、第1の演出では、図68(D)に示すように、特定画像CHAが左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの図柄画像のうちの1つ以上に重なって表示された後、図68(E)に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの図柄画像のうちの他の1以上に重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図68(B)～(G)に示すように、第1の演出では、装飾図柄8L、8C、8Rは、水平方向に並んで停止表示されており、特定画像CHAは、水平方向に沿って往復移動する、この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図68(B)に示すように、第1の演出では、特定画像CHAが表示されていない状態で装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示された後、図68(C)～(D)に示すように、特定画像CHAがフレームインによって新たに装飾図柄8L、8C、8Rの前面側に表示される演出を含んでいる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、図68(H)に示すように、第2の演出の後、装飾図柄8L、8C、8Rと特定画像CHAは、フェードアウトによって視認困難になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0334】

〔変形例〕

以下に、特定画像図柄連携演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

特定画像図柄連携演出A、Bでは、特定画像CHAは、2つの図柄画像と同時に重なっ

10

20

30

40

50

ているものとした。しかし、特定画像 C H A は、1 つの図柄画像のみと順次重なってもよいし、同時に 3 つの図柄画像と重なってもよい。

【 0 3 3 5 】

〔変形例 2〕

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

【 0 3 3 6 】

〔変形例 3〕

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

【 0 3 3 7 】

〔変形例 4〕

特定画像図柄連携演出 A ～ C の内容は、適宜組み合わせてもよい。例えば、図 6 8 (A) ～ (I) の後、図 7 0 (A) ～ (J) が実行されてもよい。また、例えば、図 7 0 (A) ～ (J) の後、図 6 9 (D) ～ (J) が実行されてもよい。

【 0 3 3 8 】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 A 4 - 1〕

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

◇〔態様 A 4 - 2〕

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

◇〔態様 A 4 - 3〕

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

◇〔態様 A 4 - 4〕

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

◇〔態様 A 4 - 5〕

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

10

20

30

40

50

る演出を含んでいる、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-6]

態様 A 4-1 から態様 A 4-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出の後、前記装飾図柄と前記特定画像は、フェードアウトによって視認困難になる、

ことを特徴とする遊技機。

【0339】

以下に図 7 1 ~ 図 7 3 を用いて装飾図柄態様変化演出 A ~ C について説明する。この装飾図柄態様変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄態様変化演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【0340】

[装飾図柄態様変化演出 A]

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

【0341】

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

【0342】

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

【0343】

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

【0344】

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

【0345】

次に、図 7 1 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R の移動速度がさらに遅くなり、右装

10

20

30

40

50

飾図柄 8 R の 1 つ（本実施形態では数字の「5」の画像）が、右装飾図柄 8 R が停止表示される停止表示位置において横回転する。このとき、右装飾図柄 8 R の回転方向は、横方向に限定されるものではなく、縦方向でもよいし、斜め方向でもよい。また、右装飾図柄 8 R の回転数も 1 回であってもよいし、複数回であってもよい。

【0346】

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

10

【0347】

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

【0348】

20

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

【0349】

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

30

【0350】

〔装飾図柄態様変化演出 B〕

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

40

【0351】

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

50

【0352】

次に、図72(C)に示すように、左装飾図柄8Lの移動速度がさらに遅くなり、左装飾図柄8Lの1つ(本実施形態では数字の「9」の画像)が、左装飾図柄8Lが停止表示される停止表示位置において横回転する。左装飾図柄8Lの回転方向は、横方向に限定されるものではなく、縦方向でもよいし、斜め方向でもよい。また、左装飾図柄8Lの回転数も1回であってもよいし、複数回であってもよい。

【0353】

次に、図72(D)に示すように、左装飾図柄8Lは、停止表示位置において横回転した後、先ほどの数字の「9」の画像の態様に変化する。具体的には、左装飾図柄8Lは、数字の「9」の画像の態様から、数字の「9」の画像が少し小さくなるとともに数字の「9」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、左装飾図柄8Lは、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の左装飾図柄8L以外の左装飾図柄8Lが消える。

【0354】

次に、図72(E)に示すように、右装飾図柄8Rが出現する演出が行われる。具体的には、右装飾図柄8Rは、移動速度が遅くなりながら、表示画面7aの奥側から手前側に向かって左斜め下方向に、直線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。すなわち、右装飾図柄8Rは、左装飾図柄8Lとは異なる方向に移動しながら変動表示される。このとき、右装飾図柄8Rは、移動にともなって表示画面7aの手前側へ行くほど徐々に大きく表示される。

【0355】

次に、図72(F)に示すように、右装飾図柄8Rの移動速度がさらに遅くなり、右装飾図柄8Rの1つ(本実施形態では数字の「5」の画像)が、右装飾図柄8Rが停止表示される停止表示位置において横回転する。右装飾図柄8Rの回転方向は、横方向に限定されるものではなく、縦方向でもよいし、斜め方向でもよい。また、右装飾図柄8Rの回転数も1回であってもよいし、複数回であってもよい。

【0356】

次に、図72(G)に示すように、右装飾図柄8Rは、停止表示位置において横回転した後、先ほどの数字の「5」の画像の態様に変化する。具体的には、右装飾図柄8Rは、数字の「5」の画像の態様から、数字の「5」の画像が少し小さくなるとともに数字の「5」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、右装飾図柄8Rは、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の右装飾図柄8R以外の右装飾図柄8Rが消える。

【0357】

次に、図72(H)に示すように、中装飾図柄8Cが出現する演出が行われる。具体的には、中装飾図柄8Cは、移動速度が遅くなりながら、表示画面7aの上側から下側に向かって下方向に、直線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。すなわち、中装飾図柄8Cは、左装飾図柄8L及び右装飾図柄8Rとは異なる方向に移動しながら変動表示される。このとき、中装飾図柄8Cは、移動にともなって大きさは変化しない。なお、中装飾図柄8Cが移動にともなって徐々に大きく表示されたり、徐々に小さく表示されたりしてもよい。

【0358】

次に、図72(I)に示すように、中装飾図柄8Cの移動速度がさらに遅くなり、中装飾図柄8Cの1つ(本実施形態では数字の「3」の画像)が、中装飾図柄8Cが停止表示される停止表示位置において横回転する。このとき、中装飾図柄8Cの回転方向は、横方向に限定されるものではなく、縦方向でもよいし、斜め方向でもよい。また、中装飾図柄8Cの回転数も1回であってもよいし、複数回であってもよい。

【0359】

次に、図72(J)に示すように、中装飾図柄8Cは、停止表示位置において横回転した後、先ほどの数字の「3」の画像の態様に変化する。具体的には、中装飾図柄8Cは、

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

【0360】

〔装飾図柄態様変化演出C〕

図73は、装飾図柄態様変化演出Cを説明するための図である。装飾図柄態様変化演出Cでは、まず、図73（A）に示すように、メイン表示装置7の表示画面7aにおいて、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出（変動表示）が行われる。このとき、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rは、数字が視認できない程度に高速で変動表示される。なお、高速で変動表示された後、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが一旦消えるようにしてもよいし、消えないようにしてもよい。

【0361】

次に、図73（B）に示すように、左装飾図柄8Lが出現する演出が行われる。具体的には、左装飾図柄8Lは、移動速度が遅くなりながら、表示画面7aの手前側から奥側に向かって右方向に曲がるように、弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。このとき、左装飾図柄8Lは、移動にともなって表示画面7aの奥側へ行くほど徐々に小さく表示される。

【0362】

次に、図73（C）に示すように、左装飾図柄8Lの移動速度がさらに遅くなり、左装飾図柄8Lの1つ（本実施形態では数字の「9」の画像）は、左装飾図柄8Lが停止表示される停止表示位置において態様に変化する。具体的には、左装飾図柄8Lの数字の「9」の画像が青色から赤色に変化する。なお、左装飾図柄8Lの色は何色でもよいし、色の変化も何色から何色に変化してもよい。

【0363】

次に、図73（D）に示すように、左装飾図柄8Lは、先ほどの赤色の数字の「9」の画像の態様に変化する。具体的には、左装飾図柄8Lは、赤色の数字の「9」の画像の態様から、赤色の数字の「9」の画像が少し小さくなるとともに赤色の数字の「9」の画像の右下にキャラクタの画像がくっついた態様に変化する。そして、左装飾図柄8Lは、停止表示位置において態様に変化した状態で停止表示される。このとき、停止表示位置の左装飾図柄8L以外の左装飾図柄8Lが消える。

【0364】

次に、図73（E）に示すように、右装飾図柄8Rが出現する演出が行われる。具体的には、右装飾図柄8Rは、移動速度が遅くなりながら、表示画面7aの奥側から手前側に向かって左方向に曲がるように、弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。すなわち、右装飾図柄8Rは、左装飾図柄8Lとは異なる方向に移動しながら変動表示される。このとき、右装飾図柄8Rは、移動にともなって表示画面7aの手前側へ行くほど徐々に大きく表示される。

【0365】

次に、図73（F）に示すように、右装飾図柄8Rの移動速度がさらに遅くなり、右装飾図柄8Rの1つ（本実施形態では数字の「5」の画像）は、右装飾図柄8Rが停止表示される停止表示位置において態様に変化する。具体的には、右装飾図柄8Rの数字の「5」の画像が青色から赤色に変化する。なお、右装飾図柄8Rの色は何色でもよいし、色の変化も何色から何色に変化してもよい。

【0366】

次に、図73（G）に示すように、右装飾図柄8Rは、先ほどの赤色の数字の「5」の

10

20

30

40

50

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

【0367】

次に、図 7 3 (H) に示すように、中装飾図柄 8 C が出現する演出が行われる。具体的には、中装飾図柄 8 C は、移動速度が遅くなりながら、表示画面 7 a の上側から下側に向かって下方方向に、直線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。すなわち、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R とは異なる方向に移動しながら変動表示される。このとき、中装飾図柄 8 C は、移動にともなって大きさは変化しない。なお、中装飾図柄 8 C が移動にともなって徐々に大きく表示されたり、徐々に小さく表示されたりしてもよい。

【0368】

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

【0369】

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

【0370】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄態様変化演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1～図 7 3 に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 1 の態様（例えば、数字等）で変動表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 1 の態様から第 2 の態様（例えば、数字＋キャラクタ等）に変化して表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が第 2 の態様で停止表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1～図 7 3 に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示位置において第 1 の態様から第 2 の態様に変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1、図 7 2 に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示位置において横方向に回転しながら第 1 の態様から第 2 の態様に変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1～図 7 3 に示すように、例えば、左装飾図柄 8 L が所定の方向に沿って移動しながら変動表示され、右装飾図柄 8 R が左装飾図柄 8 L とは

10

20

30

40

50

異なる方向に沿って移動しながら変動表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に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７１、図７３に示すように、例えば、左装飾図柄８Ｌが弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示され、右装飾図柄８Ｒが弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果６〕

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７３に示すように、例えば、左装飾図柄８Ｌが移動にともなって徐々に小さく表示され、右装飾図柄８Ｒが移動にともなって徐々に大きく表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０３７１】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄態様変化演出の変形例を示す。

〔変形例１〕

図７１～図７３において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、いずれも別々の方向に移動しながら変動表示されていたが、３つの装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、２つの装飾図柄の移動方向が同じであってもよい。例えば、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ方向に移動しながら変動表示され、中装飾図柄８Ｃが左装飾図柄８Ｌ及び右装飾図柄８Ｒと異なる方向に移動しながら変動表示されてもよい。

〔変形例２〕

図７１～図７３において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示位置において停止表示された後、停止表示位置の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ以外の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消えるように演出しているが、例えば、左装飾図柄８Ｌが停止表示位置において停止表示された後、停止表示位置の左装飾図柄８Ｌ以外の左装飾図柄８Ｌが消えずに残って表示されるように演出してもよい。

〔変形例３〕

図７１～図７３において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが第１の態様（例えば、数字等）で変動表示され、第１の態様から第２の態様（例えば、数字＋キャラクタ等）に変化して表示され、第２の態様で停止表示されるが、ここでの態様とは、例えば、装飾図柄を表す画像の種類、色、形等、様々な態様が含まれる。どのような態様からどのような態様に変化してもよい。また、変化の回数は１回でもよいし、複数回でもよい。

〔変形例４〕

図７１～図７３において、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に変動表示され、第１の態様から第２の態様に変化し、停止表示されたが、変動表示、態様の変化、停止表示等の順番はこれに限定されるものではなく、どのような順番であってもよい。

【０３７２】

〔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、装飾図柄であり、
前記装飾図柄が第１の態様で変動表示される第１の演出と、
前記装飾図柄が前記第１の態様から前記第１の態様とは異なる前記第２の態様に変化して表示される第２の演出と、
前記装飾図柄が前記第２の態様で停止表示される第３の演出と、を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

〔態様Ａ５－２〕

態様 A 5 - 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出では、前記装飾図柄が停止表示位置において前記第 1 の態様から前記第 2 の態様に変化する、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 3]

態様 A 5 - 1 または態様 A 5 - 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出では、前記装飾図柄が前記停止表示位置において所定の方向に回転しながら前記第 1 の態様から前記第 2 の態様に変化する、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 4]

態様 A 5 - 1 から態様 A 5 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記装飾図柄は、第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄とを有し、
前記第 1 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、第 1 の方向に沿って移動しながら変動表示され、
前記第 2 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、前記第 1 の方向とは異なる第 2 の方向に沿って移動しながら変動表示される、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 5]

態様 A 5 - 4 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示され、
前記第 2 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、弧を描くような曲線状の軌道に沿って移動しながら変動表示される、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 6]

態様 A 5 - 4 または態様 A 5 - 5 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、前記第 1 の装飾図柄が移動にともなって徐々に小さく表示され、
前記第 2 の装飾図柄の前記第 1 の演出では、前記第 2 の装飾図柄が移動にともなって徐々に大きく表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【0373】

以下に図 7 4 ~ 図 7 6 を用いて装飾図柄変動領域演出 A ~ C について説明する。この装飾図柄変動領域演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄変動領域演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【0374】

[装飾図柄変動領域演出 A]

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

【0375】

10

20

30

40

50

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

【0376】

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

【0377】

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

【0378】

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

【0379】

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

【0380】

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

【0381】

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

第1表示領域R1の一部が中装飾図柄8Cによって視認困難な状態となる。

【0382】

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

【0383】

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

【0384】

〔装飾図柄変動領域演出B〕

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

【0385】

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

【0386】

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

【0387】

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

【0388】

次に、図75(E)に示すように、一旦消えた右装飾図柄8Rが出現する演出が行われる。具体的には、右装飾図柄8R（数字の「3」図柄）は、第2表示領域R2（表示画面7a）の右上側から下方向にゆっくり降りてくる。このとき、右装飾図柄8Rは、第1表示領域R1において表示されていたとき（図75(A)参照）よりも大きく表示される。そして、第2表示領域R2の上下方向の中間位置の少し上側でさらにゆっくり下方向に移動しながら、左装飾図柄8L（数字の「3」図柄）と合わせてリーチ状態を形成するか否

かのリーチ煽り演出を行う。

【0389】

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

10

【0390】

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

20

【0391】

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

30

【0392】

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

【0393】

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

【0394】

40

〔装飾図柄変動領域演出C〕

図76は、装飾図柄変動領域演出Cを説明するための図である。装飾図柄変動領域演出Cでは、まず、図76（A）に示すように、メイン表示装置7の表示画面7 aにおいて、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C及び右装飾図柄8 Rがハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示されている。停止表示されている左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C及び右装飾図柄8 Rの表示画面7 aの上下方向における位置は同じであってもよいし、異なってもよい。左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C及び右装飾図柄8 Rは、表示装置7の表示画面7 aにおいて、長方形の枠で囲われた第1表示領域R 1内に表示されている。第1表示領域R 1は、表示画面7 aの下側部分に設けられている。第1表示領域R 1は、第1表示領域R 1よりも大きい第2表示領域R 2に含まれている。本実施形態において、第2表示領域

50

R 2 は、表示装置 7 の表示画面 7 a である。

【0395】

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

【0396】

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

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

【0401】

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

10

20

30

40

50

)、第2表示領域R2から第1表示領域R1に向かって移動する。

【0402】

次に、図76(I)に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが、さらに第2表示領域R2から第1表示領域R1に向かって徐々に小さくなりながら(縮小しながら)移動する。そして、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rが第1表示領域R1内に収まって(戻って)表示される。このようにして、第1表示領域R1において、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rがハズレの態様(ハズレ図柄)で停止表示される。

【0403】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄変動領域演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図74～図76に示すように、表示装置7の表示画面7a(表示手段)の第1表示領域R1(第1の領域)において、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される第1の演出と、第1の演出の後に、表示装置7の表示画面7aにおける第1表示領域R1を含む第2表示領域R2(第2の領域)において、装飾図柄8L、8C、8Rが第1の演出時よりも拡大して変動表示される第2の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図74～図76に示すように、第2の演出では、拡大して変動表示される装飾図柄8L、8C、8Rの少なくとも一部が、第1表示領域R1に重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図74～図76に示すように、第1の演出では、表示装置7の表示画面7aの第1表示領域R1において、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示された後、装飾図柄8L、8C、8Rが第1表示領域R1から消える。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図74～図76に示すように、第2の演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態を形成するか否かの演出を行う。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図76に示すように、第2の演出の後に、表示装置7の表示画面7aの第2表示領域R2において、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態を形成する第3の演出をさらに実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図74、図75に示すように、第2の演出の後に、表示装置7の表示画面7aの第2表示領域R2において、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態を形成せず、ハズレ図柄で停止表示される第4の演出をさらに実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果7〕

上記実施形態の遊技機1では、図74、図75に示すように、第4の演出の後に、装飾図柄8L、8C、8Rが第2表示領域R2から第1表示領域R1に縮小しながら移動するように表示される第5の演出をさらに実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0404】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄変動領域演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

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

〔変形例 2〕

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

〔変形例 3〕

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

〔変形例 4〕

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

【0 4 0 5】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 A 6－1〕

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

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 6－2〕

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

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 6－3〕

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

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 6－4〕

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

〔態様 A 6－5〕

態様 A 6－4 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出の後に、前記表示手段の前記第 2 の領域において、前記装飾図柄がリーチ状態を形成する第 3 の演出をさらに実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 6-6]

態様 A 6-4 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 6-7]

態様 A 6-6 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0406】

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

【0407】

[操作促進演出 A]

図 77 は、操作促進演出 A を説明するための図である。

まず、図 77 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8L と、中演出図柄 8C と、右演出図柄 8R とが変動表示されている様子を示した。表示画面 7a の下部には、保留画像 9B が表示されている。保留画像 9B は、第 2 特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは 3 つの保留画像 9B が表示されている。保留消化画像 9C は、表示画面 7a で現在変動中の演出図柄 (演出図柄 8L、8C、8R) に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

【0408】

次に、図 77 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8L、右演出図柄 8R がともに「7」で停止した様子を示している。

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

【0409】

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

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

【0410】

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

【0411】

次に、図 77 (G) に示すように、押下促進演出が実行される。押下促進演出では、ボタン拡大演出で拡大表示されたボタン画像 BG が徐々に小さくなり、左右方向を軸として回転することで手前に向いていた上面が徐々に上向きになる。そして、表示画面 7a の中

10

20

30

40

50

央下部に、ボタン画像 B G が配置される。このとき、「押せ」というメッセージ画像 M G も表示される。

【0412】

遊技者が演出ボタン 6 3 を押下すると、図 7 7 (H) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がいずれも「7」で停止している。また、「勝利」というメッセージ画像 M G も表示され、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利したことも表している。

【0413】

〔操作促進演出 B〕

図 7 8 は、操作促進演出 B を説明するための図である。

まず、図 7 8 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。表示画面 7 a の下部には、保留画像 9 B が表示されている。保留画像 9 B は、第 2 特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは 3 つの保留画像 9 B が表示されている。保留消化画像 9 C は、表示画面 7 a で現在変動中の演出図柄（演出図柄 8 L、8 C、8 R）に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

【0414】

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

次に、図 7 8 (C) に示すように、バトル開始演出が実行される。バトル開始演出では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが登場する。このあと味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利すると大当たりとなる。このとき、表示画面 7 a の右下部に、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が表示される。

【0415】

次に、図 7 8 (D) に示すように、ボタン移動演出が実行される。ボタン移動演出は、ボタン画像 B G を高速移動させる演出である。ボタン画像 B G は、表示画面 7 a を横切るように、表示画面 7 a の一方の周縁部から他方の周縁部へ移動する。ここでは、味方キャラクタ C R A が登場している。

次に、図 7 8 (E) に示すように、ボタン回転演出が実行される。ボタン回転演出は、上面に垂直な方向から見た演出ボタン 6 3 を模した画像であるボタン画像 B G を表示し、その上面に垂直な方向を軸として矢印 Y G で示すように回転させる演出である。

【0416】

次に、図 7 8 (F) に示すように、ボタン拡大演出が実行される。ボタン拡大演出では、全体が表示画面 7 a に収まらないくらいにボタン画像 B G が拡大される。したがって、ボタン画像 B G の端部には、表示されない部分ができる。なお、ボタン画像 B G の回転は継続される。

【0417】

次に、図 7 8 (G) に示すように、押下促進演出が実行される。押下促進演出では、ボタン拡大演出で拡大表示されたボタン画像 B G が徐々に小さくなり、左右方向を軸として回転することで手前に向いていた上面が徐々に上向きになる。そして、表示画面 7 a の中央下部に、ボタン画像 B G が配置される。このとき、「押せ」というメッセージ画像 M G も表示される。

【0418】

遊技者が演出ボタン 6 3 を押下すると、図 7 8 (H) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がいずれも「7」で停止している。また

10

20

30

40

50

、「勝利」というメッセージ画像MGも表示され、味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利したことも表している。

【0419】

〔操作促進演出C〕

図79は、操作促進演出Cを説明するための図である。

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

10

【0420】

次に、図79(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で停止した様子を示している。なお、表示画面7aの右下部には、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示されている。

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

20

【0421】

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

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

【0422】

30

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

【0423】

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

40

【0424】

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

【0425】

〔効果例〕

以下に、操作促進演出の効果例を示す。

50

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ボタン回転演出を実行する。ボタン回転演出では、上面に垂直な方向から見た演出ボタン 63 を模した画像であるボタン画像 B G を表示し、その上面に垂直な方向を軸として矢印 Y G で示すように回転させる（図 77（E）、図 78（E）、図 79（E））。この構成によれば、演出ボタン 63 の操作促進に寄与し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0426】

〔効果 2〕

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

10

【0427】

〔効果 3〕

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

【0428】

20

〔効果 4〕

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

【0429】

〔効果 5〕

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

30

【0430】

〔効果 6〕

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

40

【0431】

〔変形例〕

以下に、操作促進演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

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

【0432】

〔変形例 2〕

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

50

【0433】

〔変形例3〕

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

【0434】

〔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。

10

〔態様B1-1〕

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0435】

〔態様B1-2〕

態様B1-1に記載の遊技機であって、

20

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

ことを特徴とする遊技機。

【0436】

〔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、

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

ことを特徴とする遊技機。

30

【0437】

〔態様B1-4〕

態様B1-1から態様B1-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0438】

〔態様B1-5〕

態様B1-1から態様B1-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

40

ことを特徴とする遊技機。

【0439】

〔態様B1-6〕

態様B1-5に記載の遊技機であって、

前記表示演出が実行された場合であっても、前記操作促進演出へ移行しない場合がある、ことを特徴とする遊技機。

【0440】

〔態様B1-7〕

態様B1-5または態様B1-6に記載の遊技機であって、

前記表示演出において、遊技球の所定の入球口への入球を契機として、大当たり期待度

50

を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

【0441】

〔態様B1-8〕

態様B1-5から態様B1-7までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示演出は、演出図柄の変動開始時点から実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【0442】

以下に図80～図82を用いて当落告知演出A～Cについて説明する。この当落告知演出は、装飾図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、当落告知演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出してメイン表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる演出である。

【0443】

〔当落告知演出A〕

図80は、当落告知演出Aを説明するための図である。

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

【0444】

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

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

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

10

20

30

40

50

下促進演出（終期）は、右側にストックされたボタン画像ＢＧが残り少なくなっている状態を示す。

【０４４９】

次に、図８０（Ｇ）に示すように、大当たり確定演出が実行される。大当たり確定演出は、味方キャラクタＣＲＡが登場し、その背景が虹の７色で表示されるレインボー背景ＲＢとなる演出である。レインボー背景ＲＢは、大当たり確定の背景である。

【０４５０】

次に、図８０（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）では、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒがいずれも「７」で停止している。

【０４５１】

〔当落告知演出Ｂ〕

図８１は、当落告知演出Ｂを説明するための図である。

まず、変動開始演出が実行されて演出図柄の変動が開始された後、図８１（Ａ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡの攻撃が敵キャラクタＣＲＢにヒットした演出をおこなう。

【０４５２】

上述したバトル演出に続けて、図８１（Ｂ）に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧが表示画面７ａの中央部に表示される。表示されたボタン画像ＢＧがバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像ＢＧは、表示画面７ａの右側に積み上がって表示される（ストックされる）。ここでは、２つのボタン画像ＢＧをゲットしている。

【０４５３】

次に、図８１（Ｃ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡの攻撃が敵キャラクタＣＲＢにヒットした演出をおこなう。

【０４５４】

上述したバトル演出に続けて、図８１（Ｄ）に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧが表示画面７ａの中央部に表示される。表示されたボタン画像ＢＧがバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像ＢＧは、表示画面７ａの右側に積み上がって表示される（ストックされる）。ここでは、１つのボタン画像ＢＧをゲットしており、合計３つのボタン画像ＢＧがストックされている。なお、ボタン画像ＢＧのストック数は、大当たりへの期待度を示唆している。

【０４５５】

次に、図８１（Ｅ）に示すように、押下促進演出（初期）が実行される。押下促進演出（初期）では、表示画面７ａの中央下部に大きなボタン画像ＢＧが表示され、その上方に「押せ」というメッセージ画像ＭＧが表示される。また、表示画面７ａの右側にはストックされたボタン画像ＢＧが表示されている。ここで遊技者が演出ボタン６３を押下すると、右側にストックされたボタン画像ＢＧが上から順に消化される演出がおこなわれる。

【０４５６】

次に、図８１（Ｆ）に示すように、押下促進演出（終期）が実行される。押下促進演出（終期）では、表示画面７ａの中央下部に大きなボタン画像ＢＧが表示され、その上方に「押せ」というメッセージ画像ＭＧが表示される。また、表示画面７ａの右側にはストックされたボタン画像ＢＧが表示されている。ここで遊技者が演出ボタン６３を押下すると、右側にストックされたボタン画像ＢＧが上から順に消化される演出がおこなわれる。押下促進演出（終期）は、右側にストックされたボタン画像ＢＧが残り少なくなっている状態を示す。ここでは、ストックされたボタン画像ＢＧを使い果たした様子を示した。

10

20

30

40

50

【0457】

次に、図81（G）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）では、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で停止しており、中演出図柄8Cが「8」で停止している。

【0458】

〔当落告知演出C〕

図82は、当落告知演出Cを説明するための図である。

まず、変動開始演出が実行されて演出図柄の変動が開始された後、図82（A）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出をおこなう。

10

【0459】

上述したバトル演出に続けて、図82（B）に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示される。表示されたボタン画像BGがバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示される（ストックされる）。ここでは、2つのボタン画像BGをゲットしている。

【0460】

次に、図82（C）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出をおこなう。

20

【0461】

上述したバトル演出に続けて、図82（D）に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示される。表示されたボタン画像BGがバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示される（ストックされる）。ここでは、3つのボタン画像BGをゲットしており、合計5つのボタン画像BGがストックされている。

【0462】

次に、図82（E）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う演出である。ここでは、味方キャラクタCRAの攻撃が敵キャラクタCRBにヒットした演出をおこなう。

30

【0463】

上述したバトル演出に続けて、図82（F）に示すように、ボタンゲット演出が実行される。ボタンゲット演出では、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示画面7aの中央部に表示される。表示されたボタン画像BGがバトル演出の報酬となる。ゲットしたボタン画像BGは、表示画面7aの右側に積み上がって表示される（ストックされる）。ここでは、3つのボタン画像BGをゲットしており、合計8つのボタン画像BGがストックされている。なお、ボタン画像BGのストック数は、大当たりへの期待度を示唆している。

40

【0464】

次に、図82（G）に示すように、大当たり確定演出が実行される。大当たり確定演出は、味方キャラクタCRAが登場し、その背景が虹の7色で表示されるレインボー背景RBとなる演出である。レインボー背景RBは、大当たり確定の背景である。

【0465】

次に、図82（H）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）では、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがいずれも「7」で停止している。

【0466】

50

〔効果例〕

以下に、当落告知演出の効果例を示す。

〔効果１〕

上記実施形態の遊技機１では、ボタン画像ＢＧがストックされるボタンゲット演出をおこない（図８０（Ｂ）（Ｄ）、図８１（Ｂ）（Ｄ）、図８２（Ｂ）（Ｄ）（Ｆ））、その後、遊技者が演出ボタン６３を押下することで、ストックされたボタン画像ＢＧを消化する押下促進演出をおこない（図８０（Ｅ）（Ｆ）、図８１（Ｅ）（Ｆ））、押下促進演出の途中で、大当たり確定演出をおこなう（図８０（Ｇ））。この構成によれば、演出ボタン６３の押下により大当たりの当落が告知されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【０４６７】

〔効果２〕

上記実施形態の遊技機１では、ボタン画像ＢＧがストックされるボタンゲット演出が複数回おこなわれる。また、１回のボタンゲット演出で、１以上のボタン画像ＢＧがストックされる（図８０（Ｂ）（Ｄ）、図８１（Ｂ）（Ｄ）、図８２（Ｂ）（Ｄ）（Ｆ））。この構成によれば、演出ボタン６３の操作が可能となるボタン画像ＢＧのストックが段階的に増えていくため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４６８】

〔効果３〕

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

20

【０４６９】

〔効果４〕

上記実施形態の遊技機１では、大当たりの確定を報知する大当たり確定演出を実行可能となっている（図８０（Ｇ）、図８２（Ｇ））。この構成によれば、大当たり確定演出が実行されたときには優越感に浸ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７０】

〔効果５〕

上記実施形態の遊技機１では、ボタンゲット演出を実行した後、演出ボタン６３を押下することなく、大当たり確定演出を実行可能となっている（図８２（Ｂ）（Ｄ）（Ｆ）（Ｇ））。この構成によれば、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【０４７１】

〔変形例〕

以下に、当落告知演出の変形例を示す。

〔変形例１〕

上記では、大当たり確定演出として、味方キャラクタＣＲＡを登場させて、その背景をレインボー背景ＲＢとする演出をおこなっていた。これに対し、大当たりの確定を報知する演出は、どのようなものであってもよい。例えば、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがいわゆるゾロ目の状態で回転する全回転演出をおこなうようにしてもよい。また例えば、大当たりが確定するプレミアム画像を表示するプレミアム演出としてもよい。例えば、演出ボタン６３を振動させたり、遊技者へ向けてエアを送出したり、特定のランプを点灯させたりする演出としてもよい。

40

【０４７２】

〔変形例２〕

上記では、押下促進演出で遊技者が演出ボタン６３を押下すると、右側にストックされたボタン画像ＢＧが上から順に消化される演出がおこなわれる（図８１（Ｆ））。ここで、大当たり確定演出が実行されず、ストックされたボタン画像ＢＧを使い果たした場合には、落選となる（図８１（Ｇ））。これに対し、押下促進演出の途中で落選であること

50

を明示するような演出をおこなうようにしてもよい。

【0473】

〔変形例3〕

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

【0474】

〔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〕

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0475】

〔態様B2-2〕

態様B2-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0476】

〔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、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0477】

〔態様B2-4〕

態様B2-1から態様B2-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第3演出における前記特定の抽選は、大当たり抽選である、

ことを特徴とする遊技機。

【0478】

〔態様B2-5〕

態様B2-4に記載の遊技機であって、

前記第3演出は、大当たりの確定を報知する確定演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【0479】

〔態様B2-6〕

態様B2-1から態様B2-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第2演出を実行せず、前記第1演出の後、前記第3演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0480】

〔態様B2-7〕

態様B2-5に記載の遊技機であって、

前記確定演出は、演出図柄が揃った状態で変動する全回転演出を含む、

ことを特徴とする遊技機。

【0481】

10

20

30

40

50

以下に図 8 3 ～図 8 5 を用いて操作部画像表示演出 A ～ C について説明する。この操作部画像表示演出は、装飾図柄の変動演出中等、各種の様々な演出中等に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作部画像表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【0 4 8 2】

〔操作部画像表示演出 A〕

図 8 3 は、操作部画像表示演出 A を説明するための図である。操作部画像表示演出 A では、まず、図 8 3 (A) に示すように、大当たり確定後のラウンド遊技中において、大当たりに対する総ラウンド数として上限のラウンド数を獲得できるか否かを決定する演出 (MAX 獲得チャレンジ演出) が行われる。ここでは、大当たりに対するラウンド数として 4 R をすでに獲得している状態で、ラウンド数 4 R から上限のラウンド数 1 6 R への昇格を狙う演出 (ラウンド昇格演出) である。表示装置 7 の表示画面 7 a には、「MAX 獲得チャレンジ!」の文字画像 MG 1 が表示される。なお、MAX とは、今回の大当たりにおける総ラウンド数の上限 (例えば 1 6 R) を示唆している。また、MAX 獲得チャレンジ演出は、ラウンド遊技中に行うようにしてもよいし、ラウンド遊技前に行うようにしてもよい。

【0 4 8 3】

次に、図 8 3 (B) に示すように、表示画面 7 a の左側には、キャラクタ画像 CG が表示される。また、キャラクタ画像 CG の下側には、MAX 獲得チャレンジの種類が表示され、ここでは「一発!」の文字画像 MG 2 が表示される。これにより、一発の操作で MAX 獲得できるか否かを決定する演出を行うことを示唆している。また、表示画面 7 a の右側には、ボタン画像 BG 及び剣画像 KG が表示される。剣画像 KG は、剣部材 6 4 の外観を表している。剣画像 KG には、剣部材 6 4 の上端部分の剣ボタン 6 5 の外観を表す剣ボタン画像 KBG が含まれる。ボタン画像 BG は、演出ボタン 6 3 の外観を表している。ボタン画像 BG の前面に剣画像 KG が重なるように表示され、ボタン画像 BG のうち剣画像 KG が重なっている部分は視認困難な状態である。

【0 4 8 4】

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

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

【0 4 8 5】

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

【0 4 8 6】

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

【0 4 8 7】

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

【 0 4 8 8 】

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

10

【 0 4 8 9 】

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

【 0 4 9 0 】

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

20

【 0 4 9 1 】

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

【 0 4 9 2 】

〔操作部画像表示演出 B〕

図 8 4 は、操作部画像表示演出 B を説明するための図である。操作部画像表示演出 B では、まず、図 8 4 (A) に示すように、大当たり確定後のラウンド遊技中において、大当たりに対する総ラウンド数として上限のラウンド数を獲得できるか否かを決定する演出 (MAX 獲得チャレンジ演出) が行われる。ここでは、大当たりに対するラウンド数として 4 R をすでに獲得している状態で、ラウンド数 4 R から上限のラウンド数 1 6 R への昇格を狙う演出 (ラウンド昇格演出) である。表示装置 7 の表示画面 7 a には、「MAX 獲得チャレンジ!」の文字画像 M G 1 が表示される。なお、MAX とは、今回の大当たりにおける総ラウンド数の上限 (例えば 1 6 R) を示唆している。また、MAX 獲得チャレンジ演出は、ラウンド遊技中に行うようにしてもよいし、ラウンド遊技前に行うようにしてもよい。

30

【 0 4 9 3 】

次に、図 8 4 (B) に示すように、表示画面 7 a の左側には、キャラクタ画像 C G が表示される。また、キャラクタ画像 C G の下側には、MAX 獲得チャレンジの種類が表示され、ここでは「一発!」の文字画像 M G 2 が表示される。これにより、一発の操作で MAX 獲得できるか否かを決定する演出を行うことを示唆している。また、表示画面 7 a の右側には、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G が表示される。剣画像 K G は、剣部材 6 4 の外観を表している。剣画像 K G には、剣部材 6 4 の上端部分の剣ボタン 6 5 の外観を表す剣ボタン画像 K B G が含まれる。ボタン画像 B G は、剣ボタン 6 5 の外観を表しており、大きさが異なるだけで剣ボタン画像 K B G と同じ画像である。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 の外観を表している。ボタン画像 B G の前面に剣画像 K G が重なるように表示され、ボタン画像 B G のうち剣画像 K G が重なっている部分は視認困難な状態である。

40

50

【0494】

次に、図84（C）に示すように、表示画面7aの左側には、キャラクタ画像CGが表示される。また、表示画面7aの右側には、「おねがい！」の文字画像MG3が表示される。これにより、キャラクタがMAX獲得を祈っていることを表している。そして、表示画面7aの中央には、ボタン画像BG及び剣画像KGが表示される。このとき、剣画像KGの前面にボタン画像BGが重なるように表示される。剣画像KGのうち、ボタン画像BGが重なっている部分は、ボタン画像BGを透過して何とか視認可能な状態である。すなわち、ボタン画像BGは透過性を有する画像である。また、ボタン画像BG及び剣画像KGは、図83（B）において表示されていたときよりも小さく表示される。

【0495】

次に、図84（D）に示すように、表示画面7aの中央において、図84（C）のボタン画像BG及び剣画像KGが徐々に消えていく。このとき、剣画像KGの前面にボタン画像BGが重なるように表示される。なお、表示画面7aの左側及び右側のキャラクタ画像CG及び文字画像MG3はそのまま表示される。

【0496】

次に、図84（E）に示すように、表示画面7aの中央には、ボタン画像BG及び剣画像KGが表示される。このとき、剣画像KGの前面にボタン画像BGが重なるように表示される。剣画像KGのうち、ボタン画像BGが重なっている部分は、ボタン画像BGを透過して何とか視認可能な状態である。また、ボタン画像BG及び剣画像KGは、図84（C）及び（D）において表示されていたときよりも大きく表示される。なお、表示画面7aの左側及び右側のキャラクタ画像CG及び文字画像MG3はそのまま表示される。

【0497】

次に、図84（F）に示すように、表示画面7aの中央において、図84（E）のボタン画像BG及び剣画像KGが徐々に消えていく。このとき、剣画像KGの前面にボタン画像BGが重なるように表示される。なお、表示画面7aの左側及び右側のキャラクタ画像CG及び文字画像MG3はそのまま表示される。

【0498】

次に、図84（G）に示すように、表示画面7aの中央には、ボタン画像BG及び剣画像KGが表示される。このとき、剣画像KGの前面にボタン画像BGが重なるように表示される。剣画像KGのうち、ボタン画像BGが重なっている部分は、ボタン画像BGを透過して何とか視認可能な状態である。また、ボタン画像BG及び剣画像KGは、図84（E）及び（F）において表示されていたときよりも大きく表示される。なお、表示画面7aの左側及び右側のキャラクタ画像CG及び文字画像MG3はそのまま表示される。

【0499】

次に、図84（H）に示すように、表示画面7aの中央において、図84（G）のボタン画像BG及び剣画像KGが徐々に消えていく。このとき、剣画像KGの前面にボタン画像BGが重なるように表示される。なお、表示画面7aの左側及び右側のキャラクタ画像CG及び文字画像MG3はそのまま表示される。

【0500】

次に、図84（I）に示すように、剣画像KG、タイマーバーTB及び操作促進画像SGが表示される。剣画像KGは、表示画面7aの中央に表示される。タイマーバーTBは、剣部材64の操作受付有効期間が示されている。タイマーバーTBは、剣画像KGの下部に重なって、剣画像KGの前面に表示される。操作促進画像SGは、遊技者に剣部材64の操作を促す画像であり、ここでは「押し込め!!!」の文字画像MG4が表示される。操作促進画像SGは、剣画像KGの上部に重なって、剣画像KGの前面に表示される。

【0501】

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

【0502】

〔操作部画像表示演出C〕

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

10

【0503】

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

20

【0504】

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

30

【0505】

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

40

【0506】

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

【0507】

50

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

【 0 5 0 8 】

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

【 0 5 0 9 】

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

【 0 5 1 0 】

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

【 0 5 1 1 】

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

【 0 5 1 2 】

[効果例]

以下に、操作部画像表示演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 3 ～図 8 5 に示すように、ボタン画像 B G (第 1 操作部画像) と剣画像 K G (第 2 操作部画像) とが重なるように表示される第 1 の演出と、ボタン画像 B G 及び剣画像 K G のうちのいずれか一方が表示される第 2 の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 3 ～図 8 5 に示すように、第 1 の演出では、剣画像

10

20

30

40

50

K Gの前面にボタン画像B Gが重なるように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示すように、第1の演出では、剣画像K Gのうち、ボタン画像B Gの背後に位置する部分が、ボタン画像B Gを透過して視認可能に表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示すように、第1の演出の前に、ボタン画像B Gの前面に剣画像K Gが重なるように表示される第3の演出をさらに実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示すように、第3の演出では、ボタン画像B Gのうち、剣画像K Gの背後に位置する部分が、剣画像K Gによって視認困難である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示すように、第1の演出において表示されるボタン画像B Gの大きさと第3の演出において表示されるボタン画像B Gの大きさが異なる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0513】

〔変形例〕

以下に、操作部画像表示演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図83～図85において、操作部画像表示演出A～Cは、ラウンド遊技中に行うようにしたが、これに限定されるものではない。例えば、通常の遊技中、ラウンド遊技前、大当たり遊技中等において行うようにしてもよい。

〔変形例2〕

図83～図85において、操作部画像表示演出A～Cは、大当たりに対する総ラウンド数として上限のラウンド数を獲得できるか否かを決定する演出（MAX獲得チャレンジ演出）において行うようにしたが、これに限定されるものではない。例えば、特定の演出が成功するか否かを決定する演出、大当たりか否かを決定する演出、通常大当たりか確変大当たりかを決定する演出等において行うようにしてもよい。

〔変形例3〕

図83～図85において、操作部画像表示演出A～Cでは、ボタン画像B G及び剣画像K Gが表示されるたびに大きさが徐々に大きくなるようにしたが、例えば、表示されるたびに小さくなるようにしてもよいし、同じ大きさで表示されるようにしてもよい。

〔変形例4〕

図83～図85において、操作部画像表示演出A～Cでは、ボタン画像B Gとして演出ボタン63の外観を表す画像や剣部材64の上端部分の剣ボタン65の外観を表す剣ボタン画像K B Gと同じ画像を用いたが、操作部画像としては、演出ボタン63、剣部材64、剣ボタン65、その他各種操作部の外観を表す画像等を用いることができる。

〔変形例5〕

図83～図85において、ボタン画像B G及び剣画像K Gの背景に背景画像が表示され、その背景画像の前面にボタン画像B G及び剣画像K Gが表示されるようにしてもよい。また、背景画像のうち、ボタン画像B G及び剣画像K Gが重なっている部分は、ボタン画像B G及び剣画像K Gを透過して視認可能な状態となるようにしてもよい。

【0514】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 B 3 - 1〕

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

10

〔態様 B 3 - 2〕

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

〔態様 B 3 - 3〕

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

20

〔態様 B 3 - 4〕

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

〔態様 B 3 - 5〕

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

30

〔態様 B 3 - 6〕

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

〔0 5 1 5〕

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

40

〔0 5 1 6〕

この演出ボタンの出現消失演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）、遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）中などに実行され得るものであり、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）という意味を演出の進行に反映することができるものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド、各種大当たり遊技のオープニングコマンド、大当たり遊技のラウンド指定コマンド、大当たり遊技のエンディングコマンド）を解析し、演出ボタンの出現

50

消失演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【0517】

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

【0518】

〔演出ボタンの出現消失演出A〕

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

【0519】

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

【0520】

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

【0521】

画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが表示され、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、図86(B)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの左上側に第1の演出ボタン画像BTNと同一の画像(ボタンの形状、大きさ、発光態様などの特性情報がすべて同一となる画像)または類似する画像(特性情報と一部またはすべて類似する画像(発光態様は同一であってもよし、異なってもよい。))として第2の演出ボタン画像BTN2が出現する態様で表示されるとともに、遊技者に演出ボタン63の操作(押下操作)を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様が継続された状態で表示される。

