

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7679067号
(P7679067)

(45)発行日 令和7年5月19日(2025.5.19)

(24)登録日 令和7年5月9日(2025.5.9)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全193頁)

(21)出願番号	特願2021-108142(P2021-108142)	(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3年6月29日(2021.6.29)	(74)代理人	100160691 弁理士 田邊 淳也
(65)公開番号	特開2023-5891(P2023-5891A)	(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5年1月18日(2023.1.18)	(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6年3月28日(2024.3.28)	(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】

複数種類の画像を画面に表示する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一つは、当たりまたはハズレを報知可能な一組の装飾図柄であり、
前記一組の装飾図柄を第1のラインから前記第1のラインとは異なる第2のラインへ向かって変動する第1の演出と、
前記第1の演出のあと、前記一組の装飾図柄のうち前記第2のラインを超えた装飾図柄の部分~~を非表示とする~~第2の演出と、
前記第2の演出のあと、前記第2のラインを超えた前記装飾図柄とは異なる前記装飾図柄を前記第1のラインおよび前記第2のラインとは異なる第3のラインから出現させて前記第1のラインへ向かって変動する第3の演出と、を~~実行し、~~
当該変動が終了するときには、前記一組の装飾図柄が前記第3のラインから同時に出現して前記第1のラインに同時に到着して停止表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-202930号公報

10

【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。

20

【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〕

複数種類の画像を画面に表示する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一つは、当たりまたはハズレを報知可能な一組の装飾図柄であり、

30

前記一組の装飾図柄を第1のラインから前記第1のラインとは異なる第2のラインへ向かって変動する第1の演出と、

前記第1の演出のあと、前記一組の装飾図柄のうち前記第2のラインを超えた装飾図柄の部分を非表示とする第2の演出と、

前記第2の演出のあと、前記第2のラインを超えた前記装飾図柄とは異なる前記装飾図柄を前記第1のラインおよび前記第2のラインとは異なる第3のラインから出現させて前記第1のラインへ向かって変動する第3の演出と、を実行し、

当該変動が終了するときには、前記一組の装飾図柄が前記第3のラインから同時に出現して前記第1のラインに同時に到着して停止表示される、

40

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】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。

50

- 【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。
- 【図 13】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 14】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。 10
- 【図 15】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 16】主制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 17】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 18】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 19】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 20】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 21】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 22】特別図柄当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 23】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 24】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。 20
- 【図 25】遊技状態管理処理 1 のフローチャートである。
- 【図 26】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 27】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 28】遊技状態管理処理 2 のフローチャートである。
- 【図 29】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 30】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
- 【図 31】特別電動役物処理 1 のフローチャートである。
- 【図 32】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 33】特別電動役物処理 2 の第 1 のフローチャートである。
- 【図 34】特別電動役物処理 2 の第 2 のフローチャートである。 30
- 【図 35】V 開閉部材制御処理のフローチャートである。
- 【図 36】V 領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 37】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 39】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 40】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 41】第 1 可動役物 14 の進出方向移動を例示した説明図である。
- 【図 42】第 1 可動役物 14 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 43】第 2 可動役物 15 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 44】イルミネーションパネル 18 の表示演出を例示した説明図である。 40
- 【図 45】枠ランプ 66 の発光演出を例示した説明図である。
- 【図 46】装飾部材 10 を例示した説明図である。
- 【図 47】第 3 可動役物 17 の進出方向移動を例示した第 1 の説明図である。
- 【図 48】第 3 可動役物 17 の進出方向移動を例示した第 2 の説明図である。
- 【図 49】役物組合せ演出を例示した説明図である。
- 【図 50】条件成立時表示内容変化演出 A を例示した説明図である。
- 【図 51】条件成立時表示内容変化演出 B を例示した説明図である。
- 【図 52】条件成立時表示内容変化演出 C を例示した説明図である。
- 【図 53】アイコン表示演出 A を例示した説明図である。
- 【図 54】アイコン表示演出 B を例示した説明図である。 50

【図 5 5】アイコン表示演出 C を例示した説明図である。
【図 5 6】当たり種別期待度示唆演出 A を例示した説明図である。
【図 5 7】当たり種別期待度示唆演出 B を例示した説明図である。
【図 5 8】当たり種別期待度示唆演出 C を例示した説明図である。
【図 5 9】アイコン遅れ表示演出 A を例示した説明図である。
【図 6 0】アイコン遅れ表示演出 B を例示した説明図である。
【図 6 1】アイコン遅れ表示演出 C を例示した説明図である。
【図 6 2】時短回数報知演出 A を例示した説明図である。
【図 6 3】時短回数報知演出 B を例示した説明図である。
【図 6 4】時短回数報知演出 C を例示した説明図である。
【図 6 5】装飾図柄変則始動停止演出 A を例示した説明図である。
【図 6 6】装飾図柄変則始動停止演出 B を例示した説明図である。
【図 6 7】装飾図柄変則始動停止演出 C を例示した説明図である。
【図 6 8】スクロール背景演出 A を例示した説明図である。
【図 6 9】スクロール背景演出 B を例示した説明図である。
【図 7 0】スクロール背景演出 C を例示した説明図である。
【図 7 1】画像重畳ボタン演出 A を例示した説明図である。
【図 7 2】画像重畳ボタン演出 B を例示した説明図である。
【図 7 3】画像重畳ボタン演出 C を例示した説明図である。
【図 7 4】キャラクタ選択演出 A を例示した説明図である。
【図 7 5】キャラクタ選択演出 B を例示した説明図である。
【図 7 6】キャラクタ選択演出 C を例示した説明図である。
【図 7 7】演出装置による表示演出 A を例示した説明図である。
【図 7 8】演出装置による表示演出 B を例示した説明図である。
【図 7 9】演出装置による表示演出 C を例示した説明図である。
【発明を実施するための形態】

【0016】

<第 1 実施形態>

1. 遊技機の構造

図 1、図 2 に基づいて、本発明の一実施形態としての遊技機 1 の構造について説明する。図 1 は、遊技機 1 の正面図である。図 2 は、大入賞装置 36 の詳細を示す説明図である。以下では、遊技機 1 の左右方向を、遊技機 1 に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機 1 の前方向は、遊技機 1 から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機 1 の後方向は、遊技者から遊技機 1 に向かう方向として説明する。

【0017】

遊技機 1 は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機 1 は、遊技機枠 50 と、遊技盤 2 とを備え、遊技機枠 50 の内側に遊技盤 2 が取り付けられている。遊技機枠 50 は、前枠（前枠部）53 のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）53 は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル 60 と、打球供給皿（上皿）61 と、余剰球受皿（下皿）62 と、演出ボタン 63 と、剣部材 64 と、剣ボタン 65 と、枠ランプ 66 と、スピーカ 67 と、セレクトボタン 68 と、を備えている。前枠 53 の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。

【0018】

ハンドル 60 は、前枠 53 の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）61 は、前枠 53 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）62 は、打球供給皿（上皿）61 の下方に配置され、打球供給皿 61 に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン 63 は、打球供給皿（上皿）61

10

20

30

40

50

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 6 4 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 6 5 は、剣部材 6 4 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 6 4 は、剣部材 6 4 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、先端の剣ボタン 6 5 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 6 6 は、前枠 5 3 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 6 7 は、前枠 5 3 の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。

【0019】

遊技盤 2 は、遊技領域 3 と、レール部材 4 と、盤ランプ 5 と、画像表示装置 7 と、第 1 盤可動体 1 4 と、第 2 盤可動体 1 5 と、イルミネーションパネル（導光板）1 8 と、固定入賞装置（ヘソ）1 9 と、第 1 可変入賞装置 3 1 と、第 2 可変入賞装置 2 2 と、ゲート（スルーチャッカー）2 8 と、電チュー 2 9 と、電チュー入賞口 3 4 と、大入賞装置（アタッカー）3 6 と、一般入賞口（普通入賞口）2 7 と、アウト口 1 6 と、表示器類 4 0 と、を備えている。

【0020】

遊技領域 3 は、ハンドル 6 0 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 6 0 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 1 4 や第 2 盤可動体 1 5 のそれぞれの内側にも設けられており、第 1 盤可動体 1 4 や第 2 盤可動体 1 5 が特定の態様で発光演出可能に構成されている。

【0021】

画像表示装置 7 は、遊技領域 3 の中央付近に設けられ、表示画面 7 a 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 E L 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 7 a は、演出図柄（装飾図柄）8 L、8 C、8 R が可変表示（変動表示ともいう）される演出図柄表示領域と、保留画像 9 A、9 B が表示される保留画像表示領域と、保留消化画像 9 C が表示される保留消化画像表示領域と、を有している。保留画像 9 A、9 B は、保留を表す画像であり、保留アイコンとも呼ぶ。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、単に保留アイコンまたはアイコンとも呼ぶ。

【0022】

演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄 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。

【0023】

例えば、大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり小当たり抽選結果を第 1 特別図柄表示器 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b のほか、画像表示装置 7 によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい

10

20

30

40

50

。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8L、8C、8R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。

10

【0024】

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

【0025】

保留画像表示領域は、後述の第1特図保留の記憶数に応じて保留画像9Aを表示する第1保留表示エリアと、後述の第2特図保留の記憶数に応じて保留画像9Bを表示する第2保留表示エリアとを含んでいる。保留画像9A、9Bの表示によって、後述の第1特図保留表示器43aに表示される第1特図保留の記憶数と、第2特図保留表示器43bに表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく表示することができる。保留消化画像表示領域は、保留消化画像9Cを表示する保留消化表示エリアを含んでいる。保留消化画像9Cは、表示画面7aで現在変動中の演出図柄（演出図柄8L、8C、8R）に対応しており、保留消化画像9Cの表示によって、第1特図保留または第2特図保留が消化（後述の「特図保留の消化」）されることを、遊技者にわかりやすく表示することができる。

20

30

【0026】

画像表示装置7の左側と右側には、可動式のいわゆるギミックである第1盤可動体14（第1可動役物14とも呼ぶ）が設けられている。第1可動役物14は、左右のそれぞれに配置された2つの半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14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7a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7a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14は、進出位置で左右の部材が合体したときに環形状の装飾部が形成され、画像表示装置7の一部を覆う。

【0027】

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

40

【0028】

画像表示装置7の下部には、ステージ部11が形成されている。ステージ部11は、ステージ部11の上面を回転する遊技球を後述の第1始動口20へと誘導可能な形状を有している。センター装飾体10の左下方には、ワープ部12が設けられている。ワープ部1

50

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。

【 0 0 2 9 】

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 の前方に配置されており、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、複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。

10

【 0 0 3 0 】

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。

【 0 0 3 1 】

第 1 可変入賞装置 3 1 は、遊技領域 3 におけるゲート 2 8 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）3 0 を備えている。第 1 始動口 3 0 は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第 1 始動口開閉部材）3 2 を備えている。開閉部材 3 2 は、第 1 非電動役物 3 3 によって駆動される。第 1 始動口 3 0 は、開閉部材 3 2 が開状態のとき遊技球が入球可能となる。第 1 始動口 3 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 3 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。

20

【 0 0 3 2 】

第 2 可変入賞装置 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。第 2 可変入賞装置 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、第 2 非電動役物 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、第 2 可変入賞装置 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。

30

【 0 0 3 3 】

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 の右側に配置されており、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート 2 8 への遊技球の通過は、電チュー 2 9 を駆動させて電チュー入賞口 3 4 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 2 8 への遊技球の通過は、普通図柄当たり乱数の取得および当たり判定等の契機となっている。

40

【 0 0 3 4 】

電チュー 2 9 は、ゲート 2 8 の下方に配置された前後に進退可能な可動部材であり、進退作動によって電チュー入賞口 3 4 を開閉する。電チュー入賞口 3 4 は、電チュー 2 9 が開状態（進出状態）のとき遊技球が入球可能であり、電チュー 2 9 が閉状態（退避状態）のとき遊技球の入球が困難となる。

【 0 0 3 5 】

電チュー入賞口 3 4 は、内側に、第 1 入賞口 7 5 と、第 2 入賞口 7 6 と、振分部材 7 7 とを備えている（図 1 4 参照）。電チュー入賞口 3 4 に入球した遊技球は、振分部材 7 7

50

によって、第1入賞口75と、第2入賞口76のいずれか一方に入球する。第1入賞口75に入球すると、入球した遊技球の重みによって第1非電動役物33が駆動し開閉部材32が開放される。これにより、第1始動口30が入球可能な状態となる。第1始動口30に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みによって開閉部材32が閉まる。第2入賞口76に入球すると、入球した遊技球の重みによって第2非電動役物24が駆動し可動部材23が開放される。これにより、第2始動口21が入球可能な状態となる。第2始動口21に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みによって可動部材23が閉まる。第1非電動役物33と第2非電動役物24はいわゆる非電チューである。振分部材77は、電チュー入賞口34に入球した遊技球を第1入賞口75と第2入賞口76のいずれか一方に入球させるように、遊技球を振り分ける。

【0036】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第1始動口20、30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。

【0037】

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

【0038】

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始動口30の下方に配置され、大入賞口（特別入賞口）35を備えている。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（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、大入賞口ソレノイド38によって駆動される。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。

【0039】

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、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、大入賞装置36の内部において、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。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、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、大入賞口35を通過した遊技球をV領域39または非V領域70のいずれかに振り分ける。V開閉部材ソレノイド73は、V開閉部材71を駆動する。V開閉部材71は、回転移動（遊技盤2に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、V開閉部材ソレノイド73の通電時には、原点位置から時計回りに回転して遊技球をV領域39に振り分ける第1の状態（回動状態）となり、V開閉部材ソレノイド

73の非通電時には、原点に位置して遊技球を非V領域70に振り分ける第2の状態（停止状態）となる。なお、V開閉部材71は、回転移動に限らず、第1大入賞口30を通過した遊技球をV領域39または非V領域70のいずれかに振り分ける機能を有しておればよく、例えば、遊技盤2に対して左右方向に移動するように構成してもよい。すなわち、V開閉部材ソレノイド73の通電時には、遊技球をV領域39に振り分ける退避状態（第1の状態）となり、V開閉部材ソレノイド73の非通電時には、遊技球を非V領域70に振り分ける進出状態（第2の状態）となるように構成してもよい。

【0040】

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、大入賞口35に入賞した遊技球は、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、大入賞口35に入賞した遊技球は、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当たりを「1種当たり」とも呼び、V領域39への遊技球の通過によって当選する当たりを「2種当たり」とも呼ぶ。

【0041】

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。

【0042】

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

【0043】

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、30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。

【0044】

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、30または第2始動口21への入賞に基づく抽選（特別図柄当たり抽選、大当たり小当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定められた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類（当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて大入賞口35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られ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35の開放パターンについては後述する。

【0045】

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。

【0046】

遊技機1では、第1始動口20、30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、30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4個となっている。特図保留記憶領域85に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する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、30または第2始動口21への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり小当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器43に表示される。第1特図保留表示器43aは、例えば4個のLEDで構成されており、第2特図保留表示器43bは、例えば4個のLEDで構成されている。各特図保留表示器43は、特図保留の数だけLEDを点灯させることによって特図保留の数を表示する。

【0047】

普通図柄の可変表示は、ゲート 28 への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器 42 は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによってゲート 28 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 1 始動口 30、第 2 始動口 21 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 1 始動口 30、第 2 始動口 21 の開放パターンについては後述する。

【0048】

普通図柄表示器 42 は、3 個の LED から構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○●」（○：点灯、●：消灯）というように左から 1、2 番目にある LED が点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○○」というように真ん中の LED のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての LED を消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各 LED が点灯してもよい。変動表示の態様は、各 LED が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全 LED が一斉に点滅してもよい。

【0049】

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

【0050】

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 80（図 4）と、サブ制御基板 90（図 5）と、画像制御基板 100（図 5）と、ランプ制御基板 107（図 5）と、音声制御基板 106（図 5）と、払出制御基板 110（図 4）と、を備えている。主制御基板 80 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 90 は、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御をおこなう演出制御基板であり、画像制御基板 100、ランプ制御基板 107、音声制御基板 106 とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板 90 を備えていれば構成可能である。

【0051】

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、

10

20

30

40

50

プログラムに従って遊技機 1 の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技の進行を制御するためのプログラムなどを記憶するメイン ROM 8 3 と、ワークメモリとして使用されるメイン RAM 8 4 と、メイン ROM 8 3 に記憶されているプログラムを実行するメイン CPU 8 2 と、を含んでいる。メイン ROM 8 3 に記憶されているデータの詳細、および、メイン RAM 8 4 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。メイン ROM 8 3 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 8 1 は、入出力回路 (I/O ポート部) 8 7 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。

【0052】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 および中継基板 8 8 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 8 0 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 8 8 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 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 a、第 1 始動口センサ 3 0 a、大入賞口センサ 3 5 a、V 領域センサ 3 9 a、非 V 領域センサ 7 0 a、および、普通入賞口センサ 2 7 a、が例示される。中継基板 8 8 を介して接続される。第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 の内部に設けられ、第 1 始動口 2 0 に入賞した遊技球を検出する。第 2 始動口センサ 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 の内部に設けられ、第 2 始動口 2 1 に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 の内部に設けられ、ゲート 2 8 を通過した遊技球を検出する。第 1 始動口センサ 3 0 a は、第 1 始動口 3 0 の内部に設けられ、第 1 始動口 3 0 に入賞した遊技球を検出する。大入賞口センサ 3 5 a は、大入賞口 3 5 の内部に設けられ、大入賞口 3 5 に入賞した遊技球を検出する。V 領域センサ 3 9 a は、大入賞口 3 5 の内部の V 領域 3 9 に設けられ、V 領域 3 9 を通過した遊技球を検出する。非 V 領域センサ 7 0 a は、大入賞口 3 5 の内部の非 V 領域 7 0 に設けられ、非 V 領域 7 0 を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ 2 7 a は、普通入賞口 2 7 の内部に設けられ、普通入賞口 2 7 に入賞した遊技球を検出する。

【0053】

ソレノイド類としては、電チューソレノイド 2 9 a、振分部材ソレノイド 7 7 a、大入賞口ソレノイド 3 8、および、V 開閉部材ソレノイド 7 3 が例示される。電チューソレノイド 2 9 a は、電チュー 2 9 を駆動する。振分部材ソレノイド 7 7 a は、振分部材 7 7 を駆動する。大入賞口ソレノイド 3 8 は、大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動する。V 開閉部材ソレノイド 7 3 は、大入賞口 3 5 の V 開閉部材 7 1 を駆動する。

【0054】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して表示器類 4 0 が接続されている。遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b、普図保留表示器 4 4 についての表示制御をおこなう。

【0055】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して払出制御基板 1 1 0 が接続されている。主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 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 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球払出装置 1 2 0 と、貸球払出装置 1 3 0 と、カードユニット 1 3 5 と、が接続され、発射制御回路 1 1 1 を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。賞球払出装置 1 2 0 は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号に基づいて、賞球払出装置 1 2 0 の賞球モータ 1 2 1 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 1 2 2 によって検知される。貸球払出装置 1 3 0 は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、貸球払出装置 1 3 0 の貸球モータ 1 3 1 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 1 3 2 によって検知される。カードユニット 1 3 5 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 1 1 2 は、

10

20

30

40

50

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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

音声制御基板106には、スピーカ67が接続されており、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板90のサブROM93に格納されている。なお、音声制御基板106は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づく音声制御を実行させてもよい。さらに、音声制御基板106は、ROMを実装していてもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御基板100の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。

【0060】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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 8 4 b 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、天井フラグ、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 8 4 c は、主制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、天井カウンタ、第 1 時短カウンタ、第 2 時短カウンタ、第 3 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 8 4 d 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 8 5 は、第 1 特図保留が記憶される第 1 特図保留記憶領域 8 5 a と、第 2 特図保留が記憶される第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とを含んでいる。第 1 特図保留記憶領域 8 5 a には、第 1 特図保留の 1 ～ 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 ～ 4 記憶領域が設けられている。第 2 特図保留記憶領域 8 5 b には、第 2 特図保留の 1 ～ 4 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 ～ 4 記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域 8 6 は、普図保留の 1 個目に対応する普通図柄当たり乱数等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第 1 記憶領域が設けられている。なお、メイン RAM 8 4 には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、装飾可動体 1 5 を駆動させるための駆動データがセットされる駆動データバッファ等が設けられている。メイン RAM 8 4 に記憶されている情報は、遊技機 1 の電源の OFF、ON によってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、フラグ、カウンタ、ステータス情報、保留情報については、電源の OFF、ON によっても状態が変わらず、情報が維持される。一方、メイン RAM 8 4 に記憶されている情報は、遊技機 1 のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、フラグの初期状態として、天井フラグは「ON」にセットされ、その他のフラグは「OFF」にセットされる。また、カウンタの初期状態として、天井カウンタには所定値（例えば 500）がセットされ、その他のカウンタには「0」がセットされる。

【0065】

サブ ROM 9 3（図 7（A））には、変動演出パターン決定テーブル T 5 1 と、停止図柄パターン決定テーブル T 5 2 と、時短演出シナリオ決定テーブル T 5 4 と、先読み演出パターン決定テーブル T 5 5 とが格納されている。これらの決定テーブルは、演出制御用マイコン 9 1 が実行するサブ制御メイン処理（後述）において、演出制御用マイコン 9 1 によって参照される。各決定テーブルの具体的な内容については後述する。

【0066】

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

タ、第2特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、第1時短演出カウンタ、第2時短演出カウンタ、第3時短演出カウンタ、天井演出カウンタ、などがセットされる。サブRAM94に記憶されている情報のうち、図示しない宵越し演出カウンタ以外は、遊技機1の電源のOFF、ONによってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、宵越し演出カウンタ以外のカウンタ、事前判定情報については、電源のOFF、ONによっても状態が変わらず、情報が維持される。宵越し演出カウンタは、遊技機1の電源のOFF、ONによってリセットされ、初期状態として0がセットされる。サブRAM94に記憶されている情報は、遊技機1のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、カウンタの初期状態として、天井演出カウンタには所定値（例えば500）がセットされ、その他のカウンタには0がセットされる。