【0522】

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

【0523】

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

10

【0524】

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

【0525】

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

20

【0526】

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

30

【0527】

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

40

【0528】

〔演出ボタンの出現消失演出B〕

次に、演出ボタンの出現消失演出Bについて図87を参照して説明する。図87は、演出ボタンの出現消失演出Bを説明するための図である。演出ボタンの出現消失演出Bは、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成されたときに、複数種類のリーチ演出のなかから選択されて行われるものである。演出ボタンの出現消失演出Bでは、まず、図87（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状

50

態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ図柄（数字）で仮停止表示しており（ここでは数字「7」で仮停止）、中装飾図柄 8 C が変動表示されリーチが形成されている。

【0529】

リーチが形成されると、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン 6 3 を模した第 1 の演出ボタン画像 B T N が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に配置されて所定の発光態様で表示される。演出ボタン 6 3 の押下操作面と対応する第 1 の演出ボタン画像の部分には、英単語「P U S H」が刻まれたものとなっている。なお、「所定の発光態様」としては、大当たりとなる期待度（変動演出開始コマンド）に基づいて、例えば白色点滅→青色点滅→緑色点滅→赤色点滅→ゴールド点滅（黄色点滅）→七色点滅（レインボー点滅（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【0530】

リーチが形成されると、演出ボタンの出現消失演出を行うことができる演出ボタンの出現消失演出実行期間の始期となり、計時が開始され、演出ボタンの出現消失演出実行期間の終期となるまで演出ボタンの出現消失演出を行うことができるようになっている。言い換えると、演出ボタンの出現消失演出実行期間は、演出ボタンの出現消失演出を行うことができる有効な期間を定めているものであり、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）という意味を演出ボタンの出現消失演出の進行に反映することができる期間となっている。なお、本実施形態では、演出ボタンの出現消失演出実行期間として、例えば 6 秒間に設定されているが、これより短く（例えば 4 秒間）してもよいし、長く（例えば 8 秒間）してもよい。

【0531】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a に第 1 の演出ボタン画像 B T N が表示され、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、図 8 7（B）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上辺寄りであって左側と右側にモグラの穴を模したホール画像 M H がそれぞれ表示され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央にモグラの穴を模したホール画像 M H が形成され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下辺寄りであって左側と右側にモグラの穴を模したホール画像 M H がそれぞれ表示され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にモグラの穴を模した 5 つのホール画像 M H が表示される。ここでは 5 つのホール画像 M H が同一の形状、同一の大きさ、同一の色となっている。

【0532】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上辺寄りの左側におけるホール画像 M H からニコリ顔を有するモグラを模した画像（以下、「ニコニコモグラ画像」という。） M C H 1 が顔を出す態様で表示されるとともに、ニコニコモグラ画像 M C H 1 の頭上に、第 1 の演出ボタン画像 B T N と同一の画像（ボタンの形状、大きさ、発光態様などの特性情報がすべて同一となる画像）または類似する画像（特性情報と一部またはすべて類似する画像（発光態様は同一であってもよし、異なってもよい。））として第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 が配置されて出現する態様で表示される。このとき、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）を促すために、演出ボタン 6 3 を模した第 1 の演出ボタン画像 B T N が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に配置されて所定の発光態様が継続された状態で表示される。

【0533】

再び遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、図 8 7（C）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上辺より左側に表示されていた第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 が消える（消失する）。このとき、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2 は画像表示装置 7 の表示画面 7 a から消える（消失する）するとともに、ニコニコモグラ画像 M C H 1 か

ら、目がまわってクラクラする顔を有するモグラを模した画像（以下、「クラクラモグラ画像」という。）MCH2へ変化した態様で表示される。なお、第2の演出ボタン画像BTN2は画像表示装置7の表示画面7aから消える（消失する）のに対して、第1の演出ボタン画像BTNは所定の発光態様が継続された状態で画像表示装置7の表示画面7aに表示される。

【0534】

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

【0535】

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

【0536】

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

【0537】

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

【0538】

さらに遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図87（H）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央におけるホール画像MHからニコニコモグラ画像MCH1が顔を出す態様で表示される。このとき、遊技者に演出ボタン63の操作（押下

操作)を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様が継続された状態で表示される。

【0539】

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

【0540】

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

【0541】

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

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

[演出ボタンの出現消失演出C]

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

【0545】

演出ボタンの出現消失演出Cでは、まず、図88(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、大当たり演出(大当たり遊技)の始期から終期までに亘る期間のうち、特定期間において、大当たり演出(大当たり遊技)の終了後の演出モードを遊技者に選択することができる演出モードの選択画面が表示される。特定期間には、演出モードを選択するための第1の期間(演出モード選択期間)と、第1の期間(演出モード選択期間)が経過したのち選択された演出モードへのモード移行を伝えるための第2の期間(演出モード確定報知期間)と、から構成されている。本実施形態では、大当たり演出(大当たり遊技)の終期直前における所定の期間(例えば、5秒間)において(つまり、大当たり

10

20

30

40

50

演出（大当たり遊技）の終期直前の所定の期間（例えば、５秒間）において、遊技機メーカのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出、遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行うため、この所定の期間の始期と特定期間の終期とが一致している。

【０５４６】

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

10

【０５４７】

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

20

【０５４８】

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

【０５４９】

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

30

【０５５０】

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

40

【０５５１】

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

【０５５２】

選択部ＳＥＬの特定領域にBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン６３を操作（押下操作）すると、図８８（Ｃ）に示すように、選択部ＳＥＬの特定領域に

50

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

【0553】

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

【0554】

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

【0555】

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

【0556】

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

【0557】

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

【0558】

その後、第2の期間（演出モード確定報知期間）が経過し、大当たり演出（大当たり遊技）の終期直前における所定の期間（例えば、5秒間）において、この所定の期間の始期が到来すると（つまり、大当たり演出（大当たり遊技）の終期直前の所定の期間（例えば、5秒間）の始期が到来すると）、遊技機メーカーのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出、遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出が行われ、所定の期間の終期、つまり大当たり演出（大当たり遊技）の終期となると、図88（G）に示すように、Aモードの「太陽」をテーマとして演出を進行する「太陽」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aの左側に大きく表示されると

10

20

30

40

50

ともに、第2の演出ボタン画像BTN2が画像表示装置7の表示画面7aの右下側に表示される状態となる。

【0559】

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

10

【0560】

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

20

【0561】

〔効果例〕

以下に、演出ボタンの出現消失演出の効果例を示す。

〔効果1〕

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

30

40

【0562】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出ボタンの出現消失演出Aの図86（A）～図86（E）に示すように、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）は、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示（出現）される第1の演出において第1の演出ボタン画像BTN（第1の操作手段画像）と異なる位置に表示されるようになっている。例えば、第1の演出ボタン画像BTN

50

(第1の操作手段画像)が画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に表示されているのに対して、第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)が画像表示装置7の表示画面7aの左上側や画像表示装置7の表示画面7aの右中央側に表示されている。この構成によれば、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)と第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)との配置が異なるように画像表示装置7(表示手段)に表示されるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

図87(A)～図87(I)の演出ボタンの出現消失演出Bでは、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)の下側中央に表示されているのに対して、第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)の左上側や画像表示装置7(表示手段)の右下側に表示されているため、同様である。

10

図88(A)～図88(E)の演出ボタンの出現消失演出Cでは、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)の下側中央に表示されているのに対して、画像表示装置7(表示手段)の中央から右上隅までの矩形領域側に配置されるデモ領域DS内(デモ領域DSの右下側)に第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)が表示されるため、同様である。

【0563】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出ボタンの出現消失演出Aの図86(A)～図86(E)に示すように、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)は、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成されると(所定の演出中に)、画像表示装置7(表示手段)に表示され、第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)は、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されたのちに表示されることできる。この構成によれば、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成されると(所定の演出中に)、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されたのちに、第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示される状態とすることができるようになっているため、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されたのちに、実際に、第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されると、第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)が出現する表示態様となって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図87(A)～図87(I)の演出ボタンの出現消失演出Bについても同様である。

20

30

図88(A)～図88(E)の演出ボタンの出現消失演出Cでは、大当たり演出(大当たり遊技)の始期から終期までに亘る期間のうち、特定期間において、大当たり演出(大当たり遊技)の終了後の演出モードを遊技者に選択することができる演出モードの選択画面が表示されると(所定の演出中に)、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されたのちに、Aモードを選択した場合に第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示される状態とすることができるようになっているため、第1の演出ボタン画像BTN(第1の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されたのちに、実際に、Aモードを選択して第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されると、第2の演出ボタン画像BTN2(第2の操作手段画像)が出現する表示態様となって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0564】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出ボタンの出現消失演出Aの図86(A)～図86(E)に示すように、画像表示装置7(表示手段)は、左装飾図柄8L、中装飾図

50

柄 8 C、右装飾図柄 8 R の変動演出表示においてリーチ演出を表示可能であり、第 1 の演出ボタン画像 B T N（第 1 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）に表示される所定の演出は、リーチ演出である。この構成によれば、第 1 の演出ボタン画像 B T N（第 1 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）に表示されるタイミングとして、リーチ演出が行われている期間とすることができ、リーチ演出による画像に加えて、第 1 の演出ボタン画像 B T N（第 1 の操作手段画像）の出現ののちに、さらに第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）を出現することができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 8 7（A）～図 8 7（I）の演出ボタンの出現消失演出 B についても同様である。

【0565】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、演出ボタンの出現消失演出 C の図 8 8（A）～図 8 8（E）に示すように、画像表示装置 7（表示手段）は、大当たり演出（当たり遊技の演出）を表示可能であり、第 1 の演出ボタン画像 B T N（第 1 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）に表示される所定の演出は、大当たり演出（当たり遊技の演出）である。この構成によれば、第 1 の演出ボタン画像 B T N（第 1 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）に表示されるタイミングとして、大当たり演出（当たり遊技の演出）が行われる期間のうち特定期間とすることができ、大当たり演出（当たり遊技の演出）による画像に加えて、第 1 の演出ボタン画像 B T N（第 1 の操作手段画像）の出現ののちに、さらに第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）を出現することができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0566】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、演出ボタンの出現消失演出 A の図 8 6（A）～図 8 6（E）に示すように、第 1 の演出ボタン画像 B T N（第 1 の操作手段画像）の色と第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）の色とが同一の色となっている。この構成によれば、画像表示装置 7（表示手段）に表示される第 1 の演出ボタン画像 B T N（第 1 の操作手段画像）の色と第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）の色とにより、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 8 7（A）～図 8 7（I）の演出ボタンの出現消失演出 B、図 8 8（A）～図 8 8（E）の演出ボタンの出現消失演出 C についても同様である。

【0567】

〔変形例〕

以下に、演出ボタンの出現消失演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 8 6 の演出ボタンの出現消失演出 A、図 8 7 の演出ボタンの出現消失演出 B、図 8 8 の演出ボタンの出現消失演出 C では、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 3（操作手段）を模した第 1 の演出ボタン画像 B T N（第 1 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）に表示されるとともに、演出ボタン 6 3（操作手段）が操作（押下操作）されたことに基づいて、演出ボタン 6 3（操作手段）を模した第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）に表示（出現）される第 1 の演出と、第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）が画像表示装置 7（表示手段）に非表示される（画像表示装置 7（表示手段）から消える（消失する））第 2 の演出と、のうちいずれか一方を実行することができた。しかし、演出ボタン 6 3（操作手段）に代えて、剣部材 6 4 や剣ボタン 6 5 にしてもよい。この場合、画像表示装置 7（表示手段）には、第 1 の演出ボタン画像 B T N（第 1 の操作手段画像）と第 2 の演出ボタン画像 B T N 2（第 2 の操作手段画像）とは剣部材 6 4 や剣ボタン 6 5 を模した画像となる。

【0568】

〔変形例 2〕

図 8 6 の演出ボタンの出現消失演出 A では、演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると

10

20

30

40

50

、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）から消えて（消失して）、再び演出ボタン63を操作（押下操作）すると、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示（出現）されていた。しかし、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）から消えて（消失して）から演出ボタン63を複数回（例えば、2回、3回、・・・、9回、10回のうち予め定めた固定回数、または2回～10回までのうち演出制御用マイコン91（画像制御用マイコン101）における抽選によってリアルタイムに設定されるランダム回数）だけ操作（押下操作）するようにしてもよい。こうすれば、演出ボタン63を操作（押下操作）するごとに、画像表示装置7（表示手段）に第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が消（消失）されたり、表示（出現）されたりするという単調さを解消することに寄与することができる。また、遊技者が演出ボタン63の操作（押下操作）する回数により、画像表示装置7（表示手段）に第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が消えたり（消失したり）、表示（出現）されたりするという対応関係を遊技者自身で発見することができるため、演出ボタン63の操作（押下操作）という行為に単調さを感じ難くすることで遊技意欲の低下を抑制することにも寄与することができる。

【0569】

〔変形例3〕

図86の演出ボタンの出現消失演出A、図87の演出ボタンの出現消失演出Bでは、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）から消えて（消失して）、表示（出現）されるごとに、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）の大きさを最大となる大きさへ向かって段階的に大きくするようにしてもよい。この場合、演出ボタン63を操作（押圧操作）するごとに、常に第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）の大きさを最大となる大きさへ向かって段階的に大きくなるようにしてもよいし、最大となる大きさとなる手前（最大となる大きさの何段か前の大きさ（途中））から一定の大きさに止まるようにしてもよい。こうすれば、演出ボタン63の操作（押圧操作）により遊技者に利益を付与する大当たり遊技（大当たり演出）が発生する期待感を高めることができ、演出ボタン63の操作（押圧操作）に対して遊技者が消極的となり難くすることに寄与することができる。

【0570】

〔変形例4〕

図86の演出ボタンの出現消失演出A、図87の演出ボタンの出現消失演出Bでは、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）から消えて（消失して）、表示（出現）されるごとに、第2の演出ボタン画像BTN2（第2の操作手段画像）の色を遊技者に利益を付与する大当たり遊技（大当たり演出）が発生する期待感を高める色へ段階的に変化するようにしてもよい。例えば、白色→青色→緑色→赤色→黄金色→七色（レインボー色）へ段階的に変化する。こうすれば、演出ボタン63の操作（押圧操作）に対して遊技者が消極的となり難くすることに寄与することができる。

【0571】

〔変形例5〕

図88の演出ボタンの出現消失演出Cでは、各モードのテーマを模したテーマ画像PMがデモ領域DSの左側に動画表示されていた。このような動画としては、各モードの演出の進行の流れ、登場人物、背景、シーンなどの内容を説明する動画であり、3次元CGによる動画でもよいし、アニメーションによる動画でもよいし、映画のワンシーンとするものでもよい。なお、動画に代えて静止画であってもよい。

【0572】

〔変形例6〕

図86の演出ボタンの出現消失演出A、図87の演出ボタンの出現消失演出B、図88の演出ボタンの出現消失演出Cでは、演出ボタン63（操作手段）を模した第1の演出ボタン画像BTN（第1の操作手段画像）が画像表示装置7（表示手段）に表示された状態

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

【0573】

[変形例7]

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

【0574】

[変形例8]

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

【0575】

[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]

遊技者が操作可能な操作手段と、

種々の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、

前記操作手段を模した第1の操作手段画像が前記表示手段に表示された状態で、前記操作手段が操作されたことに基づいて、

前記操作手段を模した第2の操作手段画像が前記表示手段に表示される第1の演出と、

前記第2の操作手段画像が前記表示手段に非表示される第2の演出と、

のうち少なくとも一方を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0576】

◇[態様B4-2]

態様B4-1に記載の遊技機であって、

前記第2の操作手段画像は、前記第1の演出において前記第1の操作手段画像と異なる位置に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0577】

◇[態様B4-3]

態様B4-1または態様B4-2に記載の遊技機であって、

前記第1の操作手段画像は、所定の演出中に、前記表示手段に表示され、

前記第2の操作手段画像は、前記第1の操作手段画像が前記表示手段に表示されたのちに表示可能とされる、

ことを特徴とする遊技機。

【0578】

◇[態様B4-4]

態様B4-3に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、装飾図柄の変動演出表示においてリーチ演出を表示可能であり、

前記所定の演出は、前記リーチ演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【0579】

◇[態様B4-5]

態様B4-3に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、当たり遊技の演出を表示可能であり、

前記所定の演出は、前記当たり遊技の演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【0580】

◇[態様B4-6]

態様B4-1から態様B4-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の操作手段画像の色と前記第2の操作手段画像の色とが同一の色である、

ことを特徴とする遊技機。

【0581】

以下に図89～図91を用いて当選報知演出A～Cについて説明する。この当選報知演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、当選報知演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出してメイン表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる演出である。

【0582】

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

【0583】

[当選報知演出A]

図89は、当選報知演出Aを説明するための図である。

まず、図89(A)に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄8Lと、中演出図柄8Cと、右演出図柄8Rとが変動表示されている様子を示した。表示画面7aの下部には、保留画像9Bが表示されている。保留画像9Bは、第2特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは3つの保留画像9Bが表示されている。保留消化画像9Cは、表示画面7aで現在変動中の演出図柄(演出図柄8L、8C、8R)に対応してい

10

20

30

40

50

る。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

【0584】

次に、図89(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で停止した様子を示している。

次に、図89(C)に示すように、バトル演出(開始)が実行される。バトル演出(開始)では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが登場する。このあと味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利すると大当たりとなる。バトル演出(開始)では、演出ボタン63の入力が有効となる。つまり、表示画面7aには演出ボタン63の押下を促す表示はなされないが、演出制御用マイコン91は、中継基盤108を介して入力される演出ボタン検出スイッチ63aからの信号に基づいて演出ボタン63の操作を検知する。表示画面7aの右側に、実際の演出ボタン63の操作回数を示した。ここまでに合計5回の操作がおこなわれたものとする。

10

【0585】

次に、図89(D)に示すように、バトル演出(初期)が実行される。バトル演出(初期)では、敵キャラクタCRBが優勢となり、味方キャラクタCRAを右側へ追い詰める演出がおこなわれる。バトル演出(初期)では、演出ボタン63の入力が有効となる。表示画面7aの右側に、実際の演出ボタン63の操作回数を示した。ここまでに合計10回の操作がおこなわれたものとする。

20

【0586】

次に、図89(E)に示すように、バトル演出(中期)が実行される。バトル演出(中期)では、味方キャラクタCRAが優勢となり、敵キャラクタCRBを左側へ追い詰める演出がおこなわれる。バトル演出(中期)では、演出ボタン63の入力が有効となる。表示画面7aの右側に、実際の演出ボタン63の操作回数を示した。ここまでに合計12回の操作がおこなわれたものとする。

【0587】

次に、図89(F)に示すように、大当たり確定演出が実行される。大当たり確定演出は、味方キャラクタCRAが登場し、その背景が虹の7色で表示されるレインボー背景RBとなる演出である。レインボー背景RBは、大当たり確定の背景である。また、表示画面7aの左上部に「大当たりだ」というメッセージ画像MGが表示される。つまり、バトル演出(中期)において演出ボタン63の操作が12回に達したことで大当たり確定演出が実行されたのである。

30

【0588】

次に、図89(G)に示すように、バトル演出(終期)が実行される。バトル演出(終期)は、味方キャラクタCRAの勝敗を報知する演出である。ここでは、味方キャラクタCRAが中央に表示されて「勝利」というメッセージ画像MGが表示されている。

次に、図89(H)に示すように、確定停止演出(大当たり)が実行される。確定停止演出(大当たり)では、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがいずれも「7」で停止している。

40

【0589】

[当選報知演出B]

図90は、当選報知演出Bを説明するための図である。

まず、図90(A)に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄8Lと、中演出図柄8Cと、右演出図柄8Rとが変動表示されている様子を示した。表示画面7aの下部には、保留画像9Bが表示されている。保留画像9Bは、第2特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは3つの保留画像9Bが表示されている。保留消化画像9Cは、表示画面7aで現在変動中の演出図柄(演出図柄8L、8C、8R)に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

【0590】

50

次に、図 90 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で停止した様子を示している。

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

10

【0591】

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

【0592】

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

20

【0593】

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

【0594】

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

30

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

【0595】

〔当選報知演出 C〕

図 91 は、当選報知演出 C を説明するための図である。

まず、図 91 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8 L と、中演出図柄 8 C と、右演出図柄 8 R とが変動表示されている様子を示した。表示画面 7 a の下部には、保留画像 9 B が表示されている。保留画像 9 B は、第 2 特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは 3 つの保留画像 9 B が表示されている。保留消化画像 9 C は、表示画面 7 a で現在変動中の演出図柄（演出図柄 8 L、8 C、8 R）に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

40

【0596】

次に、図 91 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「7」で停止した様子を示している。

次に、図 91 (C) に示すように、バトル演出（開始）が実行される。バトル演出（開始）では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが登場する。このあと味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との戦いが繰り広げられ、最終的に味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利すると大当たりとなる。バトル演出（開始）では、演出

50

ボタン 6 3 の入力 が有効となる。ここでは、ボタン画像 B G が表示されるとともに「押せ」の文字が表示される。演出制御用マイコン 9 1 は、中継基盤 1 0 8 を介して入力される演出ボタン検出スイッチ 6 3 a からの信号に基づいて演出ボタン 6 3 の操作を検知する。表示画面 7 a の右側に、実際の演出ボタン 6 3 の操作回数を示した。ここまでに合計 5 回の操作がおこなわれたものとする。

【 0 5 9 7 】

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

【 0 5 9 8 】

次に、図 9 1 (E) に示すように、バトル演出 (中期) が実行される。バトル演出 (中期) では、味方キャラクタ C R A が優勢となり、敵キャラクタ C R B を左側へ追い詰める演出がおこなわれる。バトル演出 (中期) では、演出ボタン 6 3 の入力 が有効となる。ここでは、ボタン画像 B G が表示されるとともに「押せ」の文字が表示される。表示画面 7 a の右側に、実際の演出ボタン 6 3 の操作回数を示した。ここまでに合計 1 4 回の操作がおこなわれたものとする。

【 0 5 9 9 】

次に、図 9 1 (F) に示すように、バトル演出 (終期) が実行される。バトル演出 (終期) は、味方キャラクタ C R A の勝敗を報知する演出である。ここでは、敵キャラクタ C R B が中央に表示されて「敗北」というメッセージ画像 M G が表示されている。

次に、図 9 1 (G) に示すように、確定停止演出 (ハズレ) が実行される。確定停止演出 (ハズレ) では、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 7 」で停止し、中演出図柄 8 C が「 8 」で停止している。

【 0 6 0 0 】

〔効果例〕

以下に、当選報知演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、バトル演出中に演出ボタン 6 3 を繰り返し操作 (押下) することにより、予め定められた操作回数に達したときに、大当たり確定演出を実行することが可能となっている (図 8 9 (E) (F)、図 9 0 (C) (D))。この構成によれば、演出ボタン 6 3 の操作促進に寄与し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 0 1 】

〔効果 2〕

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

【 0 6 0 2 】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、操作回数の上限である 14 回の操作で大当たり確定演出が実行されない場合 (図 9 1 (E))、大当たり抽選における落選が決定する。この構成によれば、無駄な期待を抱くことがなくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 0 3 】

〔効果 4〕

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

【0604】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、演出ボタン63が有効になった期間に、演出ボタン63の操作を促す演出をおこなう場合と（図91（C）～（E））、おこなわない場合とがある（図89（C）～（E）、図90（C））。この構成によれば、演出の幅が広がり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0605】

[変形例]

以下に、当選報知演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記では演出ボタン63の操作について例示したが、レバーや剣の役物などの操作にも同様に適用可能である。

【0606】

[変形例2]

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

【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B5-1]

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

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

【0608】

[態様B5-2]

態様B5-1に記載の遊技機であって、

前記予め定められた操作回数として、複数の操作回数が設定されている、

ことを特徴とする遊技機。

【0609】

[態様B5-3]

態様B5-1または態様B5-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0610】

[態様B5-4]

態様B5-1から態様B5-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の演出中に、前記操作部の操作を促す促進演出をおこなわない、

ことを特徴とする遊技機。

【0611】

[態様B5-5]

態様B5-1から態様B5-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の演出中に、前記操作部の操作を促す促進演出をおこなう場合と、おこなわない場合とがある、

ことを特徴とする遊技機。

【0612】

[態様B5-6]

10

20

30

40

50

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

【0613】

以下に図 9 2 ～ 図 9 4 を用いて立体画像の外郭内外演出 A ～ C について説明する。図 9 2 ～ 図 9 4 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面周囲に配置される第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が図面の見易さから省略され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される装飾図柄や各種保留画像も図面の見易さから省略されている。

【0614】

この立体画像の外郭内外演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）、遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）中などに実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、各種大当たり遊技のオープニングコマンド、大当たり遊技のラウンド指定コマンド、大当たり遊技のエンディングコマンド）を解析し、ボタン演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【0615】

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

【0616】

〔立体画像の外郭内外演出 A〕

まず、立体画像の外郭内外演出 A について図 9 2 を参照して説明する。図 9 2 は、立体画像の外郭内外演出 A を説明するための図である。立体画像の外郭内外演出 A では、まず、図 9 2 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、例えば所定の画像として立体画像の数字「4」が有色不透明な立体画像 FRM として現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、ゆらゆらと揺動（回転も含む。以下、同じ）したりする態様で表示される。このとき、画像表示装置 7 の表示画面 7 a は、立体画像 FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）を境界として、立体画像 FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 FRMa と、立体画像 FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 FRMb と、の領域に区画されることとなる。ここでは、立体画像 FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 FRMb が背景画像となっている。

【0617】

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

【0618】

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

【0619】

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

【0620】

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

10

【0621】

その後、画像表示装置7の表示画面7aには、図92（B）に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）から、立体画像の額縁が有色不透明な額縁状の立体画像FRMとして切り替わり、額縁状の立体画像FRMが現れると、額縁状の立体画像FRMの縦の長さとの横の長さとのうち一方または両方が大きくなったり、一方または両方が小さくなったりする態様で表示される。このとき、画像表示装置7の表示画面7aは、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）を境界として、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の内側領域FRMaと、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMbと、の領域に区画されることとなる。ここでは、額縁状の立体画像FRMの外郭（輪郭）の外側領域FRMbが背景画像となっている。

20

【0622】

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

30

【0623】

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

40

【0624】

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

50

画像表示装置 7 の表示画面 7 a で占める割合が高くなる。

【0625】

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

10

【0626】

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

20

【0627】

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

【0628】

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

30

【0629】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 2（E）に示すように、所定の画像として有色不透明な額縁状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わり、立体画像 F R M（数字「4」）が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したりする態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色不透明な額縁状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わっても、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第 3 の幾何学模様（八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様）が立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b にそのまま引き継がれて表示され、静止画像である他の幾何学模様へ切り替わらない。

40

【0630】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 2（F）に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から有色不透明な額縁状の立体画像 F

50

R Mへ切り替わり、額縁状の立体画像 F R Mが現れると、額縁状の立体画像 F R Mの縦の長さとの横の長さとのうち一方または両方が大きくなったり、一方または両方が小さくなったりする態様で表示される。

【0631】

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

10

【0632】

その後、図92（G）に示すように、額縁状の立体画像 F R Mの外郭（輪郭）の内側領域 F R M aに表示されていた2つのキャラクタ C R A、C R Bが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示され、2つのキャラクタ C R A、C R Bによるアクション演出が展開される。つまり、額縁状の立体画像 F R Mの外郭（輪郭）の内側領域 F R M aに表示されていた2つのキャラクタ C R A、C R Bに加えて、2つのキャラクタ C R A、C R Bの背景画像も画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。

20

【0633】

図92（A）から図92（G）までに亘る一連の演出がリーチが形成された後にリーチ演出の中で（リーチ演出の一環として）行われた場合には、アクション演出が展開され画像表示装置7の表示画面7aに装飾図柄が同一の図柄が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなるのに対して、画像表示装置7の表示画面7aに装飾図柄が同一の図柄が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

【0634】

また、図92（A）から図92（G）までに亘る一連の演出が大当たり遊技（大当たり演出）中に行われた場合には、アクション演出が展開され、例えばキャラクタ C R Aがキャラクタ C R Bとの勝負で勝利したときには右打ち遊技が開始される（または継続される）こととなるのに対して、例えばキャラクタ C R Aがキャラクタ C R Bとの勝負で敗北したときには左打ち遊技が開始される（または右打ち遊技から左打ち遊技へ戻される）こととなる。

30

【0635】

なお、額縁状の立体画像 F R Mの縦の長さとの横の長さとのうち一方または両方が大きくなることにより額縁状の立体画像 F R Mの外郭（輪郭）の内側領域 F R M aが大きくなったり、額縁状の立体画像 F R Mの縦の長さとの横の長さとのうち一方または両方が小さくなることにより額縁状の立体画像 F R Mの外郭（輪郭）の内側領域 F R M aが小さくなったりしている。しかし、額縁状の立体画像 F R Mの外郭（輪郭）の内側領域 F R M aが大きくなることにより、これに伴い、額縁状の立体画像 F R Mの外郭（輪郭）の内側領域 F R M aに表示されるキャラクタの大きさも大きく表示（拡大表示）されるのではなく、キャラクタに加えて、キャラクタの周囲の背景やキャラクタの周囲に存在する他のキャラクタやアイテムなどを視認することができるキャラクタの周囲の領域が広がる。また、額縁状の立体画像 F R Mの外郭（輪郭）の内側領域 F R M aが小さくなることにより、これに伴い、額縁状の立体画像 F R Mの外郭（輪郭）の内側領域 F R M aに表示されるキャラクタの大きさも小さく表示（縮小表示）されるのではなく、上述したキャラクタの周囲の領域が小さくなり、さらにはキャラクタ自身を視認することができる領域も小さくなる。もちろん、額縁状の立体画像 F R Mの外郭（輪郭）の内側領域 F R M aに表示されるキャラク

40

50

タが額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a において近づく（遊技者側へ向かって動く）場合にはキャラクタの大きさが大きく表示されるのに対して遠のく（遊技者側から離れるように動く）場合にはキャラクタの大きさが小さく表示される。

【 0 6 3 6 】

〔立体画像の外郭内外演出 B〕

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

【 0 6 3 7 】

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

【 0 6 3 8 】

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

【 0 6 3 9 】

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

【 0 6 4 0 】

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

【 0 6 4 1 】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 3 （B）に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M （数字「4」）から、立体画像の板が有色不透明な板状の立体画像 F R M として切り替わり、板状の立体画像 F R M が現れると、近づいたり、

遠のいたり、停止したり、所定方向にくるくる回転したりする態様で表示される。このとき、画像表示装置 7 の表示画面 7 a は、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）を境界として、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a と、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b と、の領域に区画されることとなる。ここでは、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b が背景画像となっている。

【0642】

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

10

【0643】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から有色不透明な板状の立体画像 F R M へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第 1 の幾何学模様（四角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様）から、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に第 2 の幾何学模様としてレンガを積み上げたものへ切り替わって表示される。第 2 の幾何学模様は静止画像となっている。また、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a には、キャラクタ C R A が現れて内側領域 F R M a 内を動く態様となり、キャラクタ C R A の動画が再生される。なお、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a は、面であり、板状の立体画像 F R M が 3 次元空間内における角度に応じて内側領域 F R M a に表示されるキャラクタ C R A の形状も変形されている。

20

【0644】

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

30

【0645】

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

40

【0646】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 3（C）に示すように、所定の画像として有色不透明な板状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わり、立体画像 F R M（数字「4」）が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したりする態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色不透明な板状の立体画像 F R M から再び有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わっても、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第 2 の幾何学模様（レンガを積み上げた模様）が立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b にそのまま引き継がれて表示され、静止画像である他の幾何学

50

模様へ切り替わらない。

【0647】

その後、画像表示装置7の表示画面7aには、図93(D)に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM(数字「4」)から再び有色不透明な板状の立体画像FRMへ切り替わり、板状の立体画像FRMが現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、回転したりする態様で表示される。

【0648】

画像表示装置7の表示画面7aには、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM(数字「4」)から有色不透明な板状の立体画像FRMへ切り替わるタイミングで、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMbに表示されていた第2の幾何学模様(レンガを積み上げた模様)から、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の外側領域FRMbに第3の幾何学模様として八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置したものへ切り替わって表示される。第3の幾何学模様は静止画像となっている。また、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaには、キャラクタCRBが新たに現れて内側領域FRMa内を動く態様となり、キャラクタCRBの動画が再生される。なお、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaは、上述したように、面であり、板状の立体画像FRMが3次元空間内における角度に応じて内側領域FRMaに表示されるキャラクタCRBの形状も変形されている。

【0649】

その後、画像表示装置7の表示画面7aには、図93(E)に示すように、所定の画像として有色不透明な板状の立体画像FRMから再び有色不透明な立体画像FRM(数字「4」)へ切り替わり、立体画像FRM(数字「4」)が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したりする態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色不透明な板状の立体画像FRMから再び有色不透明な立体画像FRM(数字「4」)へ切り替わっても、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の外側領域FRMbに表示されていた第3の幾何学模様(八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様)が立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMbにそのまま引き継がれて表示され、静止画像である他の幾何学模様へ切り替わらない。

【0650】

その後、画像表示装置7の表示画面7aには、図93(F)に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM(数字「4」)から有色不透明な板状の立体画像FRMへ切り替わり、板状の立体画像FRMが現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、回転したりする態様で表示される。

【0651】

画像表示装置7の表示画面7aには、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM(数字「4」)から有色不透明な板状の立体画像FRMへ切り替わるタイミングで、立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMbに表示されていた第3の幾何学模様(八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様)から、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の外側領域FRMbに第4の幾何学模様として英字V形を上下左右方向へ連続して配置したものへ切り替わって表示される。第4の幾何学模様は静止画像となっている。また、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaには、2つのキャラクタCRA、CRBが現れて内側領域FRMa内を互いに近づく態様となり、2つのキャラクタCRA、CRBの動画が再生される。なお、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaは、上述したように、面であり、板状の立体画像FRMが3次元空間内における角度に応じて内側領域FRMaに表示される2つのキャラクタCRA、CRBの形状も変形されている。

【0652】

その後、図93(G)に示すように、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の内側領域FRMaに表示されていた2つのキャラクタCRA、CRBが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示され、2つのキャラクタCRA、CRBによるアクション演出が展開さ

10

20

30

40

50

れる。つまり、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a に表示されていた 2 つのキャラクタ C R A、C R B に加えて、2 つのキャラクタ C R A、C R B の背景画像も画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

【 0 6 5 3 】

図 9 3（A）から図 9 3（G）までに亘る一連の演出がリーチが形成された後にリーチ演出の中で（リーチ演出の一環として）行われた場合には、アクション演出が展開され画像表示装置 7 の表示画面 7 a に装飾図柄が同一の図柄が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなるのに対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に装飾図柄が同一の図柄が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

10

【 0 6 5 4 】

また、図 9 3（A）から図 9 3（G）までに亘る一連の演出が大当たり遊技（大当たり演出）中に行われた場合には、アクション演出が展開され、例えばキャラクタ C R A がキャラクタ C R B との勝負で勝利したときには右打ち遊技が開始される（または継続される）こととなるのに対して、例えばキャラクタ C R A がキャラクタ C R B との勝負で敗北したときには左打ち遊技が開始される（または右打ち遊技から左打ち遊技へ戻される）こととなる。

【 0 6 5 5 】

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

20

30

【 0 6 5 6 】

〔立体画像の外郭内外演出 C〕

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

40

【 0 6 5 7 】

これよりのちに、立体画像 F R M（数字「4」）が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に再び出現した場合、画像表示装置 7 の表示画面 7 a は、立体画像 F R M（数字「4」）の外

50

郭（輪郭）を境界として、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaと、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbと、の領域に区画される。また、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbが背景画像となる。

【0658】

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

10

【0659】

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

20

【0660】

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

【0661】

その後、画像表示装置7の表示画面7aには、図94（B）に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）から有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）を正面視した立体画像FRM（以下、正面視した立体画像FRM（数字「4」）という。）へ切り替わり、正面視した立体画像FRM（数字「4」）が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、上下左右方向へ移動したりする態様で表示される。このとき、画像表示装置7の表示画面7aは、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）を境界として、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaと、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbと、の領域に区画されることとなる。ここでは、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbが背景画像となっている。

30

40

【0662】

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

【0663】

画像表示装置7の表示画面7aには、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）から有色不透明な正面視した立体画像FRM（数字「4」）へ切り替わるタ

50

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

【 0 6 6 4 】

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

【 0 6 6 5 】

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

【 0 6 6 6 】

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

【 0 6 6 7 】

その後、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 9 4（D）に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から再び有色不透明な正面視した立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わり、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、上下左右方向へ移動したり態様で表示される。

【 0 6 6 8 】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から有色不透明な正面視した立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第 2 の幾何学模様（レンガを積み上げた模様）から、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に第 3 の幾何学模様として八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置したものへ切り替

10

20

30

40

50

わって表示される。第3の幾何学模様は静止画像となっている。

【0669】

また、ここでは、正面視した立体画像FRM（数字「4」）が近づき画像表示装置7の表示画面7aからその一部がはみ出す（飛び出す）と、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaが不連続な領域として2つの独立した内側領域FRMa，FRMaが画像表示装置7の表示画面7aに形成され、この2つの独立した内側領域FRMa，FRMaにまたがった態様で、剣を持ったキャラクターCRAが新たに現れて2つの独立した内側領域FRMa，FRMa内を動く態様となり、キャラクターCRAの動画が再生される。

【0670】

その後、画像表示装置7の表示画面7aには、図94（E）に示すように、所定の画像として有色不透明な正面視した立体画像FRM（数字「4」）から再び有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）へ切り替わり、立体画像FRM（数字「4」）が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したりする態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色不透明な正面視した立体画像FRM（数字「4」）から再び有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）へ切り替わっても、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbに表示されていた第3の幾何学模様（八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様）が立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbにそのまま引き継がれて表示され、静止画像である他の幾何学模様へ切り替わらない。

【0671】

その後、画像表示装置7の表示画面7aには、図94（F）に示すように、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）から有色不透明な正面視した立体画像FRM（数字「4」）へ切り替わり、正面視した立体画像FRM（数字「4」）が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、上下左右方向へ移動したりする態様で表示される。

【0672】

画像表示装置7の表示画面7aには、所定の画像として有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）から有色不透明な正面視した立体画像FRM（数字「4」）へ切り替わるタイミングで、立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbに表示されていた第3の幾何学模様（八角形を所定間隔だけ相互に離間して上下左右方向に整列しマトリックス状に配置した模様）から、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbに第4の幾何学模様として英字V形を上下左右方向へ連続して配置したものへ切り替わって表示される。第4の幾何学模様は静止画像となっている。また、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域FRMaには、キャラクターCRBが再び現れて内側領域FRMa内を動く態様となり、キャラクターCRBの動画が再生される。

【0673】

その後、画像表示装置7の表示画面7aには、図94（G）に示すように、所定の画像として有色不透明な正面視した立体画像FRM（数字「4」）から再び有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）へ切り替わり、立体画像FRM（数字「4」）が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、揺動したりする態様で表示される。ここでは、所定の画像として有色不透明な正面視した立体画像FRM（数字「4」）から再び有色不透明な立体画像FRM（数字「4」）へ切り替わっても、正面視した立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbに表示されていた第4の幾何学模様（英字V形を上下左右方向へ連続して配置した模様）が立体画像FRM（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域FRMbにそのまま引き継がれて表示され、静止画像である他の幾何学模様へ切り替わらない。

【0674】

その後、画像表示装置7の表示画面7aには、図94（H）に示すように、所定の画像

として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から有色不透明な正面視した立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わり、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）が現れると、近づいたり、遠のいたり、停止したり、上下左右方向へ移動、停止したりする態様で表示される。

【0675】

画像表示装置7の表示画面7aには、所定の画像として有色不透明な立体画像 F R M（数字「4」）から有色不透明な正面視した立体画像 F R M（数字「4」）へ切り替わるタイミングで、立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に表示されていた第4の幾何学模様（英字 V 形を上下左右方向へ連続して配置した模様）から、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b に第5の幾何学模様としてタイルを上下左右方向へ並べて配置したものへ切り替わって表示される。第5の幾何学模様は静止画像となっている。また、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a には、キャラクタ C R A が再び現れて内側領域 F R M a 内を動く態様となり、キャラクタ C R B の動画が再生される。

10

【0676】

その後、図94（I）に示すように、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a に表示されていた2つのキャラクタ C R A、C R B が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示され、2つのキャラクタ C R A、C R B によるアクション演出が展開される。つまり、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a に表示されていた2つのキャラクタ C R A、C R B に加えて、2つのキャラクタ C R A、C R B の背景画像も画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。

20

【0677】

図94（A）から図94（I）までに亘る一連の演出がリーチが形成された後にリーチ演出の中で（リーチ演出の一環として）行われた場合には、アクション演出が展開され画像表示装置7の表示画面7aに装飾図柄が同一の図柄が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなるのに対して、画像表示装置7の表示画面7aに装飾図柄が同一の図柄が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

【0678】

30

また、図94（A）から図94（I）までに亘る一連の演出が大当たり遊技（大当たり演出）中に行われた場合には、アクション演出が展開され、例えばキャラクタ C R A がキャラクタ C R B との勝負で勝利したときには右打ち遊技が開始される（または継続される）こととなるのに対して、例えばキャラクタ C R A がキャラクタ C R B との勝負で敗北したときには左打ち遊技が開始される（または右打ち遊技から左打ち遊技へ戻される）こととなる。

【0679】

なお、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）が近づく（遊技者側へ向かって動く）ことにより正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が大きくなったり、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）が遠のく（遊技者側から離れるように動く）ことにより正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が小さくなることにより正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が小さくなったりしている。しかし、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が大きくなることにより、これに伴い、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a に表示されるキャラクタの大きさも大きく表示（拡大表示）されるのではなく、キャラクタに加えて、キャラクタの周囲の背景やキャラクタの周囲に存在する他のキャラクタやアイテムなどを視認することができるキャラクタの周囲の領域が広がる。また、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a が小さくなることにより、これに伴い、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R

40

50

M aに表示されるキャラクタの大きさも小さく表示（縮小表示）されるのではなく、上述したキャラクタの周囲の領域が小さくなり、さらにはキャラクタ自身を視認することができる領域も小さくなる。もちろん、正面視した立体画像F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域F R M aに表示されるキャラクタが正面視した立体画像F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域F R M aにおいて近づく（遊技者側へ向かって動く）場合にはキャラクタの大きさが大きく表示されるのに対して遠のく（遊技者側から離れるように動く）場合にはキャラクタの大きさが小さく表示される。

【0680】

〔効果例〕

以下に、立体画像の外郭内外演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の外郭内外演出Aの図92（B）、図92（D）、図92（F）に示すように、種々の画像を表示可能な画像表示装置7（表示手段）を備え、額縁状の立体画像F R M（所定の画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示するときに、額縁状の立体画像F R M（所定の画像）の内側に形成される額縁状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）に表示するキャラクタC R AやキャラクタC R B（第1の演出画像）と、額縁状の立体画像F R M（所定の画像）の外側に形成される額縁状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の外側領域F R M b（第2の領域）に表示する各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、による演出を実行可能であり、額縁状の立体画像F R M（所定の画像）は、移動可能に画像表示装置7（表示手段）に表示されるようになっている。この構成によれば、額縁状の立体画像F R M（所定の画像）の内側に形成される額縁状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）に表示するキャラクタC R AやキャラクタC R B（第1の演出画像）と、額縁状の立体画像F R M（所定の画像）の外側に形成される額縁状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の外側領域F R M b（第2の領域）に表示する各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、による演出を実行することができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

図93（B）、図93（D）、図93（F）の立体画像の外郭内外演出Bでは、板状の立体画像F R M（所定の画像）の内側に形成される板状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）に表示するキャラクタC R AやキャラクタC R B（第1の演出画像）と、板状の立体画像F R M（所定の画像）の外側に形成される板状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の外側領域F R M b（第2の領域）に表示する各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、による演出を実行することができるため、同様である。

図94（B）、図94（D）、図94（F）、図94（H）の立体画像の外郭内外演出Cでは、正面視した立体画像F R M（所定の画像）の内側に形成される正面視した立体画像F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）に表示するキャラクタC R AやキャラクタC R B（第1の演出画像）と、正面視した立体画像F R Mの外側に形成される正面視した立体画像F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域F R M b（第2の領域）に表示する各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、による演出を実行することができるため、同様である。

【0681】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の外郭内外演出Aの図92（B）、図92（D）、図92（F）に示すように、額縁状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）に表示されるキャラクタC R AやキャラクタC R B（第1の演出画像）と、額縁状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の外側領域F R M b（第2の領域）に表示される各種幾何学模様を有する背景画像（第2の演出画像）と、異なるようになっている。この構成によれば、額縁状の立体画像F R Mの外郭（輪郭）の内側領域F R M a（第1の領域）にキャラクタC R AやキャラクタC R B（第1の演出画像）が表示され

るのに対して、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b（第 2 の領域）に各種幾何学模様を有する背景画像（第 2 の演出画像）が表示されるため、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）を境界として、第 1 の演出画像と第 2 の演出画像とが異なり、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

図 9 3（B）、図 9 3（D）、図 9 3（F）の立体画像の外郭内外演出 B では、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）にキャラクタ C R A やキャラクタ C R B（第 1 の演出画像）が表示されるのに対して、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b（第 2 の領域）に各種幾何学模様を有する背景画像（第 2 の演出画像）が表示されるため、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）を境界として、第 1 の演出画像と第 2 の演出画像とが異なり、同様である。

10

図 9 4（B）、図 9 4（D）、図 9 4（F）、図 9 4（H）の立体画像の外郭内外演出 C では、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）にキャラクタ C R A やキャラクタ C R B（第 1 の演出画像）が表示されるのに対して、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b（第 2 の領域）に各種幾何学模様を有する背景画像（第 2 の演出画像）が表示されるため、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）を境界として、第 1 の演出画像と第 2 の演出画像とが異なり、同様である。

【0682】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、立体画像の外郭内外演出 A の図 9 2（B）、図 9 2（D）、図 9 2（F）に示すように、額縁状の立体画像 F R M（所定の画像）が画像表示装置 7（表示手段）に移動表示されて額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）が大きく画像表示装置 7（表示手段）に表示されると、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b（第 2 の領域）が小さく画像表示装置 7（表示手段）に表示されるようになっていく。この構成によれば、額縁状の立体画像 F R M（所定の画像）が画像表示装置 7（表示手段）に移動表示されることにより、額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）を境界として、キャラクタ C R A やキャラクタ C R B（第 1 の演出画像）が表示される額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）が大きくなると、各種幾何学模様を有する背景画像（第 2 の演出画像）が表示される額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b（第 2 の領域）が小さくなるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

図 9 3（B）、図 9 3（D）、図 9 3（F）の立体画像の外郭内外演出 B では、板状の立体画像 F R M（所定の画像）が画像表示装置 7（表示手段）に移動表示されることにより、板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）を境界として、キャラクタ C R A やキャラクタ C R B（第 1 の演出画像）が表示される板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）が大きくなると、各種幾何学模様を有する背景画像（第 2 の演出画像）が表示される板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b（第 2 の領域）が小さくなるため、同様である。

30

図 9 4（B）、図 9 4（D）、図 9 4（F）、図 9 4（H）の立体画像の外郭内外演出 C では、正面視した立体画像 F R M（所定の画像）が画像表示装置 7（表示手段）に移動表示されることにより、正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）を境界として、キャラクタ C R A やキャラクタ C R B（第 1 の演出画像）が表示される正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）が大きくなると、各種幾何学模様を有する背景画像（第 2 の演出画像）が表示される正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b（第 2 の領域）が小さくなるため、同様である。

40

【0683】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、立体画像の外郭内外演出 A の図 9 2（B）、図

50

92 (D)、図92 (F) に示すように、額縁状の立体画像FRM (所定の画像) は、立体画像となっている。この構成によれば、立体画像である額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) を境界とすることで、縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の内側領域FRMa (第1の領域) と、額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の外側領域FRMb (第2の領域) と、が区画された領域として視認し易くなり、額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の内側領域FRMa (第1の領域) に表示されるキャラクタCRAやキャラクタCRB (第1の演出画像) と、額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の外側領域FRMb (第2の領域) に表示される各種幾何学模様を有する背景画像 (第2の演出画像) と、の視認性の向上に寄与することができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

図93 (B)、図93 (D)、図93 (F) の立体画像の外郭内外演出Bでは、立体画像である板状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) を境界とすることで、板状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の内側領域FRMa (第1の領域) と、板状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の外側領域FRMb (第2の領域) と、が区画された領域として視認し易くなり、板状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の内側領域FRMa (第1の領域) に表示されるキャラクタCRAやキャラクタCRB (第1の演出画像) と、板状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の外側領域FRMb (第2の領域) に表示される各種幾何学模様を有する背景画像 (第2の演出画像) と、の視認性の向上に寄与することができるため、同様である。

図94 (B)、図94 (D)、図94 (F)、図94 (H) の立体画像の外郭内外演出Cでは、立体画像である正面視した立体画像FRM (数字「4」) の外郭 (輪郭) を境界とすることで、正面視した立体画像FRM (数字「4」) の外郭 (輪郭) の内側領域FRMa (第1の領域) と、正面視した立体画像FRM (数字「4」) の外郭 (輪郭) の外側領域FRMb (第2の領域) と、が区画された領域として視認し易くなり、正面視した立体画像FRM (数字「4」) の外郭 (輪郭) の内側領域FRMa (第1の領域) に表示されるキャラクタCRAやキャラクタCRB (第1の演出画像) と、正面視した立体画像FRM (数字「4」) の外郭 (輪郭) の外側領域FRMb (第2の領域) に表示される各種幾何学模様を有する背景画像 (第2の演出画像) と、の視認性の向上に寄与することができるため、同様である。

20

【0684】

〔効果5〕

30

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の外郭内外演出Aの図92 (B)、図92 (D)、図92 (F) に示すように、額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の内側領域FRMa (第1の領域) は、立体画像である額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) を境界とする額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の内側領域となっており、額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の外側領域FRMb (第2の領域) は、立体画像である額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) を境界とする額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の外側領域となっている。この構成によれば、立体画像である額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) を境界とすることができるため、縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の内側領域FRMa (第1の領域) と、額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の外側領域FRMb (第2の領域) と、が区画された領域としてより視認し易くなる。これにより、額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の内側領域FRMa (第1の領域) に表示されるキャラクタCRAやキャラクタCRB (第1の演出画像) と、額縁状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の外側領域FRMb (第2の領域) に表示される各種幾何学模様を有する背景画像 (第2の演出画像) と、の視認性の向上により寄与することができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

図93 (B)、図93 (D)、図93 (F) の立体画像の外郭内外演出Bでは、立体画像である板状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) を境界とすることができるため、板状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の内側領域FRMa (第1の領域) と、板状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の外側領域FRMb (第2の領域) と、が区画された領域としてより視認し易くなる。これにより、板状の立体画像FRMの外郭 (輪郭) の内側領域FRMa (

50

第1の領域)に表示されるキャラクタCRAやキャラクタCRB(第1の演出画像)と、板状の立体画像FRMの外郭(輪郭)の外側領域FRMb(第2の領域)に表示される各種幾何学模様を有する背景画像(第2の演出画像)と、の視認性の向上により寄与することができるため、同様である。

図94(B)、図94(D)、図94(F)、図94(H)の立体画像の外郭内外演出Cでは、立体画像である正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)を境界とすることができるため、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMa(第1の領域)と、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMb(第2の領域)と、が区画された領域としてより視認し易くなる。これにより、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の内側領域FRMa(第1の領域)に表示されるキャラクタCRAやキャラクタCRB(第1の演出画像)と、正面視した立体画像FRM(数字「4」)の外郭(輪郭)の外側領域FRMb(第2の領域)に表示される各種幾何学模様を有する背景画像(第2の演出画像)と、の視認性の向上により寄与することができるため、同様である。

【0685】

[変形例]

以下に、立体画像の外郭内外演出の変形例を示す。

[変形例1]

図92の立体画像の外郭内外演出Aでは所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像FRM、図93の立体画像の外郭内外演出Bでは所定の画像として立体画像である板状の立体画像FRM、図94の立体画像の外郭内外演出Cでは所定の画像として立体画像である正面視した立体画像FRM(数字「4」)であった。しかし、所定の画像として遊技機1による演出の世界観を示すものとして使用されている複数の音楽のうち、いずれかの音楽のタイトル(またはタイトルに含まれている特徴的な言葉)であってもよいし、音楽のタイトルが連想(イメージ)することができる構造物(平面的なものであってもよいし、立体的なものであってもよい。)であってもよい。

【0686】

[変形例2]

図92の立体画像の外郭内外演出Aでは所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像FRM、図93の立体画像の外郭内外演出Bでは所定の画像として立体画像である板状の立体画像FRM、図94の立体画像の外郭内外演出Cでは所定の画像として立体画像である正面視した立体画像FRM(数字「4」)であった。しかし、所定の画像として第2可動役物15の前面に記載されたもの(例えば「OARO」)であってもよい。

【0687】

[変形例3]

図92の立体画像の外郭内外演出Aでは所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像FRM、図93の立体画像の外郭内外演出Bでは所定の画像として立体画像である板状の立体画像FRM、図94の立体画像の外郭内外演出Cでは所定の画像として立体画像である正面視した立体画像FRM(数字「4」)であった。しかし、保留画像9A、9Bや保留消化画像9Cを所定の画像としてもよい。この場合、保留画像9A、9Bや保留消化画像9Cの外郭(輪郭)を境界として、保留画像9A、9Bや保留消化画像9Cの外郭(輪郭)の内側領域(第1の領域)と、保留画像9A、9Bや保留消化画像9Cの外郭(輪郭)の外側領域(第2の領域)と、の領域に区画することができる。保留画像9A、9Bや保留消化画像9Cの外郭(輪郭)の内側領域(第1の領域)には、静止画像、動画(3次元CGによる動画、アニメーションによる動画、映画のワンシーン)が表示され、保留画像9A、9Bや保留消化画像9Cの外郭(輪郭)の外側領域(第2の領域)には、背景画像(静止画像、動画(3次元CGによる動画、アニメーションによる動画、映画のワンシーン))が表示される。

【0688】

[変形例4]

図 9 2 の立体画像の外郭内外演出 A では所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像 F R M、図 9 3 の立体画像の外郭内外演出 B では所定の画像として立体画像である板状の立体画像 F R M、図 9 4 の立体画像の外郭内外演出 C では所定の画像として立体画像である正面視した立体画像 F R M（数字「4」）であった。しかし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R を所定の画像としてもよい。この場合、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の外郭（輪郭）を境界として、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の外郭（輪郭）の内側領域（第 1 の領域）と、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の外郭（輪郭）の外側領域（第 2 の領域）と、の領域に区画することができる。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の外郭（輪郭）の内側領域（第 1 の領域）には、静止画像、動画（3 次元 C G による動画、アニメーションによる動画、映画のワンシーン）が表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の外郭（輪郭）の外側領域（第 2 の領域）には、背景画像（静止画像、動画（3 次元 C G による動画、アニメーションによる動画、映画のワンシーン））が表示される。

10

【 0 6 8 9 】

[変形例 5]

図 9 2 の立体画像の外郭内外演出 A では所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）、図 9 3 の立体画像の外郭内外演出 B では所定の画像として立体画像である板状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）、図 9 4 の立体画像の外郭内外演出 C では所定の画像として立体画像である正面視した立体画像 F R M（数字「4」）の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）には、静止画である各種幾何学模様を有する背景画像であった。しかし、背景画像を静止画に代えて、動画としてもよいし、静止画と動画とが混在するものとしてもよい。動画としては、例えば、各種幾何学模様が動くもののほかに、3 次元 C G による動画でもよいし、アニメーションによる動画でもよいし、映画のワンシーンとするものでもよい。

20

【 0 6 9 0 】

[変形例 6]

図 9 2 の立体画像の外郭内外演出 A では所定の画像として 1 つの立体画像である額縁状の立体画像 F R M、図 9 3 の立体画像の外郭内外演出 B では所定の画像として 1 つの立体画像である板状の立体画像 F R M、図 9 4 の立体画像の外郭内外演出 C では所定の画像として 1 つの立体画像である正面視した立体画像 F R M（数字「4」）であり、いずれの演出においても所定の画像が 1 つの立体画像であった。しかし、所定の画像として複数の立体画像であってもよい。この場合、各立体画像の外郭（輪郭）の外側領域（第 2 の領域）には、同一の画像（背景画像）としてもよいし、異なるものとしてもよく、また、1 つの画像を各立体画像の外郭（輪郭）の内側領域（第 1 の領域）を通して 1 つの画像の全体像を把握することができるように表示してもよいし、各立体画像の外郭（輪郭）の内側領域（第 1 の領域）に同一の画像を表示してもよいし、異なるものを表示してもよい。こうすれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【 0 6 9 1 】

[変形例 7]

図 9 2 の立体画像の外郭内外演出 A では所定の画像として立体画像である額縁状の立体画像 F R M が縦の長さや横の長さとのうち一方または両方が大きくなったり、一方または両方が小さくなったりする態様で表示されていた。しかし、額縁状の立体画像 F R M の縦の長さや横の長さなどが一定となったものでもよい。このように構成しても、額縁状の立体画像 F R M（所定の画像）の内側に形成される額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の内側領域 F R M a（第 1 の領域）に表示するキャラクタ C R A やキャラクタ C R B（第 1 の演出画像）と、額縁状の立体画像 F R M（所定の画像）の外側に形成される額縁状の立体画像 F R M の外郭（輪郭）の外側領域 F R M b（第 2 の領域）に表示する各種幾何学模様を有する背景画像（第 2 の演出画像）と、による演出を実行することができるため、遊

40

50

技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0692】

〔変形例8〕

図94(B)、図94(D)、図94(F)、図94(H)の立体画像の外郭内外演出Cでは、正面視した立体画像FRM(所定の画像)が画像表示装置7(表示手段)に移動表示されていたが、正面視したものに限定されず、立体画像FRM(所定の画像)が3次元空間内を回転する表示態様や回転移動する表示態様のものであってもよい。この場合、立体画像FRM(所定の画像)が近づく態様で画像表示装置7(表示手段)に表示されて画像表示装置7(表示手段)からその一部がはみ出す(飛び出す)と、不連続な立体画像FRM(所定の画像)となった複数の立体画像として画像表示装置7(表示手段)に表示されるとともに、立体画像FRM(所定の画像)の外郭(輪郭)の内側領域FRMa、・・・FRMaが不連続な領域として独立した内側領域が画像表示装置7(表示手段)に複数形成される。このように複数形成される独立した内側領域FRMa、・・・FRMaにまたがった態様で、キャラクタCRAやキャラクタCRBが現れて複数形成される独立した内側領域FRMa、・・・FRMa内を動く態様となり、キャラクタCRAやキャラクタCRBの動画が再生される。

10

【0693】

〔変形例9〕

図92の立体画像の外郭内外演出A、図93の立体画像の外郭内外演出B、図94の立体画像の外郭内外演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

20

【0694】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様C1-1〕

種々の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

所定の画像を前記表示手段に表示するときに、前記所定の画像の内側に形成される第1の領域に表示する第1の演出画像と、前記所定の画像の外側に形成される第2の領域に表示する第2の演出画像と、による演出を実行可能であり、

前記所定の画像は、移動可能に前記表示手段に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

30

【0695】

◇〔態様C1-2〕

態様C1-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出画像と前記第2の演出画像とが異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【0696】

◇〔態様C1-3〕

態様C1-1または態様C1-2に記載の遊技機であって、

前記所定の画像が前記表示手段に移動表示されて前記第1の領域が大きく前記表示手段に表示されると、前記第2の領域が小さく前記表示手段に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0697】

◇〔態様C1-4〕

態様C1-1から態様C1-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の画像は、立体画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【0698】

◇〔態様C1-5〕

態様C1-4に記載の遊技機であって、

50

前記第 1 の領域は、前記立体画像の外郭を境界とする前記立体画像の外郭の内側領域であり、

前記第 2 の領域は、前記立体画像の外郭を境界とする前記立体画像の外郭の外側領域である、

ことを特徴とする遊技機。

【0699】

以下に図 9 5 ～図 9 7 を用いて演出モードの選択表示阻止演出 A ～ C について説明する。図 9 5 ～図 9 7 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が図面の見易さから省略され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される装飾図柄や各種保留画像も図面の見易さから省略されているものがある。

10

【0700】

この演出モードの選択表示阻止演出は、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間、遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）中における特定期間などに実行され得るものであり、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）という意思を演出の進行に反映することができるものである。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド、各種大当たり遊技のオープニングコマンド、大当たり遊技のラウンド指定コマンド、大当たり遊技のエンディングコマンド）を解析し、ボタン演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

20

【0701】

ここでは、まず演出モードの選択表示阻止演出 A について説明し、演出モードの選択表示阻止演出 B、そして演出モードの選択表示阻止演出 C について順番に説明する。

【0702】

〔演出モードの選択表示阻止演出 A〕

まず、演出モードの選択表示阻止演出 A について図 9 5 を参照して説明する。図 9 5 は、演出モードの選択表示阻止演出 A を説明するための図である。演出モードの選択表示阻止演出 A は、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間に行われるものである。演出モードの選択表示阻止演出 A では、まず、図 9 5（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像（ここでは、「雲」の画像）を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。

30

【0703】

装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージ MG が所定の期間（例えば、3 秒間）だけ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側に配置されて表示される。

40

【0704】

特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する保留消化画像 9 C が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中に配置されて表示され、保留消化画像 9 C の左方に、ここでは、例えば 3 つの第 1 特図保留として 3 つの保留画像 9 A が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に整列配置されて表示される。また、保留画像 9 A および保留消化画像 9 C は、それぞれ円形状を有し、保留消化画像 9 C の大きさは、保留画像 9 A の大きさと

50

比べて大きい。なお、保留消化画像 9 C の大きさと保留画像 9 A の大きさを同一の大きさとしてもよい。

【0705】

保留消化画像 9 C の右方に、演出モードを選択することができる選択部 S E L が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下側に配置されて表示される。選択部 S E L では、A モード、B モード、C モード、D モードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン 6 3 が操作（押下操作）されるごとに、リールが回転することで特定領域に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示される。この特定領域に位置する演出モードが選択される演出モードとなり、選択された演出モードのテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。ここでは、前回選択された演出モードが後述する B モードであったため、この B モードのテーマ画像 P M（ここでは、「雲」を模したもの）が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。

10

【0706】

ここで、演出モードを構成する A モード、B モード、C モード、D モードについて簡単に説明する。

【0707】

A モードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。選択部 S E L の特定領域に A モードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、選択部 S E L の特定領域に位置する A モードが下方へ向かうことで A モードの下方に配置される D モードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、A モードの上方に配置される B モードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

20

【0708】

B モードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。選択部 S E L の特定領域に B モードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、選択部 S E L の特定領域に位置する B モードが下方へ向かうことで B モードの下方に配置される A モードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、B モードの上方に配置される C モードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

30

【0709】

C モードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。選択部 S E L の特定領域に C モードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、選択部 S E L の特定領域に位置する C モードが下方へ向かうことで C モードの下方に配置される B モードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、C モードの上方に配置される D モードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【0710】

D モードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。選択部 S E L の特定領域に D モードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）すると、選択部 S E L の特定領域に位置する D モードが下方へ向かうことで D モードの下方に配置される C モードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、D モードの上方に配置される A モードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示され、A モードが再び特定領域に位置する表示態様となる。

40

【0711】

図 9 5（A）における装飾図柄が変動開始されると、リーチが形成されない場合とリーチが形成される場合とがある。リーチが形成されると、大当たりとなる期待度に基づくり

50

ーチ演出が行われる。リーチ演出は、複数存在する。リーチが形成される場合には、図 9 5 (A) に続いて、図 9 5 (B) に示すように、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄 8 L が図柄 (数字) で仮停止表示されており (ここでは数字「1」で仮停止)、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R とが変動中となっている。この状態において、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球することにより、4 つの第 1 特図保留として 4 つの保留画像 9 A が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に整列配置されて表示される。

【0712】

その後、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作 (押下操作) すると、選択部 S E L の特定領域に位置する B モードが下方へ向かうことで B モードの下方に配置される A モードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、B モードの上方に配置される C モードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。C モードとなると、図 9 5 (C) に示すように、「雨」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。また、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄 8 L に続いて右装飾図柄 8 R が図柄 (数字) で仮停止表示されており (ここでは数字「3」で仮停止)、中装飾図柄 8 C が変動中となっている。この状態において、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球しても、すでに上限となる 4 つの第 1 特図保留に達しているため第 1 特図保留が増えず、5 つの保留画像 9 A が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に整列配置されて表示されない。

【0713】

その後、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作 (押下操作) すると、選択部 S E L の特定領域に位置する C モードが下方へ向かうことで C モードの下方に配置される B モードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、C モードの上方に配置される D モードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。D モードとなると、図 9 5 (D) に示すように、「雪」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示される。また、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R に続いて中装飾図柄 8 C が図柄 (数字) で仮停止表示されており (ここでは数字「5」で仮停止)、その後、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「5」、右装飾図柄 8 R が数字「3」となって停止表示され、はずれが確定表示される。

【0714】

左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「5」、右装飾図柄 8 R が数字「3」となって停止表示されると、次の装飾図柄の変動開始されるまでに亘る期間 (以下、「インターバル」という。) において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作 (押下操作) しても、選択部 S E L の特定領域に位置する D モードを下方へ移動することができず、演出モードの選択が行えないようになっている。これにより、インターバルでは、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。言い換えると、次の装飾図柄の変動開始が行われないう限り、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。なお、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に客待ち用のデモ画面 (待機画面) が行われることとなっても、客待ち用のデモ画面 (待機画面) の終了後に、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

【0715】

その後、次の装飾図柄の変動開始により、図 9 5 (E) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に整列配置されて 4 つの保留画像 9 A のうち、最も右側に配置された保留画像 9 A が保留消化画像 9 C として右側へ移動すると、これに伴い、残りの 3 つの保留画像 9 A が 1 つずつ右側へ向かってシフトして表示される。装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン 6 3 を操作 (押下操作) により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージ M G が所定の期間 (例えば、3 秒間) だけ画像表示装置 7 の表示画面 7

aの左下側に配置されて表示され、演出モードの選択を行うことができる。

【0716】

図95(A)における装飾図柄が変動開始されてから図95(D)までにおける一連の演出では、リーチが形成されない場合であったが、これに対して、リーチが形成される場合には、図95(A)に続いて、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄(数字)で仮停止表示しており(ここでは数字「1」で仮停止)、中装飾図柄8Cが変動表示されリーチが形成されると、図95(G)に示すように、この時点において、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側に表示され、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードを下方へ移動することができ、演出モードの選択を行うことができる。なお、装飾図柄の変動開始後において、第1始動口20へ遊技球が入球することにより、4つの第1特図保留として4つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示される。

10

【0717】

リーチが形成されてリーチ演出が進行すると、図95(H)に示すように、特別画像として車を模した車画像GYKが画像表示装置7の表示画面7aの右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出が展開されると(いわゆる、「群予告」が行われると)、特別画像の表示が優先されて選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側から消えて(消失して)、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)しても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aに表示されず、演出モードの選択が行えないようになっている。群予告が行われても、4つの保留画像9A、保留消化画像9Cが画像表示装置7の表示画面7aから消える(消失する)ことがない。

20

【0718】

その後、リーチ演出が進行し、左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「0」、右装飾図柄8Rが数字「1」となって停止表示され、はずれが確定表示される。この状態においても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側から消えた(消失した)状態となっており、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)しても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aに表示されず、演出モードの選択が行えないようになっている。

【0719】

群予告が行われたから左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示され、はずれが確定表示されるまでの期間において、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)しても、演出モードの選択が行えないようになっているし、さらに、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示されてから次の装飾図柄の変動開始されるまでに亘る期間(以下、「インターバル」という。)においても、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)しても、演出モードの選択が行えないようになっている。これにより、2つの期間では、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。言い換えると、群予告が行われると、次の装飾図柄の変動開始が行われない限り、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。なお、画像表示装置7の表示画面7aに客待ち用のデモ画面(待機画面)が行われることとなっても、客待ち用のデモ画面(待機画面)の終了後に、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。

30

40

【0720】

その後、次の装飾図柄の変動開始により、図95(J)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて4つの保留画像9Aのうち、最も右側に配置された保留画像9Aが保留消化画像9Cとして右側へ移動すると、これに伴い、残りの3つの保留画像9Aが1つずつ右側へ向かってシフトして表示される。装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作(押下

50

操作)により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージMGが所定の期間(例えば、3秒間)だけ画像表示装置7の表示画面7aの左下側に配置されて表示され、演出モードの選択を行うことができる。

【0721】

〔演出モードの選択表示阻止演出B〕

次に、演出モードの選択表示阻止演出Bについて図96を参照して説明する。図96は、演出モードの選択表示阻止演出Bを説明するための図である。演出モードの選択表示阻止演出Bは、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間に行われるものである。演出モードの選択表示阻止演出Bでは、まず、図96(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像(ここでは、「雲」の画像)を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。

【0722】

装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作(押下操作)により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージMGが所定の期間(例えば、3秒間)だけ画像表示装置7の表示画面7aの左下側に配置されて表示される。

【0723】

特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rに対応する保留消化画像9Cが画像表示装置7の表示画面7aの下側中に配置されて表示され、保留消化画像9Cの左方に、ここでは、例えば3つの第1特図保留として3つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示される。また、保留画像9Aおよび保留消化画像9Cは、それぞれ円形状を有し、保留消化画像9Cの大きさは、保留画像9Aの大きさと比べて大きい。なお、保留消化画像9Cの大きさと保留画像9Aの大きさを同一の大きさとしてもよい。

【0724】

保留消化画像9Cの右方に、演出モードを選択することができる選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側に配置されて表示される。選択部SELでは、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン63が操作(押下操作)されるごとに、リールが回転することで特定領域に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示される。この特定領域に位置する演出モードが選択される演出モードとなり、選択された演出モードのテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。ここでは、前回選択された演出モードが後述するBモードであったため、このBモードのテーマ画像PM(ここでは、「雲」を模したもの)が画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。

【0725】

ここで、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードについて簡単に説明する。

【0726】

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)すると、選択部SELの特定領域に位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示され

るとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【0727】

Bモードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

10

【0728】

Cモードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。

【0729】

Dモードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。選択部SELの特定領域にDモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するDモードが下方へ向かうことでDモードの下方に配置されるCモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Dモードの上方に配置されるAモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示され、Aモードが再び特定領域に位置する表示態様となる。

20

【0730】

図96（A）における装飾図柄が変動開始されると、保留画像9Aに対応する保留情報に大当たりが含まれている可能性を示唆する演出（いわゆる、「先読み演出」）が行われない場合と保留画像9Aに対する先読み演出が行われる場合とがある。先読み演出が行われない場合には、図96（A）に続いて、図96（B）に示すように、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8Lが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「1」で仮停止）、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとが変動中となっている。この状態において、第1始動口20へ遊技球が入球することにより、4つの第1特図保留として4つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示される。

30

【0731】

その後、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。Cモードとなると、図96（C）に示すように、「雨」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。また、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8Lに続いて右装飾図柄8Rが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「3」で仮停止）、中装飾図柄8Cが変動中となっている。この状態において、第1始動口20へ遊技球が入球しても、すでに上限となる4つの第1特図保留に達しているため第1特図保留が増えず、5つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示されない。

40

【0732】

その後、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域

50

に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。Dモードとなると、図96(D)に示すように、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。また、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8L、右装飾図柄8Rに続いて中装飾図柄8Cが図柄(数字)で仮停止表示されており(ここでは数字「5」で仮停止)、その後、左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「5」、右装飾図柄8Rが数字「3」となって停止表示され、はずれが確定表示される。

【0733】

左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「5」、右装飾図柄8Rが数字「3」となって停止表示されると、次の装飾図柄の変動開始されるまでに亘る期間(以下、「インターバル」という。)において、遊技者が演出ボタン63を操作(押下操作)しても、選択部SELの特定領域に位置するDモードを下方へ移動することができず、演出モードの選択が行えないようになっている。これにより、インターバルでは、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。言い換えると、次の装飾図柄の変動開始が行われない限り、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。なお、画像表示装置7の表示画面7aに客待ち用のデモ画面(待機画面)が行われることとなっても、客待ち用のデモ画面(待機画面)の終了後に、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雪」を模した

【0734】

その後、次の装飾図柄の変動開始により、図96(E)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて4つの保留画像9Aのうち、最も右側に配置された保留画像9Aが保留消化画像9Cとして右側へ移動すると、これに伴い、残りの3つの保留画像9Aが1つずつ右側へ向かってシフトして表示される。装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作(押下操作)により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージMGが所定の期間(例えば、3秒間)だけ画像表示装置7の表示画面7aの左下側に配置されて表示され、演出モードの選択を行うことができる。

【0735】

図96(A)における装飾図柄が変動開始されてから図96(D)までにおける一連の演出では、保留画像9Aに対応する保留情報に当たりが含まれている可能性を示唆する演出(いわゆる、「先読み演出」)が行われないものであったが、これに対して、保留画像9Aに対する先読み演出が行われる場合には、図96(A)に続いて、図96(G)に示すように、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8Lが図柄(数字)で仮停止表示されており(ここでは数字「1」で仮停止)、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rとが変動中となっている。この状態において、第1始動口20へ遊技球が入球することにより、4つの第1特図保留として4つの保留画像9Aが画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて表示される。保留消化画像9Cに最も近くに配置される保留画像9Aを1つ目の保留画像9Aとすると、1つ目の保留画像9Aの左隣りに2つ目の保留画像9Aが配置され、2つ目の保留画像9Aの左隣りに3つ目の保留画像9Aが配置され、3つ目の保留画像9Aの左隣りに今回第1始動口20へ遊技球が入球して追加された保留画像9Aが4つ目の保留画像9Aとして配置される。

【0736】

この4つ目の保留画像9Aに対応する保留情報に当たりが含まれている可能性を示唆する演出(先読み演出)が行われると、特別画像として4つ目の保留画像9Aの表示態様が他の保留画像9A(1つ目の保留画像9A、2つ目の保留画像9A、3つ目の保留画像9A)の表示態様と異なるように表示される。例えば、特別画像である先読み演出では、当たりとなる期待度に基づいて、保留画像9Aの表示態様として、例えば青色→緑色→

10

20

30

40

50

赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されるようになっている。ここでは、4つ目の保留画像9Aの表示態様として赤色に発光する態様となり、他の保留画像9A（1つ目の保留画像9A、2つ目の保留画像9A、3つ目の保留画像9A）の表示態様として白色に発光する態様（先読み演出を行わない場合であり、大当たりとなる期待度が最も低い）となっている。

【0737】

なお、特別画像である先読み演出では、大当たりとなる期待度に基づいて、円形状を有する保留画像9Aの表示態様として、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されるようになっているが、円形状を有する保留画像9Aに代えてキャラクタとなる場合もある。この場合、保留画像9Aの表示態様としてキャラクタとなる態様では、その大当たりとなる期待度が、少なくとも、保留画像9Aの表示態様として赤色に発光する態様に設定されている大当たりとなる期待度以上に設定されている。

【0738】

特別画像である先読み演出が行われると、特別画像の表示が優先されて選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側から消えて（消失して）、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aに表示されず、演出モードの選択が行えないようになっている。先読み演出が行われても、4つの保留画像9A、保留消化画像9Cが画像表示装置7の表示画面7aから消する（消失する）ことがない。

【0739】

その後、図96（H）に示すように、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8Lに続いて右装飾図柄8Rが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「3」で仮停止）、中装飾図柄8Cが変動中となっている。この状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aに表示されず、演出モードの選択が行えないようになっている。

【0740】

その後、図96（I）に示すように、装飾図柄の変動開始後、左装飾図柄8L、右装飾図柄8Rに続いて中装飾図柄8Cが図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「5」で仮停止）、その後、左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「5」、右装飾図柄8Rが数字「3」となって停止表示され、はずれが確定表示される。

【0741】

その後、次の装飾図柄の変動開始により、図96（J）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの下辺に沿って直線状に画像表示装置7の表示画面7aの下側に整列配置されて4つの保留画像9Aのうち、最も右側に配置された保留画像9Aが保留消化画像9Cとして右側へ移動すると、これに伴い、残りの3つの保留画像9Aが1つずつ右側へ向かってシフトして表示される。装飾図柄が変動開始されるものの、すでに先読み演出が行われているため、この状態においても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aの右下側から消えた（消失した）状態となっており、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aに表示されず、演出モードの選択が行えないようになっている。

【0742】

このように、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において当該変動中において先読み演出が行われると、先読み演出が行われる前であれば、当該変動中において演出モードの選択が行うことができるのに対して、先読み演出が行われると、当該変動中において演出モードの選択が行うことができない。さらに、先読み演出が行われると、この先読み演出が行われた保留画像9Aが保留消化画像9Cとして右側へ移動して装飾図柄が変動開始されて左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示され、はずれが確定表示されるまでの期間において、演出モードの選択が行うことができる装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間であっても、遊技者が演出ボタン63を

10

20

30

40

50

操作（押下操作）しても、演出モードの選択が行えないようになっている。さらに、先読み演出が行われた保留画像 9 A における左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されてから次の装飾図柄が変動開始されるまでに亘る期間（以下、「インターバル」という。）においても、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）しても、演出モードの選択が行えないようになっている。これにより、このような一連の期間では、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。言い換えると、先読み演出が行われると、先読み演出が行われた保留画像 9 A が保留消化画像 9 C として消化され、例えばはずれが確定表示され次の装飾図柄の変動開始が行われない場合には、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

10

【0743】

なお、先読み演出が行われた保留画像 9 A が保留消化画像 9 C として消化され、大当たりとなった場合には、大当たり演出終了後に、図 9 6 (A) に示したように、演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージ M G が所定の期間（例えば、3 秒間）だけ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側に配置されて表示され、演出モードの選択を行うことができる。

【0744】

また、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に客待ち用のデモ画面（待機画面）が行われることとなっても、客待ち用のデモ画面（待機画面）の終了後に、すでに選択済みの演出モードが継続され、「雲」を模したテーマ画像 P M が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

20

【0745】

〔演出モードの選択表示阻止演出 C〕

次に、演出モードの選択表示阻止演出 C について図 9 7 を参照して説明する。図 9 7 は、演出モードの選択表示阻止演出 C を説明するための図である。演出モードの選択表示阻止演出 C は、遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）中における特定期間に行われる演出であるとともに、所定の条件が成立したときに行われない演出である（例えば、大当たり演出が終了するまえに、保留球に大当たりとなるものが存在する、いわゆる「保留連」がある場合には行われない）。この保留連の有無については、事前判定コマンドに含まれる、大当たり事前判定結果、（大当たりの場合には大当たり種別事前判定結果）、および、変動パターン事前判定結果に基づいて判別されている。

30

【0746】

ここでは、遊技者が右打ちによる遊技を行って大当たりとなり大当たり遊技（大当たり演出）が発生し、大当たり遊技（大当たり演出）の終了後に右打ちによる遊技を継続する場合について説明する。なお、保留連の演出が行われない場合には、言い換えると、大当たり演出が終了するまえに、保留球に大当たりとなるものが存在しないこととなる。

【0747】

大当たり演出（大当たり遊技）の始期から終期までに亘る期間には、大当たり演出（大当たり遊技）の始期から各ラウンド遊技の演出をすべて行って終了するまでに亘る遊技演出期間と、この遊技演出期間に続いて、大当たり演出（大当たり遊技）の終了後における遊技状態（例えば、左打ちへ戻す状態、右打ちを継続する状態）を伝える報知期間と、この報知期間に続いて、大当たり演出（大当たり遊技）の終了後の演出モードを遊技者に選択することができる演出モードの選択画面が表示される特定期間と、この特定期間に続いて、遊技機メーカーのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出や遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行う所定の期間と、がある。

40

【0748】

特定期間には、演出モードを選択するための第 1 の期間（演出モード選択期間）と、第

50

1の期間（演出モード選択期間）が経過したのち選択された演出モードへのモード移行を伝えるための第2の期間（演出モード確定報知期間）と、から構成されている。

【0749】

遊技機メーカのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出や遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行う所定の期間の終期と、大当たり演出（大当たり遊技）の始期から終期までに亘る期間の終期と、が一致している。

【0750】

演出モードの選択表示阻止演出Cでは、まず、図97（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、大当たり演出（大当たり遊技）における各ラウンド遊技の演出を行ってすべて終了することにより遊技演出期間の終期となり、これに伴い、報知期間の始期となると、右打ちを継続するために「右打ち継続」というメッセージMGが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される。また、装飾図柄の変動表示において画像表示装置7の表示画面7aの下側に表示されていた、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留画像9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留画像9Bに代えて、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に配置されて表示される。ここでは、例えば第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で数字「0」を左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留が4個で数字「4」を右側に互いに離間した状態で画像表示装置7の表示画面7aの左上側に配置されて表示される。

【0751】

図97（A）における「右打ち継続」というメッセージMGが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されて、その後、報知期間（例えば、3秒間）の終期となり、これに伴い、特定期間の始期となると、大当たり演出（大当たり遊技）の終了後の演出モードを遊技者に選択することができる演出モードの選択画面が表示される場合と、演出モードの選択画面が表示されない場合と、がある。

【0752】

演出モードの選択画面が表示される場合には、図97（B）に示すように、遊技機者に演出ボタン63の操作（押下操作）による演出モードの選択を促すために、演出ボタン63を模した第1の演出ボタン画像BTNが画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に配置されて所定の発光態様で表示される。演出ボタン63の押下操作面と対応する第1の演出ボタン画像の部分には、英単語「PUSH」が刻まれたものとなっている。なお、「所定の発光態様」としては、例えば白色点滅されている。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

【0753】

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

【0754】

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

ドのデモ画面を示す文字「DEMO」が表示される。

【0755】

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

【0756】

選択部SELの特定領域にAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、図97（C）に示すように、選択部SELの特定領域に位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。なお、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが継続して表示される。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

10

【0757】

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

20

【0758】

選択部SELの特定領域にBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。なお、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが継続して表示される。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

30

【0759】

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

【0760】

選択部SELの特定領域にCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、選択部SELの特定領域に位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域へ向かってリールが回転する態様で表示される。なお、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）しても、画像表示装置7の表示画面7aに第1の演出ボタン画像BTNが継続して表示される。また、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

40

【0761】

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

50

【0762】

遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）して選択部SELの特定領域にBモードが位置した状態で、演出モードを選択するための第1の期間（演出モード選択期間）が経過し、選択された演出モードへのモード移行を伝えるための第2の期間（演出モード確定報知期間）の始期となると、図97（D）に示すように、矩形領域であるデモ領域DSの四隅が画像表示装置7の表示画面7aの四隅へ向かって拡がる態様（拡大される態様）で表示され、画像表示装置7の表示画面7aの左側には、Bモードの「雲」をテーマとして演出を進行する「雲」を模したテーマ画像PMが大きく表示され、テーマ画像PMの右方に、選択された演出モードがBモードである旨を伝えるメッセージMGが画像表示装置7の表示画面7aの中央から右辺中央へ向かって大きく表示される。なお、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

10

【0763】

その後、第2の期間（演出モード確定報知期間）が経過し、遊技機メーカのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出、遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行う期間の始期となり、この期間（例えば、5秒間）が経過することで大当たり演出（大当たり遊技）の終期となると、Bモードの「雲」をテーマとして演出を進行する「雲」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示された演出が進行されることとなる。

20

【0764】

図97（A）における「右打ち継続」というメッセージMGが表示される報知期間の終期となり、これに伴い、特定期間の始期となると、図97（B）から図97（D）までに亘る一連の演出では、演出モードの選択画面が表示され、選択された演出モードで大当たり演出（大当たり遊技）の終了後における演出を進行する。これに対して、画像表示装置7の表示画面7aの左上側に表示される、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留がゼロ個で数字「0」であり、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留が4個で数字「4」であるため、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に大当たりが含まれているときには、特別画像である保留連の演出を行うため特別画像の表示が優先されて演出モードの選択画面を表示しない。このため、演出モードの選択画面が表示されない場合には、図97（A）に続いて、図97（G）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央から四方八方へ光が放出される閃光画像FHが画像表示装置7の表示画面7aに表示される。なお、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

30

【0765】

その後、保留連の存在を示唆する立体的なV字形状を有する保留連画像HRCが、図97（H）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央に表示される。V字形状を有する保留連画像HRCの第1の面における下側には、立体的な円形状を有する第1のキャラクターHRC1が配置されているのに対して、V字形状を有する保留連画像HRCの第2の面（第1の面と反対側となる面）における上側には、立体的な矩形形状を有する第2のキャラクターHRC2が配置されている。保留連画像HRCは、保留連画像HRCの下辺中央を通る垂直線を回転軸として、くるくると回転して保留連画像HRCの第1の面と保留連画像HRCの第2の面とが繰り返し現れる表示態様となる。

40

【0766】

保留画像9A（例えば、図1や図96（G）～図96（J））に対応する保留情報に大当たりが含まれている可能性を示唆する演出（先読み演出）が行われると、例えば特別画像として4つ目の保留画像9Aの表示態様が他の保留画像9A（1つ目の保留画像9A、2つ目の保留画像9A、3つ目の保留画像9A）の表示態様と異なるように表示されるよ

50

うになっており、1つ目の保留画像9A、2つ目の保留画像9Aおよび3つ目の保留画像9Aの表示態様が円形状を有するのに対して、4つ目の保留画像9Aの表示態様が円形状を有するものに代えて第1のキャラクタHRC1や第2のキャラクタHRC2となる場合がある。つまり、保留連画像HRCとともに配置される第1のキャラクタHRC1および第2のキャラクタHRC2は、先読み演出が行われた場合に、保留画像9Aの表示態様として表示されるキャラクタと同一のキャラクタとなっている。

【0767】

なお、保留画像9Aの表示態様として表示されるキャラクタは、保留連画像HRCとともに配置される第1のキャラクタHRC1および第2のキャラクタHRC2の大きさと比べて小さい。また、保留画像9Aの表示態様として表示されるキャラクタは、保留連画像HRCとともに配置される第1のキャラクタHRC1および第2のキャラクタHRC2と同一のキャラクタであるものの、キャラクタの向きや姿勢が異なる場合がある。

【0768】

第1のキャラクタHRC1を有する保留連画像HRCの第1の面が前方（遊技者側）へ向いて停止表示された場合には、当たりの種別までには伝えることができないものの、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に当たりが含まれている旨を伝えることができるのに対して、第2のキャラクタHRC2を有する保留連画像HRCの第2の面が前方（遊技者側）へ向いて停止表示された場合には、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に、16ラウンド（最大ラウンド（MAXラウンド））の当たりが所定の数以上（例えば、2つ）含まれている旨を伝えることができる。

【0769】

その後、図97（I）に示すように、第1のキャラクタHRC1を有する保留連画像HRCの第1の面が前方（遊技者側）へ向いて停止表示され、第2始動口21への遊技球の入球に基づく4つの第2特図保留に対応する保留情報に当たりが含まれている旨を伝える。なお、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とが数字HMGとして画像表示装置7の表示画面7aの左上側に継続して表示される。

【0770】

その後、遊技機メーカのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出、遊技への依存（のめり込み）に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行う期間の始期となり、この期間（例えば、5秒間）が経過することで大当たり演出（大当たり遊技）の終期となる。大当たり演出（大当たり遊技）の終期となると、大当たり演出（大当たり遊技）が発生する前の演出モード、例えばAモードの「太陽」をテーマとして演出を進行する「太陽」を模したテーマ画像PMが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示される演出が進行されることとなる。