10

【0067】

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、大当たりか、小当たりか、ハズレ（突然時短）か、ハズレかの抽選（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、第1可変入賞装置31および第2可変入賞装置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28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。

20

30

40

【0068】

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。「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、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

50

乱数値はサブRAM94に記憶される。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブRAM94に記憶される。「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。

【0069】

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

【0070】

特別図柄当たり判定テーブルT1は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した特別図柄当たり乱数値（0～65535のいずれか）が「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ（突然時短）」、「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「20000～22100」の場合には、「ハズレ（突然時短）」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0～65535のうち上記以外の数値の場合には、「小当たり」と判定されることが示されている。

【0071】

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

【0072】

図10、図11に基づいて、特別図柄当たり種別判定テーブルT3について説明する。図10は、特図1の抽選における特別図柄当たり種別判定テーブルT3を説明するための図である。図11は、特図2の抽選における特別図柄当たり種別判定テーブルT3を説明するための図である。特別図柄当たり種別判定テーブルT3は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した特別図柄当たり種別乱数値（0～127のいずれか）に応じて、「大当たり種別」または「小当たり種別」と、「特別図柄の種類」を判定するために参照されるテーブルである。図10では、「非時短状態時」における特図1の抽選において「大当たり当選」したとき、特別図柄当たり種別乱数値が「0～15」の場合には、大当たり種別が「5R時短150回大当たり」と判定され、第1特別図柄表示器41aに停止表示される特図1の停止図柄（特図1停止図柄）が「時短図柄1」と判定される。特別図柄当たり種別乱数値が「16～127」の場合には、大当たり種別が「5R時短100回大当たり」と判定され、特図1停止図柄が「時短図柄2」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

10

20

30

40

50

種別が「3 R 通常小当たり (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。

【0073】

「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によらず (0~127 のいずれであっても)、大当たり種別が「3 R 時短 100 回大当たり」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、「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「3 R 通常小当たり (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。

10

【0074】

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によらず (0~127 のいずれであっても)、大当たり種別が「3 R 時短 1 回大当たり」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 1」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「3 R 時短 1 回小当たり (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「3 R 通常小当たり (V 通過可)」と判定され、特図 2 停止図柄が「時短無し小当たり図柄 1」と判定される。

20

【0075】

「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「5 R 時短 1 回大当たり」と判定され、特図 2 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「80~127」の場合には、大当たり種別が「3 R 時短 1 回大当たり」と判定され、特図 2 停止図柄が「時短図柄 3」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「3 R 時短 1 回小当たり (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。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「3 R 通常小当たり (V 通過可)」と判定され、特図 2 停止図柄が「時短無し小当たり図柄 2」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。

30

【0076】

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、30 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、30 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「P14」と判

40

50

定されることが示されている。図 1 2 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（S P 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。

【0077】

図 1 3（A）には、普通図柄当たり判定テーブル T 5 を説明するための図が示され、図 1 3（B）には、普通図柄当たり種別判定テーブル T 6 を説明するための図が示され、図 1 3（C）には、普通図柄変動パターン判定テーブル T 7 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 T 5 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した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 1 3（A）では、「非時短状態」の普通図柄（普図）の抽選において、普通図柄当たり乱数値が「0～2」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 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。「時短状態」の普通図柄（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 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。

【0078】

普通図柄当たり種別判定テーブル T 6 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した普通図柄当たり種別乱数値（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 1 3（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によらず（0～65535 のいずれであっても）、当たり種別が「短開放」と判定され、普図停止図柄が「当たり図柄 1」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、遊技状態が時短状態になった契機によって判定テーブル T 6 の参照される部分が異なる。具体的には、a 時短（大当たり後時短）のうち、特図 1 抽選に当選した後に実行される時短状態中、および、b 時短（遊タイム）、c 時短（突然時短）中に普図の抽選において当選したとき、図 1 3（B）の「特図 1 時短状態」に示すように、普通図柄当たり種別乱数値が「0～65300」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 4 2 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 2」と判定される。普通図柄当たり種別乱数値が「65301～65535」の場合には、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 3」と判定される。a 時短（大当たり後時短）のうち、特図 2 抽選に当選した後に実行される時短状態中に普図の抽選において当選したとき、図 1 3（B）の「特図 2 時短状態」に示すように、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、普通図柄表示器 4 2 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 3」と判定される。

【0079】

普通図柄変動パターン判定テーブル T 7 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、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 1 3（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「短開放」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。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。

【0080】

図 1 4 は、電チュー開放パターン判定テーブル T 8 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 T 8 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、普図停止図柄（普図停止図柄データ）に応じて、電チュー 2 9 の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 1 4（A）では、例えば、普図停止図

柄が「当たり図柄 1」のとき、電チュー 29 の開放パターンは「開放パターン 1 1」と判定され、また、例えば、普図停止図柄が「当たり図柄 3」のとき、開放パターンは「開放パターン 1 3」と判定されることが示されている。

【0081】

電チュー 29 の開放パターンが「開放パターン 1 1」のとき、第 1 可変入賞装置 3 1 と第 2 可変入賞装置 2 2 のいずれにも遊技球の入賞は困難である。「開放パターン 1 2」のとき、第 1 可変入賞装置 3 1 への遊技球の入賞が容易となる一方、第 2 可変入賞装置 2 2 への遊技球の入賞は困難である。「開放パターン 1 3」のとき、第 1 可変入賞装置 3 1 への遊技球の入賞は困難である一方、第 2 可変入賞装置 2 2 への遊技球の入賞が容易になる。その仕組みを以下で説明する。

【0082】

図 1 4 (B) には、各開放パターン 1 1 ~ 1 3 の内容が示されている。開放パターン 1 1 では、普図抽選の当選後、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 29 の開放を 1 回おこなう。開放パターン 1 2 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 29 の開放を 1 回おこなう。開放パターン 1 3 では、オープニング (OP) 時間 5 秒、開放時間 3 秒、エンディング (ED) 時間 0.01 秒の電チュー 29 の開放を 1 回おこなう。ただし、この電チュー 29 の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【0083】

図 1 4 (C) には、各開放パターン 1 1 ~ 1 3 と遊技球の移動方向が示されている。電チュー入賞口 3 4 は、内側に、第 1 入賞口 7 5 と、第 2 入賞口 7 6 と、振分部材 7 7 とを備えている。電チュー入賞口 3 4 に入球した遊技球は、振分部材 7 7 によって、第 1 入賞口 7 5 と、第 2 入賞口 7 6 のいずれか一方に入球する。振分部材 7 7 は、普図抽選の当選後、オープニング (OP) 時間から 4 秒間、遊技球が第 1 入賞口 7 5 に入球し、第 2 入賞口 7 6 に入球しない状態 (第 1 状態) を維持する。その後、向きを切り替え、5 秒間、遊技球が第 1 入賞口 7 5 に入球しないようにし、第 2 入賞口 7 6 に入球する状態 (第 2 状態) を維持する。その後、また、向きを切り替え、第 1 状態になる。開放パターン 1 1 では、電チュー 29 の開放時間 (進出位置時間) が 0.02 秒であるため、右遊技領域 3 B を流下する遊技球を電チュー入賞口 3 4 に引き込むことができない。そのため、電チュー 29 が開放パターン 1 1 を実行しても電チュー入賞口 3 4 に遊技球が入賞しない。開放パターン 1 2 では、オープニング (OP) 時間 0.01 秒の後に電チュー 29 が 3 秒間開放 (進出位置に移動) する。振分部材 7 7 は、オープニング (OP) 時間から 4 秒間、遊技球が第 1 入賞口 7 5 に入球し、第 2 入賞口 7 6 に入球しない第 1 状態のため、電チュー 29 が開放中に電チュー入賞口 3 4 に入球した遊技球は、必ず第 1 入賞口 7 5 に入球する。第 1 入賞口 7 5 に入球すると、入球した遊技球の重みによって第 1 非電動役物 3 3 が駆動し開閉部材 3 2 が開放される。これにより、第 1 始動口 3 0 が入球可能な状態となる。第 1 始動口 3 0 に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みによって開閉部材 3 2 が閉まる。開放パターン 1 3 では、オープニング (OP) 時間 5 秒の後に電チュー 29 が 3 秒間開放 (進出位置に移動) する。振分部材 7 7 は、オープニング (OP) 時間から 4 秒間、第 1 状態を維持し、その後、遊技球が第 1 入賞口 7 5 に入球しないようにし、第 2 入賞口 7 6 に入球する第 2 状態に切り替わるため、電チュー 29 が開放中に電チュー入賞口 3 4 に入球した遊技球は、必ず第 2 入賞口 7 6 に入球する。第 2 入賞口 7 6 に入球すると、入球した遊技球の重みによって第 2 非電動役物 2 4 が駆動し可動部材 2 3 が開放される。これにより、第 2 始動口 2 1 が入球可能な状態となる。第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みによって可動部材 2 3 が閉まる。

【0084】

図 1 5 は、大入賞口開放パターン判定テーブル T 9 を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブル T 9 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理 (後述) において、特図停止図柄 (特図停止図柄データ) に応じて、第 1 大入賞口 3 0 および大

10

20

30

40

50

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」、「25H」のとき、第1大入賞口30および大入賞口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「15H」、「21H」、「26H」のとき、開放パターンは「開放パターン22」と判定され、特図停止図柄データが「13H」、「16H」のとき、開放パターンは「開放パターン23」と判定され、特図停止図柄データが「22H」、「13H」、「27H」、「28H」のとき、開放パターンは「開放パターン24」と判定されることが示されている。

【0085】

図15(B)には、各開放パターン21～24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、1～5R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の大入賞口35の開放をおこなう。V開閉部材71は閉じたままである。開放パターン22では、6秒間のオープニング(OP)の後、1～3R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の大入賞口35の開放をおこなう。V開閉部材71は閉じたままである。開放パターン23では、4秒間のオープニング(OP)の後、1～3R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の大入賞口35の開放をおこなう。オープニング(OP)の後、所定のタイミングでV開閉部材71の開閉がおこなわれる。開放パターン24では、0.01秒間のオープニング(OP)の後、1～3R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の大入賞口35の開放をおこなう。オープニング(OP)の後、所定のタイミングでV開閉部材71の開閉がおこなわれる。なお、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。

【0086】

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、大入賞口35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、大入賞口35を1回(1R目)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(2、3R目の)大入賞口35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。

【0087】

大当たり遊技は、大入賞口35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。ラウンド遊技間の大入賞口35の開鎖の時間(インターバル時間)は、その開鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。小当たり遊技は、1回目(1R目)の大入賞口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。

【0088】

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「5R時短150回大当たり」、「5R時短100回大当たり」、「5R時短1回大当たり」、「3R時短1回大当たり」が設定されている。これらの大当たりは、5Rまたは3Rにわたって大入賞口35を開放させる大当たり遊技（1種大当たり遊技）を実行した後、遊技状態を後述の「時短状態かつ高ベース状態」に制御する大当たりである。一方、これらの当りは、大当たり遊技後の「時短状態かつ高ベース状態」が終了する時短回数がそれぞれ異なる。ここでは「時短回数」とは、大当たり遊技後の「時短状態かつ高ベース状態」において実行可能な特別図柄の変動表示（可変表示）の回数であり、大当たり種別ごとに予め設定されている。例えば、「5R時短150回大当たり」では、時短回数は150回であり、「5R時短100回大当たり」では、時短回数は100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。

10

【0089】

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「3R通常小当たり（V通過実質不可）」、「3R通常小当たり（V通過可）」、「3R時短1回小当たり（V通過可）」が設定されている。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、2Rにわたって大入賞口35を開放させる大当たり遊技が2R目、3R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「3R通常小当たり（V通過実質不可）」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、「3R通常小当たり（V通過可）」、「3R時短1回小当たり（V通過可）」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、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。

20

【0090】

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、大入賞口35の29・5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、「3R通常小当たり（V通過実質不可）」（開放パターン23）は、オープニング時間が4秒であり、「5R時短1回小当たり」、「3R時短1回小当たり」、「3R通常小当たり」（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、3秒間開放される。開放パターン23は、小当たり遊技が開始されて4秒後に大入賞口35が開放されるため、大入賞口35が開放される約1秒前にV開閉部材71が閉じることになる。そのため、「3R通常小当たり（V通過実質不可）」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秒後に大入賞口35とV開閉部材71が同時に開放され、3秒間両方の開放が継続し、V開閉部材71の閉鎖後に大入賞口35が閉じることになる。よって「5R時短1回小当たり」、「3R時短1回小当たり」、「3R通常小当たり」では、小当たり遊技中のV通過が可能となっている。

30

40

【0091】

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

50

て、電チュー２９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」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。

【００９２】

５．遊技状態の説明

遊技機１の遊技制御用マイコン８１は、特別図柄表示器４１に表示する特別図柄および普通図柄表示器４２に表示する普通図柄に対して、それぞれ「変動時間短縮制御」を実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン８１は、時短状態のときに、非時短状態のときよりも変動時間の短い変動パターンが選択されることが多くなるように定められた特別図柄変動パターン判定テーブルＴ４（図１２）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【００９３】

遊技制御用マイコン８１は、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する変動時間短縮制御を、特別図柄表示器４１の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、時短状態のときに普通図柄に対する変動時間短縮制御を実行し、非時短状態のときには実行しない。

【００９４】

遊技制御用マイコン８１は、ａ時短（大当たり後時短）のうち、特図１抽選に当選した後に実行される時短状態中、および、ｂ時短（遊タイム）、ｃ時短（突然時短）中に普図の抽選において当選したとき、図１３（Ｂ）の「特図１ 時短状態」に示すように、当たり種別を、多くの場合「長開放１」と判定し、まれに「長開放２」と判定する。「長開放１」のとき、第１始動口３０の入賞を容易にし、第２始動口２１の入賞を困難にする。「長開放２」のとき、第１始動口３０の入賞を困難にし、第２始動口２１の入賞を容易にする。ａ時短（大当たり後時短）のうち、特図２抽選に当選した後に実行される時短状態中に普図の抽選において当選したとき、図１３（Ｂ）の「特図２ 時短状態」に示すように、必ず、当たり種別を「長開放２」と判定し、第１始動口３０の入賞を困難にし、第２始動口２１の入賞を容易にする。

【００９５】

上述のように、遊技機１では、ａ時短（大当たり後時短）と、ｂ時短（遊タイム）と、ｃ時短（突然時短）とを実行する。ａ時短（大当たり後時短）は、大当たり遊技後に遊技状態が時短に切り替わる。ｂ時短（遊タイム）は、通常状態で変動回数が規定回数（例えば５００回）に達すると遊技状態が時短状態に切り替わる。ｃ時短（突然時短）は、通常状態時に特定のハズレ図柄で確定停止すると遊技状態が時短状態に切り替わる。具体的には、ｃ時短（突然時短）は、通常状態時に特別図柄当たり乱数値による判定で「ハズレ（突然時短）」となると特定のハズレ図柄の確定停止後に遊技状態が時短状態に切り替わる。

【００９６】

遊技機１では、「ＯＲ時短○回大当たり」、「ＯＲ時短○回小当たり」に当選して実行された大当たり遊技後の遊技状態は、「時短状態かつ高ベース状態」である。「時短状態

10

20

30

40

50

かつ高ベース状態」は、所定回数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。「〇R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。

【0097】

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29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1始動口30や第2始動口21への入賞の方が容易となっているためである。このことから、高ベース状態では、普通図柄抽選の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第1始動口30や第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。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29が開放されにくくなっており、第1始動口30や第2始動口21への入賞よりも第1始動口20への入賞の方が容易となっているためである。このことから、低ベース状態では、第1始動口20へ遊技球を入賞させるべく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【0098】

6. 遊技制御用マイコン81の動作

図16～図36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。

【0099】

〔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。フラグの初期値は天井フラグが「1」つまり「ON」であり、それ以外のフラグの初期値は「0」つまり「OFF」である。ステータスの初期値は「1」である。カウンタの初期値は天井カウンタが所定値（例えば500）であり、その他のカウンタは「0」である。なお、初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0100】

初期設定の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップS002）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（ステップS003）をおこなう。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理では、遊技制御用マイコン81は、図8（A）で示した種々の乱数カウンタ値（特別図柄当たり乱数値、特別図柄当たり種別乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値、普通図柄当たり乱数値、普通図柄当たり種別乱数値）を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【0101】

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

10

【0102】

〔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。

20

【0103】

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、大入賞口センサ35a、普通入賞口センサ27a（図4）である。

【0104】

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。

30

40

【0105】

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81は、その他の処理をおこなう（ステップS110）。その他の処理では、例えば、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器43bをその数を示す表示態様に制御し、特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器43aをその数を示す表示態様に制御する。

【0106】

50

〔始動口センサ検出処理〕

図18は、始動口センサ検出処理（図17：ステップS103）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、ゲート28に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう（ステップS201）。この判定は、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。ゲート28に遊技球が通過していない場合（ステップS201：NO）、処理はステップS205にスキップする。ゲート28を遊技球が通過した場合（ステップS201：YES）、遊技制御用マイコン81は、普通図柄保留球数が「1（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップS202）。普通図柄保留球数とは、普図保留の数であり、より具体的には、メインRAM84に設けられた普図保留の数をカウントするカウンタの値である。普通図柄保留球数が「1」であれば（ステップS202：YES）、処理はステップS205にスキップする。普通図柄保留球数が「0」の場合（ステップS202：NO）、普通図柄保留球数に「1」を加算した後（ステップS203）、普通図柄乱数取得処理をおこなう（ステップS204）。ここでは、遊技制御用マイコン81は、普通図柄当たり乱数カウンタの値（図8：ラベル-TRND-Hの値）、および、普通図柄当たり種別カウンタの値（図8：ラベル-TRND-HSの値）を取得し、取得した乱数値群をメインRAM84の普図保留記憶領域86の第1記憶領域に格納する。

〔0107〕

ステップS205では、遊技制御用マイコン81は、第2始動口21に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合（ステップS205：NO）、処理はステップS210にスキップする。遊技球が入賞した場合（ステップS205：YES）、遊技制御用マイコン81は、特図2保留球数が「1（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップS206）。特図2保留球数とは、第2特図保留の数であり、より具体的には、メインRAM84に設けられた第2特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図2保留球数が「1」であれば（ステップS206：YES）、処理はステップS210にスキップする。特図2保留球数が「0」の場合（ステップS206：NO）、特図2保留球数に「1」を加算した後（ステップS207）、特図2関係乱数取得処理をおこなう（ステップS208）。ここでは、特別図柄当たり乱数カウンタの値（図8：ラベル-TRND-Aの値）、特別図柄当たり種別乱数カウンタの値（図8：ラベル-TRND-ASの値）、リーチ乱数カウンタの値（図8：ラベル-TRND-RCの値）、変動パターン乱数カウンタの値（図8：ラベル-TRND-T1の値）を取得する。遊技制御用マイコン81は、取得した乱数値群を第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン81は、後述の特図2事前判定処理のために、取得した乱数値群を第2特図保留記憶領域85bとは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図2関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン81は、特図2事前判定処理をおこなう（ステップS209）。特図2事前判定処理では、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定テーブルT1を参照して大当たり事前判定をおこなう。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2関係乱数取得処理によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン81は、参照する大当たり判定テーブルT1と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かの事前判定をおこなう。大当たり事前判定の結果が「大当たり」の場合、遊技制御用マイコン81は、大当たり種別事前判定をおこなう。大当たり種別事前判定では、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2関係乱数取得処理によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり種別乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン81は、取得した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブルT5に基づいて、大当たり種別の事前判定をおこなう。次に、遊技制御用マイコン81は、変動パターン事前判定をおこなう。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2関係乱数取得処理によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての変動パターン乱数値、および、リーチ乱数値

10

20

30

40

50

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。

【0108】

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。

【0109】

〔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 9 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 9 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 9 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か（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」の状態ゲート 2 8 を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図 1 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の保留球数が「0」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図 1 8）のステップ S 2 0 7 およびステップ S 2 1 2 において、一旦、特別図柄の保留球数が「1」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図 2 1）におけるステップ S 1 4 0 4 およびステップ S 1 4 1 0 において保留が消化され特別図柄の保留球数が「0」になる。なお、普通図柄保留球数のディクリメント（普図保留の消化）は、普図保留記憶領域 8 6 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。

【0110】

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、普図保留記憶領域86の第1記憶領域（普図保留の1個目に対応）に記憶されている判定値としての普通図柄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」～「2」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の場合には、「ハズレ」と判定される（図13（A））。

10

【0111】

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（普図停止図柄）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、普図保留記憶領域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、および、時短状態となった契機は何か）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（普図停止図柄）を判定する。例えば、非時短状態の場合には、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「短開放」と判定され、普通図柄が「当たり図柄1」と判定される。a時短（大当たり後時短）のうち、特図1抽選に当選した後に実行される時短状態中、および、b時短（遊タイム）、c時短（突然時短）中に普図の抽選において当選したとき、図13（B）の「特図1 時短状態」に示すように、普通図柄当たり種別乱数値が「0～65300」の場合には、当たり種別が「長開放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「65301～65535」の場合には、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3」と判定される。a時短（大当たり後時短）のうち、特図2抽選に当選した後に実行される時短状態中に普図の抽選において当選したとき、図13（B）の「特図2 時短状態」に示すように、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3」と判定される。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。

20

30

【0112】

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、非時短状態で当たり種別が「短開放」の場合には、普通図柄の変動時間は「1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）。

40

【0113】

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

50

：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)、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の変動表示を、ステップS507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S522)。また、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RAM84のコマンドセット領域84aにセットする(ステップS523)。その後、遊技制御用マイコン81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S524)。ここでは、普通図柄の停止時間は0.5秒である。

【0114】

ステップS531では、遊技制御用マイコン81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S531:NO)、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。すなわち、普通図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過している場合(ステップS531:YES)、遊技制御用マイコン81は、上記(ステップS506)の当たり判定において「ハズレ」の場合には(ステップS532:NO)、本処理を終える。一方、上記の当たり判定で「当たり」の場合には(ステップS532:YES)、遊技制御用マイコン81は、サブ制御基板90に当たり遊技(普通遊技)のオープニングの開始を知らせるために、普通図柄オープニングコマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットする(ステップS533)。また、遊技制御用マイコン81は、電チュー開放パターンのセットをおこなう(ステップS534)。電チュー29の開放パターンは、電チュー開放パターン判定テーブルT8(図14(A))を参照して選択される。具体的には、遊技制御用マイコン81は、上記(ステップS507)で判定された普通図柄の種類(普図停止図柄データ)と、電チュー開放パターン判定テーブルT8とを用いて電チュー29の開放パターンを選択する。ここでは、例えば、普通図柄が「当たり図柄1」のとき、「開放パターン11」が選択され、普通図柄が「当たり図柄3」のとき、「開放パターン13」が選択される(図14参照)。開放パターンの選択後、遊技制御用マイコン81は、選択した開放パターンに従うように電チュー作動を開始させ(ステップS535)、本処理を終える。

【0115】

上述のステップS501において、電チュー29が作動中の場合(ステップS501:YES)、遊技制御用マイコン81は、電チュー29の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう(ステップS540)。ここでの閉鎖条件は、電チュー29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29の開放時間が経過して電チュー29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29の開放時間とは、ステップS534で選択された開放パターンに対応する開放時間である(図14参照)。電チュー29の閉鎖条件が成立していない場合(ステップS540:NO)、本処理を終える。一方、電チュー29の閉鎖条件が成立している場合(ステップS540:YES)、遊技制御用マイコン81は、サブ制御基板90に当たり遊技(普通遊技)のエンディングの開始を知らせるために、普通図柄エンディングコマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットする(ステップS541)。また、遊技制御用マイコン81は、電チュー29を閉鎖(閉塞)してその作動を停止し(ステップS542)、本処理を終える。

【0116】

〔特別動作処理〕

図20は、特別動作処理(図17:ステップS105)のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器41および大入賞装置(第1大入賞装置31および大入賞装置36)に関する処理を5つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」、「5」と呼ぶ。遊技制御用マイコン81は、「特別動作ステータス」が「1」のとき(ステップS1301:YES)、特別図柄待機処理をおこなう(ステップS1302)。特別図柄待機処理では、特別図柄当たり判定や特別図柄変動パ

10

20

30

40

50

ターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「2」のときには（ステップS1301：NO、ステップS1303：YES）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップS1304）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「3」のときには（ステップS1301、S1303：NO、ステップS1305：YES）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップS1306）。特別図柄確定処理では、大当たり時や小当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「4」のときには（ステップS1301、S1303、S1305：NO、ステップS1307：YES）、特別電動役物処理1（大当たり遊技）をおこなう（ステップS1308）。特別電動役物処理1では、大当たり遊技（第2種特別遊技）が実行される。「特別動作ステータス」が「5」のときには（ステップS1301、S1303、S1305、ステップS1307：NO）、特別電動役物処理2（小当たり遊技）をおこなう（ステップS1309）。特別電動役物処理2では、小当たり遊技（第1種特別遊技）が実行される。上記の各処理の詳細については後述する。なお、特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0117】

〔特別図柄待機処理〕

図21は、特別図柄待機処理（図20：ステップS1302）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、第1始動口20、30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S1401）。特図1保留球数が「0」である場合（ステップS1401：YES）、すなわち、第1特図保留記憶領域85aに、第1始動口20、30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S1411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S1401：NO）、遊技制御用マイコン81は、特別図柄当たり判定処理（ステップS1402）、および、特別図柄変動パターン選択処理（ステップS1403）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。特別図柄変動パターン選択処理の後、特図1保留球数を1つディクリメントする（ステップS1404）。次に、遊技制御用マイコン81は、第1特図保留記憶領域85aの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（ステップS1405）。上記ステップによって、画像表示装置7の表示画面7aでは、第1特図保留記憶領域85aの記憶領域に対応する保留画像9Aが保留消化画像表示領域側にシフトし、最も古い保留画像9Aが保留消化画像9Cとして表示される。これにより、遊技者は、第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、遊技状態管理処理1をおこなう（ステップS1406）。遊技状態管理処理1では、時短フラグがONのときに、特別図柄当たり乱数値による判定で「ハズレ（突然時短）」と判定されと判定され、第3時短カウンタが0になると、c時短図柄変動の開始時に時短フラグがOFFに切り替えられる。詳細については後述する。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S1407）。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。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S1402）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や特別図柄変動パターン選択処理（ステップS1403）でセットされた変動パターンに関する情報、および、遊技状態管理処理1で設定された情報が含まれている。

【0118】

ステップS1401において、特図1保留球数が「0」の場合（ステップS1401：YES）、遊技制御用マイコン81は、第2始動口21の保留球数（特図2保留）が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップS1411）。特図2保留球数が「0」である場合（ステップS1411：YES）、すなわち、第2特図保留記憶領域85bに、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステッ

プ S 1 4 2 1 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 1 1 : N O）、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 1 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 1 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 1 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（ステップ S 1 4 1 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、最も古い保留画像 9 B が保留消化画像 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、遊技状態管理処理 1 をおこなう（ステップ S 1 4 1 6）。遊技状態管理処理 1 では、時短フラグが O N のときに、特別図柄当たり乱数値による判定で「ハズレ（突然時短）」と判定されと判定され、第 3 時短カウンタが 0 になると、c 時短図柄変動の開始時に時短フラグが O F F に切り替えられる。詳細については後述する。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 1 7）。特図 2 変動開始処理では、変動開始コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットして第 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（ステップ S 1 4 1 7）。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 1 変動開始コマンド）には、特別図柄当たり判定処理（ステップ S 1 4 1 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 1 3）でセットされた変動パターンに関する情報、および、遊技状態管理処理 1 で設定された情報が含まれている。

【0 1 1 9】

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

【0 1 2 0】

〔特別図柄当たり判定処理〕

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

【0121】

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85a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81は、読み出した特別図柄当たり種別乱数値と特別図柄当たり種別判定テーブルT3（図10、図11）に基づいて、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81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RAM84に設けた当たり種別バッファにセットして（ステップS1509）、本処理を終了する。

10

【0122】

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

20

【0123】

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（突然時短）」の場合（ステップS1503、S1510：NO、S1520：YES）、c時短図柄に応じた特図停止図柄データをメインRAM84に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップS1522）、本処理を終了する。特別図柄当たり判定の結果が「大当たり」「小当たり」「ハズレ（突然時短）」ではなく、「ハズレ」の場合（ステップS1503、S1510、S1520：NO）、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データをメインRAM84に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップS1524）、本処理を終了する。

30

【0124】

[特別図柄変動パターン選択処理]

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

40

【0125】

大当たりフラグがONの場合（ステップS1602：YES）、遊技制御用マイコン81は、特別図柄変動パターン判定テーブルT4（図12）のうち、非時短状態大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップS1603）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、判定値としての変動パターン乱数値の読み出しを

50

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。

10

【0 1 2 6】

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。

20

【0 1 2 7】

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。

30

【0 1 2 8】

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。

40

【0 1 2 9】

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

50

定テーブルT4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S1608）。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12に示す特別図柄変動パターン判定テーブルT4のうち、非時短状態の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「P6」、「P7」の部分、特図2では変動パターンが「P15」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「P6」、「P7」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「P15」が選択される。特図1では、保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特図1において、保留球数が「3」～「4」であるときは、保留球数が「1」～「2」であるときに比べて変動時間の短い変動パターンがより多く選択されるようになっている。これにより、保留球数が多いときに特図保留の消化スピードを速めることができる。

【0130】

ステップS1600において、遊技状態が時短状態であると判定した場合には、遊技制御用マイコン81は、大当たりフラグがONか否かの判定をおこなう（図24：ステップS1612）。以後、ステップS1613～S1618の処理は、以下の点を除いては上述のステップS1603～S1608の処理と同様であるため説明を省略する。ステップS1613～S1618の処理とステップS1603～S1608の処理との違いは、ステップS1613、S1615、S1617、S1618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T4の部分が前述のステップS1603、S1605、S1607、S1608と異なる。具体的には、ステップS1603、S1605、S1607、S1608では、特別図柄変動パターン判定テーブルT4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S1613、S1615、S1617、S1618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S1615の場合、特別図柄変動パターン判定テーブルT4のうちの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「P9」の部分、特図2では変動パターンが「P17」の部分）が参照される。また、例えば、ステップS1617の場合、特別図柄変動パターン判定テーブルT4のうちの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「P10」の部分、特図2では変動パターンが「P18」の部分）が参照される。

【0131】

上記のように変動パターンの選択をおこなった後、遊技制御用マイコン81は、選択した変動パターンをセットして（ステップS1630）本処理を終える。セットされた変動パターンの情報は変動開始コマンドに含められて、出力処理（図17：ステップS109）においてサブ制御基板90に送信される。これにより特別図柄の変動表示が開始される。

【0132】

〔遊技状態管理処理1〕

図25は、遊技状態管理処理1（図21：ステップS1406、S1416）のフローチャートである。特図2の遊技状態管理処理1（ステップS1406）と特図1の遊技状態管理処理1（ステップS1416）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。遊技状態管理処理1は、時短状態時に「ハズレ（突然時短）」が規定回数（例えば1）選択されると、規定回数目のc時短変動が開始される変動開始時に遊技状態を通常状態に切り替える処理をおこなうものである。これにより、a時短時に規定回数「ハズレ（突然時短）」が選択されると、c時短図柄変動開始時にa時短が終了し、c時短変動終了時にc時短が開始される。遊技状態管理処理1では、まず、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS1905）。時短フラグがOFFのとき（ステップS1905：NO）、処理はステップS1940にスキップする。一方、時短フラグがONのとき（ステップS1905：YES）、第3時短カウンタC3を1ディクリメントする（ステップS1915）。「第3時短カウンタC3」とは、時短状態中に実行したc時短図柄変動回数をカウントするものである。第3時短カウンタC3にセット

される初期値は、図 29 の設定テーブルに基づいて決定される。その後、第 3 時短カウンタ C 3 が 0 となったか否かを判定する（ステップ S 1930）。第 3 時短カウンタ C 3 が 0 になった場合（ステップ S 1930：YES）、時短フラグを OFF に切り替える（ステップ S 1935）。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 c 時短図柄変動回数が図 29 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。その後、上記処理を反映させた遊技状態指定コマンドをセットする（ステップ S 1940）。

【0133】

〔特別図柄変動中処理〕

図 26 は、特別図柄変動中処理（図 20：ステップ S 1304）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 81 は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう（ステップ S 1701）。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 23、図 24）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 12 参照）。変動時間が経過していない場合（ステップ S 1701：NO）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図 21）のステップ S 1407 または S 1417 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、変動時間が経過している場合（ステップ S 1701：YES）、変動停止コマンドをメイン RAM 84 のコマンドセット領域 84a にセットし（ステップ S 1702）、特別動作ステータスを「3」にセットする（ステップ S 1703）。また、遊技制御用マイコン 81 は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップ S 1704）。例えば、遊技制御用マイコン 81 は、特別図柄表示器 41 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 81 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 81 は、本処理を終える。

【0134】

〔特別図柄確定処理〕

図 27 は、特別図柄確定処理（図 20：ステップ S 1306）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 81 は、まず、特別図柄の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 1800）。停止時間を経過していなければ（ステップ S 1800：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 1800：YES）、遊技制御用マイコン 81 は、遊技状態管理処理 2 をおこなう（ステップ S 1801）。遊技状態管理処理 2 では、a 時短、b 時短、c 時短による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 2 の後、大当たりフラグが ON であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1802）。

【0135】

大当たりフラグが ON の場合（ステップ S 1802：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 S 1803）。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））。

【0136】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン 81 は、遊技状態リセット処理をおこな

う（ステップS1804）。遊技状態リセット処理の内容は後述する。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。

【0137】

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。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。（図15（B））。

【0138】

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

【0139】

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。

【0140】

〔遊技状態管理処理2〕

図28は、遊技状態管理処理2（図27：ステップS1801）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、天井フラグがON甲斐中の判定をおこなう。天井フラグがOFFの場合（ステップS2005：NO）、処理がステップS2015にスキップする。天井フラグがONの場合（ステップS2005：YES）、天井カウンタを1ディクリメントする（ステップS2010）。次に、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONか否かの判定をおこなう。時短フラグがOFFの場合（ステップS2015：NO）、すなわち非時短状態のとき、処理はステップS2060にスキップする。時短フラグがONの場合（ステップS2015：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S2020）。当該変動が第2特別図柄の変動である場合（ステップS2020：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ディクリメントする（ステップS2030）。「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、図29の設定テーブルに基づいて決定される。図29は、第1時短カウンタC1、第2時短カウンタC2、第3時短カウンタC3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、a時短開始時、b時短開始時、c時短開始時に、遊技制御用マイコン81によって参照される。図29では、a時短開始時には、大当たり種別によって、時短カウンタC1、C2、C3に設定される値が異なる。b時短開始時には、時短カウンタC1、C2、C3に「150」「200」「10」がセットされる。c時短開始時には、時短カウンタC1、C2、C3に「999」「999」「100」がセットされる。

10

【0141】

図28に戻り、当該変動が第1特別図柄の変動である場合（ステップS2020：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ディクリメントする（ステップS2025）。

【0142】

遊技制御用マイコン81は、ステップS2025またはステップS2030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S2035）。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S2035：NO）、処理はステップS2045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S2035：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS2040）。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29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。

20

【0143】

ステップS2045では、遊技制御用マイコン81は、天井カウンタの値が「0」か否かの判定をおこなう。天井カウンタの値が「0」の場合（ステップS2045：YES）、天井フラグをOFFに切り替える（ステップS2055）。これにより、時短状態で変動開始した変動において天井カウンタが「0」になった場合には、b時短が開始されない。

【0144】

ステップS2050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。

30

【0145】

ステップS2015において、時短フラグがOFFの場合（ステップS2015：NO）、当該変動がc時短図柄変動か否かの判定をおこなう（ステップS2060）。c時短図柄変動の場合（ステップS2060：YES）、時短フラグをONにし（ステップS2065）、第1時短カウンタC1、第2時短カウンタC2および第3時短カウンタC3に図29の設定テーブルに示す設定値をそれぞれセットする（ステップS2070）。これにより、c時短（突然時短）が設定される。その後、処理がステップS2045に移行する。天井カウンタの値が「0」の場合（ステップS2045：YES）、天井フラグをOFFに切り替える（ステップS2055）。これにより、c時短が開始されたときに天井カウンタが「0」になった場合には、b時短が開始されない。

40

【0146】

ステップS2060において、c時短図柄変動ではない場合（ステップS2060：NO）、天井カウンタの値が「0」か否かの判定をおこなう（ステップS2075）。天井フラグの値が「0」ではない場合（ステップS2075：NO）、処理はステップS2050にスキップする。天井カウンタの値が「0」の場合（ステップS2075：YES）、時短フラグをONにし（ステップS2080）、第1時短カウンタC1、第2時短カウ

50

ンタC2および第3時短カウンタC3に図29の設定テーブルに示す設定値をそれぞれセットする(ステップS2085)。これにより、b時短(遊タイム)が設定される。その後、天井フラグをOFFに切り替える(ステップS2055)。

【0147】

〔遊技状態リセット処理〕

図30は、遊技状態リセット処理(図27:ステップS1804)のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、時短フラグがONか否かの判定をおこなう。時短フラグがOFFの場合(ステップS2103:NO)、処理は2105にスキップする。時短フラグがONの場合(ステップS2103:YES)、時短フラグをOFFに切り替える(ステップS2104)。ステップS2105において、遊技制御用マイコン81は、天井フラグがONか否かの判定をおこなう。天井フラグがOFFの場合(ステップS2105:NO)、本処理を終了する。天井フラグがONの場合(ステップS2105:YES)、天井フラグをOFFに切り替える(ステップS2106)。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態かつ非時短状態で天井フラグはOFFとなる。遊技機1では、非時短状態時は常に低ベース状態となるため、大当たり遊技の実行中は低ベース状態となる。

【0148】

〔特別電動役物処理1(大当たり遊技)〕

図31は、特別電動役物処理1(図20:ステップS1308)のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、大当たり終了フラグがONか否かの判定をおこなう(ステップS2200)。「大当たり終了フラグ」とは、現在実行中の大当たり遊技において、開放パターンに基づく第1大入賞装置31の開放がすべて終了したことを示すフラグである。大当たり終了フラグがONの場合(ステップS2200:YES)、処理はステップS2230に移行する。大当たり終了フラグがOFFの場合(ステップS2200:NO)、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30が開放中か否かの判定をおこなう(ステップS2202)。開放中の場合(ステップS2202:YES)、処理はステップS2210に移行する。

【0149】

第1大入賞口30が開放中ではない場合(ステップS2202:NO)、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30を開放する時間(タイミング)か否かの判定をおこなう(ステップS2203)。第1大入賞口30を開放する時間(タイミング)には、例えば、大当たり遊技のオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した第1大入賞口30を再び開放させるまでのインターバル時間(閉鎖時間)が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。第1大入賞口30を開放する時間(タイミング)ではない場合(ステップS2203:NO)、処理はステップS2220に移行する。

【0150】

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

10

20

30

40

50

なされることがない。しかし、他の実施形態として、1回のラウンド遊技中に複数回の第1大入賞口30の開放がなされる場合には、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30の開放が1回のラウンド中での初めての開放か否かを判定し、初めての開放の場合のみ、ラウンド指定コマンドをセットするようにしてもよい。ラウンド指定コマンドをセットした後、本処理を終える。

【0151】

上述のステップS2202において、第1大入賞口30が開放中の場合（ステップS2202：YES）、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップS2210）。ここでの閉鎖条件は、そのラウンド遊技における第1大入賞口30への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば、1ラウンドあたり9個）に達したこと、または、第1大入賞口30を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、第1大入賞口30を開放してから所定の開放時間（例えば、29.5秒）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、第1大入賞口30の閉鎖条件が成立していない場合（ステップS2210：NO）、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。一方、第1大入賞口30の閉鎖条件が成立している場合（ステップS2210：YES）、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30を閉鎖（閉塞）した後（ステップS2211）、本処理を終える。

【0152】

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

【0153】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップS2220：YES）、遊技制御用マイコン81は、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（ステップS2221）、ラウンドカウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2226）。ラウンドカウンタの値が「0」でなはい場合（ステップS2226：NO）、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」の場合（ステップS2226：YES）、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たり遊技のエンディングコマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットするとともに（ステップS2227）、大当たりのエンディングを開始する（ステップS2228）。エンディングコマンドには特別図柄当たり判定処理（図21）でセットされた特図停止図柄データに関する情報が含まれている。大当たりのエンディングの開始後、大当たり終了フラグをONにセットして（ステップS2229）、本処理を終える。

【0154】

上述のステップS2200において、大当たり終了フラグがONの場合（ステップS2200：YES）、最終ラウンドが終了しているので、遊技制御用マイコン81は、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かの判定をおこなう（ステップS2230）。エンディング時間が経過していない場合（ステップS2230：NO）、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。一方、エンディング時間が経過している場合（ステップS2230：YES）、遊技制御用マイコン81は、大当たり終了フラグをOFFにするとともに（ステップS2231）、大当たりフラグをOFFにし（ステップS2232）、特別動作ステータスを「1」にセットする（ステップS2233）。これにより、次の特別動作処理において、再び特別図柄待機処理（図20：ステップS1302）が実行さ

10

20

30

40

50

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 3 2）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。

【0155】

〔遊技状態設定処理〕

図 3 2 は、遊技状態設定処理（図 3 1：ステップ S 2 2 3 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、今回実行した大当たり遊技が時短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：NO）、すなわち、今回の大当たり遊技が通常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 1 0 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：YES）、時短フラグを ON にし（ステップ S 2 3 0 2）、第 1 時短カウンタ C 1、第 2 時短カウンタ C 2 および第 3 時短カウンタ C 3 に図 2 9 の設定テーブル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、a 時短（大当たり後時短）が設定される。ステップ S 2 3 1 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、天井フラグを ON にし、天井カウンタに、b 時短（遊タイム）に達するまでの規定回転数（例えば 5 0 0 回）がセットされる（ステップ S 2 3 1 1）。これにより、大当たり遊技後、設定回数（例えば 5 0 0 回）はまると b 時短（遊タイム）に突入する。ステップ S 2 3 1 2 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態指定コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 a にセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、設定した遊技状態（時短状態か否か、時短カウンタ C 1、C 2、C 3 のそれぞれの値など）に関する情報が含まれている。

【0156】

〔特別電動役物処理 2（小当たり遊技）〕

図 3 3 および図 3 4 は、特別電動役物処理 2（図 2 0：ステップ S 1 3 0 9）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、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 S 2 4 0 0）。「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大入賞装置 3 6 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 S 2 4 0 0：YES）、処理はステップ S 2 4 2 0 に移行する。小当たり終了フラグが OFF の場合（ステップ S 2 4 0 0：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口 3 5 が開放中か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 4 0 2）。開放中の場合（ステップ S 2 4 0 2：YES）、処理はステップ S 2 4 1 0 に移行する。