【0771】

なお、保留連の演出が行われ、その後、大当たり演出（大当たり遊技）が終了して右打ち遊技が開始されると、以前大当たり演出（大当たり遊技）において、演出モードの選択画面が表示されたときに選択した演出モードが維持され、再び大当たり遊技（大当たり演出）が発生して図97（B）に示したように、演出モードの選択画面が表示される場合には、維持された演出モードが特定領域に配置されることとなるものの、演出ボタン63を操作（押下操作）することにより演出モードを変更することができる。

【0772】

本実施形態では、特定期間において、演出モードの選択表示阻止演出Cを行っているが、保留連の演出も、この特定期間と同一の期間において行っている。つまり、第1の期間（演出モード選択期間）において、演出モードの選択表示阻止演出Cでは遊技者による演出モードの選択を行うことができる演出を行うのに対して、保留連の演出では閃光画像FH、そして保留連画像HRCによる演出を行う。そして、第2の期間（演出モード確定報知期間）において、演出モードの選択表示阻止演出Cでは選択された演出モードの移行を

伝える演出を行うのに対して、保留連の演出では大当たりの存在などを伝える演出を行う。演出モードの選択表示阻止演出Cが行われる特定期間と保留連の演出が行われる特定期間とが同一の期間となっている。これにより、図97(A)に続いて図97(B)～図97(D)への一連の演出に要する時間と、図97(A)に続いて図97(G)～図97(I)への一連の演出に要する時間と、が一致するため、遊技機メーカのキャッチコピーが表示されるキャッチコピー演出や遊技への依存(のめり込み)に対する注意喚起が表示されるのめり込み防止演出を行う所定の期間の始期も同一となり、この所定の期間(例えば、5秒間)が経過したことで大当たり演出(大当たり遊技)の終期に差異が全く生じない。

【0773】

〔効果例〕

以下に、演出モードの選択表示阻止演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出Aの図95(H)に示すように、種々の画像を表示可能な画像表示装置7(表示手段)を備え、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード(複数の演出モード)のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL(選択画像)を画像表示装置7(表示手段)に表示する第1の演出と、車を模した車画像GYK(特別画像)を画像表示装置7(表示手段)に表示する第2の演出と、のうち少なくとも一方を実行可能であり、リーチが形成されてリーチ演出が進行すると、車を模した車画像GYK(特別画像)が画像表示装置7の表示画面7aの右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出(群予告)が展開される次期の到来(所定の条件の成立)に基づいて、第1の演出による画像表示装置7への選択部SEL(選択画像)の表示を阻止して第2の演出による画像表示装置7への車を模した車画像GYK(特別画像)の表示を実行することができる。この構成によれば、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード(複数の演出モード)のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL(選択画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されても、車を模した車画像GYK(特別画像)が画像表示装置7の表示画面7aの右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出(群予告)が展開される次期の到来(所定の条件の成立)に基づいて、この演出(群予告)が展開されると、選択部SEL(選択画像)の画像表示装置7(表示手段)への表示が阻止されることにより選択部SEL(選択画像)が画像表示装置7(表示手段)から消(消失)されることとなるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

図96(H)～図96(J)の演出モードの選択表示阻止演出Bでは、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード(複数の演出モード)のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL(選択画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されても、特別画像である先読み演出が行われる次期の到来(所定の条件の成立)に基づいて、この先読み演出が行われると、選択部SEL(選択画像)の画像表示装置7(表示手段)への表示が阻止されることにより選択部SEL(選択画像)が画像表示装置7(表示手段)から消(消失)されることとなるため、同様である。

図97(G)～図97(I)の演出モードの選択表示阻止演出Cでは、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード(複数の演出モード)のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL(選択画像)が画像表示装置7(表示手段)に表示されても、特別画像である保留連の演出が行われる次期の到来(所定の条件の成立)に基づいて、この保留連の演出が行われると、選択部SEL(選択画像)の画像表示装置7(表示手段)への表示が阻止されることにより選択部SEL(選択画像)が画像表示装置7(表示手段)から消(消失)されることとなるため、同様である。

【0774】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出Aの図95(A)～図95(J)に示すように、Aモード、Bモード、CモードおよびDモード(複数の演出モード)のうちの演出モードを選択可能な選択部SEL(選択画像)を画像表示装

10

20

30

40

50

置 7（表示手段）に表示する第 1 の演出は、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において実行することができ、車を模した車画像 G Y K（特別画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 2 の演出は、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において実行することができる。この構成によれば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において、A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部 S E L（選択画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 1 の演出と、車を模した車画像 G Y K（特別画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 2 の演出と、が実行することができるようにになっているため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

図 9 6（A）～図 9 6（J）の演出モードの選択表示阻止演出 B では、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において、A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部 S E L（選択画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 1 の演出と、特別画像である先読み演出を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 2 の演出と、が実行することができるようにになっているため、同様である。

図 9 7（A）～図 9 7（I）の演出モードの選択表示阻止演出 C では、遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）中における特定期間において、A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部 S E L（選択画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 1 の演出と、特別画像である保留連の演出を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 2 の演出と、が実行することができるようにになっているため、同様である。

20

【0775】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出 A の図 9 5（A）～図 9 5（J）に示すように、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 3、剣部材 6 4、剣ボタン 6 5、セレクトボタン 6 8（複数の操作手段）を備え、演出ボタン 6 3、剣部材 6 4、剣ボタン 6 5、セレクトボタン 6 8（複数の操作手段）のうち演出ボタン 6 3（特定の操作手段）が操作されたときのみ A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のうちの演出モードが選択することができる。この構成によれば、演出ボタン 6 3、剣部材 6 4、剣ボタン 6 5、セレクトボタン 6 8（複数の操作手段）のうち、前枠（前枠部）5 3 に配置され打球供給皿（上皿）6 1 周囲に配置されている演出ボタン 6 3 とセレクトボタン 6 8 とのうち演出ボタン 6 3 は遊技者側に最も近い位置に配置されているとともにセレクトボタン 6 8 と比べて大きく形成されているため、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間という限られたなかで A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択する操作手段として最も好ましい。図 9 6（A）～図 9 6（J）の演出モードの選択表示阻止演出 B、図 9 7（A）～図 9 7（I）の演出モードの選択表示阻止演出 C についても同様である。

30

【0776】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出 A の図 9 5（A）～図 9 5（J）に示すように、リーチが形成されてリーチ演出が進行すると、車を模した車画像 G Y K（特別画像）が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出（群予告）が展開される次期の到来（所定の条件の成立）に基づいて、車を模した車画像 G Y K（特別画像）が画像表示装置 7（表示手段）に表示されると、車を模した車画像 G Y K（特別画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 2 の演出が実行されるまえに、A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部 S E L（選択画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 1 の演出においてすでに選択された演出モード（ここでは B モード）が維持されるようになっている。この構成によれば、車を模した車画像

40

50

G Y K（特別画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 2 の演出が実行されて終了すると、A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のうち第 2 の演出が実行される前においてすでに選択された演出モード（ここでは B モード）が維持されるようになっていたため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

図 9 6（A）～図 9 6（J）の演出モードの選択表示阻止演出 B では、特別画像である先読み演出を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 2 の演出が実行されて終了すると、A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のうち第 2 の演出が実行される前においてすでに選択された演出モードが維持されるようになっていたため、同様である。

図 9 7（A）～図 9 7（I）の演出モードの選択表示阻止演出 C では、特別画像である保留連の演出を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 2 の演出が実行されて終了すると、A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のうち第 2 の演出が実行される前においてすでに選択された演出モードが維持されるようになっていたため、同様である。

【0777】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出 A の図 9 5（A）～図 9 5（E）に示すように、A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部 S E L（選択画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 1 の演出は、A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のそれぞれの名称がリール状に配列されて回転表示され、選択される一の演出モードが最も手前側に配置される表示態様となるようになっている。この構成によれば、A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）の名称がリール状に配列されているため、回転表示される選択モードの種類と、一の演出モードの後続に配置される演出モードと、を把握し易く、さらに選択される一の演出モードが最も手前側に配置される表示態様となるため、演出モードを選択し易いし、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 9 6（A）～図 9 6（E）の演出モードの選択表示阻止演出 B、図 9 7（B）～図 9 7（C）の演出モードの選択表示阻止演出 C についても同様である。

【0778】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、演出モードの選択表示阻止演出 C の図 9 7（G）～図 9 7（I）に示すように、特別画像である保留連の演出が行われる（所定の条件）は、遊技者に利益を付与する遊技状態の発生の期待度を示唆する条件が含まれている。この構成によれば、保留連を行うことにより大当たり演出が終了するまえに、保留球に大当たりとなるものが存在するという遊技者に利益を付与する遊技状態の発生の期待度を示唆することができる。

【0779】

〔変形例〕

以下に、演出モードの選択表示阻止演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 9 5（H）の演出モードの選択表示阻止演出 A では、車を模した車画像 G Y K（特別画像）が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出（群予告）が展開される次期の到来（所定の条件の成立）に基づいて、この演出（群予告）が展開されると、選択部 S E L（選択画像）の画像表示装置 7（表示手段）への表示が阻止されることにより選択部 S E L（選択画像）が画像表示装置 7（表示手段）から消（消失）されていた。しかし、演出（群予告）が展開される次期が到来しても（所定の条件が成立しても）、演出（群予告）が展開されることなく、選択部 S E L（選択画像）の画像表示装置 7（表示手段）への表示が継続されてもよい。この場合、サブ制

御基板 90 が演出（群予告）を展開するか否かの抽選を行い、当選した場合には演出（群予告）の展開を行うのに対して、落選した場合には演出（群予告）の展開を行わない。なお、演出（群予告）の展開を行うか否かの抽選は、サブ制御基板 90 に代えて画像制御用マイコン 101 が行ってもよい。

図 96（G）～図 96（J）の演出モードの選択表示阻止演出 B では、特別画像である先読み演出が行われる次期の到来（所定の条件の成立）に基づいて、この先読み演出が行われると、選択部 SEL（選択画像）の画像表示装置 7（表示手段）への表示が阻止されることにより選択部 SEL（選択画像）が画像表示装置 7（表示手段）から消（消失）されていた。しかし、先読み演出が行われる次期が到来しても（所定の条件が成立しても）、先読み演出が行われず、選択部 SEL（選択画像）の画像表示装置 7（表示手段）への表示が継続されてもよい。この場合、サブ制御基板 90 が先読み演出を行うか否かの抽選を行い、当選した場合には先読み演出を行うのに対して、落選した場合には先読み演出を行わない。なお、先読み演出を行うか否かの抽選は、サブ制御基板 90 に代えて画像制御用マイコン 101 が行ってもよい。

10

図 97（G）～図 97（I）の演出モードの選択表示阻止演出 C では、特別画像である保留連の演出が行われる次期の到来（所定の条件の成立）に基づいて、この保留連の演出が行われると、選択部 SEL（選択画像）の画像表示装置 7（表示手段）への表示が阻止されることにより選択部 SEL（選択画像）が画像表示装置 7（表示手段）から消（消失）されていた。しかし、保留連の演出が行われる次期が到来しても（所定の条件が成立しても）、保留連の演出が行われず、選択部 SEL（選択画像）の画像表示装置 7（表示手段）への表示が継続されてもよい。この場合、サブ制御基板 90 が保留連の演出を行うか否かの抽選を行い、当選した場合には保留連の演出を行うのに対して、落選した場合には保留連の演出を行わない。なお、保留連の演出を行うか否かの抽選は、サブ制御基板 90 に代えて画像制御用マイコン 101 が行ってもよい。

20

【0780】

〔変形例 2〕

図 95（H）の演出モードの選択表示阻止演出 A では、特別画像として車を模した車画像 GYK が画像表示装置 7（表示手段）の表示画面 7a の右辺から左辺へ向かって群を成すように一斉に走行する演出が展開されると（いわゆる、「群予告」が行われると）、特別画像の表示が優先されて選択部 SEL が画像表示装置 7 の表示画面 7a の右下側から消（消失）されていた。しかし、特別画像として車を模した車画像 GYK に代えて、キャラクタの全身画像、キャラクタの一部拡大画像、キャラクタやアイテムの合成画像、複数のキャラクタの集合画像などがカットイン予告（付加的な演出）として挿入される画像であってもよい。また、リーチ演出の進行に沿ってアイキャッチ画像を画像表示装置 7（表示手段）に表示する場合には、アイキャッチ画像を特別画像とすることにより、特別画像であるアイキャッチ画像の表示が優先されて選択部 SEL が画像表示装置 7 の表示画面 7a の右下側から消（消失）されてもよい。更に、遊技機 1 を生産するメーカーのキャラクタを画像表示装置 7（表示手段）へ出現させるときには、このメーカーのキャラクタを特別画像とし、メーカーのキャラクタの表示が優先されて選択部 SEL が画像表示装置 7 の表示画面 7a の右下側から消（消失）されてもよい。

30

【0781】

〔変形例 3〕

図 96（G）～図 96（J）の演出モードの選択表示阻止演出 B では、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において当該変動中において先読み演出が行われると、先読み演出が行われる前であれば、当該変動中において演出モードの選択が行うことができるのに対して、先読み演出が行われると、当該変動中において演出モードの選択が行うことができないし、さらに、先読み演出が行われた保留画像 9A における左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R が停止表示されてから次の装飾図柄が変動開始されるまでに亘る期間（インターバル）においても、遊技者が演出ボタン 63 を操作（押下操作）しても、演出モードの選択が行えないようになっていた。しかし、先読み演出が行

40

50

われた保留画像 9 A が保留消化画像 9 C として右側へ移動して装飾図柄が変動開始されて左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示され、はずれが確定表示されるまでに亘る期間においてのみ演出モードの選択を行うことができないようにしてもよく、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る特定期間において当該変動中において先読み演出が行われても、読み演出が行われた保留画像 9 A が保留消化画像 9 C として右側へ移動して装飾図柄が変動開始されるまでにわたる期間において演出モードの選択を行うことができるようにしてもよい。

【0782】

[変形例 4]

図 9 5 の演出モードの選択表示阻止演出 A、図 9 6 の演出モードの選択表示阻止演出 B では、インターバルでは、すでに選択済みの演出モードが継続されるため、次の装飾図柄の変動開始が行われない限り、演出モードの選択を行うことができなかった。しかし、複数種類のリーチ演出のうち予め定めた演出において装飾図柄が停止表示されたのち装飾図柄の変動表示が開始されるインターバルに限って演出モードの選択を行うことができるようにしてもよい。予め定めた演出としては、遊技者にとって有利な大当たり遊技（大当たり演出）が発生する期待度が高いものを挙げることができ、いわゆるノーマルリーチにおいて装飾図柄が停止表示されたのち装飾図柄の変動表示が開始されるインターバルでは、演出モードの選択を行うことができない。

【0783】

[変形例 5]

図 9 7 (G) ~ 図 9 7 (I) の演出モードの選択表示阻止演出 C では、第 1 のキャラクタ H R C 1 を有する保留連画像 H R C の第 1 の面が前方（遊技者側）へ向いて停止表示された場合には、当たりの種別までには伝えることができないものの、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく 4 つの第 2 特図保留に対応する保留情報に大当たりが含まれている旨を伝えることができたが、4 つの第 2 特図保留に対応する保留情報に大当たりの個数までを伝えることができなかった。そこで、4 つの第 2 特図保留に対応する保留情報に大当たりの個数を伝えるようにしてもよい。例えば、4 つの第 2 特図保留に対応する保留情報に大当たりの個数が 3 個存在したときには、前方（遊技者側）へ向いた第 1 のキャラクタ H R C 1 を有する保留連画像 H R C の第 1 の面の右横に「+3」と表示してもよいし、第 1 のキャラクタ H R C 1 を有する保留連画像 H R C を横並びに 3 個、縦並びに 3 個または斜め並びに 3 個を配置して表示してもよい。

【0784】

[変形例 6]

図 9 7 の演出モードの選択表示阻止演出 C では、各モードのテーマを模したテーマ画像 P M がデモ領域 D S の左側に動画表示されていた。このような動画としては、各モードの演出の進行の流れ、登場人物、背景、シーンなどの内容を説明する動画であり、3 次元 C G による動画でもよいし、アニメーションによる動画でもよいし、映画のワンシーンとするものでもよい。なお、動画に代えて静止画であってもよい。

【0785】

[変形例 7]

図 9 7 の演出モードの選択表示阻止演出 C では、A モード、B モード、C モードおよび D モード（複数の演出モード）のうちの演出モードを選択可能な選択部 S E L（選択画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 1 の演出は、大当たり演出（当たり遊技の演出）中において実行されていた。しかし、大当たり演出のほかに小当たり遊技における演出中において（または大当たり演出に代えて小当たり遊技における演出中において）、選択部 S E L（選択画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示するようにしてもよい。この場合、特別画像である保留連の演出を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 2 の演出についても、大当たり演出のほかに小当たり遊技における演出中において（または大当たり演出に代えて小当たり遊技における演出中において）、実行するようにしてもよい。

【0786】

[変形例8]

図95の演出モードの選択表示阻止演出A、図96の演出モードの選択表示阻止演出B、図97の演出モードの選択表示阻止演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【0787】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様C2-1]

種々の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
複数の演出モードのうち一の演出モードを選択可能な選択画像を前記表示手段に表示する第1の演出と、

特別画像を前記表示手段に表示する第2の演出と、のうち少なくとも一方を実行可能であり、

所定の条件の成立に基づいて、前記第1の演出による前記表示手段への前記選択画像の表示を阻止して前記第2の演出による前記表示手段への前記特別画像の表示を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

【0788】

◇[態様C2-2]

態様C2-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出と前記第2の演出とが特定期間において実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0789】

◇[態様C2-3]

態様C2-1または態様C2-2に記載の遊技機であって、

遊技者が操作可能な複数の操作手段を備え、

前記複数の操作手段のうち特定の操作手段が操作されたときのみ前記複数の演出モードのうち一の演出モードが選択可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0790】

◇[態様C2-4]

態様C2-1から態様C2-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の条件の成立に基づいて、前記特別画像が前記表示手段に表示されると、前記第2の演出が実行されるまえに前記第1の演出においてすでに選択された演出モードが維持される、

ことを特徴とする遊技機。

【0791】

◇[態様C2-5]

態様C2-1から態様C2-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の演出は、複数の演出モードのそれぞれの名称がリール状に配列されて回転表示され、選択される一の演出モードが最も手前側に配置される表示態様となる、

ことを特徴とする遊技機。

【0792】

◇[態様C2-6]

態様C2-1から態様C2-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の条件は、遊技者に利益を付与する遊技状態の発生の期待度を示唆する条件が含まれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0793】

以下に図98～図100を用いて遊技球画像演出A～Cについて説明する。この遊技球

10

20

30

40

50

画像演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、遊技球画像演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出してメイン表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる演出である。

【0794】

〔遊技球画像演出 A〕

図 98 は、遊技球画像演出 A を説明するための図である。

まず、図 98 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8L と、中演出図柄 8C と、右演出図柄 8R とが変動表示されている様子を示した。表示画面 7a の下部には、保留画像 9B が表示されている。保留画像 9B は第 2 特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは 3 つの保留画像 9B が表示されている。保留消化画像 9C は、表示画面 7a で現在変動中の演出図柄（演出図柄 8L、8C、8R）に対応している。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

【0795】

次に、図 98 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄 8L、右演出図柄 8R がともに「7」で停止した様子を示している。

次に、図 98 (C) に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第 2 始動口 21 への入球を契機として実行される。したがって、ここでは、保留画像 9B が増加している。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。ここでは、ボタン画像 BG が衝突対象となっている。

【0796】

次に、図 98 (D) に示すように、カラー変更演出が実行される。カラー変更演出は、ボタン画像 BG の上面の色が変化する演出である。ここでは、白色の上面が緑色になったものとする。

【0797】

次に、図 98 (E) に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第 2 始動口 21 への入球を契機として実行される。ここでは、オーバー入賞となっている。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。ここでは、ボタン画像 BG が衝突対象となっている。

【0798】

次に、図 98 (F) に示すように、カラー変更演出が実行される。カラー変更演出は、ボタン画像 BG の上面の色が変化する演出である。ここでは、緑色の上面が赤色になったものとする。

【0799】

次に、図 98 (G) に示すように、押下促進演出が実行される。押下促進演出では、カラー変更演出で上面の色が変わったボタン画像 BG が表示される。また、「押せ」というメッセージ画像 MG が表示される。

【0800】

次に、図 98 (H) に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）では、左演出図柄 8L、中演出図柄 8C、右演出図柄 8R が、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄 8L、中演出図柄 8C、右演出図柄 8R がいずれも「7」で停止している。

【0801】

〔遊技球画像演出 B〕

図 99 は、遊技球画像演出 B を説明するための図である。

まず、図 99 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄 8L と、中演出図柄 8C と、右演出図柄 8R とが変動表示されている様子を示した。表示画面 7a の下部には、保留画像 9B が表示されている。保留画像 9B は第 2 特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは 3 つの保留画像 9B が表示されている。保留消化画像 9C は、表示画面 7a で現在変動中の演出図柄（演出図柄 8L、8C、8R）に対応している

。なお、時短遊技中の変動であるものとする。

【0802】

次に、図99（B）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「7」で停止した様子を示している。

次に、図99（C）に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第2始動口21への入球を契機として実行される。したがって、ここでは、保留画像9Bが増加している。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。ここでは、第1可動役物14（左側可動役物14L）が衝突対象となっている。

【0803】

次に、図99（D）に示すように、カラー変更演出が実行される。カラー変更演出は、第1可動役物14（装飾部材）の発光態様を変化させる演出である。ここでは、緑色に点灯したものとする。

【0804】

次に、図99（E）に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第2始動口21への入球を契機として実行される。ここでは、オーバー入賞となっている。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。ここでは、第1可動役物（左側可動役物14L）が衝突対象となっている。

【0805】

次に、図99（F）に示すように、カラー変更演出が実行される。カラー変更演出は、第1可動役物14（装飾部材）の発光態様を変化させる演出である。ここでは、赤色に点灯したものとする。

【0806】

次に、図99（G）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）では、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがいずれも「7」で停止している。

【0807】

〔遊技球画像演出C〕

図100は、遊技球画像演出Cを説明するための図である。

まず、図100（A）に示すように、保留ストック演出が実行される。保留ストック演出は、当該変動において、第2特図保留の記憶数を最大の「4」とさせる演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rは表示画面7aの左上部で変動表示されており、表示画面7aの中央部に「右打ちで保留を貯めろ」というメッセージ画像MGが表示されている。表示画面7aの下部には、保留画像9Bが表示されている。保留画像9Bは第2特図保留の記憶数に応じて表示され、ここでは3つの保留画像9Bが表示されている。保留消化画像9Cは、表示画面7aで現在変動中の演出図柄（演出図柄8L、8C、8R）に対応している。

【0808】

次に、図100（B）に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第2始動口21への入球を契機として実行される。したがって、ここでは、保留画像9Bが増加している。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。パネル画像PGが衝突対象となっている。

【0809】

次に、図100（C）に示すように、文字変更演出が実行される。文字変更演出は、パネル画像PGの文字を変更する演出である。ここでは「CHANCE」の文字が「BIG CHANCE」に変更されている。

【0810】

次に、図100（D）に示すように、遊技球衝突演出が実行される。遊技球衝突演出は、遊技球の第2始動口21への入球を契機として実行される。ここでは、オーバー入賞となっている。また、遊技球衝突演出は、遊技球が衝突対象に衝突する演出である。ここで

10

20

30

40

50

は、パネル画像 P G が衝突対象となっている。

【0811】

次に、図100（E）に示すように、文字変更演出が実行される。文字変更演出は、パネル画像 P G の文字を変更する演出である。ここでは「BIG CHANCE」の文字が「激アツ」に変更されている。

【0812】

次に、図100（F）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦う演出である。

次に、図100（G）に示すように、バトル勝利演出が実行される。バトル勝利演出は、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に勝利したことを報知する演出である。ここでは、味方キャラクター C R A が表示画面 7 a の中央部に表示され、その背景が虹の7色で表示されるレインボー背景 R B となっている。レインボー背景 R B は、大当たり確定の背景である。

【0813】

次に、図100（H）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。確定停止演出（大当たり）では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が、同一の数字で停止し、いわゆるゾロ目を形成する。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がいずれも「7」で停止している。

【0814】

〔効果例〕

以下に、遊技球画像演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技球画像 U G を用いた演出を実行し（図98（C）（E）、図99（C）（E）、図100（B）（D））、大当たり遊技への移行期待度を示唆する（図98（D）（F）、図99（D）（F）、図100（C）（E））。この構成によれば、遊技球画像 U G を用いた演出により、遊技の興趣を向上させることができる。

【0815】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技球画像 U G を衝突対象に衝突させ（図98（C）（E）、図99（C）（E）、図100（B）（D））、衝突対象の色を変化させることで大当たり遊技への移行期待度を示唆する（図98（D）（F）、図99（D）（F）、図100（C）（E））。この構成によれば、遊技球画像 U G の衝突による色変化の演出により、遊技の興趣を向上させることができる。

【0816】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技球画像 U G の衝突対象として、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G（図98）、文字が表示されるパネル画像 P G を採用している（図100）。この構成によれば、表示画面 7 a における統一感のある演出が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0817】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技球画像 U G の衝突対象として、第1可能役物 1 4（左側可動役物 1 4 L）を採用している（図99）。この構成によれば、ダイナミックな演出が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0818】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技球画像 U G を用いた遊技球衝突演出は、遊技球が第2始動口 2 1 へ入球したことを契機として実行される（図98（C）（E）、図99（C）（E）、図100（B）（D））。この構成によれば、入球した遊技球により遊技球衝突演出が実行されたかのような感覚になり得るため、遊技の興趣を向上させることができ

10

20

30

40

50

る。

【0819】

〔変形例〕

以下に、遊技球画像演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記では、遊技球画像UGに表される遊技球は1つであったが、複数の遊技球が衝突対象に衝突するようにしてもよい。

【0820】

〔変形例2〕

上記では、遊技球の第2始動口21への入球のタイミングで遊技球衝突演出を実行していた。これに対し、遊技球の第2始動口21への入球とは関係ないタイミングで遊技球衝突演出を実行してもよい。

10

【0821】

〔変形例3〕

上記では、遊技球の第2始動口21への入球のタイミングで遊技球衝突演出を実行していた。これに対し、第2特図保留が上限に達した後のオーバー入賞のタイミングでのみ遊技球衝突演出を実行してもよい。

【0822】

〔変形例4〕

上記は大当たりへの移行期待度を示唆する例であったが、高確または低確の時短遊技への移行期待度を示唆する演出として適用してもよい。

20

【0823】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様C3-1〕

遊技機であって、

遊技球を模した画像である遊技球画像を用いた遊技球演出を実行し、遊技者に有利な有利遊技への移行期待度を示唆することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0824】

30

〔態様C3-2〕

態様C3-1に記載の遊技機であって、

前記遊技球演出では、前記遊技球画像を衝突対象に衝突させ、前記衝突対象の表示色または発色態様を変化させることにより、前記有利遊技への移行期待度を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

【0825】

〔態様C3-3〕

態様C3-1または態様C3-2に記載の遊技機であって、

前記衝突対象は、表示画面に表示される画像である、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0826】

〔態様C3-4〕

態様C3-1から態様C3-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記衝突対象は、遊技領域に配置される役物である、

ことを特徴とする遊技機。

【0827】

〔態様C3-5〕

態様C3-1から態様C3-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記遊技球演出は、所定の入球口への遊技球の入球を契機に実行される、

ことを特徴とする遊技機。

50

【0828】

〔態様C3-6〕

態様C3-1から態様C3-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記有利遊技は、大当たり遊技である、ことを特徴とする遊技機。

【0829】

〔態様C3-7〕

態様C3-1から態様C3-6までのいずれか一項に記載の遊技機であって、前記有利遊技は、時短遊技である、ことを特徴とする遊技機。

10

【0830】

〔態様C3-8〕

態様C3-5に記載の遊技機であって、前記所定の入球口は始動口であり、前記始動口への遊技球の入球による保留記憶が上限に達した後の前記始動口への入球を契機に実行される、ことを特徴とする遊技機。

【0831】

以下に図101～図103を用いて立体画像の特定端面演出A～Cについて説明する。図101～図103において、画像表示装置7の表示画面7aに表示される各種保留画像が図面の見易さから省略され、画像表示装置7の表示画面7aに表示される装飾図柄を図面も見易さから省略されているものがあり、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）周囲に配置される第1可動役物14や第2可動役物15も図面の見易さから省略されているものがある。

20

【0832】

この立体画像の特定端面演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、立体画像の特定端面演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した各種コマンドを解析し、立体画像の特定端面演出を実行する指示が含まれている場合に、第2可動役物15の位置、傾き、発光態様を変化させる。

30

【0833】

ここでは、まず立体画像の特定端面演出Aについて説明し、立体画像の特定端面演出B、そして立体画像の特定端面演出Cについて順番に説明する。

【0834】

〔立体画像の特定端面演出A〕

まず、立体画像の特定端面演出Aについて図101を参照して説明する。図101は、立体画像の特定端面演出Aを説明するための図である。立体画像の特定端面演出Aは、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成された際に、複数種類のリーチ演出のなかから選択されて行われるものであり、リーチ演出の一環として行われるものである。つまり、複数種類のリーチ演出には、立体画像の特定端面演出Aが含まれている。

40

【0835】

立体画像の特定端面演出Aでは、まず、図101（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認するこ

50

とができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。ここでは、図101(B)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄(数字)で仮停止表示されており(ここでは数字「9」で仮停止)、中装飾図柄8Cが変動表示されリーチが形成されている。

【0836】

リーチが形成されると、立体画像の中装飾図柄8Cが数字「8」で仮停止すると、立体画像の中装飾図柄8Cが数字「8」は、回転(例えば、立体画像の中装飾図柄8Cの上辺から下辺へ向かってくるくる回転)しながら後方へ向かって遠ざかり徐々に小さくなる表示態様とされると、今度は、他の回転(例えば、立体画像の中装飾図柄8Cの右辺から左辺へ向かってくるくる回転)に切り替わって回転しながら前方へ向かって近づき徐々に大きくなり、図101(C)に示すように、最終的に画像表示装置7の表示画面7aに仮停止表示された左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとの大きさと比べて大きくなって回転が停止された表示態様となる。これは、後述するように、立体画像の中装飾図柄8Cを左右に分割した左側中装飾図柄8CLの右側と右側中装飾図柄8CRの左側とによる観音開きの態様を大きく表示するために行われる。

【0837】

その後、立体画像の中装飾図柄8Cは、立体画像の中装飾図柄8Cの上辺中点と下辺中点とを通る垂直線(中心線)を境界として左右に分割され、立体画像の左側中装飾図柄8CLと立体画像の右側中装飾図柄8CRとに分かれ、図101(D)に示すように、左側中装飾図柄8CLの右側と右側中装飾図柄8CRの左側が観音開きの態様で開く表示態様となる。ここでは、左側中装飾図柄8CLの右側端面が開放側端面となる立体画像である左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaとなるとともに、右側中装飾図柄8CRの左側端面が開放側端面となる立体画像である右側中装飾図柄8CRの特定端面8C Raとなる。

【0838】

中装飾図柄8Cは、有色不透明として形成されているが、左側中装飾図柄8CLと右側中装飾図柄8CRとが観音開きの態様で開かれる表示態様となると、左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaと右側中装飾図柄8CRの特定端面8C Raとが透過性を有する態様で表される。ここでは、左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaと右側中装飾図柄8CRの特定端面8C Raとがそれぞれ透明な領域となる。

【0839】

左側中装飾図柄8CLと右側中装飾図柄8CRとが観音開きの態様で開かれる表示態様となると、背景画像に存在しないはずの所定の画像を左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaの透明な領域と右側中装飾図柄8CRの特定端面8C Raの透明な領域とを通して視認することができる。

【0840】

ここでは、「所定の画像」として2つのキャラクタCRA, CRBであり、2つのキャラクタCRA, CRBが剣を持って向かい合った静止画であって遊技機1による演出の世界観を示すものであり、左側中装飾図柄8CLと右側中装飾図柄8CRとが観音開きの態様で次第に開かれても、2つのキャラクタCRA, CRBの位置が変わらず、また互いの距離寸法や大きさも変わらないものとなっている。左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaには、キャラクタCRBを視認することができ、右側中装飾図柄8CRの特定端面8C Raには、キャラクタCRAを視認することができる。

【0841】

左側中装飾図柄8CLと右側中装飾図柄8CRとが観音開きの態様で開かれて間もないときには、左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaの透明な領域と右側中装飾図柄8CRの特定端面8C Raの透明な領域とが小さく、左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaの透明な領域と右側中装飾図柄8CRの特定端面8C Raの透明な領域とが透明となっていることに気づき難いものの、左側中装飾図柄8CLと右側中装飾図柄8CRとが観音開きの態様で開かれるに連れて、左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaの透明な領域と右側中装飾図柄8CRの特定端面8C Raの透明な領域とが大きくなると、左側中装飾

図柄 8 C L の特定端面 8 C L a からキャラクタ C R B の一部を視認することができ、右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a からキャラクタ C R A の一部を視認することができるようになる。

【 0 8 4 2 】

左側中装飾図柄 8 C L と右側中装飾図柄 8 C R とが観音開きの態様で大きく開かれると、図 1 0 1 (E) に示すように、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a の透明な領域は、キャラクタ C R B の存在を視認することができるまで大きくなるとともに、右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a の透明な領域は、キャラクタ C R A の存在を視認することができるまで大きくなる。

【 0 8 4 3 】

図 1 0 1 (E) に続いて、図 1 0 1 (F) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央から四方八方へ光が放出される閃光画像 F H が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示され、その後、図 1 0 1 (G) に示すように、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ C R B と、右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ C R A と、が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示され、2つのキャラクタ C R A , C R B によるアクション演出が展開される。このとき、左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ C R B と、右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ C R A と、に加えて、2つのキャラクタ C R A , C R B の背景画像も画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

【 0 8 4 4 】

アクション演出が展開されて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなるのに対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L が数字「9」、中装飾図柄 8 C が数字「8」、右装飾図柄 8 R が数字「9」となり同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

【 0 8 4 5 】

〔立体画像の特定端面演出 B〕

次に、立体画像の特定端面演出 B について図 1 0 2 を参照して説明する。図 1 0 2 は、立体画像の特定端面演出 B を説明するための図である。立体画像の特定端面演出 B は、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成された際に、複数種類のリーチ演出のなかから選択されて行われるものであり、リーチ演出の一環として行われるものである。つまり、複数種類のリーチ演出には、立体画像の特定端面演出 B が含まれている。

【 0 8 4 6 】

立体画像の特定端面演出 B では、まず、図 1 0 2 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L 、立体画像の中装飾図柄 8 C 、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。ここでは、図 1 0 2 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ図柄（数字）で仮停止表示されており（ここでは数字「9」で仮停止）、中装飾図柄 8 C が変動表示されリーチが形成されている。

【 0 8 4 7 】

リーチが形成されると、図 1 0 2 (C) に示すように、前面に「O A R O」と記載された矩形形状を有する第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央寄りの位置

10

20

30

40

50

（進出位置（演出位置））まで下方へ向かって進出（移動）する。第2可動役物15が画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央寄りの位置（進出位置（演出位置））に進出（移動）完了すると、水平な状態から時計方向へ所定の角度（例えば、30度）だけ回転して停止し傾斜した状態となる。

【0848】

続いて、図102（D）に示すように、第2可動役物15の前面に記載された「O A R O」という文字列が画像表示装置7の表示画面7aの中央に「O A R O」という有色不透明な立体画像の文字列画像LGとして出現する表示態様となる。なお、立体画像の文字列画像LGの外観や色は、第2可動役物15の前面に記載された「O A R O」と同一としてもよいし、外観が同一で色が異なるようにしてもよい。

10

【0849】

その後、立体画像の文字列画像LGが画像表示装置7の表示画面7aの中央に表示されると、第2可動役物15が反時計方向へ所定の角度（例えば、30度）だけ回転して停止し元の水平な状態となり、進出位置（演出位置）から退避位置（ホームポジション）まで上方へ向かって後退（移動）する。

【0850】

画像表示装置7の表示画面7aの中央に表示された立体画像の文字列画像LGは、回転（例えば、立体画像の文字列画像LGの上辺から下辺へ向かってくるくる回転）しながら後方へ向かって遠ざかり徐々に小さくなる表示態様とされると、今度は、他の回転（例えば、立体画像の文字列画像LGの右辺から左辺へ向かってくるくる回転）に切り替わって回転しながら前方へ向かって近づき徐々に大きくなり、図102（E）に示すように、最終的に画像表示装置7の表示画面7aの中央に出現した立体画像の文字列画像LGの大きさと比べて大きくなって回転が停止された表示態様となる。これは、後述するように、立体画像の文字列画像LGを左右に分割した左側文字列画像LGLの右側と右側文字列画像LGRの左側とによる観音開きの態様を大きく表示するために行われる。

20

【0851】

その後、立体画像の文字列画像LGは、左右に分割され、「O A」を左側文字列画像LGLと「R O」を右側文字列画像LGRとする2つの立体画像の文字列画像に分かれ、図102（F）に示すように、左側文字列画像LGLの右側と右側文字列画像LGRの左側が観音開きの態様で開く表示態様となる。ここでは、左側文字列画像LGLの右側端面となる文字「A」の右側端面が開放側端面となる立体画像である左側文字列画像LGLの特定端面LGLaとなるとともに、右側文字列画像LGRの左側端面となる文字「R」の左側端面が開放側端面となる立体画像である右側文字列画像LGRの特定端面LGRaとなる。

30

【0852】

文字列画像LGは、有色不透明として形成されているが、左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとが観音開きの態様で開かれる表示態様となると、左側文字列画像LGLの特定端面LGLaと右側文字列画像LGRの特定端面LGRaとが透過性を有する態様で表される。ここでは、左側文字列画像LGLの特定端面LGLaと右側文字列画像LGRの特定端面LGRaとがそれぞれ透明な領域となる。

40

【0853】

左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとが観音開きの態様で開かれる表示態様となると、背景画像に存在しないはずの所定の画像を左側文字列画像LGLの特定端面LGLaの透明な領域と右側文字列画像LGRの特定端面LGRaの透明な領域とを通して視認することができる。

【0854】

ここでは、「所定の画像」として2つのキャラクタCRA, CRBであり、2つのキャラクタCRA, CRBが剣を持って向かい合った静止画であって遊技機1による演出の世界観を示すものであり、左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとが観音開きの態様で次第に開かれても、2つのキャラクタCRA, CRBの位置が変わらず、また互いの

50

距離寸法や大きさも変わらないものとなっている。左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a には、キャラクタ C R B を視認することができ、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a には、キャラクタ C R A を視認することができる。

【0855】

左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが観音開きの態様で開かれて間もないときには、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とが小さく、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とが透明となっていることに気づき難いものの、左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが観音開きの態様で開かれるに連れて、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域とが大きくなると、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a からキャラクタ C R B の一部を視認することができ、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a からキャラクタ C R A の一部を視認することができるようになる。

【0856】

左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが観音開きの態様で大きく開かれると、図 102 (G) に示すように、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域は、キャラクタ C R B の存在を視認することができる状態まで大きくなるとともに、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域は、キャラクタ C R A の存在を視認することができる状態まで大きくなる。

【0857】

図 102 (G) に続いて、図 102 (H) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央から四方八方へ光が放出される閃光画像 F H が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示され、その後、図 102 (I) に示すように、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ C R B と、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ C R A と、が画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示され、2 つのキャラクタ C R A , C R B によるアクション演出が展開される。このとき、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ C R B と、右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a の透明な領域を通して視認されたキャラクタ C R A と、に加えて、2 つのキャラクタ C R A , C R B の背景画像も画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示されることとなる。

【0858】

アクション演出が展開されて、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなるのに対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L が数字「9」、中装飾図柄 8 C が数字「8」、右装飾図柄 8 R が数字「9」となり同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

【0859】

〔立体画像の特定端面演出 C〕

次に、立体画像の特定端面演出 C について図 103 を参照して説明する。図 103 は、立体画像の特定端面演出 C を説明するための図である。立体画像の特定端面演出 C は、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成された際に、複数種類のリーチ演出のなかから選択されて行われるものであり、リーチ演出の一環として行われるものである。つまり、複数種類のリーチ演出には、立体画像の特定端面演出 C が含まれている。

【0860】

立体画像の特定端面演出 C では、まず、図 103 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動表示が開始される。装飾図柄の変動

10

20

30

40

50

表示が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して停止表示される。ここでは、図103(B)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄(数字)で仮停止表示されており(ここでは数字「9」で仮停止)、中装飾図柄8Cが変動表示されリーチが形成されている。

【0861】

リーチが形成されると、図103(C)に示すように、前面に「O A R O」と記載された矩形形状を有する第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置(ホームポジション)で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)中央寄りの位置(進出位置(演出位置))まで下方へ向かって進出(移動)する。第2可動役物15が画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)中央寄りの位置(進出位置(演出位置))に進出(移動)完了すると、水平な状態から時計方向へ所定の角度(例えば、30度)だけ回転して停止し傾斜した状態となる。

【0862】

続いて、図103(D)に示すように、第2可動役物15の前面に記載された「O A R O」という文字列が画像表示装置7の表示画面7aの中央に「O A R O」という有色不透明な立体画像の文字列画像L Gとして出現する表示態様となる。なお、立体画像の文字列画像L Gの外観や色は、第2可動役物15の前面に記載された「O A R O」と同一としてもよいし、外観が同一で色が異なるようにしてもよい。

【0863】

その後、立体画像の文字列画像L Gが画像表示装置7の表示画面7aの中央に表示されると、第2可動役物15が反時計方向へ所定の角度(例えば、30度)だけ回転して停止し元の水平な状態となり、進出位置(演出位置)から退避位置(ホームポジション)まで上方へ向かって後退(移動)する。

【0864】

画像表示装置7の表示画面7aの中央に表示された立体画像の文字列画像L Gは、回転(例えば、立体画像の文字列画像L Gの上辺から下辺へ向かってくるくる回転)しながら後方へ向かって遠ざかり徐々に小さくなる表示態様とされると、今度は、他の回転(例えば、立体画像の文字列画像L Gの右辺から左辺へ向かってくるくる回転)に切り替わって回転しながら前方へ向かって近づき徐々に大きくなり、図103(E)に示すように、最終的に画像表示装置7の表示画面7aの中央に出現した立体画像の文字列画像L Gの大きさと比べて大きくなって回転が停止された表示態様となる。これは、後述するように、立体画像の文字列画像L Gを左右に分割した左側文字列画像L G Lの前面と右側文字列画像L G Rの前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様を大きく表示するために行われる。

【0865】

その後、立体画像の文字列画像L Gは、左右に分割され、「O A」を左側文字列画像L G Lと「R O」を右側文字列画像L G Rとする2つの立体画像の文字列画像に分かれ、図103(F)に示すように、左側文字列画像L G Lの左側が左側文字列画像L G Lの右側の垂直方向を軸として前方へ向かって回転する表示態様となるとともに、右側文字列画像L G Rの右側が右側文字列画像L G Rの左側の垂直方向を軸として前方へ向かって回転する表示態様となる。ここでは、2つの文字列画像に分割される直前(図103(E)に示した文字列画像L G)における左側文字列画像L G Lの「O A」と記載された面を分割後において「左側文字列画像L G Lの前面」といい、2つの文字列画像に分割される直前(図103(E)に示した文字列画像L G)における右側文字列画像L G Rの「R O」と記載された面を分割後において「右側文字列画像L G Rの前面」という。

【0866】

左側文字列画像L G Lと右側文字列L G Rとの回転が進むに連れて、左側文字列画像L

10

20

30

40

50

ＧＬの前面と右側文字列画像ＬＧＲの前面とが向かい合って重なるように、左側文字列画像ＬＧＬと右側文字列画像ＬＧＲとが回転する表示態様となる（以下、「左側文字列画像ＬＧＬの前面と右側文字列画像ＬＧＲの前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様」という）。

【０８６７】

これにより、左側文字列画像ＬＧＬの右側端面となる文字「Ａ」の右側端面が閉塞側端面となり、左側文字列画像ＬＧＬの左側端面となる文字「Ｏ」の左側端面が開放側端面となる。また、右側文字列画像ＬＧＲの左側端面となる文字「Ｒ」の左側端面が閉塞側端面となり、右側文字列画像ＬＧＲの右側端面となる文字「Ｏ」の右側端面が開放側端面となる。