【0157】

大入賞口 3 5 が開放中ではない場合（ステップ S 2 4 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口 3 5 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 4 0 4）。大入賞口 3 5 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 2 2 の場合、4 秒、開放パターン 2 3 の場合、0.01 秒である。大入賞口 3 5 を開放する時間（タイミング）ではない場合（ステップ S 2 4 0 4：NO）、本処理を終える。大入賞口 3 5 を開放する時間（タイミング）である場合（ステップ S 2 4 0 4：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 4 0 6）。ここでは、遊技制御用マイコン 8 1 は、小当たり種別に応じた開放パターン（図 1 5（B））に従って大入賞口 3 5 を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップ S 2 4 0 8）。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 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。ラウンド指定コマンドをセットした後、本処理を終える。

【0158】

上述のステップS2402において、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、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、大入賞口35への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば、10個）に達したこと、または、大入賞口35を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、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。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、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、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。

【0159】

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36）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。

【0160】

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、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。

【0161】

〔V開閉部材制御処理〕

図35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 8 1 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 S 2 5 0 0）。V 開閉部材作動フラグが OFF の場合（ステップ S 2 5 0 0：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 S 2 5 0 0：YES）、V 開閉部材 7 1 を所定の作動パターンで作動させる「V 開閉部材動作処理」をおこなうとともに（ステップ S 2 5 0 2）、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 S 2 5 0 4）。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 2 7：ステップ S 1 8 1 2，S 1 8 1 4）、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。

【0162】

V 開閉部材動作処理では、V 開閉部材 7 1 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 7 1 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 7 3 を ON にし、V 開閉部材 7 1 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 7 3 を OFF にする。これにより、V 開閉部材 7 1 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 7 1 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。

【0163】

V 有効期間設定処理では、上記のような V 開閉部材 7 1 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 3 9 a 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みて V フラグを ON にする期間である。V 有効期間は、V 領域 3 9 の開放開始（V 開閉部材 7 1 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 3 9 の開放時間（V 開閉部材 7 1 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 3 9 の開放時間 + 1 秒）が設定されている。これは、V 開閉部材 7 1 の配置位置を通過した遊技球が V 領域 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 6）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。

【0164】

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 8 1 は、V 開閉部材 7 1 の動作が終了したか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 0 6）。具体的には、V 開閉部材動作処理（ステップ S 2 5 0 2）でセットしたタイマに基づいて、V 開閉部材 7 1 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 7 1 の動作が終了していない場合（ステップ S 2 5 0 6：NO）、本処理を終える。一方、V 開閉部材 7 1 の動作が終了している場合（ステップ S 2 5 0 6：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材作動フラグを OFF に切り替えて（ステップ S 2 5 0 8）、本処理を終える。

【0165】

ここで、小当たり遊技における V 開閉部材 7 1 の作動パターンと大入賞口 3 5（開閉部材 3 2）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 7 1 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。「3 R 通常小当たり（V 通過実質不可）」（開放パターン 2 3）では、大入賞口 3 5 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、29.5 秒間にわたって閉鎖される。そのため、開放パターン 2 3 では、大入賞口 3 5 が開放されてから 0.01 秒後に V 開閉部材 7 1 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

10

20

30

40

50

っている。一方、「3 R時短1回小当たり」、「3 R通常小当たり」、(開放パターン24)では、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、29.5秒間にわたって開放される。そのため、開放パターン24では、小当たり遊技が開始されて0.01秒後に大入賞口35とV開閉部材71が同時に開放され、約4秒間両方の開放が継続することになる。従って、どのような入賞タイミングで大入賞口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、大入賞口35の開放期間中に必ず大入賞口35に遊技球が入賞するように大入賞装置36などの各装置が配置されている。また、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、「3 R時短1回小当たり」、「3 R通常小当たり」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。

10

【0166】

〔V領域センサ検出処理〕

図36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35)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。

20

【0167】

7. 演出制御用マイコン91の動作

図37~図40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。

30

【0168】

〔サブ制御メイン処理〕

図37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。

40

【0169】

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

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。

【0170】

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

【0171】

〔サブ側タイマ割り込み処理〕

図38は、サブ側タイマ割り込み処理（図37：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39）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39）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

【0172】

〔受信コマンド解析処理〕

図39は、受信コマンド解析処理（図38：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

【0173】

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

50

【0174】

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

【0175】

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40）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

【0176】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4465）。受信している場合（ステップS4465：YES）、変動演出終了処理をおこなう（ステップS4470）。「変動演出終了処理」は、変動演出を停止させるための処理である。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。

【0177】

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38：ステップ4315）において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定のオープニング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。なお、ステップ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

【0178】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からラウンド指定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4485）。受信している場合（ステップS4485：YES）、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう（ステップS4490）。「ラウンド演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技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（

50

内容)を選択する処理である。ラウンド演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、ラウンド指定コマンドの解析をおこない、ラウンド指定コマンドに含まれる、特図停止図柄データに関する情報、および、ラウンド数に関する情報をサブRAM94にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別およびラウンド数に対応して予め設定されているラウンド演出の演出パターンを選択し、選択したラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされたラウンド演出開始コマンドが画像制御基板100に送信されると、CPU102は、所定のラウンド演出画像をROM103から読み出して、表示画面7aに表示させる。なお、ステップS4485において、ラウンド指定コマンドを受信していない場合(ステップS4485:NO)、上述のラウンド演出パターン決定処理をスキップする。

10

【0179】

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S4495)。受信している場合(ステップS4495:YES)、エンディング演出パターン決定処理をおこなう(ステップS4500)。「エンディング演出パターン決定処理」は、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。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S4495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S4495:NO)、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。

20

【0180】

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S4505)。受信している場合(ステップS4505:YES)、普通図柄変動演出開始処理をおこなう(ステップS4510)。「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、普図の当たり判定処理の判定結果としての図柄を示す図柄情報等が含まれている。ここで取得された遊技状態情報や図柄情報は、演出制御用マイコン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RAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされた普通図柄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、CPU102は、所定の普通図柄変動演出画像をROM103から読み出して、表示画面7aに表示させる。なお、ステップS4505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S4505: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

【0181】

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S4515)。受信している場合(ステップS4515:YES)、普通図柄変動演出終了処理をおこなう(ステップS4520)。「普通図柄変動演出終了処理」は、普通図柄変動演出を停止させるための処理である。普通図柄変動演出終了処理では、演出制御用マイコン91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94bにセットする。なお、ステップS4515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S4515:NO)、上

50

述の普通図柄変動演出終了処理をスキップする。

【0182】

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S4525）。受信している場合（ステップS4525：YES）、普通図柄オープニング演出パターン決定処理をおこなう（ステップS4530）。「普通図柄オープニング演出パターン決定処理」は、普通図柄当選にともなう当たり遊技（普通遊技）時に実行する普通遊技演出パターン（内容）を選択する処理である。ここで選択される普通遊技演出には、オープニング中に実行されるオープニング演出と、電チュー29の開放中に実行する開放遊技演出が含まれている。普通図柄オープニング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、普通図柄オープニングコマンドの解析をおこない、普通図柄オープニングコマンドに含まれる、普通図柄の当選判定時にセットされた普図停止図柄データに関する情報をサブRAM94にセットする。そして、普図停止図柄データが示す当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するための普通図柄オープニング演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされた普通図柄オープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理（図38：ステップ4315）において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定のオープニング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。なお、ステップS4525において、普通図柄オープニングコマンドを受信していない場合（ステップS4525：NO）、上述の普通図柄オープニング演出パターン決定処理をスキップする。

10

20

【0183】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から普通図柄エンディングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4535）。受信している場合（ステップS4535：YES）、普通図柄エンディング演出パターン決定処理をおこなう（ステップS4540）。「普通図柄エンディング演出パターン決定処理」は、普通図柄当選にともなう当たり遊技（普通遊技）のエンディング中に実行するエンディング演出パターン（内容）を選択する処理である。普通図柄エンディング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、普通図柄エンディングコマンドの解析をおこない、普通図柄エンディングコマンドに含まれる、普図停止図柄データに関する情報をサブRAM94にセットする。そして、普図停止図柄データが示す当たり種別に対応して予め設定されているエンディング演出の演出パターンを選択し、選択したエンディング演出を開始するための普通図柄エンディング演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされた普通図柄エンディング演出開始コマンドがコマンド送信処理（図38：ステップ4315）において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定のエンディング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。なお、ステップS4535において、普通図柄エンディングコマンドを受信していない場合（ステップS4535：NO）、上述の普通図柄エンディング演出パターン決定処理をスキップする。

30

40

【0184】

続いて、演出制御用マイコン91は、その他の処理をおこなう（ステップS4545）。その他の処理では、例えば、演出制御用マイコン91は、遊技状態指定コマンドを受信したときに、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態に関する情報（時短状態か否か、時短カウンタC1、C2、C3のそれぞれの値など）をサブRAM94に保持させる。また、演出制御用マイコン91は、V通過コマンドを受信したときに、V通過した情報をRAM94に保持させる。また、演出制御用マイコン91は、上記以外のコマンド（客待ち待機コマンド、事前判定コマンド、RAMクリア報知コマンドなど）に基づく処理をおこなって、本処理を終了する。

50

【0185】

〔変動演出開始処理〕

図40は、変動演出開始処理（図39：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。

【0186】

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、変動開始コマンドが示す変動パターンに対応する変動演出パターンをセットする。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。また、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からc時短図柄変動を実行する場合、c時短変動に対応する停止図柄が選択される。ここでは、c時短が選択された場合、装飾図柄が「595」で停止表示される場合があるものとする。

【0187】

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38：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。

【0188】

8. 盤可動体の動作

図41～図49を用いて、盤可動体（第1可動役物14、第2可動役物15等）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、第2可動役物15等の可動役物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等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。

【0189】

図41～図42を用いて、第1可動役物14の動作について説明する。図41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42は、第1可動役物14の第2態様を例示した説明図である。

【0190】

図41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14

10

20

30

40

50

L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41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42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。第1可動役物14は、図42の進出位置から図41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。

【0191】

図43を用いて、第2可動役物15の動作について説明する。図43は、第2可動役物15の第2態様を例示した説明図である。第2可動役物15は、「OARO」と記載された矩形形状の装飾部を備え、上下移動が可能に構成されている。第2可動役物15は、図1に示すように、表示画面7aの上方側の退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第1態様）。このとき、第2可動役物15は、一部が視認困難な状態となる。第2可動役物15は、図1の状態から、表示画面7aの中央に向かって下方方向に移動し、図43に示す進出位置（展開ポジション）において、静止することができる（第2態様）。この第2態様では、装飾部は、画像表示装置7の前面において、表示画面7aの中央よりやや上方付近を覆うように停止する。第2可動役物15は、図43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。

【0192】

図44は、イルミネーションパネル18の表示演出を例示した説明図である。イルミネーションパネル（導光板）18は、前枠53の中央の開口部に取り付けられた透明の平板部材であり、イルミネーションパネル18を介して、遊技盤2の遊技領域3が視認可能になっている。すなわち、イルミネーションパネル18は、画像表示装置7の前方に配置されおり、画像表示装置7に表示される画像は、イルミネーションパネル18を介して視認可能になっている。イルミネーションパネル18は、端面からLEDの光の照射によって、主面に所定の画像を表示可能に構成されている。ここでは、一例としてスマイル顔の画像が表示されている。イルミネーションパネル18は、LEDの光の照射方向や色の違いによって、す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。なお、イルミネーションパネル（導光板）18の配置位置は、画像表示装置7の前面側であればよく、第1可動役物14や第2可動役物15の必ずしも前面側でなくてもよい。すなわち、イルミネーションパネル（導光板）18は、第1可動役物14や第2可動役物15のほか、後述する、装飾部材10や第3可動役物17の後側（背面側）に配置されていてもよい。

【0193】

図45は、枠ランプ66の発光演出を例示した説明図である。枠ランプ66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。これにより、枠ランプ66は、任意の位置を任意の色で発光させることができる。枠ランプ66は、液晶パネルとして構成されていてもよい。

【0194】

図46は、装飾部材10を例示した説明図である。遊技機1は、上述した以外の構成を備えていてもよい。例えば、遊技機は、装飾部材10を備えていてもよい。ここでは、装飾部材10は、表示画面7aの右下に固定されており、中央にサブ液晶装置13を備えている。装飾部材10は、円形形状を有しており、サブ液晶装置13も同様に円形形状を有している。サブ液晶装置13には任意の画像を表示させることができる。

【0195】

図 4 7、4 8 を用いて、第 3 可動役物 1 7 の動作等について説明する。図 4 7 は、第 3 可動役物 1 7 の移動態様を例示した説明図である。図 4 8 は、第 3 可動役物 1 7 の移動態様と表示態様を例示した説明図である。遊技機 1 は、上述した以外の構成を備えていてもよい。例えば、遊技機は、第 3 可動役物 1 7 を備えていてもよい。第 3 可動役物 1 7 は、画像表示装置 7 の前方において左右方向に移動可能に構成されている。退避位置から表示画面 7 a の右端に向かって移動（進出）して表示画面 7 a の前面において左右方向に移動可能に構成されている。また、表示画面 7 a の前方の任意の進出位置で静止することができる。第 3 可動役物 1 7 の移動態様は任意に設定できる。また、図 4 8 に示すように、第 3 可動役物 1 7 は、表面に液晶パネルが配置されており、任意の画像を表示させることができる。なお、第 3 可動役物 1 7 は、少なくとも一部に装飾部が形成されていてもよいし、透過性を有していてもよい。

10

【0196】

図 4 9 は、第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、第 3 可動役物 1 7、装飾部材 1 0 の組合せ演出を例示した説明図である。図 4 9 に示すように、第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、第 3 可動役物 1 7、装飾部材 1 0 は、互いに一部が重なり合うような状態となることができる。また、第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、第 3 可動役物 1 7 は、液晶パネルで構成され、任意の画像を表示可能に構成されていてもよいし、少なくとも一部が透過性を有し、可動役物 1 4、1 5、1 7 を介して表示画面 7 a に表示された画像が視認可能に構成されていてもよい。

20

【0197】

9. 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。

【0198】

30

以下に図 5 0～図 5 2 を用いて条件成立時表示内容変化演出 A～C について説明する。この条件成立時表示内容変化演出は、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、条件成立時表示内容変化演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。また、ランプ制御基板 1 0 7 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、条件成立時表示内容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 1 4 や第 2 可動役物 1 5 等の可動役物を駆動させる。

【0199】

〔条件成立時表示内容変化演出 A〕

40

図 5 0 は、条件成立時表示内容変化演出 A を説明するための図である。条件成立時表示内容変化演出は、特図変動が実行される特定期間中に、予め設定された条件を満たしたか否かによって、特定期間中の或る特図変動時に演出内容が変化する演出である。ここでは、「時定期間」として「時短状態中の期間」が設定されている。また、「予め設定された条件」として「特図 2 変動が実行される」ことが設定されている。「特定期間中の或る特図変動時」として「時短残り回数が 1 0 のときの特図変動時」と「時短状態中の最後の特図変動時」が設定されている。

【0200】

条件成立時表示内容変化演出 A では、特図 1 の大当たり種別「5 R 時短 1 0 0 回大当たり」（図 1 0）の大当たり遊技後に時短状態で特図変動（特図 1 変動または特図 2 変動）

50

が実行されているものとして説明する。遊技者は右打ちを実行し、ゲート 28 の通過によって、電チュー 29 が開放し、電チュー入賞口 34 に入球した遊技球が第 1 入賞口 75 と第 2 入賞口 76 のいずれかに入球する（図 13（B）「特図 1 時短状態」参照）。第 1 入賞口 75 と第 2 入賞口 76 への遊技球の入球によって、第 1 始動口 30 と第 2 始動口 21 のいずれかが開放され、開放された始動口 30、21 に遊技球が入球することによって、第 1 特図保留（特図 1 保留）または第 2 特図保留（特図 2 保留）が発生する。ゲート 28 の通過時の電チュー 29 が開放パターンによって、第 1 始動口 30 の開放確率は約 $277/278$ であり、第 2 始動口 21 の開放確率は約 $1/279$ である（図 13（B）、図 14）。遊技機 1 は、第 1 特図保留の消化が第 2 特図保留の消化に優先して実行される（図 21）。

10

【0201】

図 50（A）に示すように、特図 1 変動中に表示画面 7a に装飾図柄 8L、8C、8R が変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄 8L、8C、8R が高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。装飾図柄 8L、8C、8R は、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（ここでは特図 1 変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果（ここでは特図 1 抽選結果）を報知する。

【0202】

表示画面 7a には、特図 1 保留を表す保留アイコン 9A と、特図 2 保留を表す保留アイコン 9B と、変動アイコン（当該保留アイコン）9C とが表示されている。ここでは変動アイコン（当該保留アイコン）9C は実行中の特図 1 抽選に対応している。表示画面 7a には、他に、「時短残り 21 回」と表された、時短の残り回数を示す時短残り回数表示と、「特図 1 変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示とが表示されている。

20

【0203】

図 50（B）では、図 50（A）に示す特図 1 変動の次の特図 1 変動が終了した状態が示されている。装飾図柄 8L、8C、8R が停止表示されている。図 50（A）、（B）の期間に特図 1 保留が獲得されず、特図 1 保留が 0 になったため、特図 2 保留が消化される。表示画面 7a では、保留アイコン 9A が無くなり、保留アイコン 9B がシフト移動して変動アイコン（当該保留アイコン）9C になる。その後、特図 2 変動が実行される。

30

【0204】

特図 2 変動が実行されると、図 50（C）に示すように、表示画面 7a には、第 2 特別図柄の可変表示（特図 2 変動）を表す装飾図柄 8L、8C、8R の変動表示が表示される。表示画面 7a には、他に、時短残り回数表示として「時短残り 19 回」が表示され、変動中特図表示として「特図 2 変動」が表示されている。すなわち、ここでは、優先消化される特図 1 保留が 0 になり、かつ、特図 2 保留が存在することにより、時短状態中に特図 2 保留が消化されるという条件が満たされたことになる。

【0205】

この状態で、第 1 入賞口 75 への入球によって第 1 始動口 30 が開放され、第 1 始動口 30 への入球によって、図 50（D）に示すように、保留アイコン 9A が新たに表示される。その後、図 50（E）には、特図 2 変動が終了し装飾図柄 8L、8C、8R が停止表示されている。特図 1 保留が 1 つあるため、特図 1 保留が消化される。表示画面 7a では、保留アイコン 9A がシフト移動して変動アイコン（当該保留アイコン）9C になる。その後、特図 1 変動が実行される。

40

【0206】

特図 1 変動が実行されると、図 50（F）に示すように、表示画面 7a には、第 1 特別図柄の可変表示（特図 1 変動）を表す装飾図柄 8L、8C、8R の変動表示が表示される。表示画面 7a には、他に、時短残り回数表示として「時短残り 18 回」が表示され、変動中特図表示として「特図 1 変動」が表示されている。

50

【0207】

その後、特図変動（特図1変動または特図2変動）が繰り返されると、図50（G）に示すように、時短残り回数表示として「時短残り10回」が表示される。すなわち、「時短の残り回数が10」になる。このとき、図50（H）に示すように、キャラクタ画像CGが出現する。このキャラクタ画像CGは、「時短状態時に特図2変動が実行される」という条件が満たされたときに、「時短の残り回数が10のときの特図変動時」に表示される。ここでは、図50（B）のように、時短残り20回の時点で特図2変動が実行されているため条件が満たされている。時短残り10回目の時点で条件が満たされていない場合には、「時短残り10回目の変動時」にキャラクタ画像CGが表示されない。すなわち、時短期間中に特図2変動が実行されたか否かによって、キャラクタ画像CGが登場する場合と登場しない場合とがあり演出内容が変化する。ここでは、キャラクタ画像CGは、スマイルの顔画像であり、第1特別図柄の可変表示（特図1変動）を表す装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示に重なって表示される。その後、図50（I）に示すように、キャラクタ画像CGの表示が消えるとともに、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示される。

10

【0208】

その後、さらに、特図変動（特図1変動または特図2変動）が繰り返されると、図50（J）に示すように、時短残り回数表示として「時短残り0回」が表示される。すなわち、「時短状態中の最後の特図変動時」になる。このとき、図50（K）に示すように、「特図2変動回数 1回」と表された、時短状態中に実行された特図2変動回数を表す結果画像が出現する。この結果画像は、「時短状態時に特図2変動が実行される」という条件が満たされたときに、「時短状態中の最後の特図変動時」に表示される。ここでは、図50（B）のように、時短残り20回の時点で特図2変動が1回実行されているため条件が満たされている。時短残り0回目の時点で条件が満たされていない場合には、「時短状態中の最後の特図変動時」に結果画像が表示されない。すなわち、時短期間中に特図2変動が実行されたか否かによって、結果画像が登場する場合と登場しない場合とがあり演出内容が変化する。ここでは、結果画像は、矩形の枠画像と、枠画像の内側に描かれた文字画像からなり、第1特別図柄の可変表示（特図1変動）を表す装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示に重なって表示される。その後、図50（L）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示された後も、結果画像の表示は維持される。

20

【0209】

[条件成立時表示内容変化演出B]

図51は、条件成立時表示内容変化演出Bを説明するための図である。条件成立時表示内容変化演出は、特図変動が実行される特定期間中に、予め設定された条件を満たしたか否かによって、特定期間中の或る特図変動時に演出内容が変化する演出である。ここでは、「時定期間」として「時短状態中の期間」が設定されている。また、「予め設定された条件」として「特図2保留が発生する」ことが設定されている。「特定期間中の或る特図変動時」として「時短残り回数が10のときの特図変動時」と「時短状態中の最後の特図変動時」が設定されている。図51（A）～（F）は条件を満たした場合の演出の流れが示され、図51（G）～（L）は条件を満たさなかった場合の演出の流れが示されている。