10

【０８６８】

左側文字列画像ＬＧＬの左側端面となる文字「Ｏ」の左側端面は、開放側端面であり、ここでは立体画像である左側文字列画像ＬＧＬの特定端面ＬＧＬａとなるとともに、右側文字列画像ＬＧＲの右側端面となる文字「Ｏ」の右側端面は、開放側端面であり、ここでは立体画像である右側文字列画像ＬＧＲの特定端面ＬＧＲａとなる。

【０８６９】

文字列画像ＬＧは、有色不透明として形成されているが、左側文字列画像ＬＧＬの前面と右側文字列画像ＬＧＲの前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となると、左側文字列画像ＬＧＬの特定端面ＬＧＬａと右側文字列画像ＬＧＲの特定端面ＬＧＲａとが透過性を有する態様で表される。ここでは、左側文字列画像ＬＧＬの特定端面ＬＧＬａと右側文字列画像ＬＧＲの特定端面ＬＧＲａとがそれぞれ透明な領域となる。

20

【０８７０】

左側文字列画像ＬＧＬの前面と右側文字列画像ＬＧＲの前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となると、背景画像に存在しないはずの所定の画像を左側文字列画像ＬＧＬの特定端面ＬＧＬａの透明な領域と右側文字列画像ＬＧＲの特定端面ＬＧＲａの透明な領域とを通して視認することができる。

【０８７１】

ここでは、「所定の画像」として２つのキャラクタＣＲＡ，ＣＲＢであり、２つのキャラクタＣＲＡ，ＣＲＢが剣を持って向かい合った静止画であって遊技機１による演出の世界観を示すものであり、左側文字列画像ＬＧＬの前面と右側文字列画像ＬＧＲの前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となるように次第に左側文字列画像ＬＧＬと右側文字列画像ＬＧＲとが閉じられても、２つのキャラクタＣＲＡ，ＣＲＢの位置が変わらず、また互いの距離寸法や大きさも変わらないものとなっている。左側文字列画像ＬＧＬの特定端面ＬＧＬａには、キャラクタＣＲＢを視認することができ、右側文字列画像ＬＧＲの特定端面ＬＧＲａには、キャラクタＣＲＡを視認することができる。

30

【０８７２】

左側文字列画像ＬＧＬの前面と右側文字列画像ＬＧＲの前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となるように左側文字列画像ＬＧＬと右側文字列画像ＬＧＲとが閉じられて間もないときには、左側文字列画像ＬＧＬの特定端面ＬＧＬａの透明な領域と右側文字列画像ＬＧＲの特定端面ＬＧＲａの透明な領域とが小さく、左側文字列画像ＬＧＬの特定端面ＬＧＬａの透明な領域と右側文字列画像ＬＧＲの特定端面ＬＧＲａの透明な領域とが透明となっていることに気づき難いものの、左側文字列画像ＬＧＬと右側文字列画像ＬＧＲとが閉じられるに連れて、左側文字列画像ＬＧＬの特定端面ＬＧＬａの透明な領域と右側文字列画像ＬＧＲの特定端面ＬＧＲａの透明な領域とが大きくなると、左側文字列画像ＬＧＬの特定端面ＬＧＬａからキャラクタＣＲＢの一部を視認することができ、右側文字列画像ＬＧＲの特定端面ＬＧＲａからキャラクタＣＲＡの一部を視認することができるようになる。

40

【０８７３】

左側文字列画像ＬＧＬの前面と右側文字列画像ＬＧＲの前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となるまで左側文字列画像ＬＧＬと右側文字列画像ＬＧＲとが閉じら

50

れると、図103（G）に示すように、左側文字列画像LGLの特定端面LGLaの透明な領域は、キャラクタCRBの存在を視認することができる状態まで大きくなるとともに、右側文字列画像LGRの特定端面LGRaの透明な領域は、キャラクタCRAの存在を視認することができる状態まで大きくなる。

【0874】

図103（G）に続いて、図103（H）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央から四方八方へ光が放出される閃光画像FHが画像表示装置7の表示画面7aに表示され、その後、図103（I）に示すように、左側文字列画像LGLの特定端面LGLaの透明な領域を通して視認されたキャラクタCRBと、右側文字列画像LGRの特定端面LGRaの透明な領域を通して視認されたキャラクタCRAと、が画像表示装置7の表示画面7aに表示され、2つのキャラクタCRA、CRBによるアクション演出が展開される。このとき、左側文字列画像LGLの特定端面LGLaの透明な領域を通して視認されたキャラクタCRBと、右側文字列画像LGRの特定端面LGRaの透明な領域を通して視認されたキャラクタCRAと、に加えて、2つのキャラクタCRA、CRBの背景画像も画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示されることとなる。

【0875】

アクション演出が展開されて、画像表示装置7の表示画面7aに左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃って停止表示されると、大当たりとなって遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）が行われることとなるのに対して、画像表示装置7の表示画面7aに左装飾図柄8Lが数字「9」、中装飾図柄8Cが数字「8」、右装飾図柄8Rが数字「9」となり同一の図柄（ここでは、数字「9」）が揃わずに停止表示されると、はずれが確定表示されることとなる。

【0876】

〔効果例〕

以下に、立体画像の特定端面演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の特定端面演出Aの図101（A）～図101（E）に示すように、種々の画像を表示可能な画像表示装置7（表示手段）を備え、画像表示装置7（表示手段）に立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rを表示する場合に、立体画像の中装飾図柄8Cが分割された左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaと、立体画像の中装飾図柄8Cが分割された右側中装飾図柄8CRの特定端面8CRaと、が透過性を有する態様で表されているとともに、左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaと右側中装飾図柄8CRの特定端面8CRaとを通して、2つのキャラクタCRA、CRB（所定画像）が視認可能になる第1の演出を実行することができる。この構成によれば、透過性を有する態様で表されている左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaと右側中装飾図柄8CRの特定端面8CRaとを通して、2つのキャラクタCRA、CRB（所定画像）を視認することができるという従来にない斬新な演出を提供することができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図102（A）～図102（G）の立体画像の特定端面演出B、図103（A）～図103（G）の立体画像の特定端面演出Cでは、左側文字列画像LGLの特定端面LGLaの透明な領域と右側文字列画像LGRの特定端面LGRaの透明な領域とを通して、2つのキャラクタCRA、CRB（所定画像）を視認することができ、同様である。

【0877】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、立体画像の特定端面演出Aの図101（A）～図101（E）に示すように、第1の演出では、透過性を有する態様で表されている左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaと透過性を有する態様で表されている右側中装飾図柄8CRの特定端面8CRaとの領域が大きくなるように、立体画像の中装飾図柄8Cが分割された左側中装飾図柄8CLと右側中装飾図柄8CRとが観音開きの態様で開く（回

転する) ようになっている。この構成によれば、左側中装飾図柄 8 C L と右側中装飾図柄 8 C R とが観音開きの態様で開く(回転する)ことで、透過性を有する態様で表されている左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と、透過性を有する態様で表されている右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a と、の領域が大きくなり、2つのキャラクタ C R A, C R B(所定画像)を視認することができる領域を大きくすることができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

図 102 (A) ~ 図 102 (G) の立体画像の特定端面演出 B では、左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが観音開きの態様で開く(回転する)ことで、透過性を有する態様で表されている左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と、透過性を有する態様で表されている右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a と、の領域が大きくなり、2つのキャラクタ C R A, C R B(所定画像)を視認することができる領域を大きくすることができ、同様である。

10

図 103 (A) ~ 図 103 (G) の立体画像の特定端面演出 C では、左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とが左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様に回転されることで、透過性を有する態様で表されている左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と、透過性を有する態様で表されている右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a と、の領域が大きくなり、2つのキャラクタ C R A, C R B(所定画像)を視認することができる領域を大きくすることができ、同様である。

【0878】

20

[効果3]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、立体画像の特定端面演出 A の図 101 (C) に示すように、第 1 の演出のまえに、立体画像の中装飾図柄 8 C である数字「8」の大きさを大きく画像表示装置 7(表示手段)に表示する第 2 の演出を実行することができる。この構成によれば、第 1 の演出のまえに、立体画像の中装飾図柄 8 C である数字「8」の大きさを大きく画像表示装置 7(表示手段)に表示されることにより、装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a とが透過性を有する態様で表される前後において装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a とに対して遊技者の視線を向けることに寄与することができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

図 102 (E) の立体画像の特定端面演出 B では、第 1 の演出のまえに、左側文字列画像 L G L の右側と右側文字列画像 L G R の左側とによる観音開きの態様を大きく画像表示装置 7(表示手段)に表示することにより、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a とが透過性を有する態様で表される前後において左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a とに対して遊技者の視線を向けることに寄与することができ、同様である。

図 103 (E) の立体画像の特定端面演出 C では、第 1 の演出のまえに、左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様を大きく画像表示装置 7(表示手段)に表示することにより、左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a とが透過性を有する態様で表される前後において左側文字列画像 L G L の特定端面 L G L a と右側文字列画像 L G R の特定端面 L G R a とに対して遊技者の視線を向けることに寄与することができ、同様である。

40

【0879】

[効果4]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、立体画像の特定端面演出 A の図 101 (C) に示すように、第 2 の演出では、立体画像の中装飾図柄 8 C である数字「8」は、奥行方向へ向かって遠ざかることで立体画像の中装飾図柄 8 C である数字「8」の大きさが小さく表示されたのちに、手前方向へ向かって近づくことで立体画像の中装飾図柄 8 C である数字「8」の大きさが大きく表示されるようになっている。この構成によれば、左側中装飾

50

図柄 8 C L の右側と右側中装飾図柄 8 C R の左側とによる観音開きの態様を大きく表示することができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

図 1 0 2 (E) の立体画像の特定端面演出 B では、左側文字列画像 L G L の右側と右側文字列画像 L G R の左側とによる観音開きの態様を大きく表示することでき、同様である。

図 1 0 3 (E) の立体画像の特定端面演出 C では、左側文字列画像 L G L の前面と右側文字列画像 L G R の前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様を大きく表示することでき、同様である。

【 0 8 8 0 】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、立体画像の特定端面演出 A の図 1 0 1 (C) ～図 1 0 1 (E) に示すように、第 1 の演出では、立体画像の中装飾図柄 8 C が左側中装飾図柄 8 C L と右側中装飾図柄 8 C R とに複数に分割され、この分割された左側中装飾図柄 8 C L の特定端面 8 C L a と右側中装飾図柄 8 C R の特定端面 8 C R a と (分割された各々の立体画像における特定端面) を通して 2 つのキャラクタ C R A , C R B (所定画像) が視認可能となる演出を実行することができる。この構成によれば、立体画像の中装飾図柄 8 C が複数に分割された結果、立体画像が増えることにより、分割された各々の立体画像における特定端面も増えるため、このように増えた各々の立体画像における特定端面を通して 2 つのキャラクタ C R A , C R B (所定画像) を視認することができる多くの機会を遊技者に付与することができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

図 1 0 2 (E) ～図 1 0 2 (G) の立体画像の特定端面演出 B 、図 1 0 3 (E) ～図 1 0 3 (G) の立体画像の特定端面演出 C では、文字列画像 L G が「 O A 」を左側文字列画像 L G L と「 R O 」を右側文字列画像 L G R とする 2 つの文字列画像に分割された結果、立体画像が増えることにより、分割された各々の立体画像における特定端面も増えるため、このように増えた各々の立体画像における特定端面を通して 2 つのキャラクタ C R A , C R B (所定画像) を視認することができる多くの機会を遊技者に付与することができるため、同様である。

【 0 8 8 1 】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、立体画像の特定端面演出 B の図 1 0 2 (C) ～図 1 0 2 (D) に示すように、画像表示装置 7 (表示手段) の前方 (前面) における進出位置 (所定の位置) へ移動可能な第 2 可動役物 1 5 (可動部材) を備え、第 2 可動役物 1 5 (可動部材) が、装飾図柄の変動演出中にリーチが形成された際に、複数種類のリーチ演出のなかから立体画像の特定端面演出を含むリーチ演出を行うと (所定のタイミングで) 作動して進出位置 (所定の位置) へ移動する第 3 の演出を実行することができ、第 2 の演出では、第 2 可動役物 1 5 (可動部材) の前面に記載された「 O A R O 」という文字列が「 O A R O 」という有色不透明な立体画像の文字列画像 L G が表示されるようになっていく。この構成によれば、第 2 可動役物 1 5 (可動部材) が所定のタイミングで作動して進出位置 (所定の位置) へ移動すると、これを契機として、第 2 可動役物 1 5 (可動部材) の前面に記載された「 O A R O 」という文字列が「 O A R O 」という有色不透明な立体画像の文字列画像 L G として画像表示装置 7 (表示手段) に表示されるため、第 2 可動役物 1 5 (可動部材) の前面に記載された「 O A R O 」という文字列がまるで第 2 可動役物 1 5 (可動部材) から「 O A R O 」という文字列が画像表示装置 7 (表示手段) に対して振り落とされた態様となる斬新な演出を行うことができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 0 3 (C) ～図 1 0 3 (D) の立体画像の特定端面演出 C についても同様である。

【 0 8 8 2 】

〔変形例〕

以下に、立体画像の特定端面演出の変形例を示す。

[変形例 1]

図101の立体画像の特定端面演出Aでは、左側中装飾図柄8CLの特定端面8CLaと右側中装飾図柄8CRの特定端面8CRaとが透明な領域とされ、図102の立体画像の特定端面演出B、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、左側文字列画像LGLの特定端面LGLaと右側文字列画像LGRの特定端面LGRaとが透明な領域とされていた。しかし、図101の立体画像の特定端面演出Aにおける特定端面8CLa、8CRa、図102の立体画像の特定端面演出Bにおける特定端面LGLa、LGRa、図103の立体画像の特定端面演出Cにおける特定端面LGLa、LGRaは、透光性を有していればよく、曇りガラスのような透光性を有したものでよい。こうすれば、例えば、特定端面が曇りガラスのような透光性を有する態様で表され、特定端面を通して所定画像を明確に視認できないぼやけた態様から、特定端面が次第に透明な領域となるように透明度が高くなるにつれて特定端面を通して所定画像を視認し易くするようにしてもよい。このように構成しても、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

[変形例 2]

図101の立体画像の特定端面演出A、図102の立体画像の特定端面演出B、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、立体画像の特定端面を通して、所定の画像として2つのキャラクタCRA、CRBを視認することができ、2つのキャラクタCRA、CRBが剣を持って向かい合った静止画であった。しかし、静止画に代えて動画であってもよい。動画としては、例えば2つのキャラクタCRA、CRBが剣を持って向かい合うまでの流れを説明するものであってもよいし、3次元CGによる動画でもよいし、アニメーションによる動画でもよいし、映画のワンシーンとするものでよい。

20

【0883】

[変形例 3]

図101の立体画像の特定端面演出A、図102の立体画像の特定端面演出B、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、立体画像が2つの立体画像に分割されていた。しかし、3つ以上の複数の立体画像に分割されてもよい。こうすれば、分割されたことで立体画像の数が増えることで各々の立体画像における特定端面も増えることとなり、結果として透明となった特定端面を通して所定画像を視認することができる多くの機会を遊技者に付与することができる。

【0884】

30

[変形例 4]

図101の立体画像の特定端面演出Aでは左側中装飾図柄8CLと右側中装飾図柄8CRとが観音開きの態様で次第に開かれ、図102の立体画像の特定端面演出Bでは左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとが観音開きの態様で次第に開かれ、図103の立体画像の特定端面演出Cでは左側文字列画像LGLの前面と右側文字列画像LGRの前面とが向かい合って重なるように閉じる表示態様となるように次第に左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとが閉じられていた。しかし、立体画像を同一方向に回転してもよいし、相互に異なる方向に回転してもよい。例えば、図101の立体画像の特定端面演出Aでは、観音開きの態様とせずに左側中装飾図柄8CLと右側中装飾図柄8CRとを同一方向に回転（例えば、右回転する態様、左回転する態様、前転する態様、後転する態様など）してもよいし、相互に異なる方向に回転として、例えば左側中装飾図柄8CLを前転する態様とするのに対して右側中装飾図柄8CRを後転とする態様としたり、左側中装飾図柄8CLを後転する態様とするのに対して右側中装飾図柄8CRを右回転とする態様としたりする。また、図102の立体画像の特定端面演出Bでは、観音開きの態様とせずに左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとを同一方向に回転（例えば、右回転する態様、左回転する態様、前転する態様、後転する態様など）してもよいし、相互に異なる方向に回転として、例えば左側文字列画像LGLを前転する態様とするのに対して右側文字列画像LGRを後転とする態様としたり、左側文字列画像LGLを後転する態様とするのに対して右側文字列画像LGRを右回転とする態様としたりする。また、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、左側文字列画像LGLと右側文字列画像LGRとが閉

40

50

じられる態様とせずに左側文字列画像 L G L と右側文字列画像 L G R とを同一方向に回転（例えば、右回転する態様、左回転する態様、前転する態様、後転する態様など）してもよいし、相互に異なる方向に回転として、例えば左側文字列画像 L G L を前転する態様とするのに対して右側文字列画像 L G R を後転とする態様としたり、左側文字列画像 L G L を後転する態様とするのに対して右側文字列画像 L G R を右回転とする態様としたりする。

【0885】

〔変形例5〕

図101の立体画像の特定端面演出A、図102の立体画像の特定端面演出B、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、立体画像の特定端面を通して、所定の画像として遊技機1による演出の世界観を示すものであった。しかし、リーチ演出の発展先を示唆するものであってもよい。リーチ演出の発展先は複数種類存在しているため、特定端面を通して視認できる発展先により、大当たり遊技が発生する期待度を遊技者に示唆することができるし、所定の画像と発展先での大当たり遊技が発生する期待度との関連性を遊技者自身で見出すことに寄与することもできる。

【0886】

〔変形例6〕

図101の立体画像の特定端面演出A、図102の立体画像の特定端面演出B、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、所定の画像として遊技機1による演出の世界観を示すものであった。演出の世界観を示すものとして、例えば、2つのキャラクタCRA、CRBが剣を持っているものほかに、剣や盾などのアイテムであってもよいし、乗り物でもよいし、2つのキャラクタCRA、CRBによるアクションを示す「激突」という文字、「乱舞」という文字、「無双」という文字などの漢字2文字で表現できるものであってもよい。

【0887】

〔変形例7〕

図101の立体画像の特定端面演出A、図102の立体画像の特定端面演出B、図103の立体画像の特定端面演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【0888】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様D1-1〕

種々の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記表示手段に立体画像を表示する場合に、前記立体画像における特定端面が透過性を有する態様で表されているとともに、前記特定端面を通して所定画像が視認可能になる第1の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0889】

◇〔態様D1-2〕

態様D1-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記特定端面の領域が大きくなるように前記立体画像が回転する、ことを特徴とする遊技機。

【0890】

◇〔態様D1-3〕

態様D1-1または態様D1-2に記載の遊技機であって、

前記第1の演出のまゝに、前記立体画像の大きさを大きく前記表示手段に表示する第2の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0891】

◇〔態様D1-4〕

態様 D 1 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記立体画像は、奥行方向へ向かって遠ざかることで前記立体画像の大きさが小さく表示されたのちに、手前方向へ向かって近づくことで前記立体画像の大きさが大きく表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0892】

◇[態様 D 1 - 5]

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

前記第 1 の演出では、前記立体画像が複数に分割され、分割された各々の前記立体画像における前記特定端面を通して前記所定画像が視認可能となる演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0893】

◇[態様 D 1 - 6]

態様 D 1 - 3 または態様 D 1 - 4 に記載の遊技機であって、

前記表示手段の前面における所定の位置へ移動可能な可動部材を備え、

前記可動部材が所定のタイミングで作動して前記所定の位置へ移動する第 3 の演出を実行可能であり、

前記第 2 の演出では、前記可動部材が立体的に表現された前記立体画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0894】

以下に図 104 ~ 図 106 を用いて可動役物の合体演出 A ~ C について説明する。図 104 ~ 図 106 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される装飾図柄や各種保留画像が図面の見易さから省略され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面周囲に配置される第 2 可動役物 15 も図面の見易さから省略されているものがある。

【0895】

この可動役物の合体演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、可動役物の合体演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 107 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、可動役物の合体演出を実行する指示が含まれている場合に、遊技盤 2 に備える第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L や右側可動役物 14 R の位置、傾きおよび発光態様を変化させたり、遊技盤 2 に備える第 2 可動役物 15 の位置、傾きおよび発光態様を変化させたり、前枠 53 の開口部の左側周辺に配置される枠ランプ 66 と前枠 53 の開口部の右側周辺に配置される枠ランプ 66 との発光態様（以下、「枠ランプ 66 の発光態様」という。）を変化させたりする。

【0896】

なお、第 1 可動役物 14 の左側可動役物 14 L には多色発光可能なフルカラー LED が複数搭載され（複数設けられ）左側可動役物 14 L の発光態様を多色発光の態様とすることができ、第 1 可動役物 14 の右側可動役物 14 R には多色発光可能なフルカラー LED が複数搭載され（複数設けられ）右側可動役物 14 R の発光態様を多色発光の態様とすることができる。また、第 2 可動役物 15 には多色発光可能なフルカラー LED が複数搭載され（複数設けられ）第 2 可動役物 15 の発光態様を多色発光の態様とすることができ、前枠 53 の開口部の左側周辺に配置される枠ランプ 66 と前枠 53 の開口部の右側周辺に配置される枠ランプ 66 とにはそれぞれ多色発光可能なフルカラー LED が複数搭載され（複数設けられ）枠ランプ 66 の発光態様を多色発光の態様とすることができる。

【0897】

ここでは、まず可動役物の合体演出 A について説明し、可動役物の合体演出 B、そして可動役物の合体演出 C について順番に説明する。

【0898】

〔可動役物の合体演出A〕

まず、可動役物の合体演出Aについて図104を参照して説明する。図104は、可動役物の合体演出Aを説明するための図である。可動役物の合体演出Aは、まず、図104（A）に示すように、左側可動役物14Lが左側可動役物用発光態様で画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって進出（移動）するとともに、右側可動役物14Rが右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置（ホームポジション）から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって進出（移動）する。このとき、枠ランプ66の発光態様は、右側可動役物14Rと全く同一の発光態様である右側可動役物用発光態様となっており、左側可動役物14Lの左側可動役物用発光態様と異なっている。

10

【0899】

左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、図104（B）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物14Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが環状を有する1つの装飾部材（合体役物）が形成される。

20

【0900】

左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動役物14Rの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）14Dとなる。この円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、感情を表現した画像が表示される。ここでは、目を大きく開いて笑っている画像が表示され、その後、目を細めて微笑んでいる画像へ切り替わる。合体役物の円状領域14Dに対して、画像表示装置7の表示画面7aにおいて感情を表現した画像を補うことにより合体役物に感情を持たせることができる。これにより、合体役物の感情によるバリエーション豊かな演出を実現することができるようになっている。

30

【0901】

その後、合体役物は、図104（C）および図104（D）に示すように、上辺側から下辺側へ向かって手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻るという「うなづく（人の顔がお辞儀しているような）」動作を行う。このとき、円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、合体役物が手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻動作に応じて、感情を表現した画像も変化させ合体役物の表情も立体的に変化する表示態様となる。

【0902】

その後、図104（E）に示すように、前面に「O A R O」と記載された矩形形状を有する第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央寄りの位置（進出位置（演出位置））まで下方へ向かって進出（移動）し、時計方向へ所定の角度（例えば、30度）だけ回転して停止した状態となる。このとき、第2可動役物15は、合体した左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとの前方へ進出した配置となることにより、左側可動役物14Lの上側と右側可動役物14Rの上側一部とを覆う状態となる。なお、第2可動役物15は、左側可動役物14Lの一部と右側可動役物14R（特定の可動部材）の一部とのうちいずれか一方を覆うように構成してもよい。

40

【0903】

第2可動役物15が進出するときに、左側可動役物14Lの発光態様は、左側可動役物用発光態様から消灯する発光態様へ制御され、右側可動役物14Rの発光態様と枠ランプ

50

66の発光態様とは、右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。これに対して、第2可動役物15の発光態様は、第2可動役物15が進出するときに、第2可動役物用発光態様へ制御される。第2可動役物用発光態様は、左側可動役物用発光態様および右側可動役物発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）と異なる発光態様となっている。

【0904】

その後、図104（F）に示すように、左側可動役物14Lの発光態様は、消灯する発光態様から再び左側可動役物用発光態様へ制御され、右側可動役物14Rの発光態様と枠ランプ66の発光態様とは、消灯する発光態様から再び右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）へ制御される。つまり、左側可動役物14Lの発光態様が左側可動役物用発光態様となり、右側可動役物14Rの発光態様と枠ランプ66の発光態様とが右側可動役物用発光態様となり、第2可動役物15の発光態様が第2可動役物用発光態様となることにより、左側可動役物14Lの発光態様と右側可動役物14Rの発光態様（枠ランプ66の発光態様は右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様）と第2可動役物15の発光態様とがそれぞれ異なる発光態様となる。

【0905】

その後、図104（G）に示すように、第2可動役物15が第2可動役物用発光態様で反時計方向へ所定の角度（例えば、30度）だけ回転して停止し元の水平な状態となり、進出位置（演出位置）から退避位置（ホームポジション）まで上方へ向かって後退（移動）完了すると、第2可動役物15の発光態様が第2可動役物用発光態様に維持されたり、他の発光態様（左側可動役物用発光態様と右側可動役物用発光態様と異なる発光態様）へ制御されたり、消灯する発光態様へ制御される。

【0906】

続いて、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが左側可動役物用発光態様で画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物14Rが右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。このとき、枠ランプ66の発光態様は右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様となっている。

【0907】

その後、図104（H）に示すように、左側可動役物14Lが左側可動役物用発光態様で画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）完了すると、左側可動役物14Lの発光態様が左側可動役物用発光態様から消灯する発光態様へ制御されるとともに、右側可動役物14Rが右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）完了すると、右側可動役物14Rの発光態様が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。このとき、枠ランプ66の発光態様も右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様となり、右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。

【0908】

このように、枠ランプ66の発光態様は、右側可動役物14Rが作動されると（右側可動役物14Rが進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、これに伴い、右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様へ制御される。言い換えると、枠ランプ66の発光態様は、右側可動役物14Rが作動されると（右側可動役物14Rが進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまで

10

20

30

40

50

に亘る期間において）、右側可動役物 1 4 R の発光態様に連動して右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様へ制御される。

【0909】

なお、第 2 可動役物 1 5 の発光態様は、時系列に規定される第 2 可動役物 1 5 用の発光パターンデータに従って進行し、左側可動役物 1 4 L の発光態様は、時系列に規定される左側可動役物 1 4 L 用の発光パターンデータに従って進行し、右側可動役物 1 4 R の発光態様は、時系列に規定される右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータに従って進行し、枠ランプ 6 6 の発光態様は、時系列に規定される枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータに従って進行する。右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータと枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータとが同一の発光パターンデータとなっている。

10

【0910】

枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R が作動されると（右側可動役物 1 4 R が進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、これに伴い、右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様へ制御されるため、右側可動役物 1 4 R が作動される場合において、枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータと右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータとを個別に持たせてそれぞれの発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様とを進行してもよいし、枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータに代えて右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様とを進行してもよい。

20

【0911】

〔可動役物の合体演出 B〕

次に、可動役物の合体演出 A について図 1 0 5 を参照して説明する。図 1 0 5 は、可動役物の合体演出 B を説明するための図である。可動役物の合体演出 B は、まず、図 1 0 5（A）に示すように、左側可動役物 1 4 L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって進出（移動）するとともに、右側可動役物 1 4 R が消灯する発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって進出（移動）する。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R の発光態様と全く同一の発光態様である消灯した発光態様となっており、左側可動役物 1 4 L の左側可動役物用発光態様と異なっている。

30

【0912】

左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、図 1 0 5（B）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物 1 4 L の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物 1 4 R の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが環状を有する 1 つの装飾部材（合体役物）が形成される。

40

【0913】

左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、左側可動役物 1 4 L の発光態様が左側可動役物用発光態様から消灯する発光態様へ制御されるとともに、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）1 4 D となる。この円状領域 1 4 D と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、感情を表現した画像が表示される。ここでは、目を大きく開いて笑っている画像が表示され、その後、目を細めて微笑んでいる画像へ切り替わる。合体役物の円状領域 1 4 D に対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において感情を表現した画像を補うことにより合体役物に感情を持たせることができる。これにより、合

50

体役物の感情によるバリエーション豊かな演出を実現することができるようになっている。

【0914】

その後、図105（C）に示すように、前面に「O A R O」と記載された矩形形状を有する第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央寄りの位置（進出位置（演出位置））まで下方へ向かって進出（移動）し、時計方向へ所定の角度（例えば、30度）だけ回転して停止した状態となる。このとき、第2可動役物15は、合体した左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとの前方へ進出した配置となることにより、左側可動役物14Lの上側と右側可動役物14Rの上側一部とを覆う状態となる。なお、第2可動役物15は、左側可動役物14Lの一部と右側可動役物14R（特定の可動部材）の一部とのうちいずれか一方を覆うように構成してもよい。

10

【0915】

第2可動役物15が進出するときに、左側可動役物14Lの発光態様は、消灯する発光態様が維持され、右側可動役物14Rの発光態様と枠ランプ66の発光態様とも消灯する発光態様が維持される。これに対して、第2可動役物15の発光態様は、第2可動役物15が進出するときに、第2可動役物用発光態様へ制御される。第2可動役物用発光態様は、左側可動役物用発光態様と異なるとともに、後述する右側可動役物発光態様（左側可動役物用発光態様と第2可動役物用発光態様とに異なる発光態様）と異なる発光態様となっている。

【0916】

20

その後、合体役物は、図105（D）および図105（E）に示すように、左側可動役物14Lの発光態様は、消灯する発光態様から再び左側可動役物用発光態様へ制御され、右側可動役物14Rの発光態様は、消灯する発光態様から右側可動役物発光態様（左側可動役物用発光態様と第2可動役物用発光態様と異なる発光態様）へ制御される。このとき、枠ランプ66の発光態様は、右側可動役物14Rの右側可動役物用発光態様と全く同一の発光態様となり、消灯する発光状態から右側可動役物用発光態様へ制御され、左側可動役物14Lの左側可動役物用発光態様と第2可動役物15の第2可動役物用発光態様とに異なっている。つまり、左側可動役物14Lの発光態様が左側可動役物用発光態様となり、右側可動役物14Rの発光態様と枠ランプ66の発光態様とが右側可動役物用発光態様となり、第2可動役物15の発光態様が第2可動役物用発光態様となることにより、左側可動役物14Lの発光態様と右側可動役物14Rの発光態様（枠ランプ66の発光態様は右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様）と第2可動役物15の発光態様とがそれぞれ異なる発光態様となる。

30

【0917】

そして、合体役物は、上辺側から下辺側へ向かって手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻るという「うなづく（人の顔がお辞儀しているような）」動作を行う。このとき、円状領域14Dと対応する画像表示装置7の表示画面7aには、合体役物が手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻る動作に応じて、感情を表現した画像も変化させ合体役物の表情も立体的に変化する表示態様となる。

【0918】

40

その後、図105（F）に示すように、第2可動役物15が第2可動役物用発光態様で反時計方向へ所定の角度（例えば、30度）だけ回転して停止し元の水平な状態となり、進出位置（演出位置）から退避位置（ホームポジション）まで上方へ向かって後退（移動）完了すると、第2可動役物15の発光態様が第2可動役物用発光態様に維持されたり、他の発光態様（左側可動役物用発光態様と右側可動役物用発光態様と異なる発光態様）へ制御されたり、消灯する発光態様へ制御される。

【0919】

続いて、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが左側可動役物用発光態様で画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置7の表示画面7aの左側の退避位置（ホームポ

50

ジション) へ向かって後退(移動)するとともに、右側可動役物 1 4 R が右側可動役物用発光態様(左側可動役物用発光態様と異なる発光態様)で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面(前方)中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置(ホームポジション)へ向かって後退(移動)する。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様は右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様となっている。

【0920】

その後、図 105 (G) に示すように、左側可動役物 1 4 L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面(前方)中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置(ホームポジション)へ向かって後退(移動)完了すると、左側可動役物 1 4 L の発光態様が左側可動役物用発光態様から消灯する発光態様へ制御されるとともに、右側可動役物 1 4 R が右側可動役物用発光態様(左側可動役物用発光態様と第 2 可動役物用発光態様と異なる発光態様)で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面(前方)中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置(ホームポジション)へ向かって後退(移動)完了すると、右側可動役物 1 4 R の発光態様が右側可動役物用発光態様(左側可動役物用発光態様と第 2 可動役物用発光態様と異なる発光態様)から消灯する発光態様へ制御される。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様も右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様となり、右側可動役物用発光態様(左側可動役物用発光態様と第 2 可動役物用発光態様と異なる発光態様)から消灯する発光態様へ制御される。

【0921】

このように、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R が作動されると(右側可動役物 1 4 R が進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において)、これに伴い、右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様へ制御される。言い換えると、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R が作動されると(右側可動役物 1 4 R が進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において)、右側可動役物 1 4 R の発光態様に連動して右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様へ制御される。

【0922】

なお、第 2 可動役物 1 5 の発光態様は、時系列に規定される第 2 可動役物 1 5 用の発光パターンデータに従って進行し、左側可動役物 1 4 L の発光態様は、時系列に規定される左側可動役物 1 4 L 用の発光パターンデータに従って進行し、右側可動役物 1 4 R の発光態様は、時系列に規定される右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータに従って進行し、枠ランプ 6 6 の発光態様は、時系列に規定される枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータに従って進行する。右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータと枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータとが同一の発光パターンデータとなっている。

【0923】

枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R が作動されると(右側可動役物 1 4 R が進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において)、これに伴い、右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様へ制御されるため、右側可動役物 1 4 R が作動される場合において、枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータと右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータとを個別に持たせてそれぞれの発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様とを進行してもよいし、枠ランプ 6 6 用の発光パターンデータに代えて右側可動役物 1 4 R 用の発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 の発光態様と右側可動役物 1 4 R の発光態様とを進行してもよい。

【0924】

[可動役物の合体演出 C]

次に、可動役物の合体演出 C について図 106 を参照して説明する。図 106 は、可動役物の合体演出 C を説明するための図である。可動役物の合体演出 C は、まず、図 106 (A) に示すように、左側可動役物 1 4 L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置(ホームポジション)から画像表示装置 7 の表示画面 7 a

10

20

30

40

50

の前面（前方）中央の進出位置へ向かって進出（移動）するとともに、右側可動役物 1 4 R が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって進出（移動）する。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R と全く同一の発光態様である右側可動役物用発光態様となっており、左側可動役物 1 4 L の左側可動役物用発光態様と異なっている。

【0925】

左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）進出（移動）し、図 106（B）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物 1 4 L の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物 1 4 R の先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが環状を有する 1 つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【0926】

左側可動役物 1 4 L の左側装飾部と右側可動役物 1 4 R の右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）1 4 D となる。この円状領域 1 4 D と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、感情を表現した画像が表示される。ここでは、目を大きく開いて笑っている画像が表示され、その後、目を細めて微笑んでいる画像へ切り替わる。合体役物の円状領域 1 4 D に対して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において感情を表現した画像を補うことにより合体役物に感情を持たせることができる。これにより、合体役物の感情によるバリエーション豊かな演出を実現することができるようになっている。

【0927】

その後、合体役物は、図 106（C）および図 106（D）に示すように、上辺側から下辺側へ向かって手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻るという「うなづく（人の顔がお辞儀しているような）」動作を行う。このとき、円状領域 1 4 D と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、合体役物が手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻る動作に応じて、感情を表現した画像も変化させ合体役物の表情も立体的に変化する表示態様となる。

【0928】

その後、図 106（E）に示すように、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物 1 4 L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物 1 4 R が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。このとき、枠ランプ 6 6 の発光態様は右側可動役物 1 4 R の発光態様と同一の発光態様となっている。

【0929】

その後、図 106（F）に示すように、左側可動役物 1 4 L が左側可動役物用発光態様で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）完了すると、左側可動役物 1 4 L の発光態様が左側可動役物用発光態様から消灯する発光態様へ制御されるとともに、右側可動役物 1 4 R が右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）で画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）中央の進出位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）完了すると、右側可動役物 1 4 R の発光態様が右側可動役物用発光態様（左側可動

役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。このとき、枠ランプ66の発光態様も右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様となり、右側可動役物用発光態様（左側可動役物用発光態様と異なる発光態様）から消灯する発光態様へ制御される。

【0930】

このように、枠ランプ66の発光態様は、右側可動役物14Rが作動されると（右側可動役物14Rが進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、これに伴い、右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様へ制御される。言い換えると、枠ランプ66の発光態様は、右側可動役物14Rが作動されると（右側可動役物14Rが進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、右側可動役物14Rの発光態様に連動して右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様へ制御される。

【0931】

なお、左側可動役物14Lの発光態様は、時系列に規定される左側可動役物14L用の発光パターンデータに従って進行し、右側可動役物14Rの発光態様は、時系列に規定される右側可動役物14R用の発光パターンデータに従って進行し、枠ランプ66の発光態様は、時系列に規定される枠ランプ66用の発光パターンデータに従って進行する。右側可動役物14R用の発光パターンデータと枠ランプ66用の発光パターンデータとが同一の発光パターンデータとなっている。

【0932】

枠ランプ66の発光態様は、右側可動役物14Rが作動されると（右側可動役物14Rが進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において）、これに伴い、右側可動役物14Rの発光態様と同一の発光態様へ制御されるため、右側可動役物14Rが作動される場合において、枠ランプ66用の発光パターンデータと右側可動役物14R用の発光パターンデータとを個別に持たせてそれぞれの発光パターンデータに従って枠ランプ66の発光態様と右側可動役物14Rの発光態様とを進行してもよいし、枠ランプ66用の発光パターンデータに代えて右側可動役物14R用の発光パターンデータに従って枠ランプ66の発光態様と右側可動役物14Rの発光態様とを進行してもよい。

【0933】

また、図104の可動役物の合体演出A、図105の可動役物の合体演出Bでは、前面に「OAR O」と記載された矩形形状を有する第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央寄りの位置（進出位置（演出位置））まで下方へ向かって進出（移動）し、時計方向へ所定の角度（例えば、30度）だけ回転して停止した状態となり、その後、第2可動役物15が第2可動役物用発光態様で反時計方向へ所定の角度（例えば、30度）だけ回転して停止し元の水平な状態となり、進出位置（演出位置）から退避位置（ホームポジション）まで上方へ向かって後退（移動）していたのに対して、図106の可動役物の合体演出Cには、第2可動役物15による画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）へ出現するという演出がない。これは、装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行するときに大当たり遊技（大当たり演出）が発生する期待度として、図104の可動役物の合体演出Aが最も高く、続いて図105の可動役物の合体演出Bが高く、図106の可動役物の合体演出Cが最も低く設定されているからである。

【0934】

〔効果例〕

以下に、可動役物の合体演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、例えば、可動役物の合体演出Aの図104（A）～図104（H）に示すように、枠ランプ66（第1の発光手段：複数のLED（多色発光する

10

20

30

40

50

ことができるLED)) が設けられる前枠53と、前枠53に形成される開口部を介して視認される遊技領域3が設けられる遊技盤2と、を備え、種々の画像を表示可能な画像表示装置7(表示手段)と、画像表示装置7(表示手段)の前方における進行位置(所定の位置)へ移動して合体可能な第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)と、が遊技盤2に設けられ、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)は、複数のLED(第2の発光手段:多色発光することができるLED)がそれぞれ設けられ、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)が合体すると、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)のうち第1可動役物14の右側可動役物14R(特定の可動部材)に設けられた複数のLED(第2の発光手段:多色発光することができるLED)の発光態様と前枠53に設けられた枠ランプ66(第1の発光手段:複数のLED(多色発光することができるLED))の発光態様とが同一の発光態様となるようになっている。この構成によれば、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)が進出位置へ移動して合体可能な態様となることにより遊技者を視覚的に楽しませることができるとともに、第1可動役物14の右側可動役物14R(特定の可動部材)に設けられた複数のLED(第2の発光手段:多色発光することができるLED)の発光態様と枠ランプ66(第1の発光手段:複数のLED(多色発光することができるLED))による発光態様とが同一の発光態様となることにより遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図105(A)~図105(G)の可動役物の合体演出Bの、図106(A)~図106(F)の可動役物の合体演出Cについても同様である。

【0935】

【効果2】

上記実施形態の遊技機1では、例えば、可動役物の合体演出Aの図104(A)~図104(H)に示すように、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)が合体すると、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)のうち、第1可動役物14の左側可動役物14L(第1可動役物14の右側可動役物14R(特定の可動部材)を除く他の可動部材)に設けられた複数のLED(第2の発光手段:多色発光することができるLED)の発光態様と前枠53に設けられた枠ランプ66(第1の発光手段:複数のLED(多色発光することができるLED))の発光態様とが異なる発光態様となるようになっている。この構成によれば、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)が進出位置へ移動して合体する態様となることにより遊技者を視覚的に楽しませることができるとともに、第1可動役物14の右側可動役物14R(特定の可動部材)に設けられた複数のLED(第2の発光手段:多色発光することができるLED)の発光態様と第1可動役物14の左側可動役物14Lに設けられた複数のLED(第2の発光手段:多色発光することができるLED)の発光態様とが異なる発光態様となることにより遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図105(A)~図105(G)の可動役物の合体演出B、図106(A)~図106(F)の可動役物の合体演出Cについても同様である。

【0936】

【効果3】

上記実施形態の遊技機1では、例えば、可動役物の合体演出Aの図104(E)~図104(F)に示すように、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)と合体せず第1可動役物14の右側可動役物14R(特定の可動部材)の一部と第1可動役物14の左側可動役物14L(他の可動部材)の一部とのうちいずれか一方または両方を覆うように移動可能な第2可動役物15(非合体可動部材)を備えている。この構成によれば、合体した第1可動役物14の左側可

動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（複数の可動部材）と別体に、新に第 2 可動役物 1 5（非合体可動部材）が出現し、さらに第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（複数の可動部材）と合体しないため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 0 5（C）～図 1 0 5（E）の可動役物の合体演出 B についても同様である。

【0 9 3 7】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、可動役物の合体演出 A の図 1 0 4（E）～図 1 0 4（F）に示すように、第 2 可動役物 1 5（非合体可動部材）に複数の LED（第 3 の発光手段：多色発光することができる LED）が設けられ、第 2 可動役物 1 5（非合体可動部材）に設けられた複数の LED（第 3 の発光手段：多色発光することができる LED）の発光態様は、第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（複数の可動部材）が合体すると、第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（特定の可動部材）および第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L（他の可動部材）にそれぞれ設けられた複数の LED（第 2 の発光手段：多色発光することができる LED）の発光態様と前枠 5 3 に設けられた枠ランプ 6 6（第 1 の発光手段：複数の LED（多色発光することができる LED））の発光態様とに異なる発光態様となるようになっている。この構成によれば、合体した第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（複数の可動部材）と別体に、新に第 2 可動役物 1 5（非合体可動部材）が出現し、さらに第 2 可動役物 1 5（非合体可動部材）に設けられた複数の LED（第 3 の発光手段：多色発光することができる LED）の発光態様は、第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（特定の可動部材）および第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L（他の可動部材）にそれぞれ設けられた複数の LED（第 2 の発光手段：多色発光することができる LED）の発光態様と前枠 5 3 に設けられた枠ランプ 6 6（第 1 の発光手段：複数の LED（多色発光することができる LED））の発光態様とにそれぞれ異なる発光態様となるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 0 5（C）～図 1 0 5（E）の可動役物の合体演出 B についても同様である。