30

【0210】

条件成立時表示内容変化演出Bでは、特図1の大当たり種別「5R時短100回大当たり」（図10）の大当たり遊技後に時短状態で特図変動（特図1変動または特図2変動）が実行されているものとして説明する。遊技者は右打ちを実行し、ゲート28の通過によって、電チュー29が開放し、電チュー入賞口34に入球した遊技球が第1入賞口75と第2入賞口76のいずれかに入球する（図13（B）「特図1 時短状態」参照）。第1入賞口75と第2入賞口76への遊技球の入球によって、第1始動口30と第2始動口21のいずれかが開放され、開放された始動口30、21に遊技球が入球することによって、第1特図保留（特図1保留）または第2特図保留（特図2保留）が発生する。ゲート28の通過時の電チュー29が開放パターンによって、第1始動口30の開放確率は約277/278であり、第2始動口21の開放確率は約1/279である（図13（B）、図

40

50

14)。遊技機1は、第1特図保留の消化が第2特図保留の消化に優先して実行される（図21）。

【0211】

図51（A）～（F）は条件を満たした場合の演出の流れが示されている。図51（A）に示すように、特図1変動中に表示画面7aに装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄8L、8C、8Rが高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（ここでは特図1変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果（ここでは特図1抽選結果）を報知する。

10

【0212】

表示画面7aには、特図1保留を表す保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cとが表示されている。特図2保留を表す保留アイコン9Bは表示されていない。ここでは変動アイコン（当該保留アイコン）9Cは実行中の特図1抽選に対応している。表示画面7aには、他に、「時短残り21回」と表された、時短の残り回数を示す時短残り回数表示と、「特図1変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示とが表示されている。

【0213】

図51（B）では、時短残り回数表示が「時短残り18回」のときの状態が示されている。第1特別図柄の可変表示（特図1変動）を表す装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されている。このとき、遊技球がゲート28を通過し、電チュー29の開放パターンによって、第2入賞口76に入球して第2始動口21が開放され、第2始動口21への入球によって、保留アイコン9Bが新たに表示される。

20

【0214】

その後、特図変動（特図1変動または特図2変動）が繰り返され、図51（C）では、時短残り回数表示が「時短残り15回」のときの状態が示されている。第1特別図柄の可変表示（特図1変動）を表す装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されている。このとき、遊技球がゲート28を通過し、電チュー29の開放パターンによって、第2入賞口76に入球して第2始動口21が開放され、第2始動口21への入球によって、2つ目の保留アイコン9Bが表示された状態が示されている。

30

【0215】

その後、さらに、特図変動（特図1変動または特図2変動）が繰り返され、図51（D）では、時短残り回数表示が「時短残り10回」のときの状態が示されている。すなわち、「時短残り回数が10のときの特図変動時」になる。第1特別図柄の可変表示（特図1変動）を表す装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されている。このとき、キャラクタ画像CGが出現する。このキャラクタ画像CGは、「時短状態時に特図2保留が発生する」という条件が満たされたときに、「時短の残り回数が10のときの特図変動時」に表示される。ここでは、図51（B）（C）のように、時短残り18回の時点、15回の時点で特図2保留が発生しているため条件が満たされている。遊技機1は、ゲート28の通過時の電チュー29が開放パターンによって、第2始動口21の開放確率は約1/279であるため、特図2保留が発生しにくい。そのため、このキャラクタ画像CGが出現することによって遊技者に達成感を付与することができる。時短残り10回目の時点で条件が満たされていない場合には、「時短残り10回目の変動時」にキャラクタ画像CGが表示されない。すなわち、時短期間中に特図2保留が発生したか否かによって、キャラクタ画像CGが登場する場合と登場しない場合とがあり演出内容が変化する。ここでは、キャラクタ画像CGは、スマイルの顔画像であり、発生した特図2保留の数と同じ数のキャラクタ画像CGが登場する。その後、キャラクタ画像CGの表示が消えるとともに、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示される。

40

【0216】

50

その後、さらに、特図変動（特図 1 変動または特図 2 変動）が繰り返されると、図 5 1（E）に示すように、時短残り回数表示として「時短残り 0 回」が表示される。すなわち、「時短状態中の最後の特図変動時」になる。このとき、図 5 1（F）に示すように、「特図 2 保留獲得数 2 個」と表された、時短状態中に発生した特図 2 保留の数を表す結果画像が出現する。この結果画像は、「時短状態時に特図 2 保留が発生する」という条件が満たされたときに、「時短状態中の最後の特図変動時」に表示される。ここでは、図 5 1（B）（C）のように、時短残り 18 回の時点、15 回の時点で特図 2 保留が発生しているため条件が満たされている。時短残り 0 回目の時点で条件が満たされてい無い場合には、「時短状態中の最後の特図変動時」に結果画像が表示されない。すなわち、時短期間中に特図 2 保留が発生したか否かによって、結果画像が登場する場合と登場しない場合とがあり演出内容が変化する。ここでは、結果画像は、矩形の枠画像と、枠画像の内側に描かれた文字画像からなり、第 1 特別図柄の可変表示（特図 1 変動）を表す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示に重なって表示される。その後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示された後も、結果画像の表示は維持される。

【0217】

図 5 1（G）～（L）は条件を満たさなかった場合の演出の流れが示されている。図 5 1（G）は、図 5 1（A）と同じ状態である。図 5 1（H）では、時短残り回数表示が「時短残り 18 回」のときの状態が示されている。第 1 特別図柄の可変表示（特図 1 変動）を表す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されている。図 5 1（B）とは異なり、第 2 始動口 2 1 への入球はなく、保留アイコン 9 B が表示されない。

【0218】

その後、特図変動（特図 1 変動または特図 2 変動）が繰り返され、図 5 1（I）では、時短残り回数表示が「時短残り 15 回」のときの状態が示されている。第 1 特別図柄の可変表示（特図 1 変動）を表す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されている。図 5 1（C）とは異なり、第 2 始動口 2 1 への入球はなく、保留アイコン 9 B が表示されない。

【0219】

その後、さらに、特図変動（特図 1 変動または特図 2 変動）が繰り返され、図 5 1（J）では、時短残り回数表示が「時短残り 10 回」のときの状態が示されている。すなわち、「時短残り回数が 10 のときの特図変動時」になる。第 1 特別図柄の可変表示（特図 1 変動）を表す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されている。図 5 1（D）とは異なり、キャラクタ画像 C G が出現しない。キャラクタ画像 C G は、「時短状態時に特図 2 保留が発生する」という条件が満たされたときに、「時短の残り回数が 10 のときの特図変動時」に表示される。図 5 1（G）～（L）では、時短発生後、一度も特図 2 保留が発生していない。遊技機 1 は、ゲート 2 8 の通過時の電チュー 2 9 が開放パターンによって、第 2 始動口 2 1 の開放確率は約 $1/279$ であるため、特図 2 保留が発生しにくい。よって、キャラクタ画像 C G が出現しないケースが発生する。このように、時短期間中に特図 2 保留が発生したか否かによって、キャラクタ画像 C G が登場する場合と登場しない場合とがあり演出内容が変化する。

【0220】

その後、さらに、特図変動（特図 1 変動または特図 2 変動）が繰り返されると、図 5 1（K）に示すように、時短残り回数表示として「時短残り 0 回」が表示される。すなわち、「時短状態中の最後の特図変動時」になる。図 5 1（F）とは異なり、「特図 2 保留獲得数 0 個」と表される時短状態中に発生した特図 2 保留の数を表す結果画像は出現しない。この結果画像は、「時短状態時に特図 2 保留が発生する」という条件が満たされたときに、「時短状態中の最後の特図変動時」に表示される。図 5 1（G）～（L）では、時短発生後、一度も特図 2 保留が発生しておらず、結果画像が表示される条件が満たされていない。このように、時短期間中に特図 2 保留が発生したか否かによって、結果画像が登場する場合と登場しない場合とがあり演出内容が変化する。

【0221】

〔条件成立時表示内容変化演出 C〕

図 5 2 は、条件成立時表示内容変化演出 C を説明するための図である。条件成立時表示内容変化演出は、特図変動が実行される特定期間中に、予め設定された条件を満たしたか否かによって、特定期間中の或る特図変動時に演出内容が変化する演出である。ここでは、「時定期間」として「時短状態中の期間」が設定されている。また、「予め設定された条件」として「特図 2 保留が発生する」ことが設定されている。「特定期間中の或る特図変動時」として「時短残り回数が 10 のときの特図変動時」と「時短状態中の最後の特図変動時」が設定されている。図 5 2 (A) ~ (F) は条件を満たした場合の演出の流れが示され、図 5 2 (G) ~ (L) は条件を満たさなかった場合の演出の流れが示されている。

【0222】

条件成立時表示内容変化演出 C では、特図 1 の大当たり種別「5R 時短 100 回大当たり」(図 10) の大当たり遊技後に時短状態で特図変動(特図 1 変動または特図 2 変動)が実行されているものとして説明する。遊技者は右打ちを実行し、ゲート 28 の通過によって、電チュー 29 が開放し、電チュー入賞口 34 に入球した遊技球が第 1 入賞口 75 と第 2 入賞口 76 のいずれかに入球する(図 13 (B)「特図 1 時短状態」参照)。第 1 入賞口 75 と第 2 入賞口 76 への遊技球の入球によって、第 1 始動口 30 と第 2 始動口 21 のいずれかが開放され、開放された始動口 30、21 に遊技球が入球することによって、第 1 特図保留(特図 1 保留)または第 2 特図保留(特図 2 保留)が発生する。ゲート 28 の通過時の電チュー 29 が開放パターンによって、第 1 始動口 30 の開放確率は約 $277/278$ であり、第 2 始動口 21 の開放確率は約 $1/279$ である(図 13 (B)、図 14)。遊技機 1 は、第 1 特図保留の消化が第 2 特図保留の消化に優先して実行される(図 21)。

【0223】

図 5 2 (A) ~ (F) は条件を満たした場合の演出の流れが示されている。図 5 2 (A) に示すように、特図 1 変動中に表示画面 7a に装飾図柄 8L、8C、8R が変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄 8L、8C、8R が高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。装飾図柄 8L、8C、8R は、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示(ここでは特図 1 変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果(ここでは特図 1 抽選結果)を報知する。

【0224】

表示画面 7a には、特図 1 保留を表す保留アイコン 9A と、特図 2 保留を表す保留アイコン 9B と、変動アイコン(当該保留アイコン) 9C とが表示されている。ここでは変動アイコン(当該保留アイコン) 9C は実行中の特図 1 抽選に対応している。表示画面 7a には、他に、「時短残り 21 回」と表された、時短の残り回数を示す時短残り回数表示と、「特図 1 変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示とが表示されている。

【0225】

特図変動(特図 1 変動または特図 2 変動)が繰り返され、図 5 2 (B) では、時短残り回数表示が「時短残り 10 回」のときの状態が示されている。すなわち、「時短残り回数が 10 のときの特図変動時」になる。第 1 特別図柄の可変表示(特図 1 変動)を表す装飾図柄 8L、8C、8R の変動表示が表示されている。このとき、「特図 2 保留獲得数 1 個」と表された、時短状態中に発生した特図 2 保留の数を表す結果画像が出現する。具体的には、時短開始後から時短状態中の現時点までに発生した特図 2 保留の数を表す結果画像が出現する。この結果画像は「時短の残り回数が 10 のときの特図変動時」に必ず表示され、「時短状態時に特図 2 保留が発生する」という条件が満たされたときに「特図 2 保留獲得数 0 個」の「0 個」の部分の表示内容が変化する。ここでは、特図 2 保留が 1 つ発生しているため「0 個」の部分が「1 個」と表示されている。ここでは、特図 2 保留が発生後に消化され、「時短残り回数が 10 のときの特図変動時」のときに特図 2 保留が 0

10

20

30

40

50

の場合であっても、「特図2保留獲得数」は「1個」となる。一方、特図2保留が発生後に消化され、「時短残り回数が10のときの特図変動時」のときに特図2保留が0の場合、「特図2保留獲得数」が「0個」と表示されるようにしてもよい。遊技機1は、ゲート28の通過時の電チュー29が開放パターンによって、第2始動口21の開放確率は約1/279であるため、特図2保留が発生しにくい。そのため、この結果画像で特図2保留の獲得数を表示させることによって遊技者に達成感を付与することができる。時短残り10回目の時点で条件が満たされてい無い場合には、図52(H)のように、内容の異なる結果画像が表示される。すなわち、時短期間中に特図2保留が発生したか否かによって、結果画像の表示内容が変化する。ここでは、結果画像は、矩形の枠画像と、枠画像の内側に描かれた文字画像からなり、第1特別図柄の可変表示(特図1変動)を表す装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示に重なって表示される。結果画像は表示後、所定時間経過後に表示が消え、その後、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示される。

【0226】

その後、特図変動(特図1変動または特図2変動)が繰り返され、図52(C)では、時短残り回数表示が「時短残り5回」のときの状態が示されている。第1特別図柄の可変表示(特図1変動)を表す装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されている。このとき、遊技球がゲート28を通過し、電チュー29の開放パターンによって、第2入賞口76に入球して第2始動口21が開放され、第2始動口21への入球によって、2つ目の保留アイコン9Bが表示された状態が示されている。

【0227】

その後、さらに、特図変動(特図1変動または特図2変動)が繰り返されると、図52(D)に示すように、時短残り回数表示として「時短残り0回」が表示される。すなわち、「時短状態中の最後の特図変動時」になる。このとき、「特図2保留獲得数 2個」と表された、時短中2回目の結果画像が出現する。具体的には、時短開始後から時短状態中の現時点までに発生した特図2保留の数を表す2回目の結果画像が出現する。この2回目の結果画像は「時短状態中の最後の特図変動時」に必ず表示され、「時短状態時に特図2保留が発生する」という条件が満たされたときに「特図2保留獲得数 0個」の「0個」の部分の表示内容が変化する。ここでは、特図2保留が2つ発生しているため「0個」の部分「2個」と表示されている。ここでは、特図2保留が発生後に消化され、「時短状態中の最後の特図変動時」に特図2保留が0の場合であっても、「特図2保留獲得数」は「2個」となる。一方、特図2保留が発生後に消化され、「時短状態中の最後の特図変動時」に特図2保留が0の場合、「特図2保留獲得数」が「0個」と表示されるようにしてもよい。時短状態中の最後の特図変動時に条件が満たされてい無い場合には、図52(J)のように、内容の異なる結果画像が表示される。すなわち、時短期間中に特図2保留が発生したか否かによって、結果画像の表示内容が変化する。図52(D)の特図1変動が停止すると、遊技状態が時短状態から通常状態に切り替わる。

【0228】

その後、図52(E)に示すように、結果画像の表示は維持された状態で、特図1保留が無くなるまで特図1変動が繰り返し実行される。ここでは、図52(D)の時点で特図1保留が3つ有るので、特図1抽選が3回実行される。このとき、時短残り回数表示は「時短残り0回」のまま表示が維持され、変動中特図表示は「特図1変動」と表される。

【0229】

特図1保留が全てなくなると、図52(F)に示すように、特図2保留の消化が行われ、特図2変動が実行される。このとき、「特図2変動スタート!!」の文字画像が表示される。変動中特図表示は「特図2変動」と表される。

【0230】

図52(G)~(L)は条件を満たさなかった場合の演出の流れが示されている。図52(G)は、図52(A)と同様に「時短残り21回」と表された回数表示が表示され、「特図1変動」と表された変動中特図表示が表示され、特図1変動に対応する装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されている。一方、図52(A)と異なり、特図2保留

10

20

30

40

50

を表す保留アイコン 9 B が表示されていない。すなわち、時短状態においてまだ特図 2 保留が獲得されていない。

【0231】

図 5 2 (H) では、時短残り回数表示が「時短残り 10 回」のときの状態が示されている。第 1 特別図柄の可変表示（特図 1 変動）を表す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されている。図 5 1 (B) とは異なり、第 2 始動口 2 1 への入球はなく、保留アイコン 9 B が表示されない。このとき、「特図 2 保留まだ獲得ならず」と表された、時短状態中に特図 2 保留が発生しなかったことを表す結果画像が出現する。具体的には、時短開始後から時短状態中の現時点までに発生した特図 2 保留の数を表す結果画像が出現する。ここでは、時短状態中の現時点までに発生した特図 2 保留の数が 0 であったことが表されている。この結果画像は「時短の残り回数が 10 のときの特図変動時」に必ず表示され、「時短状態時に特図 2 保留が発生する」という条件が満たされなかったときに「特図 2 保留まだ獲得ならず」と表示され、条件が満たされた場合と異なる内容が表示される。

10

【0232】

その後、特図変動（特図 1 変動または特図 2 変動）が繰り返され、図 5 2 (I) では、時短残り回数表示が「時短残り 5 回」のときの状態が示されている。第 1 特別図柄の可変表示（特図 1 変動）を表す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されている。図 5 2 (C) とは異なり、第 2 始動口 2 1 への入球はなく、保留アイコン 9 B が表示されない。

【0233】

その後、さらに、特図変動（特図 1 変動または特図 2 変動）が繰り返され、図 5 2 (J) では、時短残り回数表示が「時短残り 0 回」のときの状態が示されている。すなわち、「時短状態中の最後の特図変動時」になる。このとき、「特図 2 保留獲得ならず」と表された、時短状態中に特図 2 保留が発生しなかったことを表す結果画像が出現する。具体的には、時短開始後から時短状態中の現時点までに発生した特図 2 保留の数を表す 2 回目の結果画像が出現する。ここでは、時短状態中の現時点までに発生した特図 2 保留の数が 0 であったことが表されている。この 2 回目の結果画像は「時短状態中の最後の特図変動時」に必ず表示され、「時短状態時に特図 2 保留が発生する」という条件が満たされなかったときに「特図 2 保留獲得ならず」と表示され、条件が満たされた場合と異なる内容が表示される。ここでは、特図 2 保留が発生後に消化され、「時短状態中の最後の特図変動時」に特図 2 保留が 0 の場合には、「特図 2 保留獲得数 〇個」となる。図 5 2 (J) の特図 1 変動が停止すると、遊技状態が時短状態から通常状態に切り替わる。

20

30

【0234】

その後、図 5 2 (K) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示し、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消化されると、保留アイコン 9 A のシフト移動によって次の特図 1 変動が開始される。このとき、図 5 2 (L) に示すように、「通常状態スタート！！」の文字画像が表示される。

【0235】

【効果例】

以下に、条件成立時表示内容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 5 0 に示すように、特図変動が実行される時短中に、「特図 2 変動が実行される」という条件を満たしたか否かによって、「時短残り回数が 10 のときの特図変動時」と「時短状態中の最後の特図変動時」に表示画面 7 a に表示される演出の内容が変化する。また、図 5 1、図 5 2 に示すように、特図変動が実行される時短中に、「特図 2 保留が発生する」という条件を満たしたか否かによって、「時短残り回数が 10 のときの特図変動時」と「時短状態中の最後の特図変動時」に表示画面 7 a に表示される演出の内容が変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【効果 2】

上記実施形態の遊技機 1 では、特定期間中（時短期間中）には、複数回の特図変動が実

50

行され、或る特図変動時とは、特定期間中（時短期間中）の最後の特図変動時となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特定期間とは、時短状態中の期間となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、予め設定された条件とは、入賞による特図 2 保留の発生となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特図 2 保留は、特図 1 保留と特図 2 保留のうち、優先消化されない方の特図保留となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、予め設定された条件を満たした場合、例えば、キャラクタ画像 C G や結果画像が表示される第 1 の演出が実行され、予め設定された条件を満たさなかった場合、キャラクタ画像 C G や結果画像が表示されない第 2 の演出が実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 3 6 】

〔変形例〕

以下に、条件成立時表示内容変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

条件成立時表示内容変化演出 A ～ C では、条件を満たしたときに「時短残り回数が 1 0 のときの特図変動時」と「時短状態中の最後の特図変動時」の 2 回、演出内容が変更されるものとした。しかし、「時短残り回数が 1 0 のときの特図変動時」と「時短状態中の最後の特図変動時」のいずれか一方のときだけ演出内容が変化してもよい。

【 0 2 3 7 】

〔変形例 2〕

条件成立時表示内容変化演出 A ～ C では、条件が満たされたとき「時短残り回数が 1 0 のときの特図変動時」にキャラクタ画像 C G が表示され、条件を満たさなかったときにキャラクタ画像 C G が表示されないものとした。しかし、条件を満たしたか否かによって演出内容を変化させる態様はこれに限定されない。例えば、条件を満たしたか否かによって、異なるキャラクタ画像、異なる背景画像、異なるストーリー画像などが表示されてもよいし、異なる音楽が流れてもよいし、異なる役物動作が実行されてもよい。また、条件が満たされたとき「時短状態中の最後の特図変動時」に上記の演出が実行されてもよい。

【 0 2 3 8 】

〔変形例 3〕

条件成立時表示内容変化演出 A ～ C では、条件が満たされたとき「時短残り回数が 1 0 のときの特図変動時」にキャラクタ画像 C G が表示されるものとした。しかし、条件が満たされたとき「時短状態中の最後の特図変動時」にキャラクタ画像 C G が表示されてもよい。また、キャラクタ画像 C G と結果画像があわせて表示されてもよい。

【 0 2 3 9 】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 A 1 - 1〕

複数種類の演出を表示可能な演出表示手段と、

特図変動を表示可能な特図表示手段と、を備える遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記特図変動が実行される特定期間中に、予め設定された条件を満たしたか否かによって、前記特定期間中の或る特図変動時に前記演出表示手段に表示される演出の内容が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1-2]

態様 A 1-1 に記載の遊技機であって、

前記特定期間中には、複数回の前記特図変動が実行され、

前記或る特図変動時とは、前記特定期間中の最後の特図変動時である、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1-3]

態様 A 1-1 または態様 A 1-2 に記載の遊技機であって、

前記特定期間とは、時短状態中の期間である、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1-4]

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

前記予め設定された条件とは、入賞による特図保留の発生である、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1-5]

態様 A 1-4 に記載の遊技機であって、

前記特図保留は、特図 1 保留と特図 2 保留のうち、優先消化されない方の特図保留である、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1-6]

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

前記予め設定された条件を満たした場合、第 1 の演出が実行され、

前記予め設定された条件を満たさなかった場合、第 2 の演出が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【0240】

以下に図 53～図 55 を用いてアイコン表示演出 A～C について説明する。このアイコン表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した保留球数コマンド、遊技状態指定コマンド、変動演出開始コマンド等を解析し、アイコン表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。

【0241】

[アイコン表示演出 A]

図 53 は、アイコン表示演出 A を説明するための図である。アイコン表示演出は、第 1 の期間中に始動口に入球した場合にアイコンが表示され、その後の第 2 の期間では始動口に入球したにもかかわらずアイコンが表示されない演出である。ここでは、「アイコン」として「保留アイコン 9B」が設定され、「第 1 の期間」に図 53 (A)～(G)の「時短開始後から特図 1 保留が消化して無くなるまでの期間」が設定され、「第 2 の期間」に図 53 (H)～(L)の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの期間」が設定されている。

【0242】

アイコン表示演出 A では、特図 1 の大当たり種別「5R 時短 100 回大当たり」(図 10)の大当たり遊技後に時短状態で特図変動(特図 1 変動または特図 2 変動)が実行されているものとして説明する。遊技者は右打ちを実行し、ゲート 28 の通過によって、電チュー 29 が開放し、電チュー入賞口 34 に入球した遊技球が第 1 入賞口 75 と第 2 入賞口 76 のいずれかに入球する(図 13 (B)「特図 1 時短状態」参照)。第 1 入賞口 75 と第 2 入賞口 76 への遊技球の入球によって、第 1 始動口 30 と第 2 始動口 21 のいずれ

10

20

30

40

50

かが開放され、開放された始動口30、21に遊技球が入球することによって、第1特図保留（特図1保留）または第2特図保留（特図2保留）が発生する。ゲート28の通過時の電チュー29が開放パターンによって、第1始動口30の開放確率は約277/278であり、第2始動口21の開放確率は約1/279である（図13（B）、図14）。遊技機1は、第1特図保留の消化が第2特図保留の消化に優先して実行される（図21）。

【0243】

図53（A）に示すように、特図1変動中に表示画面7aに装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄8L、8C、8Rが高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（ここでは特図1変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果（ここでは特図1抽選結果）を報知する。

【0244】

表示画面7aには、特図1保留を表す3つの保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cとが表示されている。ここでは変動アイコン（当該保留アイコン）9Cは実行中の特図1抽選に対応している。表示画面7aには、他に、「時短残り50回」と表された、時短の残り回数を示す時短残り回数表示と、「特図1変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示とが表示されている。

【0245】

図53（A）では、このとき、遊技球がゲート28を通過し、電チュー29の開放パターンによって、遊技球が第2入賞口76に入球し、開放された第2始動口21に遊技球が入球して第2特図保留の記憶数（特図2保留数）が「1」となっている。すなわち、特図2保留が発生している。特図2保留の発生にともなって、表示画面7aには、保留アイコン9Bが1つ新たに表示される。

【0246】

図53（B）では、図53（A）に示す特図1変動の次の特図1変動が終了した状態が示されている。装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示されている。このとき、また、遊技球がゲート28を通過し、電チュー29の開放パターンによって、遊技球が第2入賞口76に入球し、開放された第2始動口21に遊技球が入球して第2特図保留の記憶数（特図2保留数）が「2」となっている。すなわち、新たな特図2保留が発生している。特図2保留の発生にともなって、表示画面7aには、保留アイコン9Bが1つ追加され、2つの保留アイコン9Bが表示される。

【0247】

その後、特図1変動が繰り返され、図53（C）では、時短残り回数表示が「時短残り20回」のときの状態が示されている。特図1変動に対応する装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されている。このとき、「時短残り20回だ！」の特定回数報知画像が出現する。時短残り20回の変動終了を境に、以降の時短変動時には特図2保留が発生しても保留アイコン9Bがすぐに追加表示されず遅れたタイミングで追加表示される。表示画面7aには、図53（A）（B）で獲得された特図2保留に対応する2つの保留アイコン9Bが継続して表示されている。

【0248】

その後、特図1変動が繰り返され、図53（D）には、時短残り回数表示が「時短残り10回」のときの状態が示されている。特図1変動に対応する装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示されている。このとき、遊技球がゲート28を通過し、電チュー29の開放パターンによって、遊技球が第2入賞口76に入球し、開放された第2始動口21に遊技球が入球して第2特図保留の記憶数（特図2保留数）が「3」となっている。しかし、新たな特図2保留が発生しているにもかかわらず、表示画面7aには、保留アイコン9Bが追加されず、2つの保留アイコン9Bの表示が継続される。

【0249】

その後、特図1変動が繰り返され、図53(E)には、時短残り回数表示が「時短残り0回」のときの状態が示されている。特図1変動に対応する装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示されている。このとき、遊技球がゲート28を通過し、電チュー29の開放パターンによって、遊技球が第2入賞口76に入球し、開放された第2始動口21に遊技球が入球して第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が「4」となっている。しかし、新たな特図2保留が発生しているにもかかわらず、表示画面7aには、保留アイコン9Bが追加されず、2つの保留アイコン9Bの表示が継続される。時短時最終変動の終了により、遊技状態が時短状態から通常状態に切り替わる。

【0250】

その後、特図1変動が繰り返され、図53(F)には、時短終了後の最初の変動(特図1変動)が実行されている状態が示されている。装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示されている。この変動中の所定のタイミングで、2つの保留アイコン9Bが追加表示され、4つの保留アイコン9Bが表示される演出が実行される。すなわち、図53(D)(E)で獲得された特図2保留に対応する2つの保留アイコン9Bが遅れて表示される。このように、図53(A)~(G)の「時短開始後から特図1保留が消化して無くなるまでの期間」では、期間中に第2始動口21に入球があった場合には、表示のタイミングが遅れる場合があっても同じ期間内に特図2保留が表示される。

【0251】

図53(G)では、図53(F)に示す特図1変動が終了した状態が示されている。装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示されている。このとき、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが消化される。通常状態のため、遊技者は右打ちを実行してゲート28を通過しても、電チュー29はほぼ開放しない(図13(A))。そのため、特図1保留や特図2保留が追加されることはほぼなく、優先消化される特図1保留が無くなる。

【0252】

特図1保留に対応する保留アイコン9Aが無いため、図53(H)に示すように、特図2保留の消化による特図2変動が開始される。このとき、4つの保留アイコン9Bがシフト移動せず、そのままの位置で表示が維持される。変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示される位置(変動アイコン表示位置)には変動アイコン9Cが表示されない。この状態で特図2変動が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始させる。特図2変動の開始によって第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ減り「3」となる一方、保留アイコン9Bの表示は減らずに、4つの保留アイコン9Bが継続して表示される。

【0253】

図53(I)では、特図2抽選で小当たり当選し、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rが3つ揃って停止表示されている状態が示されている。遊技機1では、特図2抽選ではハズレることがなく、必ず当たり(大当たりまたは小当たり)になる(図9(A))。遊技機1では、約1/312で大当たりし、約311/312で小当たりする。特図2で小当たりすると、時短状態、非時短状態いずれの場合であっても(ここでは非時短状態)、「3R時短1回小当たり」と「3R通常小当たり」のいずれかが選択される。約1/2の確率で「3R時短1回小当たり」となり、約1/2の確率で「3R通常小当たり」となる。ここでは、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rは、「3R時短1回小当たり」の小当たり当選であることが報知されている。保留アイコン9Bの表示は減らずに、4つの保留アイコン9Bが継続して表示される。大当たり遊技中も4つの保留アイコン9Bは継続して表示される。

【0254】

図53(J)は、「3R時短1回小当たり」に伴う大当たり遊技後の時短1回の変動中を示している。特図2変動が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始させる。特図2変動の開始によって第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ減り「2」となる一方、保留アイコン9Bの表示は減らずに、4つの保留アイコン9Bが継続して表示される。「3R時短1回小当たり」に伴う大当たり遊技後の時短1回では、遊技者の右

10

20

30

40

50

打ちによるゲート 2 8 の通過で電チュー 2 9 が開放すると、電チュー入賞口 3 4 に入球した遊技球は必ず第 2 入賞口 7 6 に入球する（図 1 3（B）「特図 2 時短状態」参照）。第 2 入賞口 7 6 への遊技球の入球によって、第 2 始動口 2 1 が開放され、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球することによって、第 2 特図保留（特図 2 保留）が発生する。これにより、第 2 特図保留の記憶数（特図 2 保留数）が 1 つ増え「3」となる。保留アイコン 9 B の数は増減せずに、4 つの保留アイコン 9 B が継続して表示される。このように、図 5 3（H）～（L）の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの期間」では、期間中に第 2 始動口 2 1 に入球があっても、保留アイコン 9 B が追加表示されない。

【0 2 5 5】

図 5 3（K）は、特図 2 抽選で小当たり当選し、円形の図形画像の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が 3 つ揃って停止表示されている状態が示されている。上述のように、遊技機 1 では、特図 2 抽選ではハズレることがなく、必ず当たり（大当たりまたは小当たり）になる（図 9（A））。遊技機 1 では、約 1 / 3 1 2 で大当たりし、約 3 1 1 / 3 1 2 で小当たりする。特図 2 で小当たりすると、時短状態、非時短状態いずれの場合であっても（ここでは時短状態）、「3 R 時短 1 回小当たり」と「3 R 通常小当たり」のいずれかが選択される。約 1 / 2 の確率で「3 R 時短 1 回小当たり」となり、約 1 / 2 の確率で「3 R 通常小当たり」となる。ここでは、円形の図形画像の装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、「3 R 通常小当たり」の小当たり当選であることが報知されている。このとき、表示されていた 4 つの保留アイコン 9 B のうち、一番古い一番左の 1 つ消え、残りの 3 つの保留アイコン 9 B が継続して表示される。継続して表示される 3 つの保留アイコン 9 B は、シフト移動して 1 つ左側に移動する。すなわち、ここでは、保留アイコン 9 B は、対応する抽選の当落抽選結果によって消える場合と消えない場合とがある。具体的には、当落抽選結果が「3 R 時短 1 回小当たり」の場合には消えず、「3 R 通常小当たり」の場合には消える。大当たり遊技中も 3 つの保留アイコン 9 B は継続して表示される。

【0 2 5 6】

図 5 3（L）は、「3 R 通常小当たり」に伴う大当たり遊技後の通常状態の変動中を示している。特図 2 変動が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示を開始させる。特図 2 変動の開始によって第 2 特図保留の記憶数（特図 2 保留数）が 1 つ減り「2」となる一方、保留アイコン 9 B の表示は減らずに、3 つの保留アイコン 9 B が継続して表示される。上述のように、遊技機 1 では、特図 2 抽選ではハズレることがなく、必ず当たり（大当たりまたは小当たり）になる（図 9（A））。特図 2 で小当たりすると、時短状態、非時短状態いずれの場合であっても（ここでは非時短状態）、「3 R 時短 1 回小当たり」と「3 R 通常小当たり」のいずれかが選択される。これが、特図 2 保留がなくなるまで継続する。このように、図 5 3（H）～（L）の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの期間」では、図 5 3（J）のように、期間中に第 2 始動口 2 1 に入球があった場合であっても、期間内に特図 2 保留（保留アイコン 9 B）が追加表示されない。

【0 2 5 7】

〔アイコン表示演出 B〕

図 5 4 は、アイコン表示演出 B を説明するための図である。アイコン表示演出は、第 1 の期間中に始動口に入球した場合にアイコンが表示され、その後の第 2 の期間では始動口に入球したにもかかわらずアイコンが表示されない演出である。ここでは、「アイコン」として「保留アイコン 9 B」が設定され、「第 1 の期間」に図 5 4（A）～（D）の「時短開始後から特図 1 保留が消化して無くなるまでの期間」が設定され、「第 2 の期間」に図 5 4（E）～（J）の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの期間」が設定されている。

【0 2 5 8】

アイコン表示演出 B では、特図 1 の大当たり種別「5 R 時短 1 0 0 回大当たり」（図 1 0）の大当たり遊技後に時短状態で特図変動（特図 1 変動または特図 2 変動）が実行され

10

20

30

40

50

ているものとして説明する。遊技者は右打ちを実行し、ゲート 28 の通過によって、電チュー 29 が開放し、電チュー入賞口 34 に入球した遊技球が第 1 入賞口 75 と第 2 入賞口 76 のいずれかに入球する（図 13（B）「特図 1 時短状態」参照）。第 1 入賞口 75 と第 2 入賞口 76 への遊技球の入球によって、第 1 始動口 30 と第 2 始動口 21 のいずれかが開放され、開放された始動口 30、21 に遊技球が入球することによって、第 1 特図保留（特図 1 保留）または第 2 特図保留（特図 2 保留）が発生する。ゲート 28 の通過時の電チュー 29 が開放パターンによって、第 1 始動口 30 の開放確率は約 $277/278$ であり、第 2 始動口 21 の開放確率は約 $1/279$ である（図 13（B）、図 14）。遊技機 1 は、第 1 特図保留の消化が第 2 特図保留の消化に優先して実行される（図 21）。

【0259】

図 54（A）に示すように、特図 1 変動中に表示画面 7a に装飾図柄 8L、8C、8R が変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄 8L、8C、8R が高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。装飾図柄 8L、8C、8R は、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（ここでは特図 1 変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果（ここでは特図 1 抽選結果）を報知する。

【0260】

表示画面 7a には、特図 1 保留を表す 3 つの保留アイコン 9A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9C とが表示されている。ここでは変動アイコン（当該保留アイコン）9C は実行中の特図 1 抽選に対応している。表示画面 7a には、他に、「時短残り 50 回」と表された、時短の残り回数を示す時短残り回数表示と、「特図 1 変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示とが表示されている。

【0261】

図 54（A）では、このとき、遊技球がゲート 28 を通過し、電チュー 29 の開放パターンによって、遊技球が第 2 入賞口 76 に入球し、開放された第 2 始動口 21 に遊技球が入球して第 2 特図保留の記憶数（特図 2 保留数）が「1」となっている。すなわち、特図 2 保留が発生している。しかし、特図 2 保留が発生しているにもかかわらず、表示画面 7a には、保留アイコン 9B が表示されない。

【0262】

図 54（B）では、図 54（A）に示す特図 1 変動の次の特図 1 変動が終了した状態が示されている。装飾図柄 8L、8C、8R が停止表示されている。このとき、また、遊技球がゲート 28 を通過し、電チュー 29 の開放パターンによって、遊技球が第 2 入賞口 76 に入球し、開放された第 2 始動口 21 に遊技球が入球して第 2 特図保留の記憶数（特図 2 保留数）が「2」となっている。すなわち、新たな特図 2 保留が発生している。しかし、特図 2 保留が 2 つ発生しているにもかかわらず、表示画面 7a には、保留アイコン 9B が表示されない。

【0263】

その後、特図 1 変動が繰り返され、図 54（C）では、時短残り回数表示が「時短残り 20 回」のときの状態が示されている。特図 1 変動に対応する装飾図柄 8L、8C、8R の変動表示が表示されている。このとき、「時短残り 20 回だ！」の特定回数報知画像が出現する。時短残り 20 回の変動終了の時点で、図 54（A）（B）で獲得された特図 2 保留に対応する 2 つの保留アイコン 9B が追加表示される。

【0264】

その後、特図 1 変動が繰り返され、図 54（D）には、時短残り回数表示が「時短残り 10 回」のときの状態が示されている。特図 1 変動に対応する装飾図柄 8L、8C、8R の変動表示が表示されている。このとき、遊技球がゲート 28 を通過し、電チュー 29 の開放パターンによって、遊技球が第 2 入賞口 76 に入球し、開放された第 2 始動口 21 に遊技球が入球して第 2 特図保留の記憶数（特図 2 保留数）が「3」となっている。しかし、新たな特図 2 保留が発生しているにもかかわらず、表示画面 7a には、保留アイコン 9

10

20

30

40

50

Bが追加されず、2つの保留アイコン9Bの表示が継続される。

【0265】

その後、特図1変動が繰り返され、時短時最終変動の終了により、遊技状態が時短状態から通常状態に切り替わり、特図1保留がなくなり、特図2保留に対応する変動が開始される。通常状態では、遊技者は右打ちを実行してゲート28を通過しても、電チュー29はほぼ開放しない(図13(A))。そのため、特図1保留や特図2保留が追加されることはほぼなく、優先消化される特図1保留がなくなる。

【0266】

特図1保留がなくなるタイミングで、図54(E)に示すように、1つの保留アイコン9Bが追加表示され、3つの保留アイコン9Bが表示される。すなわち、図54(D)で獲得された特図2保留に対応する1つの保留アイコン9Bが遅れて表示される。このように、図54(A)～(E)の「時短開始後から特図1保留が消化して無くなるまでの期間」では、期間中に第2始動口21に入球があった場合には、表示のタイミングが遅れる場合があっても同じ期間内に特図2保留が表示される。その後、特図2保留の消化による特図2変動が開始される。

【0267】

図54(E)～(J)の「特図2保留消化が開始されてから特図2保留が消化されて無くなるまでの期間」の演出は、アイコン表示演出Aの図53(H)～(L)と同じ演出である。図54(E)～(J)では、図53(H)～(L)とは異なり、小当たり当選時に、たまたますべて「3R通常小当たり」が選択された状態が示されている。図54(E)～(J)では、図53(J)と同様に、第2始動口21に遊技球が入球して第2特図保留(特図2保留)が発生して第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ増える場合でも、保留アイコン9Bの数は増減しない。すなわち、図54(E)～(J)の「特図2保留消化が開始されてから特図2保留が消化されて無くなるまでの期間」では、期間中に第2始動口21に入球があっても、保留アイコン9Bが追加表示されない。

【0268】

図54(E)に示すように、特図2保留の消化による特図2変動が開始されるとき、3つの保留アイコン9Bがシフト移動せず、そのままの位置で表示が維持される。変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示される位置(変動アイコン表示位置)には変動アイコン9Cが表示されない。この状態で特図2変動が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始させる。特図2変動の開始によって第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ減り「2」となる一方、保留アイコン9Bの表示は減らずに、3つの保留アイコン9Bが継続して表示される。

【0269】

図54(F)では、特図2抽選で小当たり当選し、円形の図形画像の装飾図柄8L、8C、8Rが3つ揃って停止表示されている状態が示されている。遊技機1では、特図2抽選ではハズレることがなく、必ず当たり(大当たりまたは小当たり)になる(図9(A))。遊技機1では、約1/312で大当たりし、約311/312で小当たりする。特図2で小当たりすると、時短状態、非時短状態いずれの場合であっても(ここでは非時短状態)、「3R時短1回小当たり」と「3R通常小当たり」のいずれかが選択される。約1/2の確率で「3R時短1回小当たり」となり、約1/2の確率で「3R通常小当たり」となる。ここでは、円形の図形画像の装飾図柄8L、8C、8Rは、「3R通常小当たり」の小当たり当選であることが報知されている。このとき、表示されていた3つの保留アイコン9Bのうち、一番古い一番左の1つ消え、残りの2つの保留アイコン9Bが継続して表示される。継続して表示される2つの保留アイコン9Bは、シフト移動して1つ左側に移動する。アイコン表示演出Aの図53(H)～(L)と同様に、保留アイコン9Bは、対応する抽選の当落抽選結果によって消える場合と消えない場合とがある。具体的には、当落抽選結果が「3R時短1回小当たり」の場合には消えず、「3R通常小当たり」の場合には消える。大当たり遊技中も2つの保留アイコン9Bは継続して表示される。

【0270】

図54(G)は、「3R通常小当たり」に伴う大当たり遊技後の通常状態の変動中を示している。アイコン表示演出Aの図53(L)と同じ状態である。特図2変動が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始させる。特図2変動の開始によって第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ減り「1」となる一方、保留アイコン9Bの表示は減らずに、2つの保留アイコン9Bが継続して表示される。上述のように、遊技機1では、特図2抽選ではハズレることがなく、必ず当たり(大当たりまたは小当たり)になる(図9(A))。特図2で小当たりすると、時短状態、非時短状態いずれの場合であっても(ここでは非時短状態)、「3R時短1回小当たり」と「3R通常小当たり」のいずれかが選択される。これが、特図2保留がなくなるまで継続する。

【0271】

図54(H)では、再び、特図2抽選で小当たり当選し、円形の図形画像の装飾図柄8L、8C、8Rが3つ揃って停止表示されている状態が示されている。ここでは、円形の図形画像の装飾図柄8L、8C、8Rは、再び、「3R通常小当たり」の小当たり当選であることが報知されている。このとき、表示されていた2つの保留アイコン9Bのうち、一番古い一番左の1つ消え、残りの1つの保留アイコン9Bが継続して表示される。継続して表示される1つの保留アイコン9Bは、シフト移動して1つ左側に移動する。既述のように、保留アイコン9Bは、アイコン表示演出Aの図53(H)～(L)と同様に、対応する抽選の当落抽選結果によって消える場合と消えない場合とがある。具体的には、当落抽選結果が「3R時短1回小当たり」の場合には消えず、「3R通常小当たり」の場合には消える。大当たり遊技中も1つの保留アイコン9Bは継続して表示される。