【0 9 3 8】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、可動役物の合体演出 A の図 1 0 4（A）～図 1 0 4（H）に示すように、前枠 5 3 に設けられた枠ランプ 6 6（第 1 の発光手段）、第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R に設けられた複数の LED（第 2 の発光手段）および第 2 可動役物 1 5 に設けられた複数の LED（第 3 の発光手段）は、多色発光可能な LED（発光手段）となっている。この構成によれば、前枠 5 3 に設けられた枠ランプ 6 6（第 1 の発光手段）、第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R に設けられた複数の LED（第 2 の発光手段）および第 2 可動役物 1 5 に設けられた複数の LED（第 3 の発光手段）が多色発光することができるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 0 5（A）～図 1 0 5（G）の可動役物の合体演出 B、図 1 0 6（A）～図 1 0 6（F）の可動役物の合体演出 C についても同様である。

【0 9 3 9】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、可動役物の合体演出 A の図 1 0 4（A）～図 1 0 4（H）に示すように、遊技者に利益を付与する大当たり遊技状態（大当たり演出）の発生を画像表示装置 7（表示手段）に表示するまえに（つまり装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）において）、第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L および第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R（複数の可動部材）が合体することができるようになっている。この構成によれば、大当たり遊技状態の発生を画像表示装置 7（表示手段）に表示するまえに（装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾

図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間)において)、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)が進出位置へ移動して合体した態様となることにより遊技者にインパクトのある演出を提供することができるとともに遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図105(A)~図105(G)の可動役物の合体演出B、図106(A)~図106(F)の可動役物の合体演出Cについても同様である。

【0940】

[効果7]

上記実施形態の遊技機1では、例えば、可動役物の合体演出Aの図104(A)~図104(H)に示すように、遊技者に利益を付与する大当たり遊技状態(大当たり演出)が発生して終了するまでに亘る期間に(つまり大当たり演出中において)、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)が合体することができるようになっている。この構成によれば、大当たり遊技状態(大当たり演出)が発生して終了するまでに亘る期間に(大当たり演出中において)、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)が進出位置へ移動して合体した態様となることにより遊技者にインパクトのある演出を提供することができるとともに遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図105(A)~図105(G)の可動役物の合体演出B、図106(A)~図106(F)の可動役物の合体演出Cについても同様である。

【0941】

[変形例]

以下に、可動役物の合体演出の変形例を示す。

[変形例1]

図104の可動役物の合体演出A、図105の可動役物の合体演出B、図106の可動役物の合体演出Cでは、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)が進出位置へ移動して合体した態様となっていた。しかし、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)のうちいずれかの可動部材またはすべての可動部材が進出位置へ移動する途中で退避位置(ホームポジション)へ戻り、再び進出位置へ移動したり、退避位置(ホームポジション)と進出位置とを往復し、結果的に合体しない可動役物の合体演出を行ってもよい。この場合においても、第1可動役物14の右側可動役物14R(特定の可動部材)に設けられた複数のLED(第2の発光手段:多色発光することができるLED)の発光態様と枠ランプ66(第1の発光手段:複数のLED(多色発光することができるLED))による発光態様とが同一の発光態様となり、第1可動役物14の右側可動役物14R(特定の可動部材)に設けられた複数のLED(第2の発光手段:多色発光することができるLED)の発光態様と第1可動役物14の左側可動役物14Lに設けられた複数のLED(第2の発光手段:多色発光することができるLED)の発光態様とが異なる発光態様となる。また、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14R(複数の可動部材)が退避位置(ホームポジション)と進出位置とを往復し、結果的に合体しない可動役物の合体演出を行っている際に、新たに第2可動役物15(非合体可動部材)が出現する場合においても、第2可動役物15(非合体可動部材)に設けられた複数のLED(第3の発光手段:多色発光することができるLED)の発光態様は、第1可動役物14の右側可動役物14R(特定の可動部材)および第1可動役物14の左側可動役物14L(他の可動部材)にそれぞれ設けられた複数のLED(第2の発光手段:多色発光することができるLED)の発光態様と前枠53に設けられた枠ランプ66(第1の発光手段:複数のLED(多色発光することができるLED))の発光態様とにそれぞれ異なる発光態様となる。

【0942】

[変形例2]

図104の可動役物の合体演出A、図105の可動役物の合体演出B、図106の可動

10

20

30

40

50

役物の合体演出Cでは、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14Rという2つの可動役物が進出位置へ移動して合体した態様となっていた。しかし、3つ以上の可動役物がそれぞれ進出位置へ移動して合体する態様としてもよい。この場合、枠ランプ66（第1の発光手段：複数のLED（多色発光することができるLED））の発光態様と同一の発光態様となる特定の可動役物として第1可動役物14の右側可動役物14Rとしてもよいし、第1可動役物14の右側可動役物14Rと異なる別の可動役物に代えてもよいし、すべての可動役物の中からいくつか選択した可動役物としてもよい。

【0943】

〔変形例3〕

図104の可動役物の合体演出A、図105の可動役物の合体演出B、図106の可動役物の合体演出Cに作動する第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14Rがそれぞれ退避位置（ホームポジション）に位置（待機）されているときには、左側可動役物14Lの存在を隠す左側装飾部材と、右側可動役物14Rの存在を隠す右側装飾部材と、を遊技盤2に設けるとともに、左側装飾部材には多色発光可能なフルカラーLEDが複数搭載され、右側装飾部材には多色発光可能なフルカラーLEDが複数搭載されていてもよい。この場合、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14Rがそれぞれ退避位置（ホームポジション）に位置（待機）されているときには、第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび第1可動役物14の右側可動役物14Rに設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）が消灯した状態となっても、左側装飾部材および右側装飾部材にそれぞれ複数搭載されたフルカラーLEDの発光により左側装飾部材および右側装飾部材による発光演出を行うことができる。例えば、左側装飾部材の発光態様および右側装飾部材のうちいずれか一方の装飾部材または両方の装飾部材の発光態様と枠ランプ66の発光態様と第2可動役物15の発光態様とを同一の発光態様とすることができる。

【0944】

〔変形例4〕

図104の可動役物の合体演出A、図105の可動役物の合体演出B、図106の可動役物の合体演出Cでは、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と枠ランプ66（第1の発光手段：複数のLED（多色発光することができるLED））による発光態様とが同一の発光態様となっていた。しかし、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と前枠53の開口部の左側周辺に配置される枠ランプ66とが同一の発光態様となるのに対して、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と前枠53の開口部の右側周辺に配置される枠ランプ66の発光態様とが異なる発光態様となるようにしてもよいし、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と前枠53の開口部の左側周辺に配置される枠ランプ66とが異なる発光態様となるのに対して、第1可動役物14の右側可動役物14R（特定の可動部材）に設けられた複数のLED（第2の発光手段：多色発光することができるLED）の発光態様と前枠53の開口部の右側周辺に配置される枠ランプ66の発光態様とが同一の発光態様となるようにしてもよい。

【0945】

〔変形例5〕

図104の可動役物の合体演出A、図105の可動役物の合体演出B、図106の可動役物の合体演出Cにおいて、左側可動役物14Lの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物14Rの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物14Lの左側装飾部と右側可動

10

20

30

40

50

役物 1 4 R の右側装飾部とが環状を有する 1 つの装飾部材（合体役物）が形成されると、合体役物は、上辺側から下辺側へ向かって手前側（遊技者側）へ傾き、そして元へ戻るという「うなづく（人の顔がお辞儀しているような）」動作を行っていた。しかし、合体役物は、左辺側と右辺側とを手前側（遊技者側）へ向かって回転移動して元へ戻るという「人の顔が左右に回るような）」動作を行ってもよい。この場合、円状領域 1 4 D と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、感情を表現した画像として、目がバツ印（バッテン）となった画像（例えば図 5 4 を参照。）とし、悲しい感情を表現した画像としてもよい。

【0 9 4 6】

〔変形例 6〕

装飾図柄の変動演出中（例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までに亘る期間）に実行する際に大当たり遊技（大当たり演出）が発生する期待度として、図 1 0 4 の可動役物の合体演出 A が最も高く、続いて図 1 0 5 の可動役物の合体演出 B が高く、図 1 0 6 の可動役物の合体演出 C が最も低く設定されていた。しかし、図 1 0 4 の可動役物の合体演出 A、図 1 0 5 の可動役物の合体演出 B、図 1 0 6 の可動役物の合体演出 C を遊技者に利益が付与される大当たり遊技（大当たり演出）における演出として実行するようにしてもよい。遊技者による演出ボタン 6 3 の操作（押下操作）に基づいて実行するようにしてもよいし、遊技者による剣部材 6 4 の操作（下方に押し込む操作）に基づいて実行するようにしてもよいし、遊技者による剣部材 6 4 の上端部分に設けられた剣ボタン 6 5 の操作（押下操作）に基づいて実行するようにしてもよい。

【0 9 4 7】

〔変形例 7〕

左側可動役物 1 4 L の左側可動役物用発光態様と右側可動役物 1 4 R の右側可動役物用発光態様とは、全く異なる発光態様であり、さらに、枠ランプ 6 6 の発光態様は、右側可動役物 1 4 R と全く同一の発光態様である右側可動役物用発光態様となっており、左側可動役物 1 4 L の左側可動役物用発光態様と異なっていた。しかし、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ作動して進出位置へ向かって進出して後退してホームポジションへ戻るまでに亘る期間において、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とを連動させて同一の発光態様とする場合には、枠ランプ 6 6 の発光態様と左側可動役物 1 4 L の発光態様と異なる発光態様とする。左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とを連動させて同一の発光態様として、例えば赤色に点灯したり、点滅したり、または階調点灯したりするのに対して、枠ランプ 6 6 は消灯または白色に点灯したり、階調点灯したりするなど左側可動役物 1 4 L の発光態様と異なる発光態様とする。

【0 9 4 8】

〔変形例 8〕

図 1 0 4 の可動役物の合体演出 A、図 1 0 5 の可動役物の合体演出 B、図 1 0 6 の可動役物の合体演出 C では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【0 9 4 9】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 D 2 - 1〕

第 1 の発光手段が設けられる前枠と、
前記前枠に形成される開口部を介して視認される表示手段と、
前記表示手段の前方における所定の位置へ移動して合体可能な複数の可動部材と、を備える遊技機であって、

前記複数の可動部材は、第 2 の発光手段がそれぞれ設けられ、

前記複数の可動部材が合体すると、前記複数の可動部材のうち特定の可動部材に設けられた前記第 2 の発光手段の発光態様と前記前枠に設けられた前記第 1 の発光手段の発光態様とが同一の発光態様となる、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0950】

◇[態様D2-2]

態様D2-1に記載の遊技機であって、

前記複数の可動部材が合体すると、前記複数の可動部材のうち前記特定の可動部材を除く他の可動部材に設けられた前記第2の発光手段の発光態様と前記前枠に設けられた前記第1の発光手段の発光態様とが異なる発光態様となる、

ことを特徴とする遊技機。

【0951】

◇[態様D2-3]

態様D2-2に記載の遊技機であって、

前記複数の可動部材と合体せず前記特定の可動部材の一部と前記他の可動部材の一部とのうちいずれか一方または両方を覆うように移動可能な非合体可動部材を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【0952】

◇[態様D2-4]

態様D2-3に記載の遊技機であって、

前記非合体可動部材に第3の発光手段が設けられ、

前記非合体可動部材に設けられた前記第3の発光手段の発光態様は、前記複数の可動部材が合体すると、前記特定の可動部材および前記他の可動部材にそれぞれ設けられた前記第2の発光手段の発光態様と前記前枠に設けられた前記第1の発光手段の発光態様とに異なる発光態様となる、

ことを特徴とする遊技機。

【0953】

◇[態様D2-5]

態様D2-1から態様D2-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の発光手段、前記第2の発光手段および前記第3の発光手段は、多色発光可能な発光手段である、

ことを特徴とする遊技機。

【0954】

◇[態様D2-6]

態様D2-1から態様D2-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

当たり遊技の演出の発生を前記表示手段に表示するまえに、前記複数の可動部材が合体可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0955】

◇[態様D2-7]

態様D2-1から態様D2-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

当たり遊技の演出が発生して終了するまでに亘る期間に、前記複数の可動部材が合体可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0956】

[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。

【0957】

上記実施形態の遊技機1は、いわゆる1種2種混合機として構成されているが、遊技機1は、これ以外の構成であってもよい。例えば、遊技機1は、ST機、VST機、ループ機等であってもよい。また、上記実施形態は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回

10

20

30

40

50

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。

【0958】

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン 63 を備えているが、これに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機 1 における表示演出において、演出ボタン 63 を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えてセレクトボタン 68 を表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。

10

【0959】

上記実施形態の遊技機 1 は、玉を払出するための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機 1 に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【0960】

上記実施形態の遊技機 1 は、図 59～図 106 に示すように、画像表示装置 7 を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機 1 では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2 つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7（表示画面 7a）の他にサブ表示装置を備えていてもよい。そして、画像表示装置 7 の表示画面 7a でおこなう表示演出の少なくとも一部をサブ表示装置の表示画面でおこなってもよい。

20

【0961】

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】

【0962】

- 1 … 遊技機
- 3 … 遊技領域
- 5 … 盤ランプ
- 7 … 画像表示装置
- 9A, 9B … 保留画像（保留アイコン）
- 9C … 当該保留画像（当該保留アイコン）
- 14 … 第 1 可動役物
- 15 … 第 2 可動役物
- 20 … 第 1 始動口（第 1 入球口）
- 21 … 第 2 始動口（第 2 入球口）
- 66 … 枠ランプ
- 81 … 遊技制御用マイコン
- 91 … 演出制御用マイコン
- 101 … 画像制御用マイコン

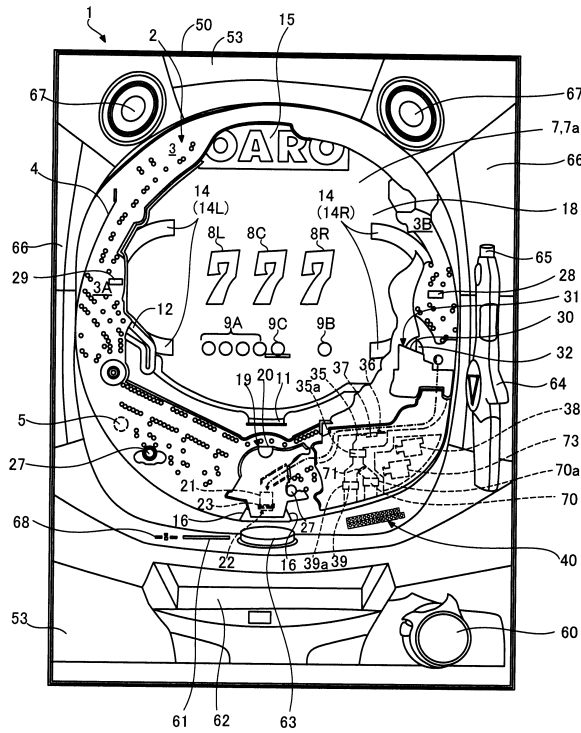
30

40

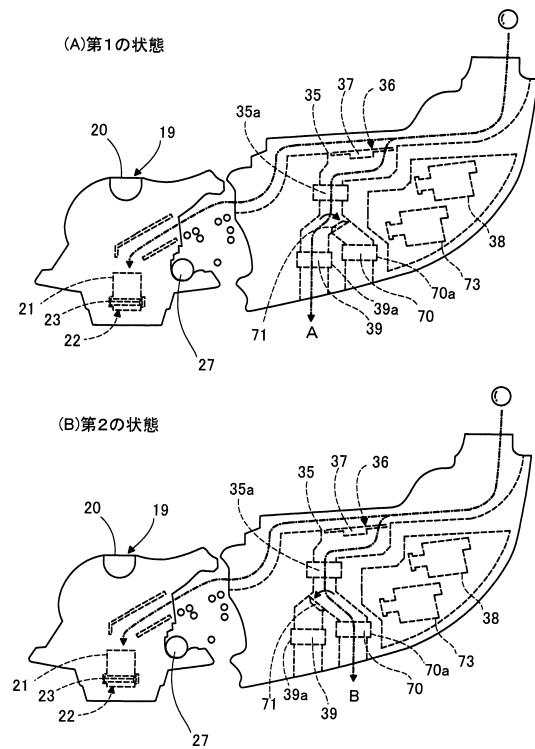
50

【図面】

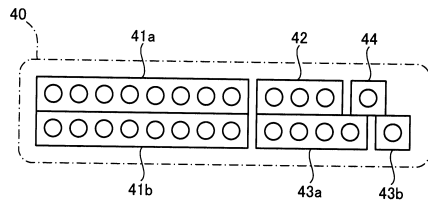
【図 1】



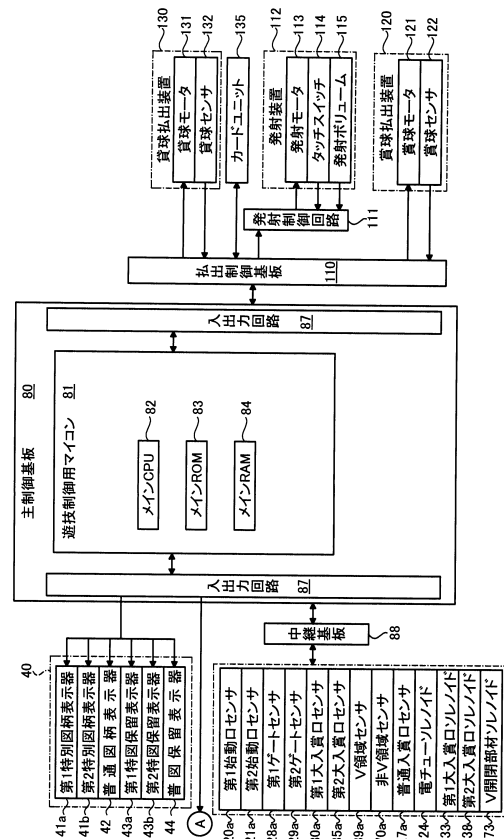
【図 2】



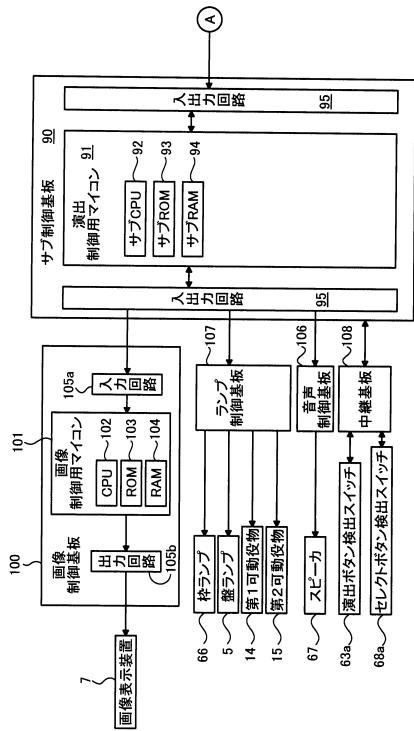
【図 3】



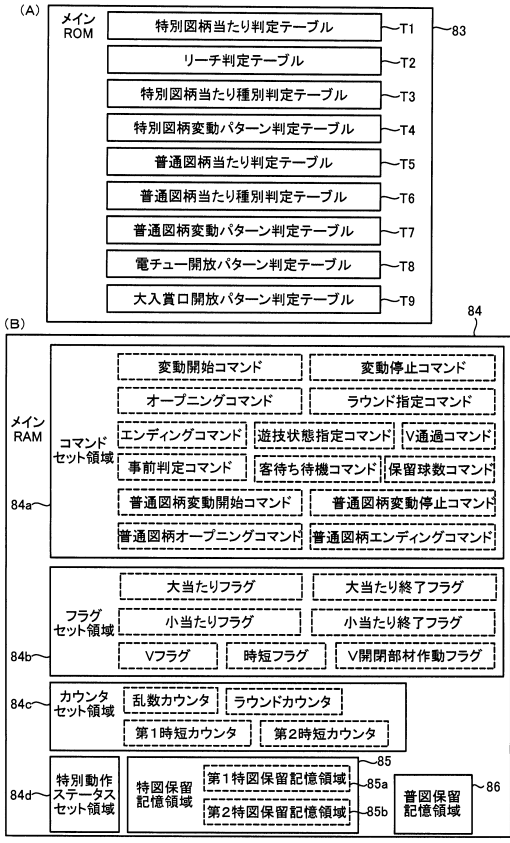
【図 4】



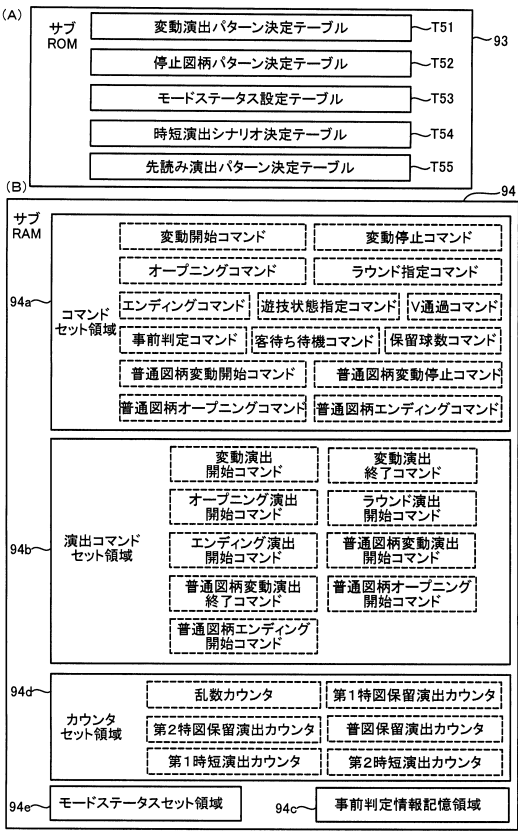
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当たり判定用	0~65535	大当たり、当り判定用
ラベル-TRND-AS	特別図柄当たり判定用	0~127	大当たり、当り判定用
ラベル-TRND-RC	リーチの有無の判定用	0~127	リーチの有無の判定用
ラベル-TRND-TI	特別図柄変動パターン判定用	0~127	特別図柄変動パターン判定用
ラベル-TRND-H	普通図柄当たり判定用	0~255	普通図柄当たり判定用
ラベル-TRND-HS	普通図柄当たり判定用	0~65535	普通図柄当たり判定用

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-OP	変動演出パターン決定用	0~127	変動演出パターン決定用
ラベル-TRND-DS	時短演出シナリオ決定用	0~127	時短演出シナリオ決定用
ラベル-TRND-SC	先読み演出決定用	0~127	先読み演出決定用

10

20

30

40

50

【図 9】

(A)特別図柄当たり判定テーブルT1		
特別図柄	特別図柄当たり乱数値	判定結果
特図1	0～210	大当たり
	10000～10500	小当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
特図2	0～210	大当たり
	10000～16500	小当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)リーチ判定テーブルT2		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し
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

【図 1 0】

特別図柄当たり種別判定テーブルT3 (特図1)						
特別図柄	状態	特別図柄当たり 種別乱数値	当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止 図柄データ	備考
特図1	非時短状態	0～15	15R時短99回大当たりA	特図1_時短図柄1	11H	3・7図柄
		16～63	15R時短99回大当たりB	特図1_時短図柄2	12H	
		64～127	15R時短5回大当たりA	特図1_時短図柄3	13H	
		0～127	16R通常小当たりA (実質SR・V通過実質不可)	特図1_時短無し 小当たり図柄1	14H	100
		0～63	15R時短99回大当たりC	特図1_時短図柄4	15H	50
	時短状態	64～127	15R時短5回大当たりB	特図1_時短図柄5	16H	50
		0～127	16R通常小当たりB (実質SR・V通過実質不可)	特図1_時短無し 小当たり図柄2	17H	100

【図 1 1】

特別図柄	状態	特別図柄当たり 種別乱数値	当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止 図柄データ	振分率 (%)	備考
特図1	非時短状態	0～63	15R時短5回大当たりC	特図2_時短図柄6	21H	50	
		64～95	15R時短15回大当たりA	特図2_時短図柄7	22H	25	
		96～127	15R時短99回大当たりD	特図2_時短図柄8	23H	25	
		0～63	16R時短5回小当たりA (実質15R・V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄1	24H	50	
		64～127	16R時短99回小当たりA (実質15R・V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄2	25H	50	
		0～79	15R時短5回大当たりD	特図2_時短図柄9	31H	62.5	
特図2	時短状態	80～95	15R時短15回大当たりB	特図2_時短図柄10	32H	12.5	
		96～127	15R時短99回大当たりE	特図2_時短図柄11	33H	25	
		0～63	16R時短5回小当たりB (実質15R・V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄3	34H	50	
		64～95	16R時短10回小当たり 小当たり図柄4	特図2_時短有り 小当たり図柄4	35H	25	
		96～111	16R時短15回小当たり 小当たり図柄5	特図2_時短有り 小当たり図柄5	36H	12.5	
		112～127	16R時短99回小当たりB (実質15R・V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄6	37H	12.5	

【図 1 2】

特別図柄	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)	出確率
特図1	非時短状態	大当たり	—	0～110	P1	45000	111/128
		小当たり	—	111～127	P2	15000	17/128
		ハズレ	リーチ有り	0～127	P3	15000	128/128
			—	0～24	P4	45000	25/128
			—	25～127	P5	15000	103/128
	時短状態	ハズレ	リーチ無し	0～127	P6	10000	128/128
			3～4	—	P7	5000	128/128
		大当たり	—	0～127	P8	10000	128/128
		小当たり	—	0～127	P9	10000	128/128
		ハズレ	リーチ有り	0～127	P10	10000	128/128
特図2	非時短状態	大当たり	—	0～127	P11	5000	128/128
		小当たり	—	0～127	P12	15000	128/128
		ハズレ	リーチ有り	0～127	P13	15000	128/128
			—	0～127	P14	15000	128/128
			—	0～127	P15	5000	128/128
	時短状態	大当たり	—	0～127	P16	10000	128/128
		小当たり	—	0～127	P17	10000	128/128
		ハズレ	リーチ有り	0～127	P18	10000	128/128
			—	0～127	P19	5000	128/128
		ハズレ	リーチ無し	—	—	—	—

10

20

30

40

50

【図 1 3】

(A) 普通図柄当たり判定テーブルT5

状態	普通図柄当たり乱数値	判定結果
非時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) 普通図柄当たり種別判定テーブルT6

状態	普通図柄当たり種別乱数値	当たり種別	普通図柄の種別
非時短状態	0～30	長開放1	普図_当たり図柄1
	100～170	短開放1	普図_当たり図柄2
	0～65535のうち上記以外の数値	短開放2	普図_当たり図柄3
時短状態	0～65535	長開放2	普図_当たり図柄4

(C) 普通図柄変動パターン判定テーブルT7

状態	判定結果	当たり種別	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	当たり	長開放1	30秒
		短開放1	25秒
		短開放2	1秒
	ハズレ	—	1秒
時短状態	当たり	長開放2	1秒
	ハズレ	—	1秒

【図 1 4】

(A) 電チュー開放パターン判定テーブルT8

状態	普通図柄の種別	電チュー開放パターン
非時短状態	普図_当たり図柄1	開放パターン11
	普図_当たり図柄2	開放パターン12
	普図_当たり図柄3	開放パターン13
時短状態	普図_当たり図柄4	開放パターン14

(B) 電チュー開放パターン

電チュー開放パターン	OP時間(秒)	開放時間(秒)	ED時間(秒)
開放パターン11	6	5	0.01
開放パターン12	0.01	0.02	0.01
開放パターン13	0.01	0.02	0.01
開放パターン14	0.01	3	0.01

【図 1 5】

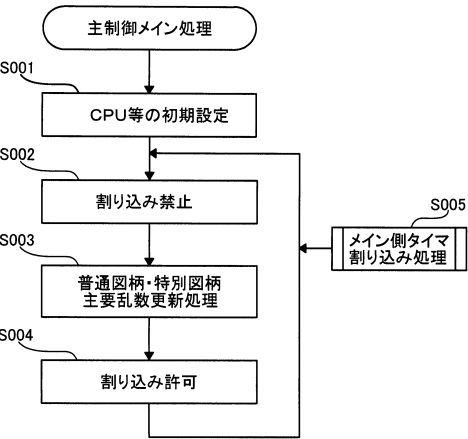
(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	大入賞口開放パターン
11H, 12H, 13H, 15H, 16H 21H, 22H, 23H, 31H, 32H, 33H	開放パターン21
14H, 17H	開放パターン22
24H, 25H, 34H, 35H, 36H, 37H	開放パターン23

(B)大入賞口開放パターン

大入賞口 開放 パターン	OP 時間 (秒)	ラウンド 数 (R)	開放する大入賞口		開放 回数 (回)／R	開放 時間 (秒)／回	* 備考
開放 パターン 21	6	15	1～15R目	第1 大入賞口	1	29.5	15R 時短 大当たり
開放 パターン 22	4	16 (実質5)	1R目	第2 大入賞口	1	1.6	16R (実質5R) 通常 小当たり
			2～6R目	第1 大入賞口	1	29.5	
			7～16R目	第1 大入賞口	1	0.1	
開放 パターン 23	0.01	16 (実質15)	1R目	第2 大入賞口	1	1.6	16R (実質15R) 時短 小当たり
			2～16R目	第1 大入賞口	1	29.5	

【図 1 6】



10

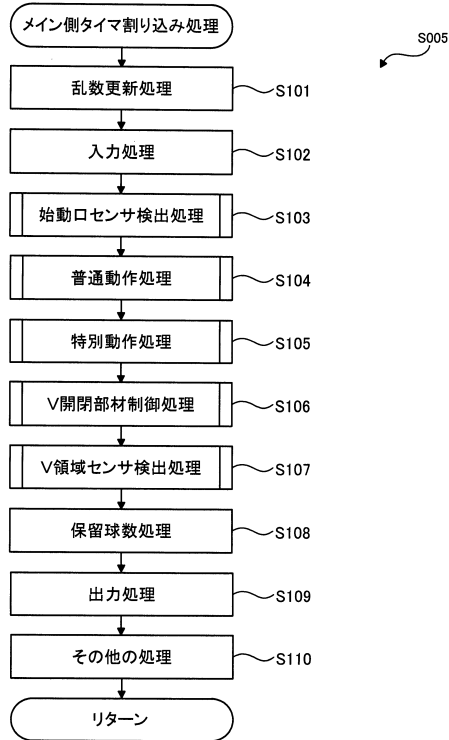
20

30

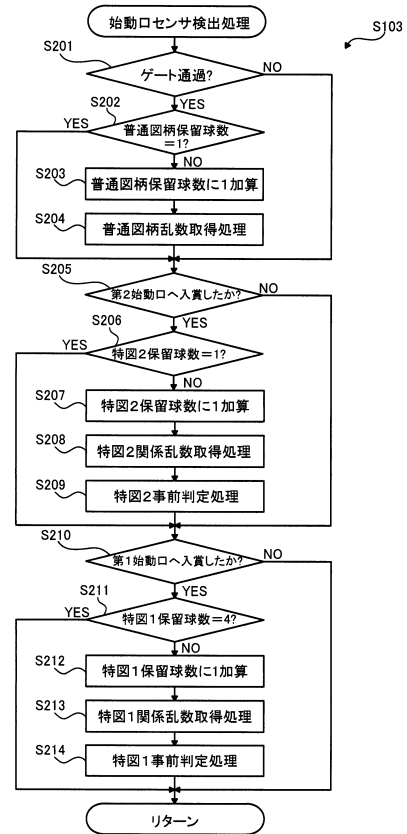
40

50

【図 17】



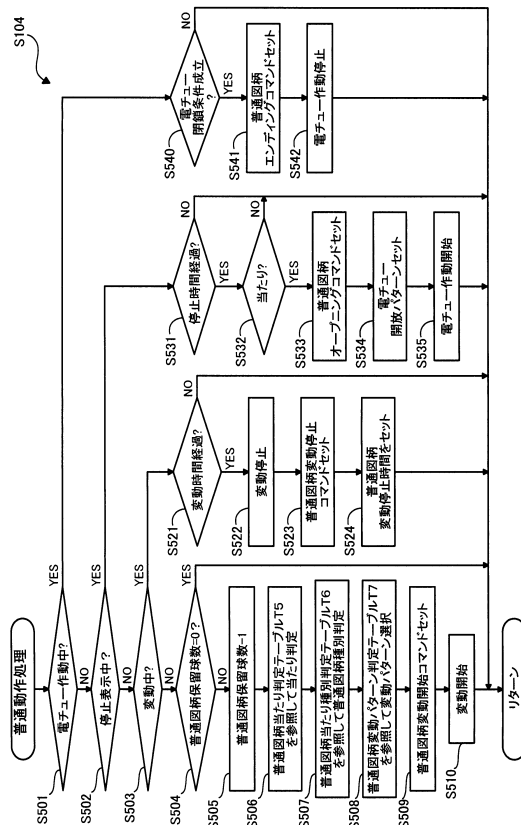
【図 18】



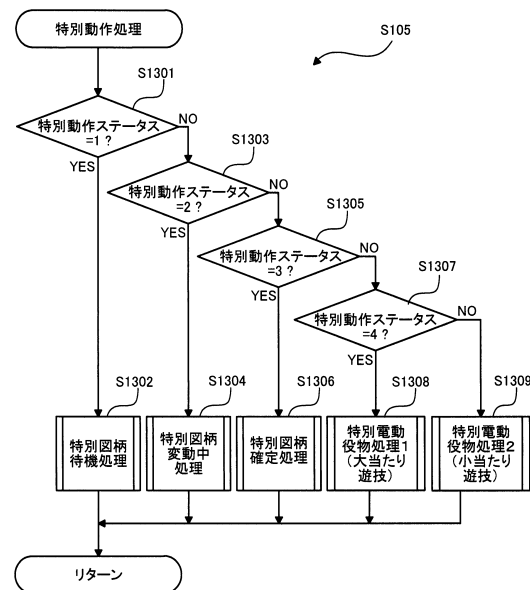
10

20

【図 19】



【図 20】

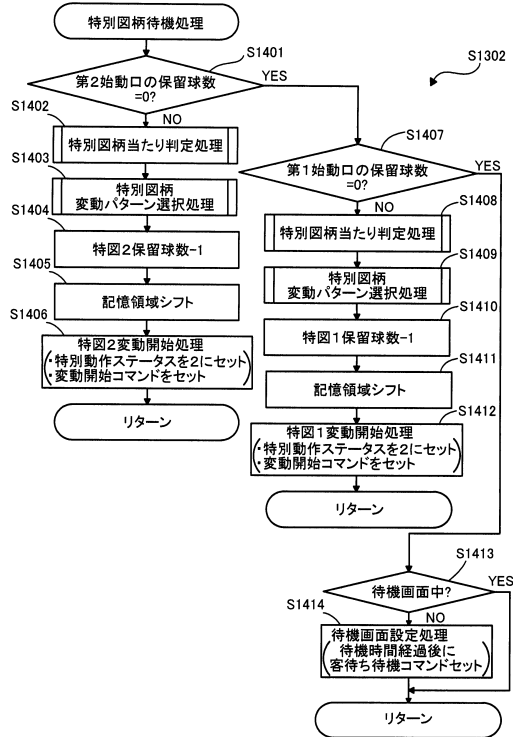


30

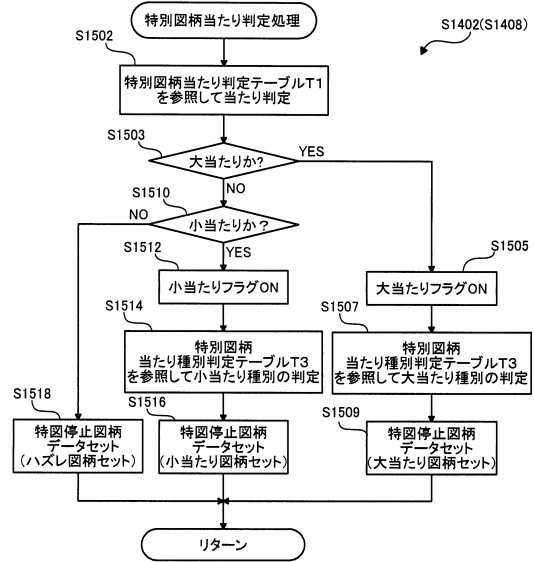
40

50

【図 2 1】



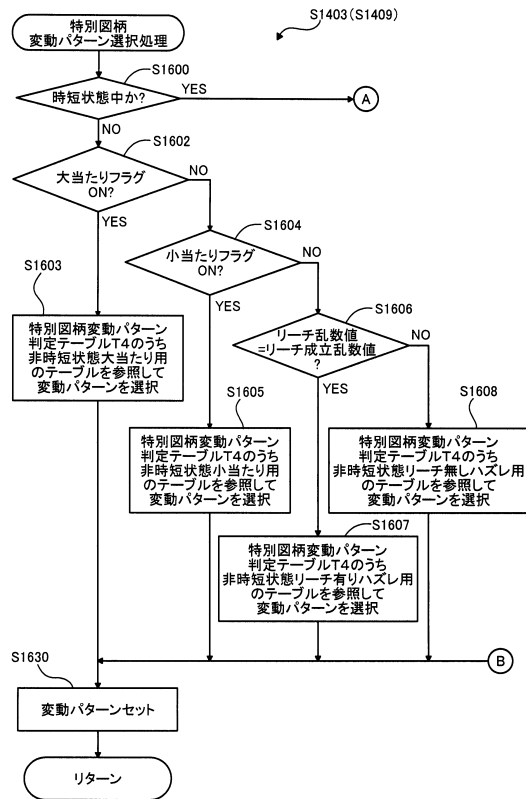
【図 22】



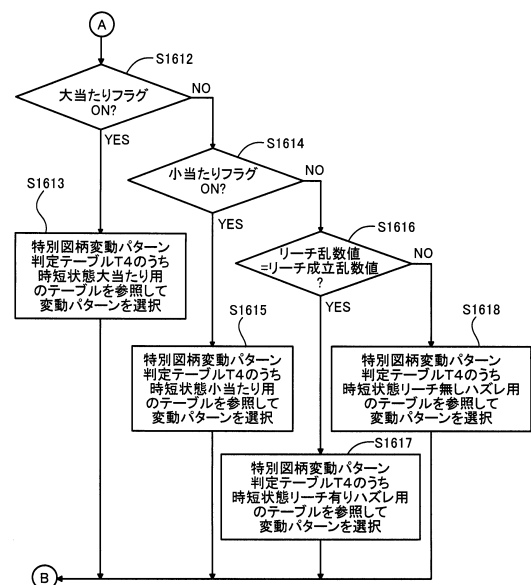
10

20

【図 23】



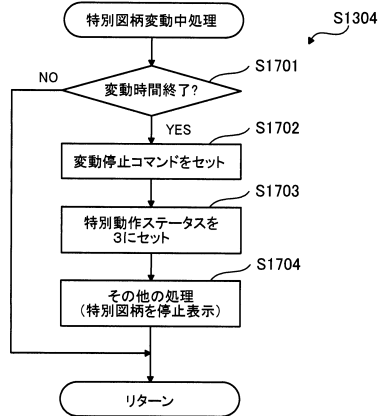
【図 24】



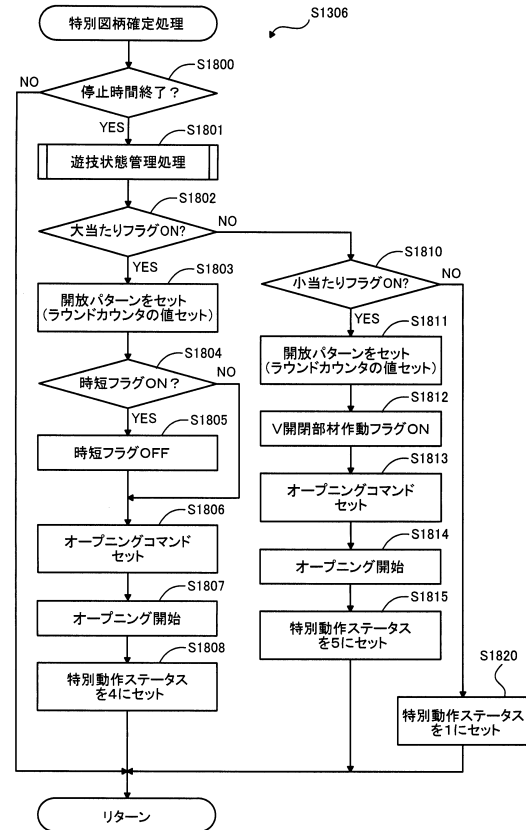
30

40

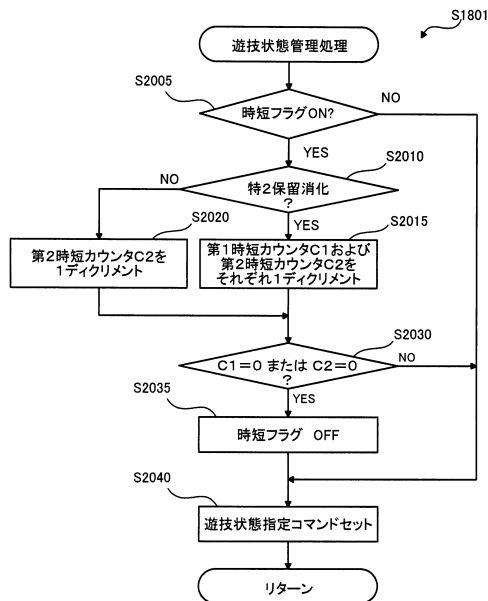
【図 25】



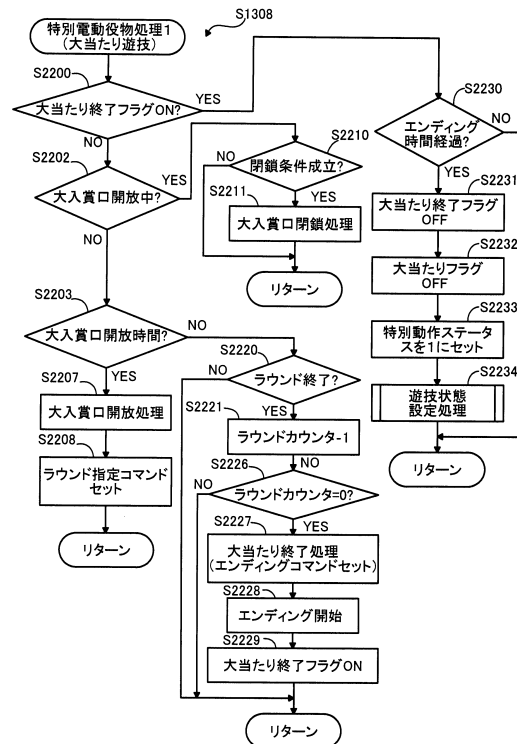
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