【0272】

図54(I)は、「3R通常小当たり」に伴う大当たり遊技後の通常状態の変動中を示している。図54(G)と同じ状態である。特図2変動が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始させる。特図2変動の開始によって第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ減り「0」となる一方、保留アイコン9Bの表示は減らずに、1つの保留アイコン9Bが継続して表示される。上述のように、遊技機1では、特図2抽選ではハズレることがなく、必ず当たり(大当たりまたは小当たり)になる(図9(A))。特図2で小当たりすると、時短状態、非時短状態いずれの場合であっても(ここでは非時短状態)、「3R時短1回小当たり」と「3R通常小当たり」のいずれかが選択される。これが、特図2保留がなくなるまで継続する。

【0273】

図54(J)では、再び、特図2抽選で小当たり当選し、円形の図形画像の装飾図柄8L、8C、8Rが3つ揃って停止表示されている状態が示されている。ここでは、円形の図形画像の装飾図柄8L、8C、8Rは、再び、「3R通常小当たり」の小当たり当選であることが報知されている。このとき、表示されていた1つの保留アイコン9Bが消え、保留アイコン9Bの表示がなくなる。これにより、第2特図保留の記憶数(特図2保留数)の数「0」と保留アイコン9Bの数が一致する。既述のように、保留アイコン9Bは、当落抽選結果が「3R時短1回小当たり」の場合には消えず、「3R通常小当たり」の場合には消える。その後、「3R通常小当たり」に伴う大当たり遊技が実行され、その後の通常状態となる。図54(E)～(J)の「特図2保留消化が開始されてから特図2保留が消化されて無くなるまでの期間」では、アイコン表示演出Aの図53(H)～(K)と同様に、期間中に第2始動口21に入球があった場合であっても、期間内に特図2保留(保留アイコン9B)が追加表示されない。

【0274】

図54(K)では、「3R通常小当たり」に伴う大当たり遊技後の通常状態において、「おわり 左打ちに戻してください」の文字画像が表示される。このとき、特図1保留も特図2保留もないため、保留アイコン9Aも保留アイコン9Bも表示されず、変動も開始されていない。この状態で遊技者は左打ちをし、第1始動口20に入球があると保留アイコン9Aが表示されるとともに、シフト移動し、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示される。

【0275】

その後、図54(L)に示すように、特図1変動が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始させる。ここで、さらに、第1始動口20に入球があると保留アイコン9Aが表示される。

【0276】

〔アイコン表示演出C〕

図55は、アイコン表示演出Cを説明するための図である。図55(A)～(L)は、アイコン表示演出Aの図53(H)～(L)、および、アイコン表示演出Bの図54(E)～(J)の、「特図2保留消化が開始されてから特図2保留が消化されて無くなるまでの期間」と同じ演出である。図55(A)～(L)では、小当たり当選時に、選択された小当たり当選種別の順序が図53(H)～(L)、および、図54(E)～(J)と異なっている。

10

【0277】

図55(A)は、図54(E)と対応している。すなわち、アイコン表示演出Aの図53(A)～(G)、および、アイコン表示演出Bの図54(A)～(D)の、「時短開始後から特図1保留が消化して無くなるまでの期間」が経過し、通常状態において、特図2保留の消化による特図2変動が開始されている。このとき、3つの保留アイコン9Bがシフト移動せず、そのままの位置で表示が維持される。変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示される位置(変動アイコン表示位置)には変動アイコン9Cが表示されない。この状態で特図2変動が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始させる。特図2変動の開始によって第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ減り「2」となる一方、保留アイコン9Bの表示は減らずに、3つの保留アイコン9Bが継続して表示される。

20

【0278】

図55(B)では、特図2抽選で小当たり当選し、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rが3つ揃って停止表示されている状態が示されている。遊技機1では、特図2抽選ではハズレることがなく、必ず当たり(大当たりまたは小当たり)になる(図9(A))。遊技機1では、約1/312で大当たりし、約311/312で小当たりする。特図2で小当たりすると、時短状態、非時短状態いずれの場合であっても(ここでは非時短状態)、「3R時短1回小当たり」と「3R通常小当たり」のいずれかが選択される。約1/2の確率で「3R時短1回小当たり」となり、約1/2の確率で「3R通常小当たり」となる。ここでは、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rは、「3R時短1回小当たり」の小当たり当選であることが報知されている。保留アイコン9Bの表示は減らずに、3つの保留アイコン9Bが継続して表示される。大当たり遊技中も3つの保留アイコン9Bは継続して表示される。

30

【0279】

図55(C)は、「3R時短1回小当たり」に伴う大当たり遊技後の時短1回の変動中を示している。特図2変動が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始させる。特図2変動の開始によって第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ減り「1」となる一方、保留アイコン9Bの表示は減らずに、3つの保留アイコン9Bが継続して表示される。「3R時短1回小当たり」に伴う大当たり遊技後の時短1回では、遊技者の右打ちによるゲート28の通過で電チュー29が開放すると、図55(D)に示すように、電チュー入賞口34に入球した遊技球は必ず第2入賞口76に入球する(図13(B)「特図2 時短状態」参照)。第2入賞口76への遊技球の入球によって、第2始動口21が開放され、第2始動口21に遊技球が入球することによって、第2特図保留(特図2保留)が発生する。これにより、第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ増え「2」となる。保留アイコン9Bの数は増減せずに、3つの保留アイコン9Bが継続して表示される。このように、図55(A)～(L)の「特図2保留消化が開始されてから特図2保留が消化されて無くなるまでの期間」では、期間中に第2始動口21に入球があっても、保留アイコン9Bが追加表示されない。

40

50

【0280】

図55(E)では、特図2抽選で小当たり当選し、再び、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rが3つ揃って停止表示されている状態が示されている。ここでは、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rは、再び、「3R時短1回小当たり」の小当たり当選であることが報知されている。保留アイコン9Bの表示は減らずに、3つの保留アイコン9Bが継続して表示される。大当たり遊技中も3つの保留アイコン9Bは継続して表示される。

【0281】

図55(F)は、「3R時短1回小当たり」に伴う大当たり遊技後の時短1回の変動中を示している。図55(C)と同様に、特図2変動が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始させる。特図2変動の開始によって第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ減り「1」となる一方、保留アイコン9Bの表示は減らずに、3つの保留アイコン9Bが継続して表示される。「3R時短1回小当たり」に伴う大当たり遊技後の時短1回では、遊技者の右打ちによるゲート28の通過で電チュー29が開放すると、図55(G)に示すように、電チュー入賞口34に入球した遊技球は必ず第2入賞口76に入球する(図13(B)「特図2 時短状態」参照)。第2入賞口76への遊技球の入球によって、第2始動口21が開放され、第2始動口21に遊技球が入球することによって、第2特図保留(特図2保留)が発生する。これにより、第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ増え「2」となる。保留アイコン9Bの数は増減せずに、3つの保留アイコン9Bが継続して表示される。このように、図55(A)～(L)の「特図2保留消化が開始されてから特図2保留が消化されて無くなるまでの期間」では、期間中に第2始動口21に入球があっても、保留アイコン9Bが追加表示されない。

【0282】

図55(H)は、特図2抽選で小当たり当選し、円形の図形画像の装飾図柄8L、8C、8Rが3つ揃って停止表示されている状態が示されている。ここでは、円形の図形画像の装飾図柄8L、8C、8Rは、「3R通常小当たり」の小当たり当選であることが報知されている。このとき、表示されていた3つの保留アイコン9Bのうち、一番古い一番左の1つ消え、残りの2つの保留アイコン9Bが継続して表示される。継続して表示される2つの保留アイコン9Bは、シフト移動して1つ左側に移動する。すなわち、ここでは、保留アイコン9Bは、対応する抽選の当落抽選結果によって消える場合と消えない場合とがある。具体的には、当落抽選結果が「3R時短1回小当たり」の場合には消えず、「3R通常小当たり」の場合には消える。大当たり遊技中も2つの保留アイコン9Bは継続して表示される。

【0283】

図55(I)は、「3R通常小当たり」に伴う大当たり遊技後の通常状態の変動中を示している。特図2変動が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始させる。特図2変動の開始によって第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ減り「1」となる一方、保留アイコン9Bの表示は減らずに、2つの保留アイコン9Bが継続して表示される。

【0284】

図55(J)では、特図2抽選で小当たり当選し、再び、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rが3つ揃って停止表示されている状態が示されている。ここでは、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rは、再び、「3R時短1回小当たり」の小当たり当選であることが報知されている。保留アイコン9Bの表示は減らずに、2つの保留アイコン9Bが継続して表示される。大当たり遊技中も2つの保留アイコン9Bは継続して表示される。

【0285】

図55(K)は、「3R時短1回小当たり」に伴う大当たり遊技後の時短1回の変動中を示している。特図2変動が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示を開始させる。特図2変動の開始によって第2特図保留の記憶数(特図2保留数)が1つ減り「0」

となる一方、保留アイコン 9 B の表示は減らずに、2 つの保留アイコン 9 B が継続して表示される。「3 R 時短 1 回小当たり」に伴う大当たり遊技後の時短 1 回では、遊技者の右打ちによるゲート 2 8 の通過で電チュー 2 9 が開放すると、図 5 5 (L) に示すように、電チュー入賞口 3 4 に入球した遊技球は必ず第 2 入賞口 7 6 に入球する (図 1 3 (B) 「特図 2 時短状態」参照)。第 2 入賞口 7 6 への遊技球の入球によって、第 2 始動口 2 1 が開放され、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球することによって、第 2 特図保留 (特図 2 保留) が発生する。これにより、第 2 特図保留の記憶数 (特図 2 保留数) が 1 つ増え「1」となる。保留アイコン 9 B の数は増減せずに、2 つの保留アイコン 9 B が継続して表示される。このように、図 5 5 (A) ~ (L) の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの期間」では、期間中に第 2 始動口 2 1 に入球があっても、保留アイコン 9 B が追加表示されない。

10

【0 2 8 6】

上述のように、遊技機 1 では、特図 2 抽選ではハズレることがなく、必ず当たり (大当たりまたは小当たり) になる (図 9 (A))。特図 2 で小当たりすると、時短状態、非時短状態いずれの場合であっても (ここでは非時短状態)、「3 R 時短 1 回小当たり」と「3 R 通常小当たり」のいずれかが選択される。これが、特図 2 保留がなくなるまで継続する。このように、図 5 5 (A) ~ (L) の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの期間」では、図 5 5 (D) (G) (L) のように、期間中に第 2 始動口 2 1 に入球があった場合であっても、期間内に特図 2 保留 (保留アイコン 9 B) が追加表示されない。

20

【0 2 8 7】

[効果例]

以下に、アイコン表示演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 (A) ~ (G) の「時短開始後から特図 1 保留が消化して無くなるまでの第 1 の期間」中に、遊技球が第 2 始動口 2 1 に入球した場合には保留アイコン 9 B が表示され、図 5 3 (H) ~ (L) の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの第 2 の期間」において、遊技球が第 2 始動口 2 1 に入球しても保留アイコン 9 B が表示されない演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 4、図 5 5 も同様である。

30

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 (H) ~ (L) の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの第 2 の期間」では、図 5 3 (A) ~ (G) の「時短開始後から特図 1 保留が消化して無くなるまでの第 1 の期間」に表示された保留アイコン 9 B の表示が維持された状態で、遊技球が第 2 始動口 2 1 に入球しても保留アイコン 9 B が追加表示されない演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 4、図 5 5 も同様である。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 (H) ~ (L) の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの第 2 の期間」において保留アイコン 9 B は、対応する当落抽選が実行された後に表示が消える (図 5 3 (K))。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 4、図 5 5 も同様である。

40

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 (H) ~ (L) の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの第 2 の期間」において、保留アイコン 9 B は、対応する当落抽選で当選した場合、当たり遊技実行中も継続して表示される場合がある。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませること

50

ができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 4、図 5 5 も同様である。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 (H) ～ (L) の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの第 2 の期間」において、保留アイコン 9 B は、対応する当落抽選で当選した場合、当落抽選結果が「3 R 時短 1 回小当たり」の場合には消えず当たり遊技実行中も継続して表示され、「3 R 通常小当たり」の場合には継続して表示されずに消える。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 4、図 5 5 も同様である。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、

図 5 3 (A) ～ (G) の「時短開始後から特図 1 保留が消化して無くなるまでの第 1 の期間」において、遊技球が第 2 始動口 2 1 に入球した場合に、入球から遅れたタイミングで保留アイコン 9 B が表示される場合がある。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 4 も同様である。

【0288】

〔変形例〕

以下に、アイコン表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

アイコン表示演出 A ～ C では、「遊技球が始動口に入球した場合にはアイコンが表示される」第 1 の期間として、図 5 3 (A) ～ (G)、図 5 4 (A) ～ (D) の「時短開始後から特図 1 保留が消化して無くなるまでの期間」が設定され、「遊技球が始動口に入球してもアイコンが表示されない」第 2 の期間として、図 5 3 (H) ～ (L)、図 5 4 (E) ～ (J)、図 5 5 (A) ～ (L) の「特図 2 保留消化が開始されてから特図 2 保留が消化されて無くなるまでの期間」が設定されるものとした。しかし、第 1 の期間および第 2 の期間は任意の期間を設定することができる。

【0289】

〔変形例 2〕

アイコン表示演出 A ～ C では、遊技球が始動口に入球したことを表すアイコンとして保留アイコン 9 B を例示していた。しかし、遊技球が始動口に入球したことを表すアイコンは、保留アイコン 9 B 以外のアイコンであってもよい。例えば、技球が始動口に入球したことを表すアイコンは、保留アイコン 9 A であってもよし、遊技球が始動口に入球したことを表すものであれば、保留アイコン以外のアイコンであってもよい。例えば、本願では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球すると、必ず、当たりとなる(図 9 (A))。そのため、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したときに、当たりが確定したことを示すアイコンが表示される場合には、このアイコンも本願の遊技球が始動口に入球したことを表すアイコンに該当する。

【0290】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 A 2-1〕

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、遊技球が始動口に入球したことを表すアイコンであり、

第 1 の期間中に、遊技球が前記始動口に入球した場合には前記アイコンが表示され、前記第 1 の期間の後の第 2 の期間において、遊技球が前記始動口に入球しても前記アイコンが表示されない演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 2-2〕

10

20

30

40

50

態様 A 2-1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の期間では、前記第 1 の期間に表示された前記アイコンの表示が維持された状態で、遊技球が前記始動口に入球しても前記アイコンが追加表示されない演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 2-3]

態様 A 2-1 または態様 A 2-2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の期間において、前記アイコンは、対応する当落抽選が実行された後に表示が消える、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 2-4]

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

前記第 2 の期間において、前記保留アイコンは、対応する当落抽選で当選した場合、当たり遊技実行中も継続して表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 2-5]

態様 A 2-4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の期間において、前記保留アイコンは、対応する当落抽選で当選した場合、当たり種別によって、当たり遊技実行中も継続して表示される場合と継続して表示されずに消える場合とがある、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 2-6]

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

前記第 1 の期間において、遊技球が前記始動口に入球した場合に、前記入球から遅れたタイミングで前記アイコンが表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【0291】

以下に図 56～図 58 を用いて当たり種別期待度示唆演出 A～C について説明する。この当たり種別期待度示唆演出は、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 から受信した普通図柄変動開始コマンド、変動演出開始コマンド等を解析し、当たり種別期待度示唆演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。

【0292】

〔当たり種別期待度示唆演出 A〕

図 56 は、当たり種別期待度示唆演出 A を説明するための図である。当たり種別期待度示唆演出は、特図または普図の変動中、特図または普図の複数種類の当たり図柄のうち、特定の当たり図柄に当選する期待度を示唆する示唆演出を実行する演出である。ここでは、「図柄」として「普通図柄」が設定され、「特定の当たり図柄で当選する期待度」として「普通図柄抽選において特定の当たり種別（特定の当たり図柄）で当選する期待度」が設定されている。以下では、特図 1 抽選に当選した後に実行される時短状態中の普通図柄抽選で、普通図柄当たり種別として「長開放 1」と「長開放 2」があり（図 13（B）：特図 1 時短状態）、一方の当たり種別に当選する期待度を表示する演出を例示する。

【0293】

当たり種別期待度示唆演出 A では、特図 1 の大当たり種別「5R 時短 100 回大当たり」（図 10）の大当たり遊技後に時短状態で特図変動（特図 1 変動または特図 2 変動）が実行されているものとして説明する。遊技者は右打ちを実行し、ゲート 28 の通過によって、普通図柄表示器 42（図 3）において普通図柄の変動表示、および、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（普図停止図柄）の確定表示がおこなわれ、遊技者に抽選結果が報知される。ここでは、「長開放 1」と「長開放 2」に対応す

10

20

30

40

50

る２種類の当たりの普図停止図柄がある。具体的には、図１３（Ｂ）の「特図１ 時短状態」の「普図__当たり図柄２」と「普図__当たり図柄３」である。「長開放１」（普図__当たり図柄２）で当選して電チュー２９が開放すると、電チュー入賞口３４に入球した遊技球が第１入賞口７５に入球し第１始動口３０が開放され、第１始動口３０への入球によって第１特図保留（特図１保留）が発生する。「長開放２」（普図__当たり図柄３）で当選して電チュー２９が開放すると、電チュー入賞口３４に入球した遊技球が第２入賞口７６に入球し第２始動口２１が開放され、第２始動口２１への入球によって第２特図保留（特図２保留）が発生する。「長開放１」（普図__当たり図柄２）が選択される確率は約 $277/278$ であり、「長開放２」（普図__当たり図柄３）が選択される確率は約 $1/279$ である（図１３（Ｂ）、図１４）。遊技機１は、第１特図保留の消化が第２特図保留の消化に優先して実行される（図２１）。

10

【０２９４】

図５６（Ａ）に示すように、特図１変動中に表示画面７ａに装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（ここでは特図１変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果（ここでは特図１抽選結果）を報知する。

【０２９５】

表示画面７ａには、特図１保留を表す２つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃとが表示されている。ここでは変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃは実行中の特図１抽選に対応している。表示画面７ａには、他に、「時短残り５０回」と表された、時短の残り回数を示す時短残り回数表示と、「特図１変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示とが表示されている。図５６（Ａ）では、このとき、遊技球がゲート２８を通過し、普通図柄表示器４２において普通図柄の変動表示が開始される。

20

【０２９６】

図５６（Ｂ）では、普通図柄表示器４２において普通図柄の変動表示が開始されると、表示画面７ａに矩形画像が出現する。矩形画像は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示に重なってこれらの前面側に表示され、矩形画像領域内に変動表示された装飾図柄８Ｘ、８Ｙが表示される。装飾図柄８Ｘ、８Ｙは、左装飾図柄８Ｘと、右装飾図柄８Ｙを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって普通図柄の変動表示を表し、一組の図柄の停止表示によって普図抽選結果報知する。

30

【０２９７】

図５６（Ｃ）では、表示画面７ａに出現した矩形画像が拡大し、装飾図柄８Ｘ、８Ｙの変動表示のほかに、「特図２獲得当たり期待度：５０％」の期待度示唆画像が表示される。この期待度示唆画像は、現在変動中の普図抽選において、特定の当たり種別（特定の当たり図柄）で当選する期待度を示唆している。ここでは、特図２保留を獲得する当たり種別に当選する期待度、すなわち、「長開放２」（普図__当たり図柄３）が選択される可能性が５０％であることが示唆されている。すなわち、この期待度示唆画像が表示された場合には $1/2$ の確率で「長開放２」（普図__当たり図柄３）が選択され、 $1/2$ の確率でその他の停止図柄（ハズレ図柄、または、「長開放１」（普図__当たり図柄２））が選択される。「長開放１」が選択された場合を図５６（Ｉ）（Ｊ）で示し、ハズレ図柄が選択された場合を図５６（Ｋ）（Ｌ）で示す。このように、期待度示唆画像は、特定の当たり種別に当選する期待度が相対的に高いことが示唆されと、他の当たり種別で当選する期待度が相対的に低いことがあわせて示唆されることになる。例えば、特図２獲得当たり期待度が高くなればなるほど、特図１獲得当たり期待度が低くなることになる。この点が従来の当たり期待度とはことなる。従来の当たり期待度は、当たるか否かの期待度であって、複数種類の当たり種別がある場合には全ての種類において期待度が高くなる。

40

50

【0298】

図56(D)では、図56(C)の後、普通図柄表示器42において普通図柄が「普図__当たり図柄3」で停止表示された状態が示されている。これにあわせて、表示画面7aでは、矩形画像に表示されていた装飾図柄8X、8Yが「77」で停止表示され、「特図2獲得当たり」の結果報知画像が表示される。この結果報知画像によって、特図2保留を獲得する当たり種別に当選したこと、すなわち、「長開放2」が選択されたことが報知される。

【0299】

図56(E)では、図56(D)の後、「長開放2」で当選して電チュー29が開放し、電チュー入賞口34に入球した遊技球が第2入賞口76に入球した状態が示されている。第2入賞口76への入球によって第2始動口21が開放され、第2始動口21への入球によって第2特図保留(特図2保留)が発生する。これにより、表示画面7aに保留アイコン9Bが新たに表示される。

【0300】

その後、特図1変動が繰り返され、図56(F)には、時短残り回数表示が「時短残り0回」のときの状態が示されている。特図1変動に対応する装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示されている。このとき、特図1保留がなくなり、特図2保留消化が開始される。時短時最終変動の終了により、遊技状態が時短状態から通常状態に切り替わる。

【0301】

図56(G)では、特図2抽選で小当たり当選し、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rが3つ揃って停止表示されている状態が示されている。遊技機1では、特図2抽選ではハズレることがなく、必ず当たり(大当たりまたは小当たり)になる(図9(A))。遊技機1では、約1/312で大当たりし、約311/312で小当たりする。特図2で小当たりすると、時短状態、非時短状態いずれの場合であっても(ここでは非時短状態)、「3R時短1回小当たり」と「3R通常小当たり」のいずれかが選択される。約1/2の確率で「3R時短1回小当たり」となり、約1/2の確率で「3R通常小当たり」となる。ここでは、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rは、「3R時短1回小当たり」の小当たり当選であることが報知されている。