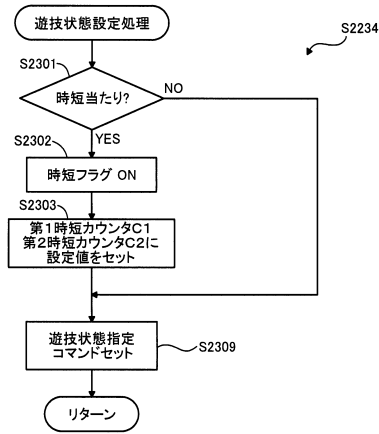
20

30

40

50

【図 29】



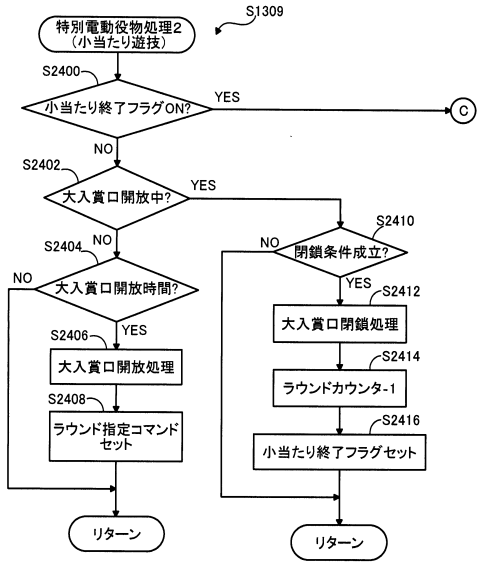
【図 30】

時短カウンタC1、C2設定テーブル

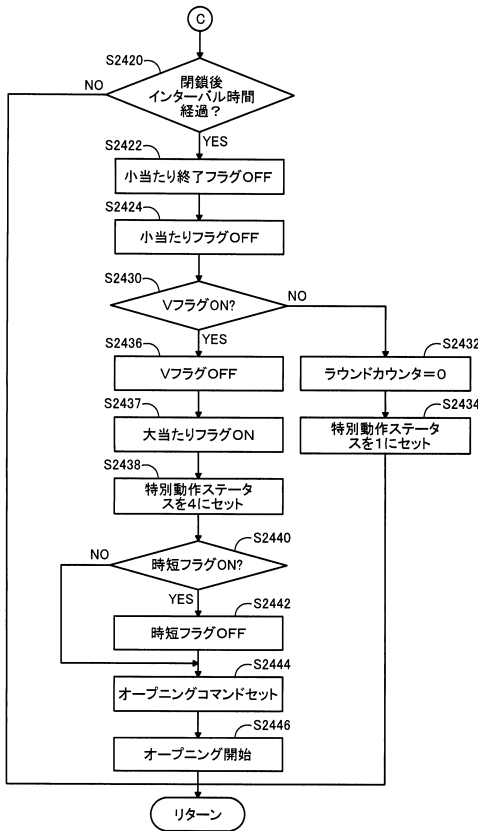
当たりの種別	特図停止 図柄データ	第1時短 カウンタC1 (特図2の 時短回数)	第2時短 カウンタC2 (特図1、2合計 時短回数)
15R時短99回 大当たり 16R時短99回 小当たりA、B	11H, 12H, 15H, 25H, 37H	99	99
15R時短15回 大当たり 16R時短15回 小当たり	22H, 32H 36H	15	20
16R時短10回 小当たり	35H	10	15
15R時短5回 大当たりA	13H	5	5
15R時短5回 大当たりB	16H	5	99
15R時短5回 大当たりC、D 16R時短5回 小当たり	21H, 31H 24H, 34H	5	10

10

【図 31】



【図 32】



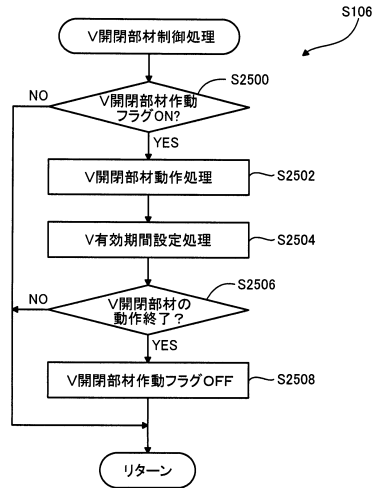
20

30

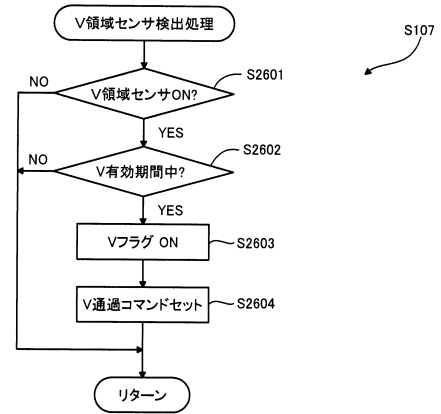
40

50

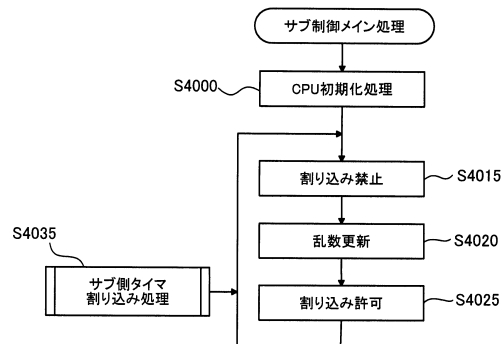
【図 3 3】



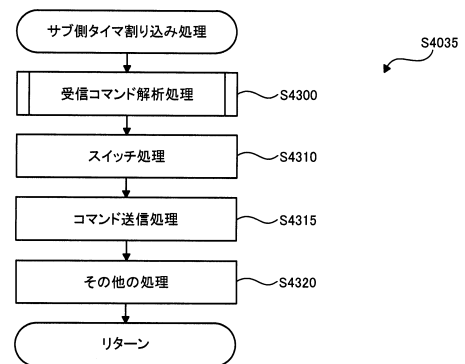
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

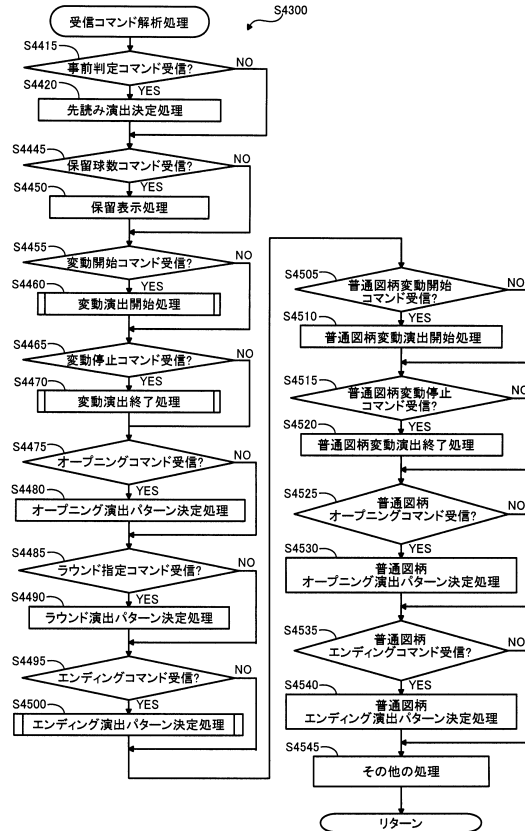
20

30

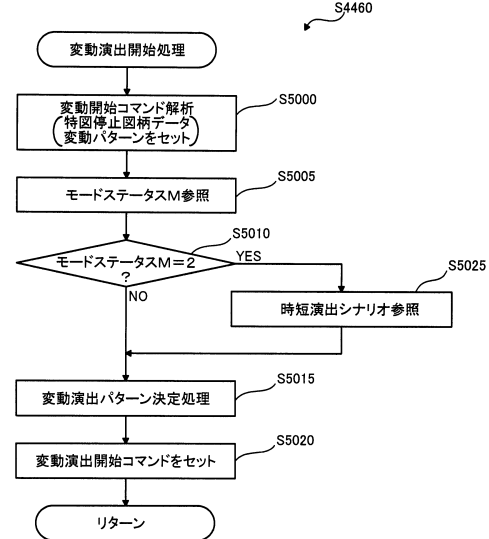
40

50

【図 37】



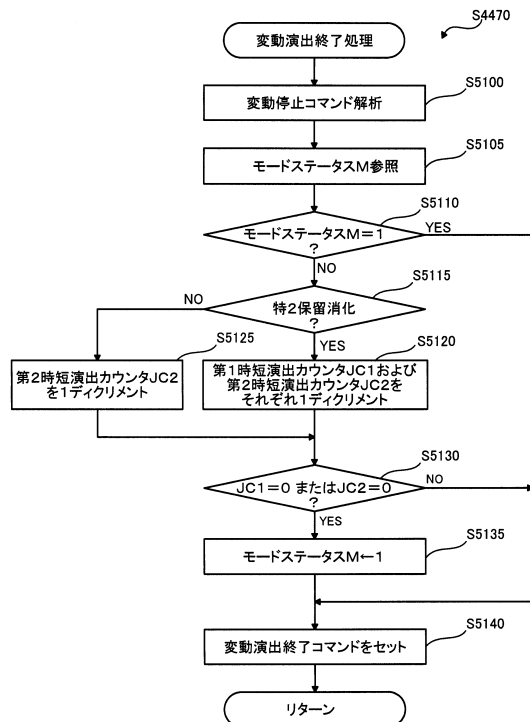
【図 38】



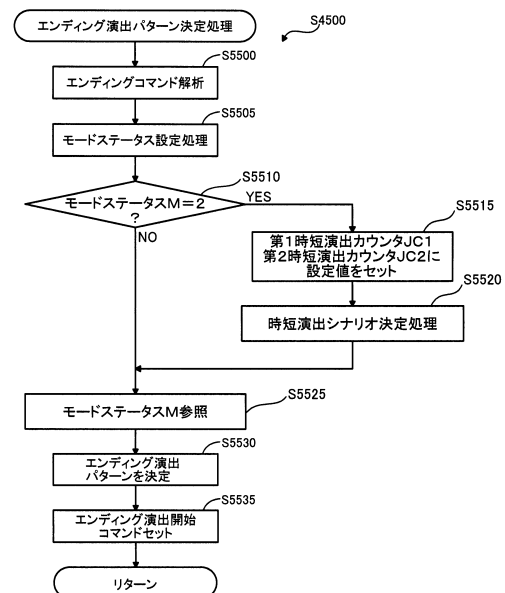
10

20

【図 39】



【図 40】



30

40

50

【図 4 1】

モードステータス設定テーブルT53

当たりの種別	特図停止図柄データ	モードステータスM
時短大当たり	11H, 12H, 13H, 15H, 16H, 21H, 22H, 23H, 24H, 25H, 31H, 32H, 33H, 34H, 35H, 36H, 37H	2
時短小当たり		
通常小当たり	14H, 17H	1

【図 4 2】

時短演出シナリオ決定テーブルT54

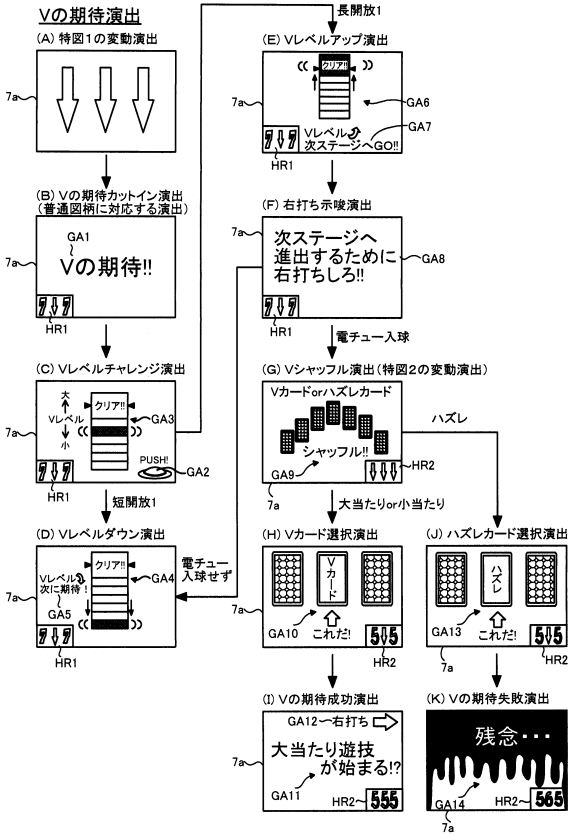
当たりの種別	特図停止図柄データ	時短演出シナリオ乱数値	時短演出シナリオ
15R時短99回大当たりA	11H	0~127	シナリオA
15R時短99回大当たりB~E	12H, 15H, 23H, 25H, 33H, 37H	0~63	シナリオB
16R時短99回小当たりA, B		64~95	シナリオC
		96~127	シナリオD
15R時短15回大当たりA, B	22H, 32H, 36H	0~63	シナリオE
16R時短15回小当たり		64~127	シナリオF
16R時短10回小当たり	35H	0~127	シナリオG
15R時短5回大当たりA~D	13H, 16H, 21H, 24H, 31H, 34H	0~127	シナリオH
16R時短5回小当たりA, B			

10

【図 4 3】

第1時短演出カウンタJC1の値		表示画面7aに表示される時短残り回数(表示時短残り回数)																時短演出シナリオ
		99	98	97	96	95	94	93	92	91	90	89	88	87	86	85	84	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	シナリオA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	シナリオB
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	シナリオC
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	シナリオD
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	シナリオE
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	シナリオF
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	シナリオG
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	シナリオH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	

【図 4 4】



20

30

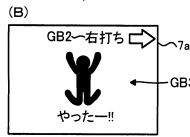
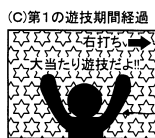
40

50

【図 4 5】

当たり遊技演出

(A) 1種大当たりからの大当たり遊技or小当たり遊技開始時

1種大当たり
or小当たりでV通過
(2種大当たり)

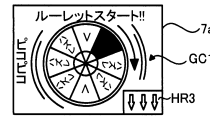
小当たりでV非通過



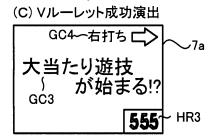
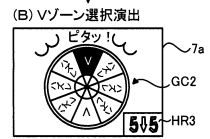
【図 4 6】

特図2に対応する変動演出(時短状態時)

(A) ヴルーレット演出



大当たりor小当たり



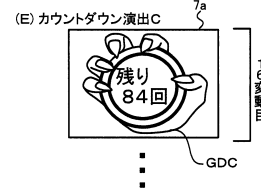
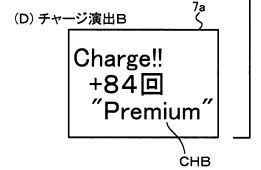
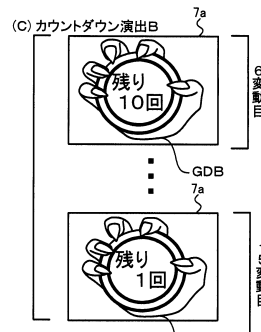
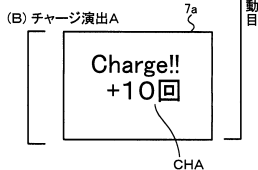
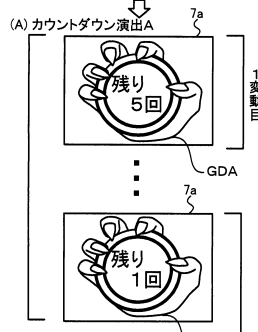
ハズレ



【図 4 7】

カウントダウン演出

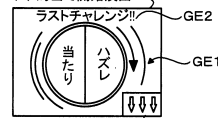
(A) カウントダウン演出A



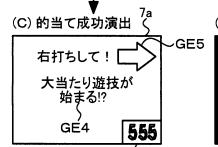
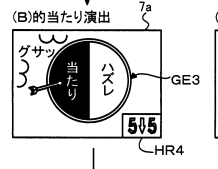
【図 4 8】

泣きの一回演出

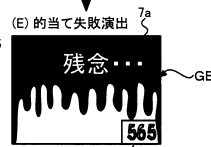
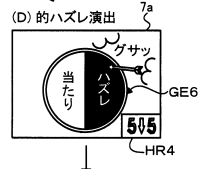
(A) 的当て開始演出



大当たりor小当たり



ハズレ



10

20

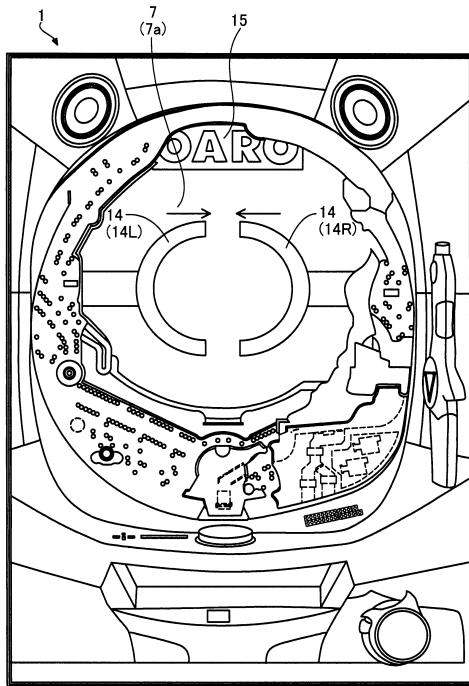
30

40

50

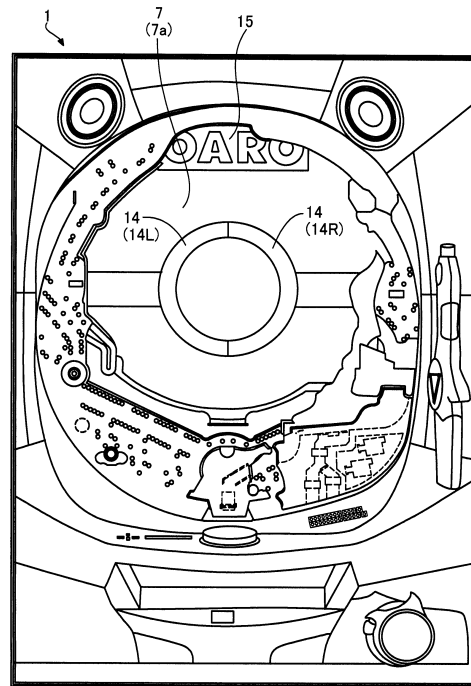
【図 49】

第1可動役物14(進出方向移動)



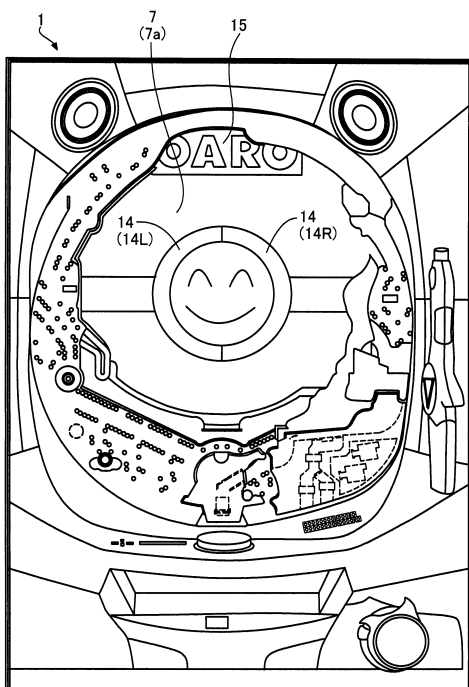
【図 50】

第1可動役物14(第2態様)



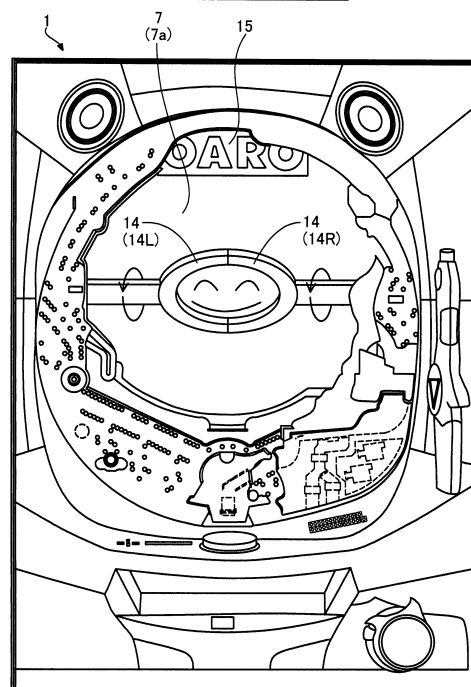
【図 51】

第1可動役物14(組合せ演出)



【図 52】

第1可動役物14(回転動作)



10

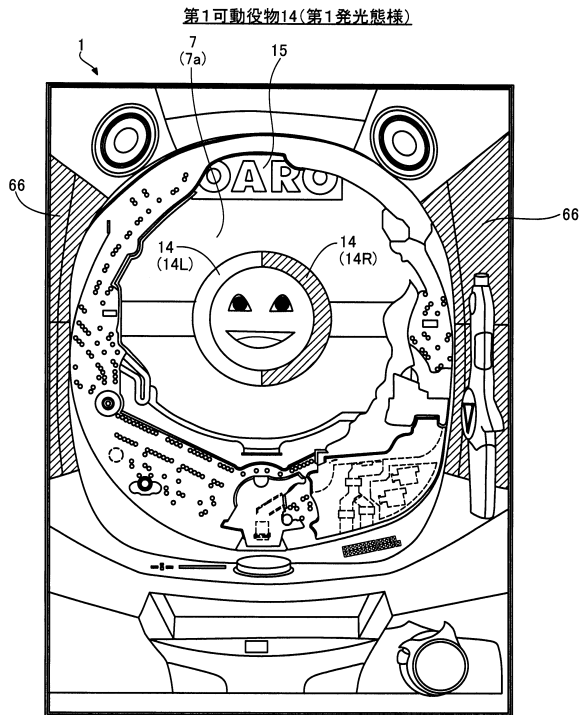
20

30

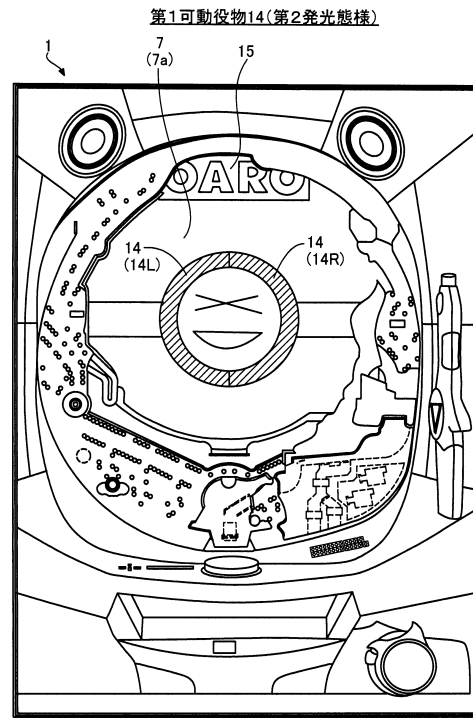
40

50

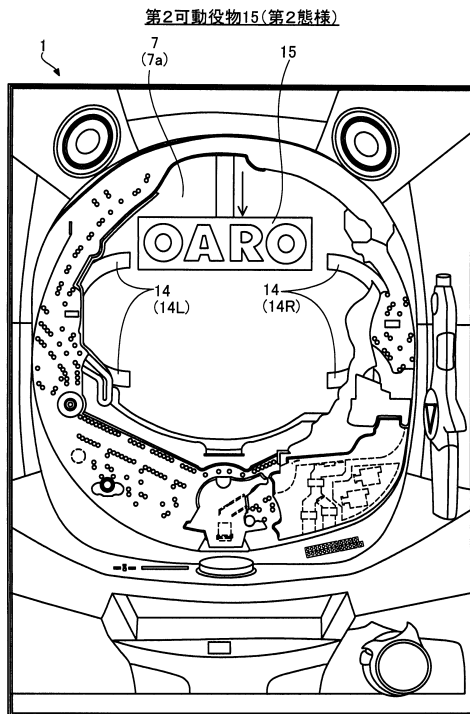
【図 5 3】



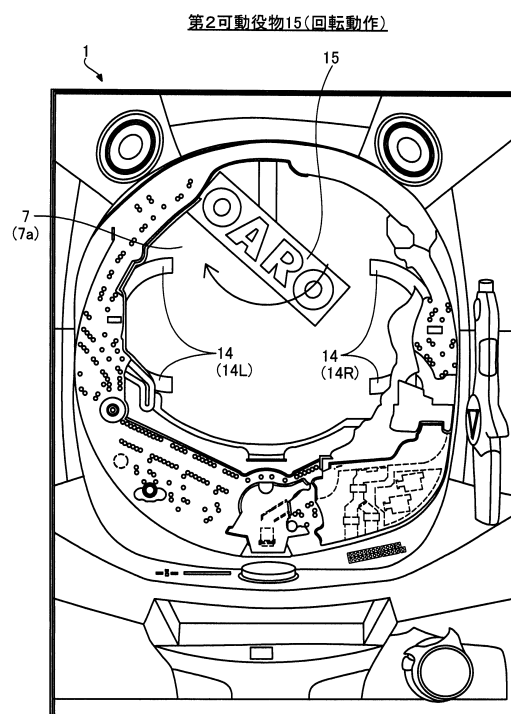
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



10

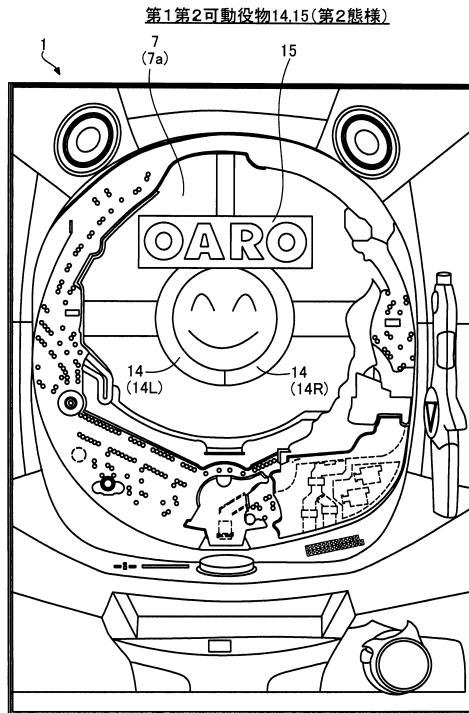
20

30

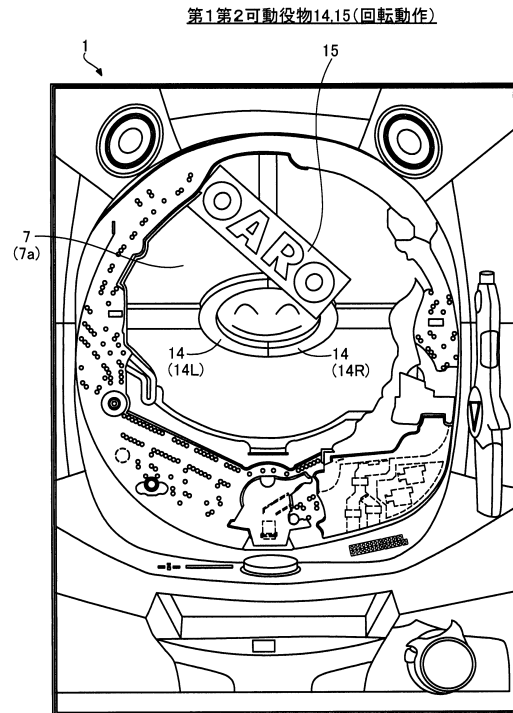
40

50

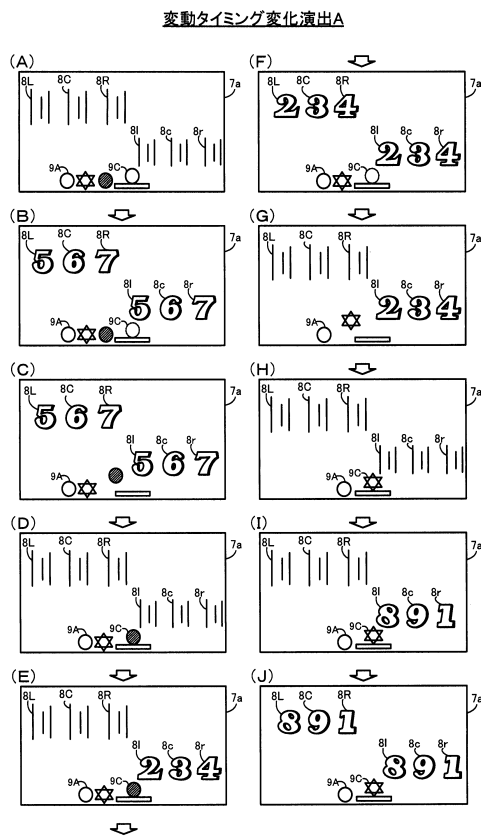
【図 5 7】



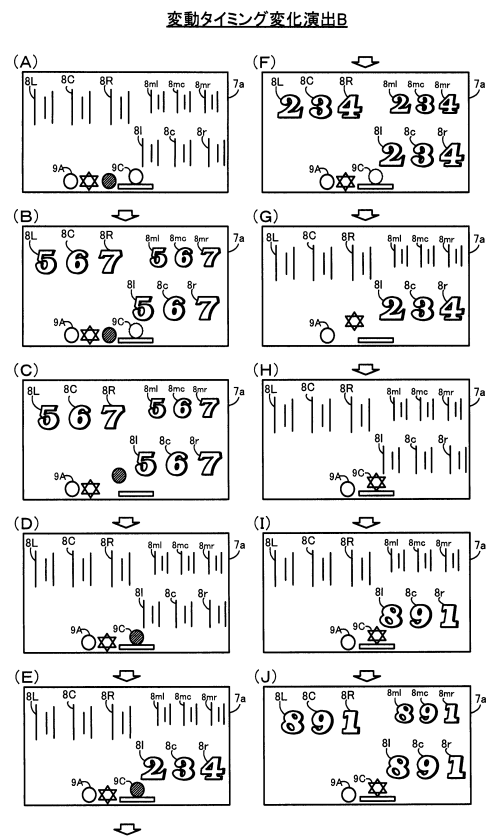
【図 5 8】



【図 5 9】



【図 6 0】



10

20

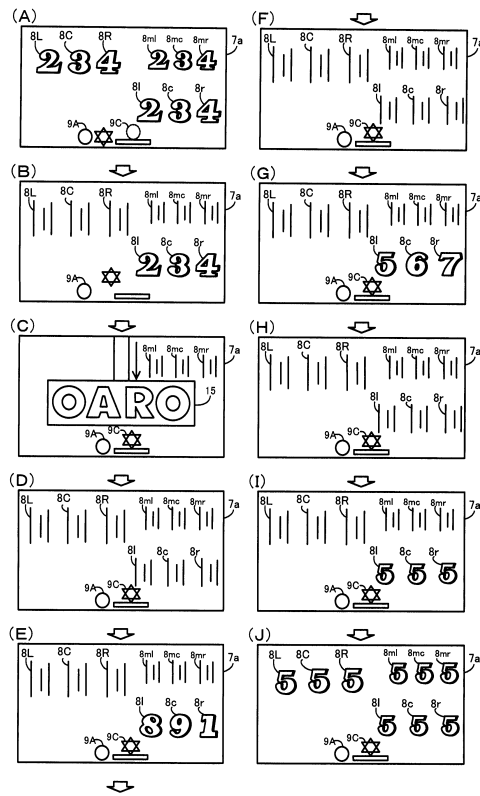
30

40

50

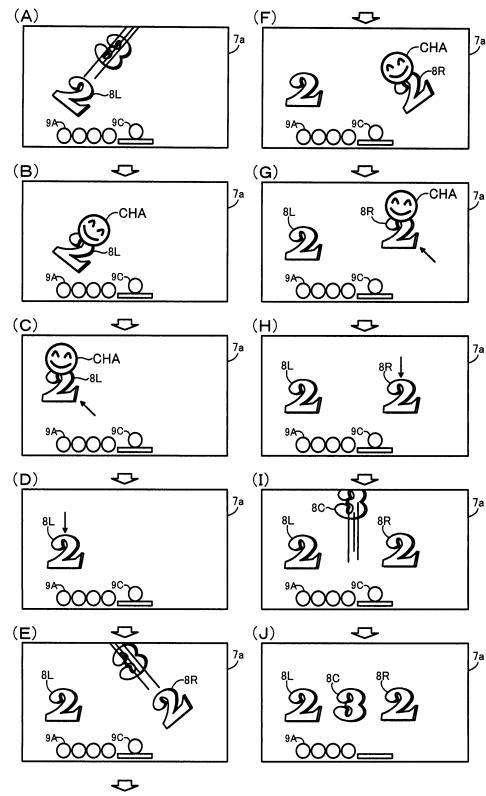
【図 6 1】

変動タイミング変化演出C



【図 6 2】

図柄方向変化演出A

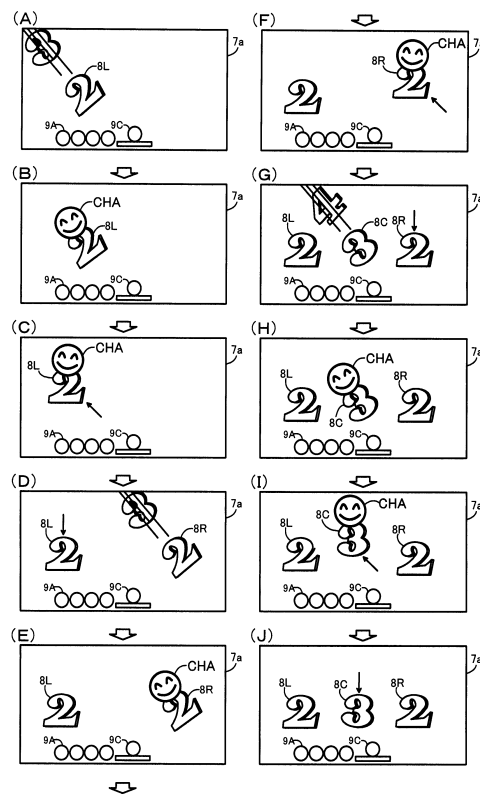


10

20

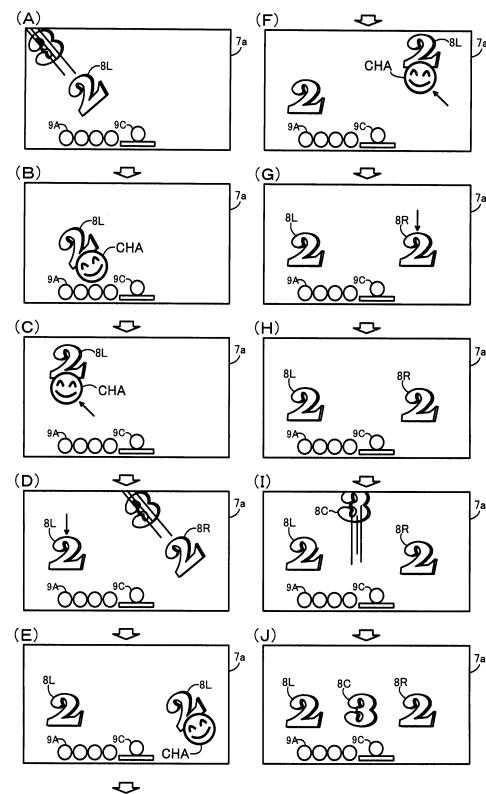
【図 6 3】

図柄方向変化演出B



【図 6 4】

図柄方向変化演出C



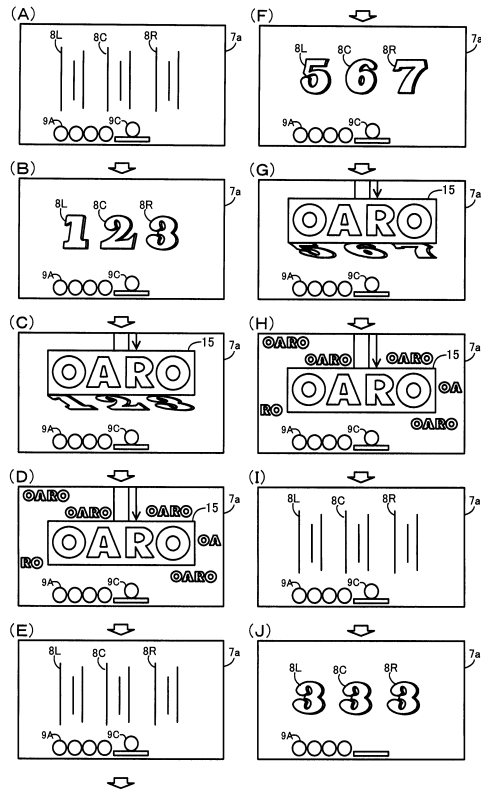
30

40

50

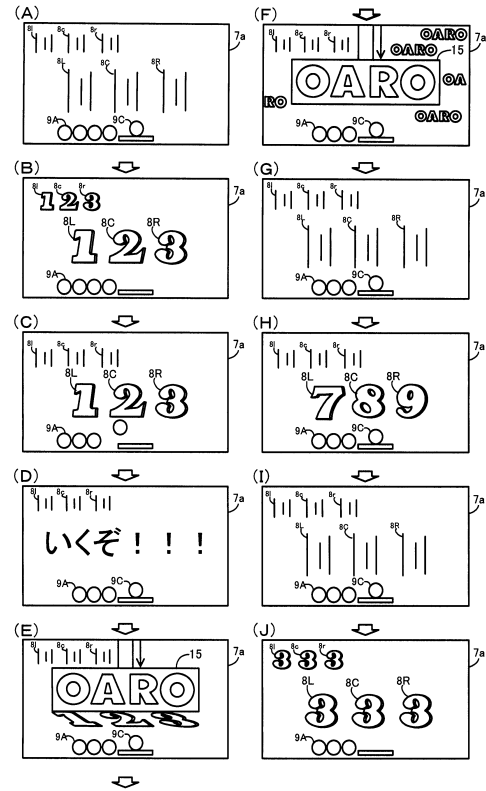
【図 6 5】

役物図柄連携演出A



【図 6 6】

役物図柄連携演出B

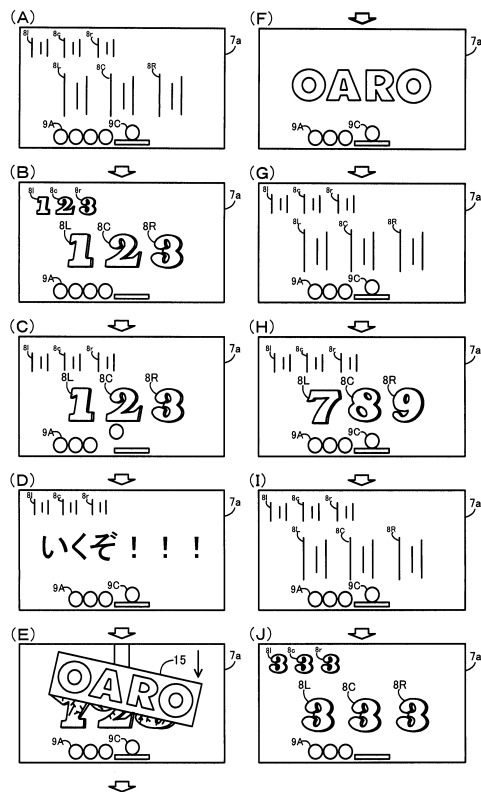


10

20

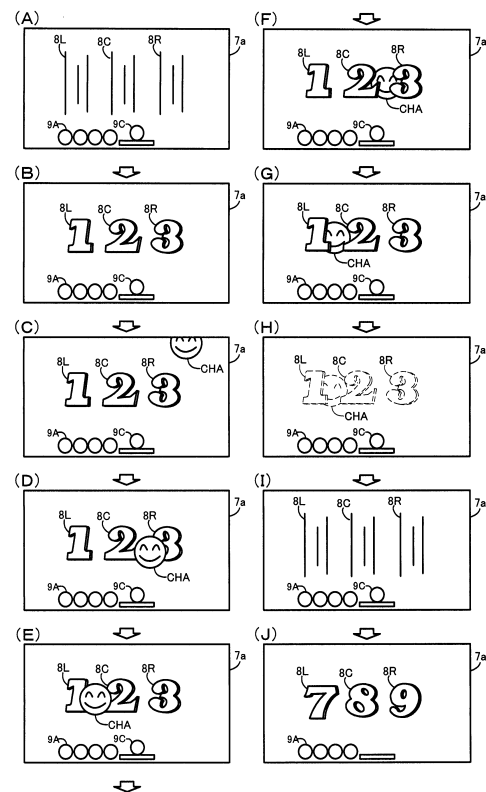
【図 6 7】

役物図柄連携演出C



【図 6 8】

特定画像図柄連携演出A



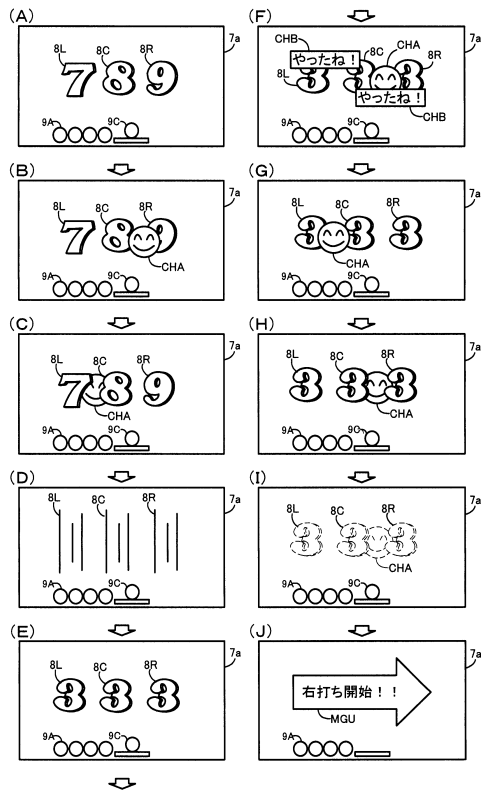
30

40

50

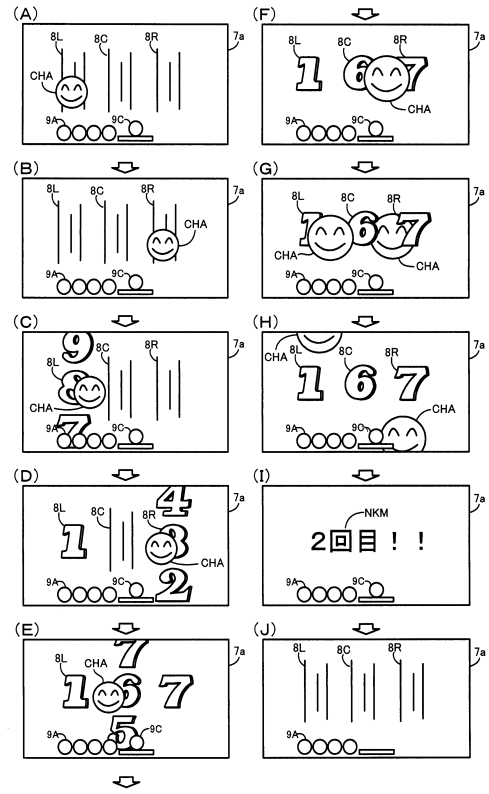
【図 69】

特定画像図柄連続演出B



【図 70】

特定画像図柄連続演出C

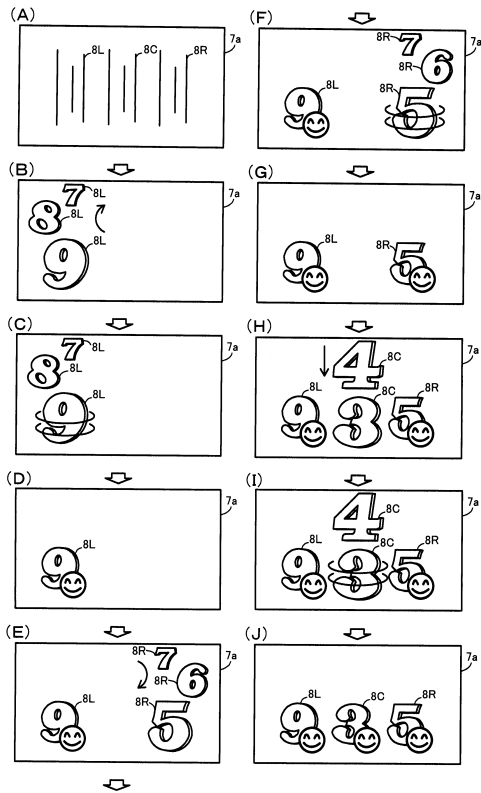


10

20

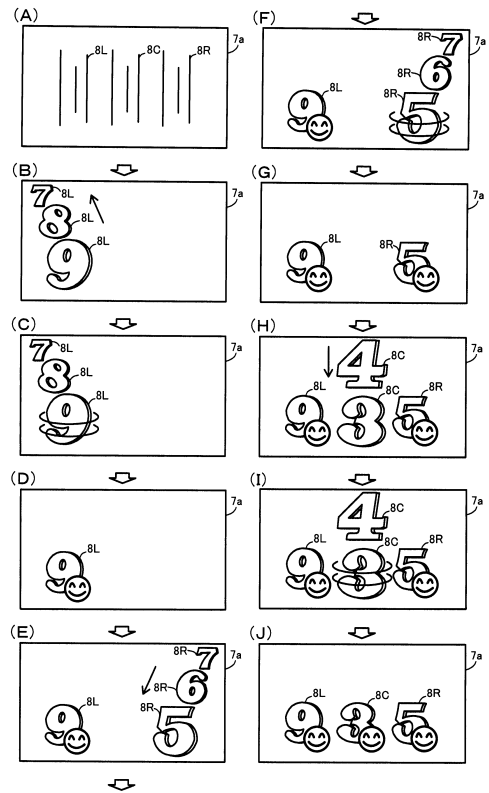
【図 71】

装飾図柄態様変化演出A



【図 72】

装飾図柄態様変化演出B



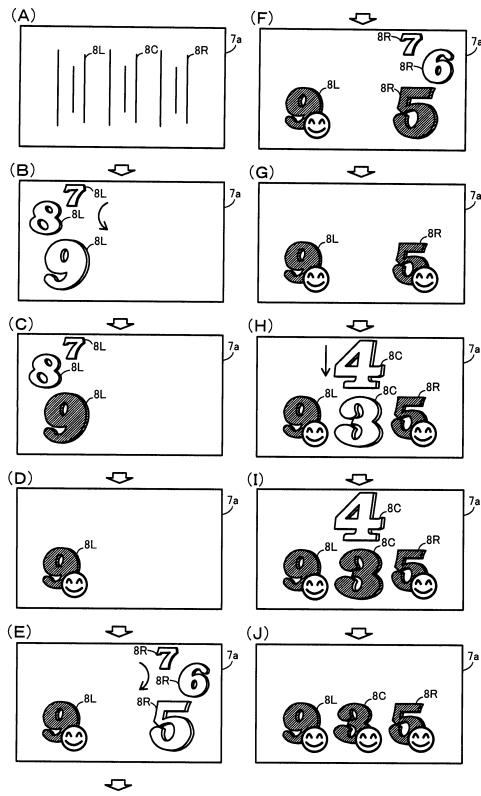
30

40

50

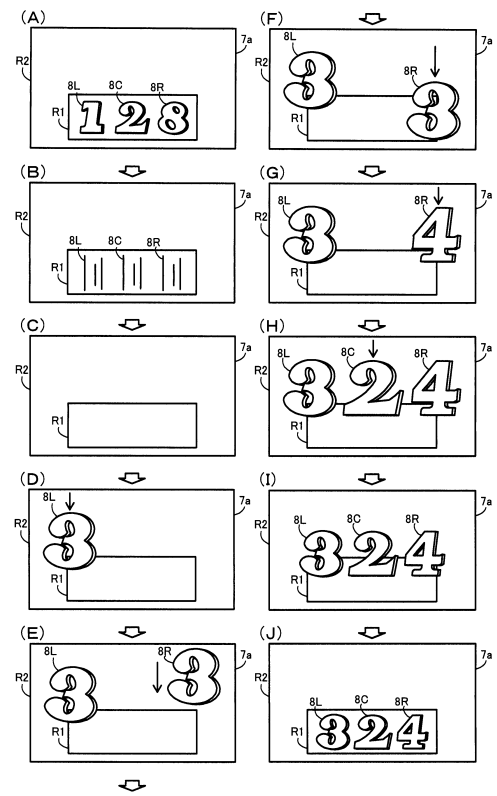
【図 7 3】

裝飾図柄態様変化演出C



【図 7 4】

裝飾図柄變動領域演出A

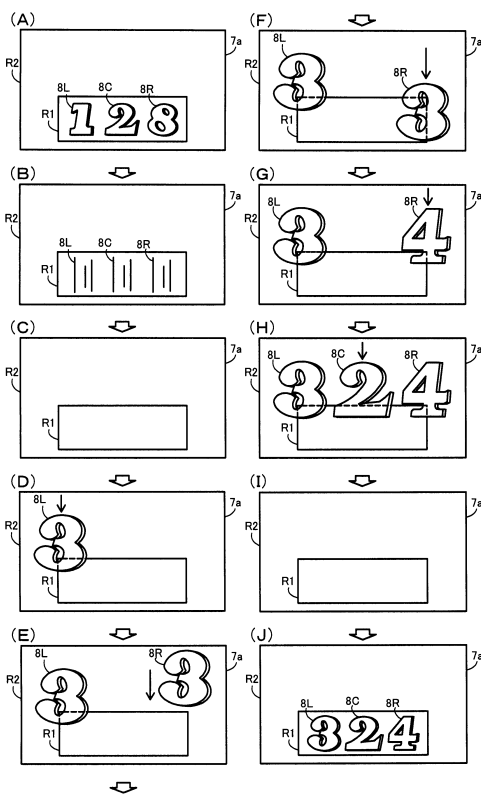


10

20

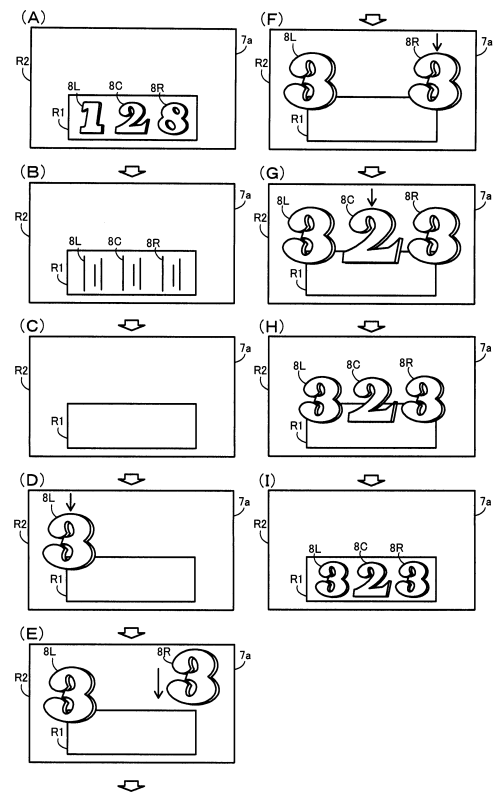
【図 7 5】

裝飾図柄變動領域演出B



【図 7 6】

裝飾図柄變動領域演出C

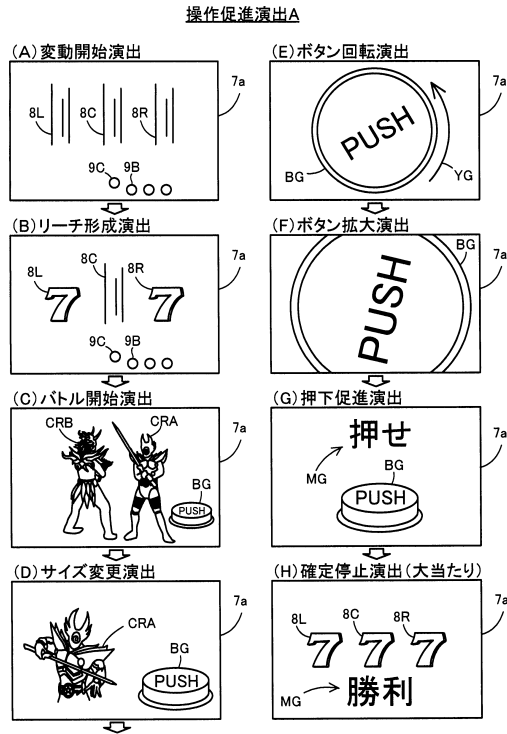


30

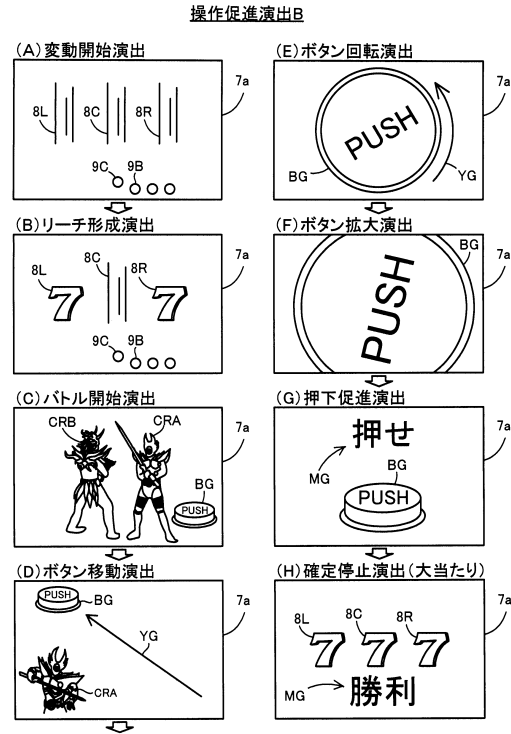
40

50

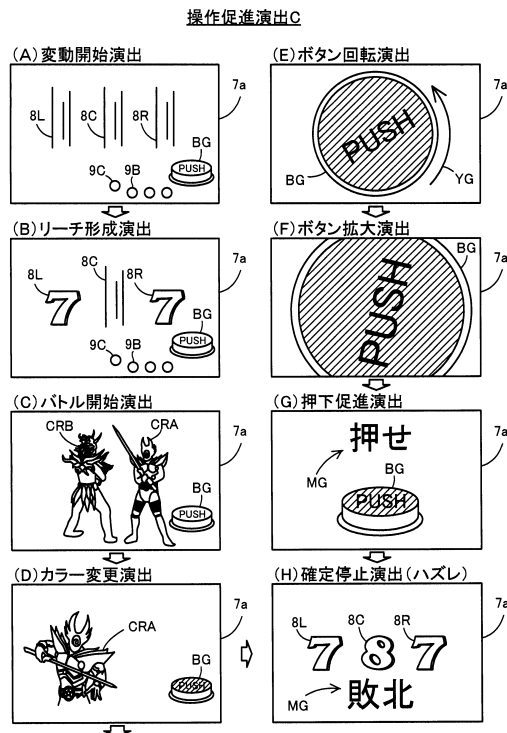
【図 77】



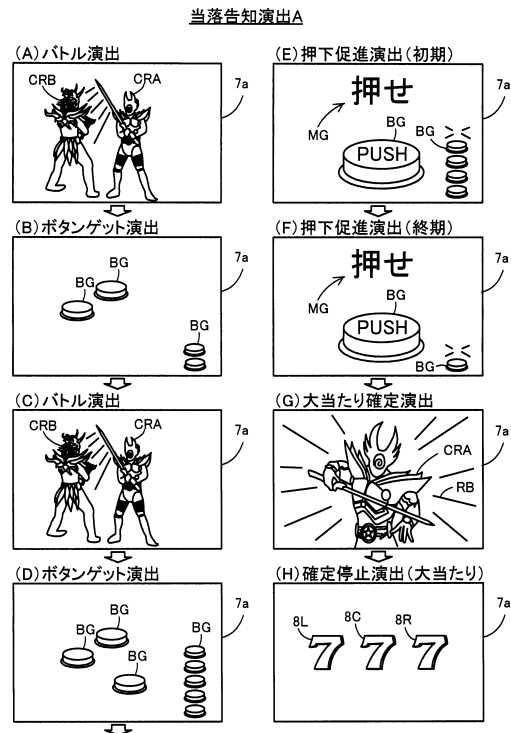
【図 78】



【図 79】



【図 80】



10

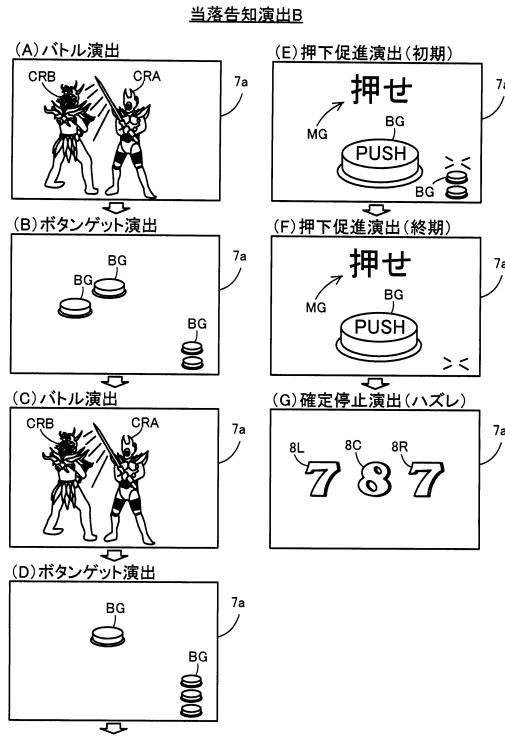
20

30

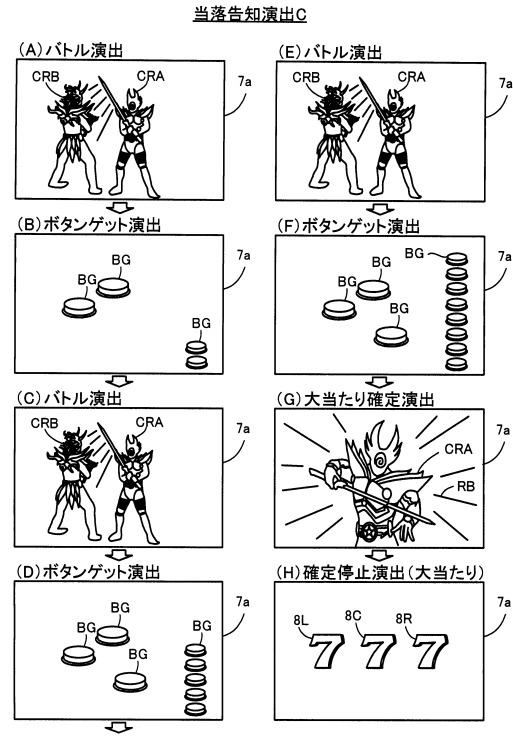
40

50

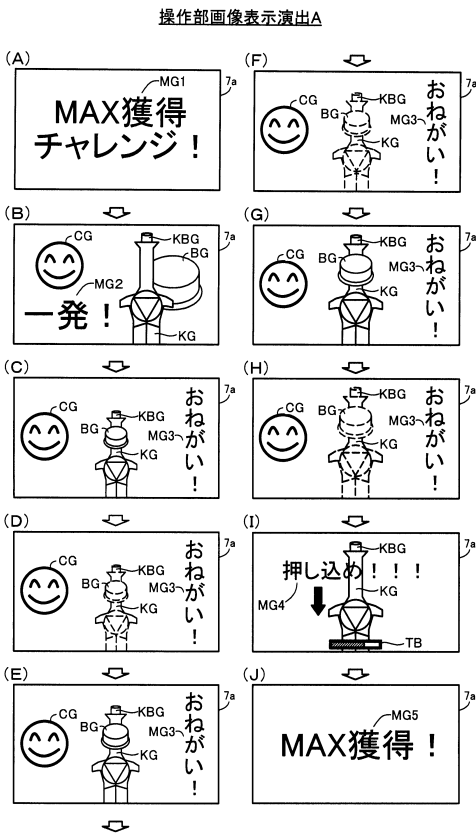
【図 8 1】



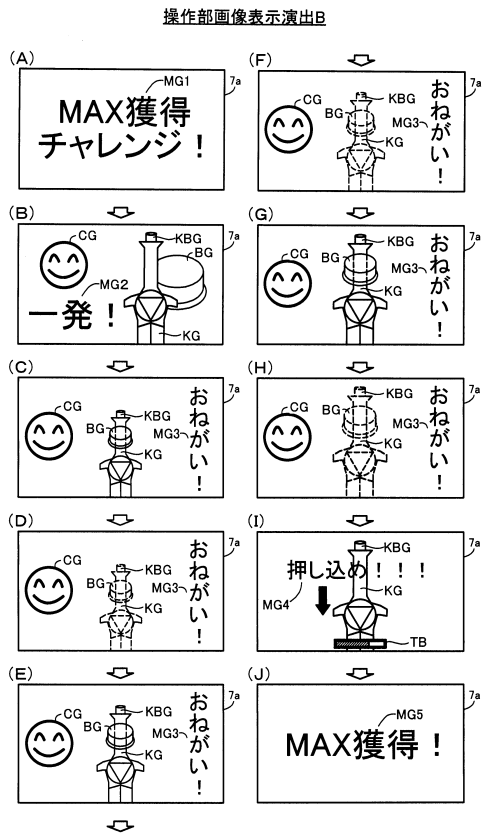
【図 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】



10

20

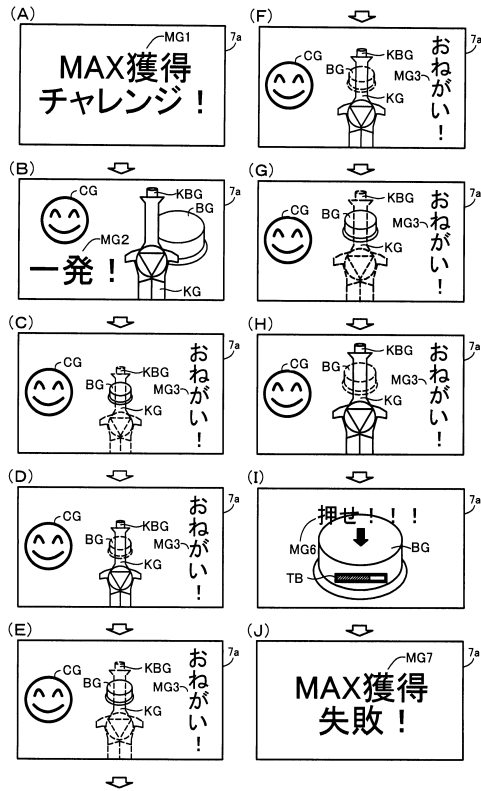
30

40

50

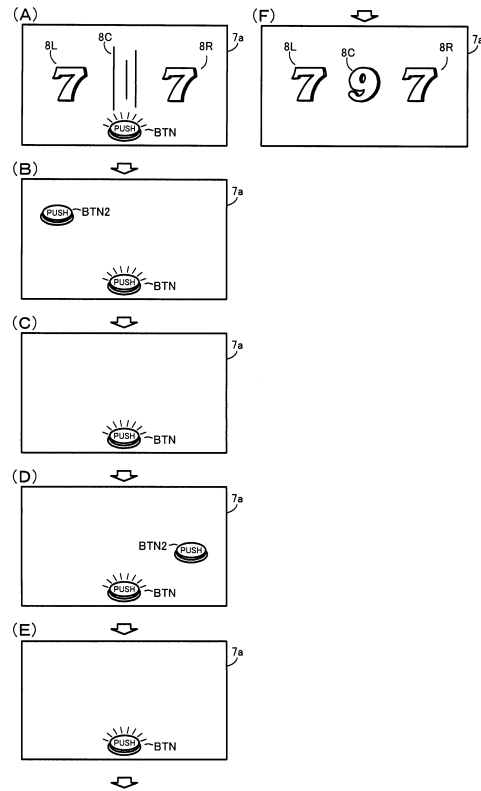
【図 8 5】

操作部画像表示演出C



【図 8 6】

演出ボタンの出現消失演出A

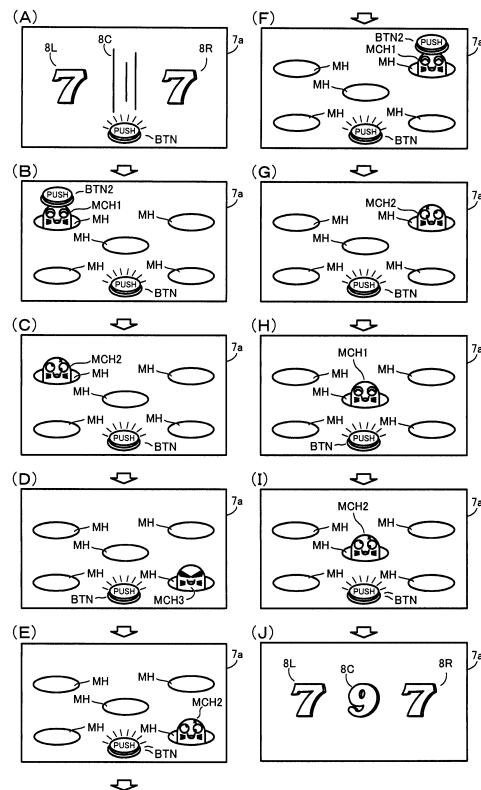


10

20

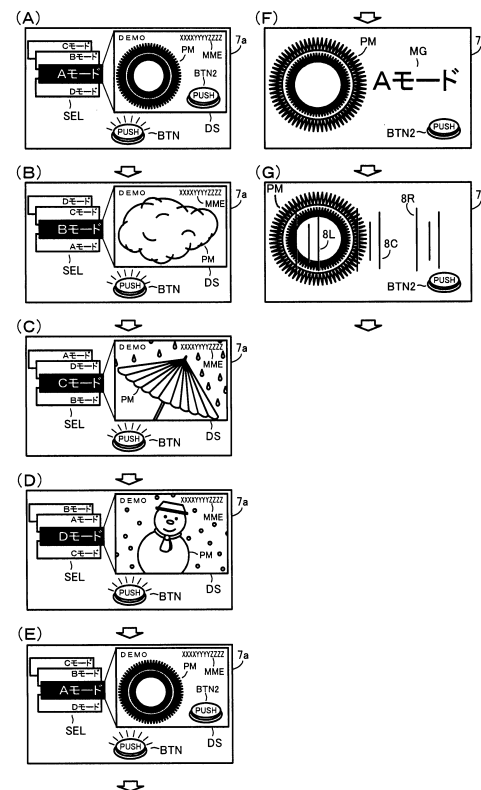
【図 8 7】

演出ボタンの出現消失演出B



【図 8 8】

演出ボタンの出現消失演出C



30

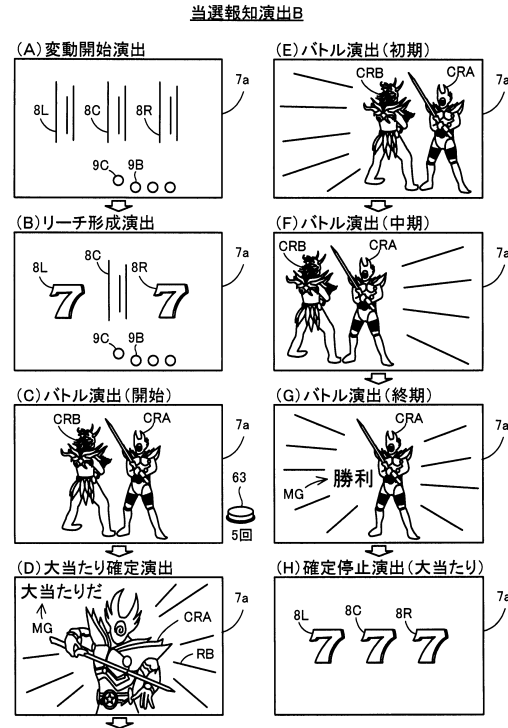
40

50

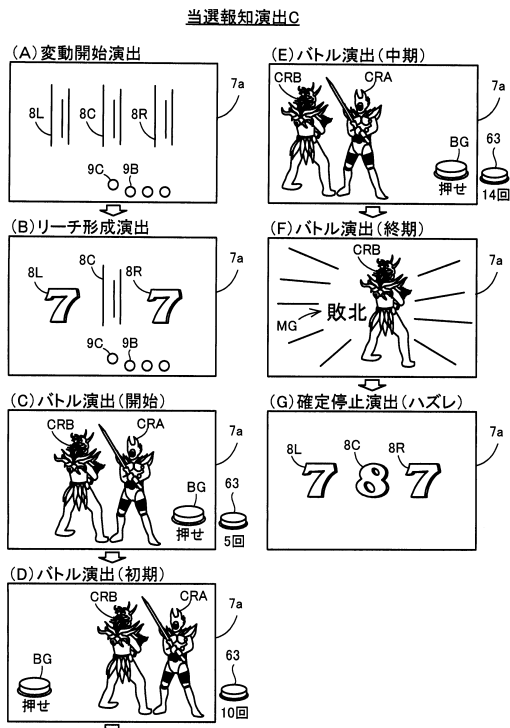
【図 89】



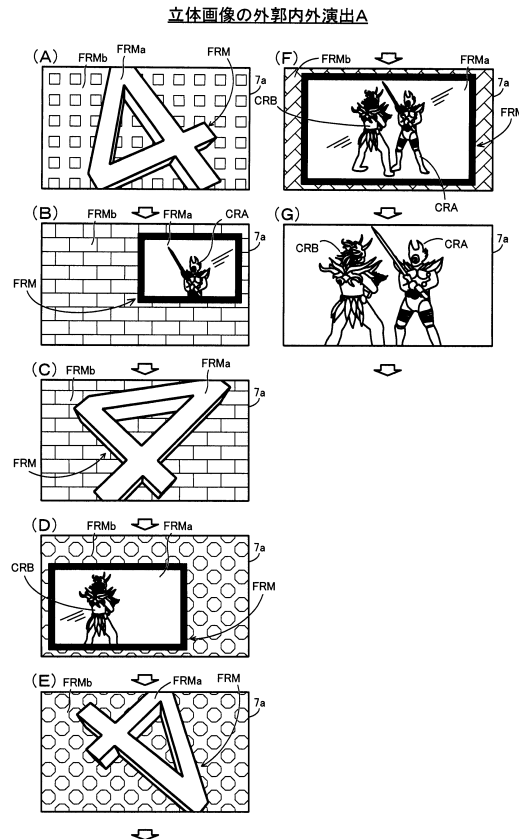
【図 90】



【図 91】



【図 92】



10

20

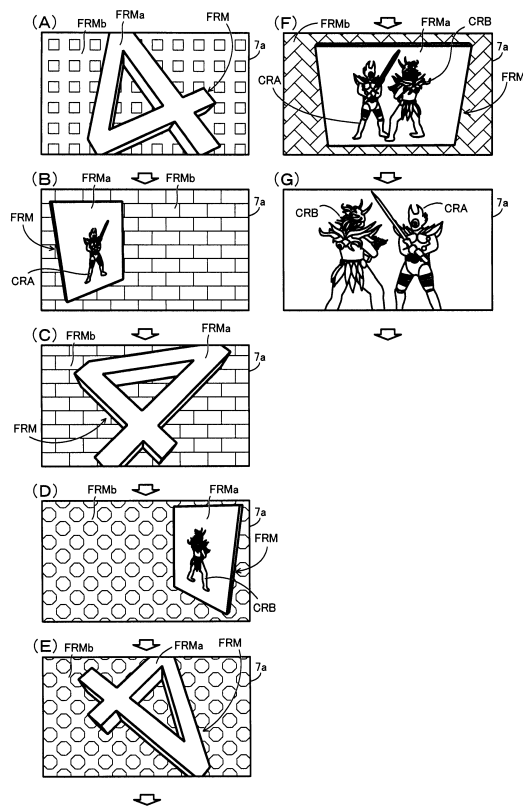
30

40

50

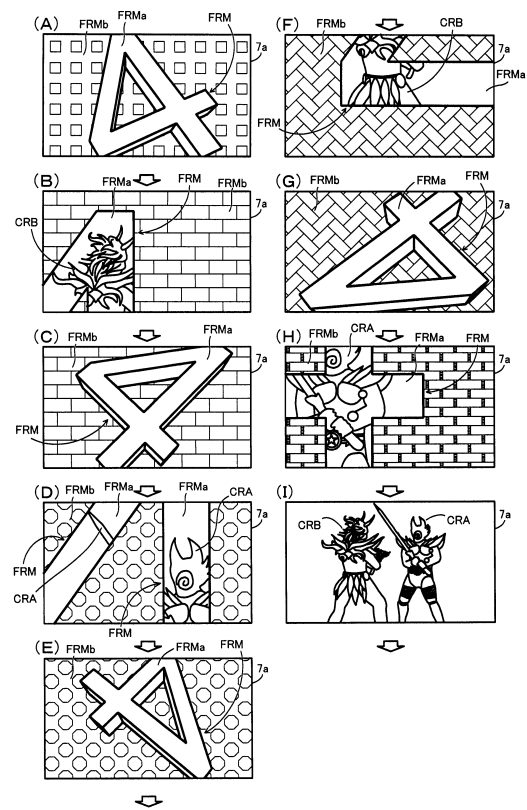
【図 9 3】

立体画像の外郭内外演出B



【図 9 4】

立体画像の外郭内外演出C

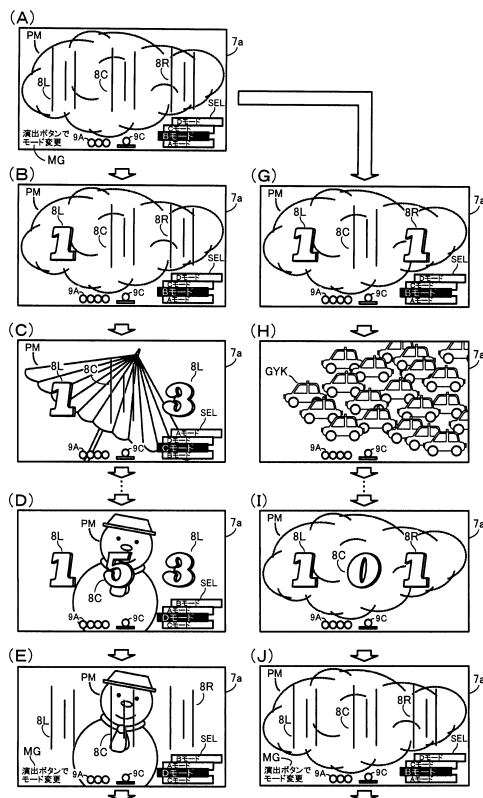


10

20

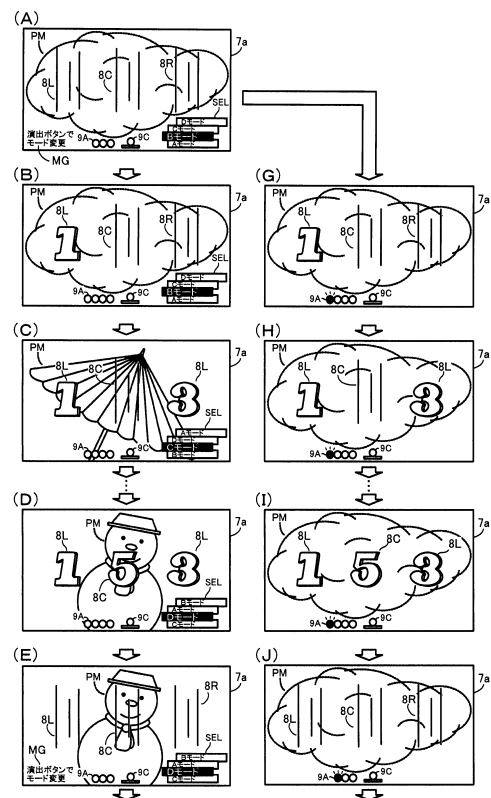
【図 9 5】

演出モードの選択表示阻止演出A



【図 9 6】

演出モードの選択表示阻止演出B



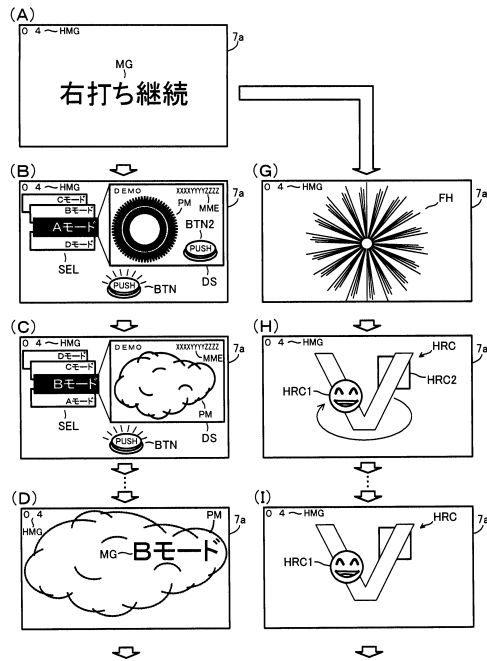
30

40

50

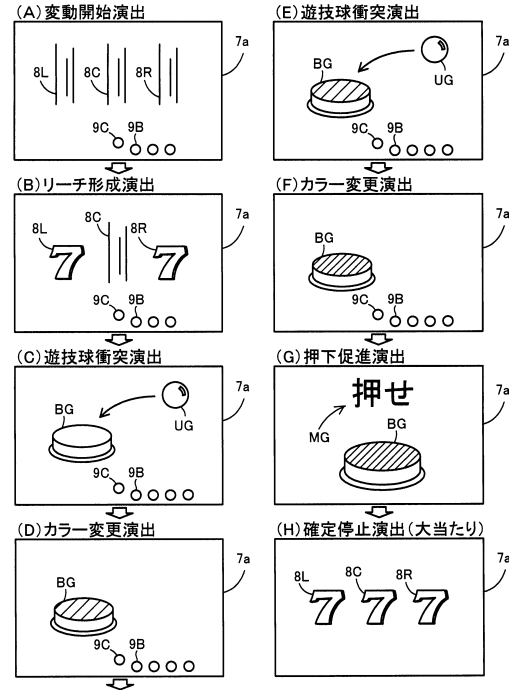
【図 97】

演出モードの選択表示阻止演出C



【図 98】

遊技球画像演出A

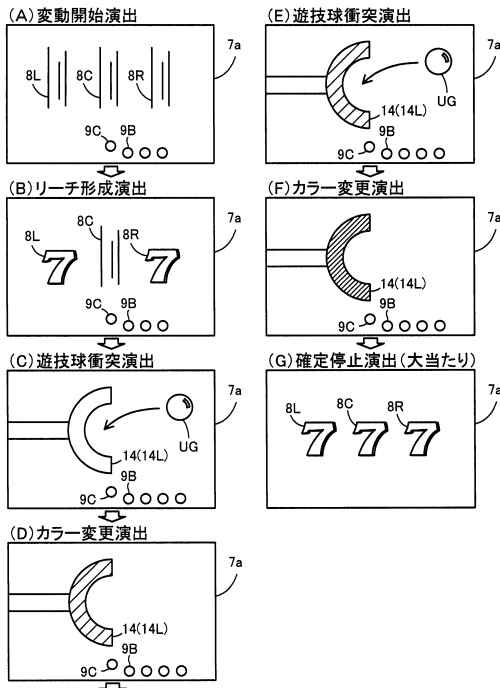


10

20

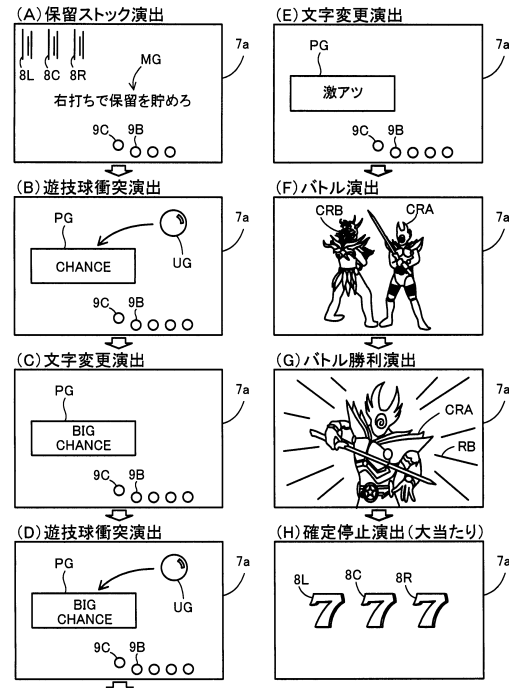
【図 99】

遊技球画像演出B



【図 100】

遊技球画像演出C



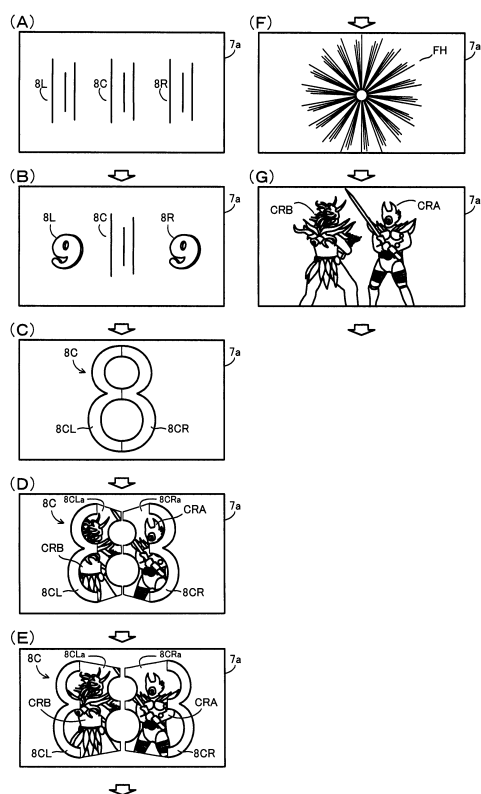
30

40

50

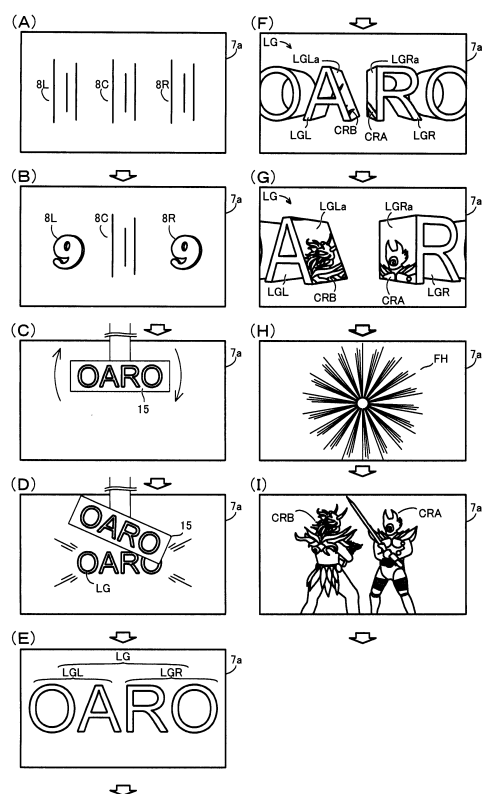
【図 101】

立体画像の特定端面演出A



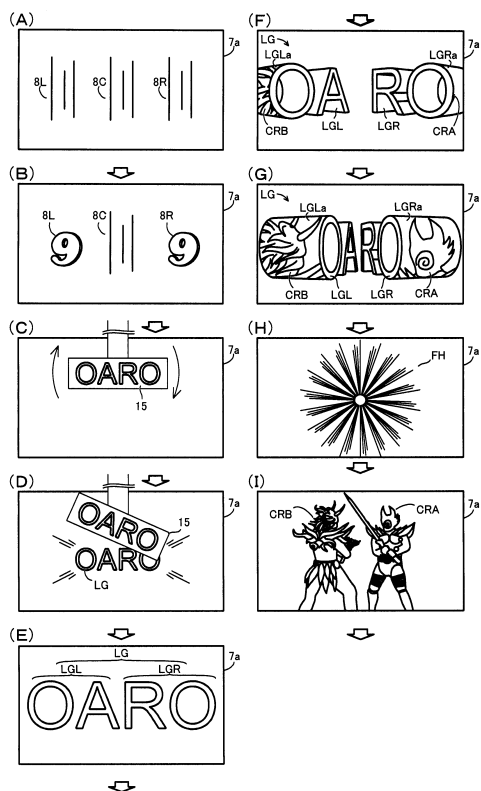
【図 102】

立体画像の特定端面演出B



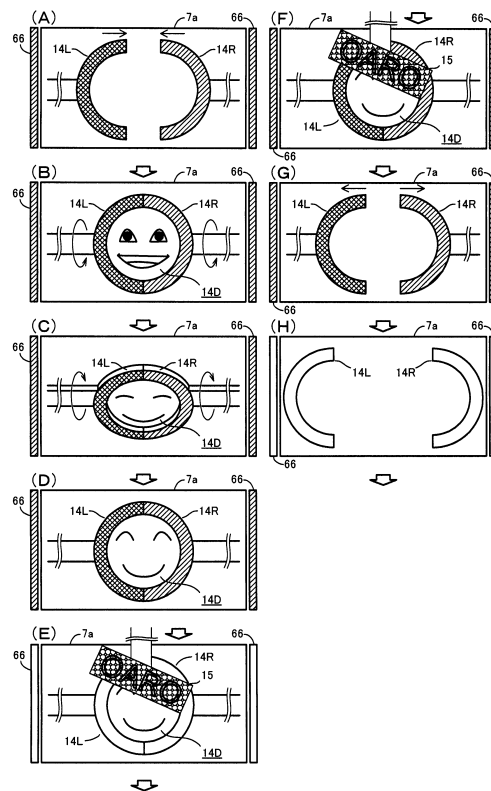
【図 103】

立体画像の特定端面演出C



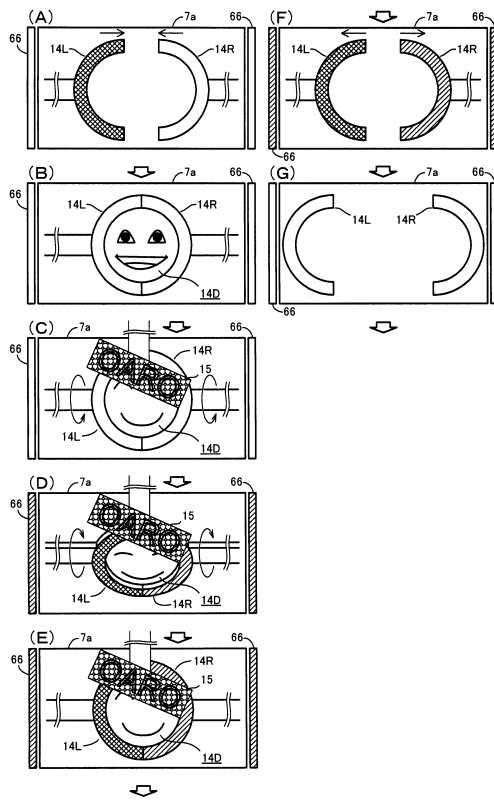
【図 104】

可動役物の合体演出A



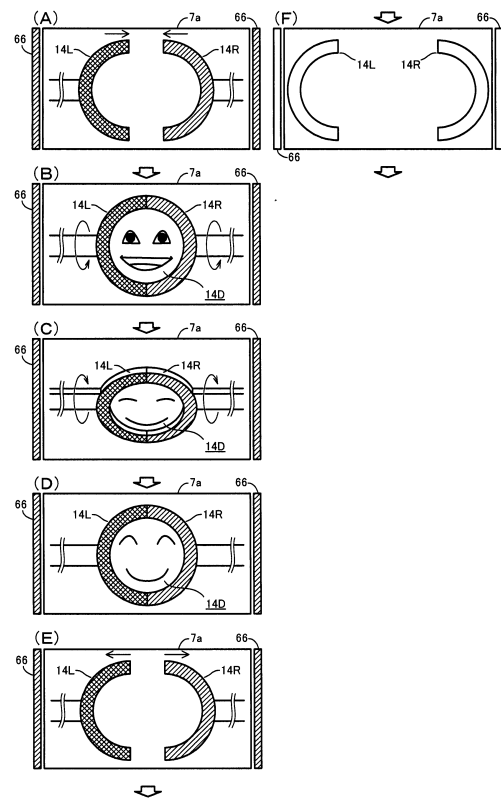
【図 105】

可動役物の合体演出B



【図 106】

可動役物の合体演出C



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
審査官 森川 能匡
(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 7 1 3 3 7 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 7 4 1 3 0 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 0 2 9 7 4 1 (J P , A)
特許第 6 7 7 7 3 3 7 (J P , B 2)
「[パチンコCRリング終焉ノ刻]何かよく分からんけどレインボーの女の子でできたぞあとデ
ンジャー柄もでてきたわ」(タイトルの隅付き括弧は角括弧に置換), YouTube [online]
[video], ハチミツ横綱慶次社長, 2017年12月21日, [2023年9月22日検索], 〈<https://www.youtube.com/watch?v=sgjchcAsefk>〉, 10:10~10:20
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2