【0302】

図56(H)では、大当たり遊技が終了して「大当たり遊技終了3000球獲得」の獲得球数画像が表示される。この文字画像に表示される獲得球数は、実際に獲得された球数であってもよいし、実際の球数ではなくて当たり種別に応じて予定されていた獲得球数であってもよい。また、獲得球数画像は、大当たり遊技の開始前に表示されてもよい。この場合、獲得球数画像には、当たり種別に応じて予定されている獲得球数が表示されてもよい。上述のように、遊技機1では、特図2抽選ではハズレることがなく、必ず当たり(大当たりまたは小当たり)になる(図9(A))。そのため、特図2保留が発生すると、当たり遊技による所定の出玉量を得ることが約束された状態になる。言い換えれば、表示画面7aに保留アイコン9Bが表示されると、その後に当たりに遊技による所定の出玉量を得られることが示唆される。また、遊技機1では、普通図柄抽選の当たりで「長開放2」(普図__当たり図柄3)が選択されると、第2始動口21が開放され、第2始動口21への入球によって特図2保留が発生する。そのため、普通図柄抽選の当たりで「長開放2」が選択されると、その後に当たりに遊技による所定の出玉量を得ることが約束された状態になる。このことから、図56(C)で表示される「特図2獲得当たり期待度:50%」の文字画像は、所定の出玉量を得る期待度を示唆しているといえる。

【0303】

図56(I)は、図56(C)の後、図56(D)の代わりに実行される。具体的には、普通図柄表示器42において普通図柄が「普図__当たり図柄2」で停止表示された状態が示されている。これにあわせて、表示画面7aでは、矩形画像に表示されていた装飾図柄8X、8Yが「22」で停止表示され、「特図1獲得当たり」の結果報知画像が表示される。この結果報知画像によって、図56(C)において「特図2獲得当たり期待度:5

10

20

30

40

50

0 %」の期待度示唆画像が表示されたにも関わらず、特図 1 保留を獲得する当たり種別に当選したこと、すなわち、「長開放 1」が選択されたことが報知される。

【0304】

図 5 6 (J) では、図 5 6 (I) の後、「長開放 1」で当選して電チュー 2 9 が開放し、電チュー入賞口 3 4 に入球した遊技球が第 1 入賞口 7 5 に入球した状態が示されている。第 2 入賞口 7 6 への入球によって第 1 始動口 3 0 が開放され、第 1 始動口 3 0 への入球によって第 1 特図保留 (特図 1 保留) が発生する。これにより、表示画面 7 a に保留アイコン 9 A が新たに表示される。

【0305】

図 5 6 (K) は、図 5 6 (C) の後、図 5 6 (D) の代わりに実行される。具体的には、普通図柄表示器 4 2 において普通図柄がハズレ図柄で停止表示された状態が示されている。これにあわせて、表示画面 7 a では、矩形画像に表示されていた装飾図柄 8 X、8 Y が「3 4」で停止表示され、「ハズレ」の結果報知画像が表示される。この結果報知画像によって、図 5 6 (C) において「特図 2 獲得当たり期待度：5 0 %」期待度示唆画像が表示されたにも関わらず、ハズレとなったことが報知される。図 5 6 (L) では、図 5 6 (K) の後、特図 1 保留も特図 2 保留も発生せず、結果報知画像が消えた状態が示されている。

【0306】

〔当たり種別期待度示唆演出 B〕

図 5 7 は、当たり種別期待度示唆演出 B を説明するための図である。当たり種別期待度示唆演出は、特図または普図の変動中、特図または普図の複数種類の当たり図柄のうち、特定の当たり図柄に当選する期待度を示唆する示唆演出を実行する演出である。ここでは、「図柄」として「普通図柄」が設定され、「特定の当たり図柄で当選する期待度」として「普通図柄抽選において特定の当たり種別 (特定の当たり図柄) で当選する期待度」が設定されている。以下では、特図 1 抽選に当選した後に実行される時短状態中の普通図柄抽選で、普通図柄当たり種別として「長開放 1」と「長開放 2」があり (図 1 3 (B) : 特図 1 時短状態)、一方の当たり種別に当選する期待度を表示する演出を例示する。

【0307】

当たり種別期待度示唆演出 B では、当たり種別期待度示唆演出 A (図 5 6) と同様に、特図 1 の大当たり種別「5 R 時短 1 0 0 回大当たり」 (図 1 0) の大当たり遊技後に時短状態で特図変動 (特図 1 変動または特図 2 変動) が実行されているものとして説明する。遊技者は右打ちを実行し、ゲート 2 8 の通過によって、普通図柄表示器 4 2 (図 3) において普通図柄の変動表示、および、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 (普図停止図柄) の確定表示がおこなわれ、遊技者に抽選結果が報知される。ここでは、「長開放 1」と「長開放 2」に対応する 2 種類の当たりの普図停止図柄がある。具体的には、図 1 3 (B) の「特図 1 時短状態」の「普図__当たり図柄 2」と「普図__当たり図柄 3」である。「長開放 1」 (普図__当たり図柄 2) で当選して電チュー 2 9 が開放すると、電チュー入賞口 3 4 に入球した遊技球が第 1 入賞口 7 5 に入球し第 1 始動口 3 0 が開放され、第 1 始動口 3 0 への入球によって第 1 特図保留 (特図 1 保留) が発生する。「長開放 2」 (普図__当たり図柄 3) で当選して電チュー 2 9 が開放すると、電チュー入賞口 3 4 に入球した遊技球が第 2 入賞口 7 6 に入球し第 2 始動口 2 1 が開放され、第 2 始動口 2 1 への入球によって第 2 特図保留 (特図 2 保留) が発生する。「長開放 1」 (普図__当たり図柄 2) が選択される確率は約 $277/278$ であり、「長開放 2」 (普図__当たり図柄 3) が選択される確率は約 $1/279$ である (図 1 3 (B)、図 1 4)。遊技機 1 は、第 1 特図保留の消化が第 2 特図保留の消化に優先して実行される (図 2 1)。

【0308】

図 5 7 (A) に示すように、特図 1 変動中に表示画面 7 a に装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも

含んでいる。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（ここでは特図 1 変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果（ここでは特図 1 抽選結果）を報知する。

【0309】

表示画面 7 a には、特図 1 保留を表す 2 つの保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C とが表示されている。ここでは変動アイコン（当該保留アイコン）9 C は実行中の特図 1 抽選に対応している。表示画面 7 a には、他に、「時短残り 50 回」と表された、時短の残り回数を示す時短残り回数表示と、「特図 1 変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示とが表示されている。図 5 7（A）では、このとき、遊技球がゲート 2 8 を通過し、普通図柄表示器 4 2 において普通図柄の変動表示が開始される。

10

【0310】

図 5 7（B）では、普通図柄表示器 4 2 において普通図柄の変動表示中に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「7 8 9」で停止表示されると、停止表示された左装飾図柄 8 L の色が通常時と異なる色となっている。これは、現在変動中の普図抽選において、特定の当たり種別（特定の当たり図柄）で当選する期待度が所定値であることを示唆している。すなわち、色が変化した左装飾図柄 8 L は期待度示唆画像である。ここでは、特図 2 保留を獲得する当たり種別に当選する期待度、すなわち、「長開放 2」（普図__当たり図柄 3）が選択される可能性が 50% であることが示唆されている。すなわち、この期待度示唆画像が表示された場合には 1/2 の確率で「長開放 2」（普図__当たり図柄 3）が選択され、1/2 の確率でその他の停止図柄（ハズレ図柄、または、「長開放 1」（普図__当たり図柄 2））が選択される。「長開放 1」が選択された場合を図 5 7（E）で示し、ハズレ図柄が選択された場合を図 5 7（F）で示す。期待度示唆画像は、特定の当たり種別に当選する期待度が相対的に高いことが示唆され、他の当たり種別で当選する期待度が相対的に低いことがあわせて示唆されることになる。

20

【0311】

図 5 7（C）では、図 5 7（B）の後、普通図柄表示器 4 2 において普通図柄が「普図__当たり図柄 3」で停止表示された状態が示されている。これにあわせて、表示画面 7 a では、「やったね」の結果報知画像が表示される。この結果報知画像によって、特図 2 保留を獲得する当たり種別に当選したこと、すなわち、「長開放 2」が選択されたことが報知される。

30

【0312】

図 5 7（D）では、図 5 7（C）の後、「長開放 2」で当選して電チュー 2 9 が開放し、電チュー入賞口 3 4 に入球した遊技球が第 2 入賞口 7 6 に入球した状態が示されている。第 2 入賞口 7 6 への入球によって第 2 始動口 2 1 が開放され、第 2 始動口 2 1 への入球によって第 2 特図保留（特図 2 保留）が発生する。これにより、表示画面 7 a に保留アイコン 9 B が新たに表示される。その後、当たり種別期待度示唆演出 A の図 5 6（F）～（H）と同様の演出が実行される。

【0313】

図 5 7（E）は、図 5 7（B）の後、図 5 7（C）の代わりに実行される。具体的には、普通図柄表示器 4 2 において普通図柄が「普図__当たり図柄 2」で停止表示された状態が示されている。これにあわせて、「まあまあ」の結果報知画像が表示される。この結果報知画像によって、図 5 7（B）において、色が変化した左装飾図柄 8 L の期待度示唆画像が表示されたにも関わらず、特図 1 保留を獲得する当たり種別に当選したこと、すなわち、「長開放 1」が選択されたことが報知される。その後、当たり種別期待度示唆演出 A の図 5 6（J）と同様の演出が実行される。

40

【0314】

図 5 7（F）は、図 5 7（B）の後、図 5 7（C）の代わりに実行される。具体的には、普通図柄表示器 4 2 において普通図柄がハズレ図柄で停止表示された状態が示されてい

50

る。これにあわせて、「残念」の結果報知画像が表示される。この結果報知画像によって、図57(B)において、色が変化した左装飾図柄8Lの期待度示唆画像が表示されたにも関わらず、ハズレとなったことが報知される。その後、当たり種別期待度示唆演出Aの図57(L)と同様の演出が実行される。

【0315】

図57(G)は、図57(B)の代わりに実行される。具体的には、普通図柄表示器42において普通図柄の変動表示中に、「いいことあるかも」の期待度示唆画像が表示される。この期待度示唆画像は、図57(B)と同様に、現在変動中の普図抽選において、特定の当たり種別(特定の当たり図柄)で当選する期待度が所定値であることを示唆している。ここでは、特図2保留を獲得する当たり種別に当選する期待度、すなわち、「長開放2」(普図__当たり図柄3)が選択される可能性が50%であることが示唆されている。このように期待度示唆画像は、装飾図柄の色の変化に限定されず、所定の文字画像であってもよい。

【0316】

図57(H)は、図57(G)と同様、図57(B)の代わりに実行される。具体的には、普通図柄表示器42において普通図柄の変動表示中に、「ぜったいいいことあるよ」の期待度示唆画像が表示される。この期待度示唆画像は、図57(B)と同様に、現在変動中の普図抽選において、特定の当たり種別(特定の当たり図柄)で当選する期待度が所定値であることを示唆している。ここでは、特図2保留を獲得する当たり種別に当選する期待度、すなわち、「長開放2」(普図__当たり図柄3)が選択される可能性が50%であることが示唆されている。このように期待度示唆画像は、任意の内容の文字画像であってもよい。

【0317】

図57(I)(J)は、図57(G)や図57(H)と同様、図57(B)の代わりに実行される。具体的には、普通図柄表示器42において普通図柄の変動表示中に、ボタン画像BTNが表示される。このボタン画像BTNは、図57(B)の色が変化した左装飾図柄8Lと同様に、現在変動中の普図抽選において、特定の当たり種別(特定の当たり図柄)で当選する期待度が所定値であることを示唆する期待度示唆画像である。ここでは、特図2保留を獲得する当たり種別に当選する期待度、すなわち、「長開放2」(普図__当たり図柄3)が選択される可能性が50%であることが示唆されている。このように期待度示唆画像は、任意の画像であってもよい。

【0318】

図57(K)は、図57(G)～(J)と同様、図57(B)の代わりに実行される。具体的には、普通図柄表示器42において普通図柄の変動表示中に、装飾図柄8L、8C、8Rがそれぞれスマイル顔のキャラクタ画像で停止表示される。スマイル顔のキャラクタ画像の停止表示は、図57(B)の色が変化した左装飾図柄8Lと同様に、現在変動中の普図抽選において、特定の当たり種別(特定の当たり図柄)で当選する期待度が所定値であることを示唆する期待度示唆画像である。ここでは、特図2保留を獲得する当たり種別に当選する期待度、すなわち、「長開放2」(普図__当たり図柄3)が選択される可能性が50%であることが示唆されている。このように期待度示唆画像は、態様で出現してもよい。

【0319】

[当たり種別期待度示唆演出C]

図58は、当たり種別期待度示唆演出Cを説明するための図である。当たり種別期待度示唆演出は、特図または普図の変動中、特図または普図の複数種類の当たり図柄のうち、特定の当たり図柄に当選する期待度を示唆する示唆演出を実行する演出である。ここでは、「図柄」として「特別図柄」が設定され、「特定の当たり図柄で当選する期待度」として「第1または第2特別図柄抽選において特定の当たり種別(特定の当たり図柄)で当選する期待度」が設定されている。

【0320】

図58(A)～(C)では、通常状態において特図1変動が実行されているものとして説明する。遊技者は左打ちを実行し、第1始動口20への入賞によって、第1特別図柄表示器41a(図3)において特別図柄の変動表示、および、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(特図停止図柄)の確定表示がおこなわれ、遊技者に抽選結果が報知される。ここでは、「5R時短150回大当たり」と「5R時短100回大当たり」と「3R通常小当たり(V通過実質不可)」に対応する3種類の当たりの特図停止図柄がある。具体的には、図10の「非時短状態」の「特図1__時短図柄1」と「特図1__時短図柄2」「特図1__時短無し小当たり図柄」である。

【0321】

図58(A)に示すように、特図1変動中に表示画面7aに装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄8L、8C、8Rが高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示(ここでは特図1変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果(ここでは特図1抽選結果)を報知する。

【0322】

表示画面7aには、特図1保留を表す2つの保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cとが表示されている。ここでは変動アイコン(当該保留アイコン)9Cは実行中の特図1抽選に対応している。表示画面7aには、他に、「特図1変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示が表示されている。

【0323】

図58(B)では、表示画面7aに「5R時短100回大当たり 期待度:50%」の期待度示唆画像が出現し、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示に重なってこれらの前面側に表示される。この期待度示唆画像は、現在変動中の特図抽選において、特定の当たり種別(特定の当たり図柄)で当選する期待度を示唆している。ここでは、5R時短100回大当たりに当選する期待度、すなわち、「特図1__時短図柄2」が選択される可能性が50%であることが示唆されている。すなわち、この期待度示唆画像が表示された場合には1/2の確率で「特図1__時短図柄2」が選択され、1/2の確率でその他の停止図柄(ハズレ図柄、「特図1__時短図柄1」、「特図1__時短無し小当たり図柄」)が選択される。期待度示唆画像は、特定の当たり種別に当選する期待度が相対的に高いことが示唆され、他の当たり種別で当選する期待度が相対的に低いことがあわせて示唆されることになる。

【0324】

その後、第1特別図柄表示器41a(図3)において特別図柄の変動表示が終了し、特別図柄(特図停止図柄)として「特図1__時短図柄2」が確定停止する。これにあわせて、図58(C)のように、表示画面7aでは、装飾図柄8L、8C、8Rが「222」で停止表示され、「5R時短100回大当たり」の当たり種別に当選したこと、すなわち、「特図1__時短図柄2」が選択されたことが報知される。

【0325】

図58(D)～(E)は、図58(A)の後、図58(B)～(C)の代わりに実行される。具体的には、表示画面7aに「5R時短150回大当たり 期待度:30%」の期待度示唆画像が出現し、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示に重なってこれらの前面側に表示される。この期待度示唆画像は、現在変動中の特図抽選において、特定の当たり種別(特定の当たり図柄)で当選する期待度を示唆している。ここでは、5R時短150回大当たりに当選する期待度、すなわち、「特図1__時短図柄1」が選択される可能性が30%であることが示唆されている。すなわち、この期待度示唆画像が表示された場合には3/10の確率で「特図1__時短図柄1」が選択され、7/10の確率でその他の停止図柄(ハズレ図柄、「特図1__時短図柄2」、「特図1__時短無し小当たり図柄」)が選択される。期待度示唆画像は、特定の当たり種別に当選する期待度が相対的に高いことが示

10

20

30

40

50

唆されと、他の当たり種別で当選する期待度が相対的に低いことがあわせて示唆されることになる。

【0326】

その後、第1特別図柄表示器41a（図3）において特別図柄の変動表示が終了し、特別図柄（特図停止図柄）として「特図1__時短図柄1」が確定停止する。これにあわせて、図58（E）のように、表示画面7aでは、装飾図柄8L、8C、8Rが「777」で停止表示され、「5R時短150回大当たり」の当たり種別に当選したこと、すなわち、「特図1__時短図柄1」が選択されたことが報知される。

【0327】

図58（F）は、図58（A）の後、図58（Bの代わりに実行される。具体的には、表示画面7aに「5R時短150回大当たり 期待度：15%」と「5R時短100回大当たり 期待度：30%」が併記された期待度示唆画像が出現し、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示に重なってこれらの前面側に表示される。この期待度示唆画像は、現在変動中の特図抽選において、特定の当たり種別（特定の当たり図柄）で当選する期待度を示唆している。ここでは、5R時短150回大当たりに当選する期待度、すなわち、「特図1__時短図柄1」が選択される可能性が15%であり、5R時短100回大当たりに当選する期待度、すなわち、「特図1__時短図柄2」が選択される可能性が30%であることが示唆されている。すなわち、この期待度示唆画像が表示された場合には15/100の確率で「特図1__時短図柄1」が選択され、30/100の確率で「特図1__時短図柄2」が選択され、55/100の確率でその他の停止図柄（ハズレ図柄、「特図1__時短無し小当たり図柄」）が選択される。このように、当たり種別期待度示唆演出では、特定の種類の当たり種別の期待度を示す場合の他、複数種類の当たりのそれぞれの期待度示すように構成されていてもよい。期待度示唆画像は、特定の当たり種別に当選する期待度が相対的に高いことが示唆されと、他の当たり種別で当選する期待度が相対的に低いことがあわせて示唆されることになる。

【0328】

図58（G）～（H）では、時短状態で特図2変動が実行されているものとして説明する。特図2保留の消化によって、第2特別図柄表示器41b（図3）において特別図柄の変動表示、および、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（特図停止図柄）の確定表示がおこなわれ、遊技者に抽選結果が報知される。ここでは、「5R時短1回大当たり」と「3R時短1回大当たり」と「3R時短1回小当たり」と「3R通常小当たり」に対応する4種類の当たりの特図停止図柄がある。具体的には、図11の「時短状態」の「特図2__時短図柄2」と「特図2__時短図柄3」と「特図2__時短有り小当たり図柄2」と「特図2__時短無し小当たり図柄2」である。

【0329】

図58（G）に示すように、特図1変動中に表示画面7aに装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄8L、8C、8Rが高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（ここでは特図2変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果（ここでは特図2抽選結果）を報知する。

【0330】

表示画面7aには、特図2保留を表す保留アイコン9Bと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cとが表示されている。ここでは変動アイコン（当該保留アイコン）9Cは実行中の特図2抽選に対応している。表示画面7aには、他に、「特図2変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示が表示されている。

【0331】

図58（H）では、表示画面7aに「3R時短1回小当たり 期待度：90%」の期待度示唆画像が出現し、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示に重なってこれらの前面側に

表示される。この期待度示唆画像は、現在変動中の特図抽選において、特定の当たり種別（特定の当たり図柄）で当選する期待度を示唆している。ここでは、3R時短1回小当たりに当選する期待度、すなわち、「特図2__時短有り小当たり図柄2」が選択される可能性が90%であることが示唆されている。すなわち、この期待度示唆画像が表示された場合には9/10の確率で「特図2__時短有り小当たり図柄2」が選択され、1/10の確率でその他の停止図柄（「特図2__時短図柄2」、「特図2__時短図柄3」、「特図2__時短無し小当たり図柄2」）が選択される。特図2ではハズレ図柄は設定されていない。期待度示唆画像は、特定の当たり種別に当選する期待度が相対的に高いことが示唆されと、他の当たり種別で当選する期待度が相対的に低いことがあわせて示唆されることになる。

【0332】

10

図58（I）は、図58（G）の後、図58（H）の代わりに実行される。具体的には、表示画面7aに「3R時短1回大当たり 期待度：10%」と「3R時短1回小当たり 期待度：40%」が併記された期待度示唆画像が出現し、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示に重なってこれらの前面側に表示される。この期待度示唆画像は、現在変動中の特図抽選において、特定の当たり種別（特定の当たり図柄）で当選する期待度を示唆している。ここでは、3R時短1回小当たりに当選する期待度、すなわち、「特図2__時短図柄3」が選択される可能性が10%であり、「特図2__時短有り小当たり図柄2」が選択される可能性が40%であることが示唆されている。このように、当たり種別期待度示唆演出では、特定の一種類の当たり種別の期待度を示す場合の他、複数種類の当たりのそれぞれの期待度示すように構成されていてもよい。

20

【0333】

図58（J）は、図58（G）の後、図58（H）の代わりに実行される。具体的には、表示画面7aに「3R時短1回大当たり 期待度：10%」と「3R時短1回小当たり 期待度：30%」と「3R通常小当たり 期待度：10%」が併記された期待度示唆画像が出現し、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示に重なってこれらの前面側に表示される。この期待度示唆画像は、現在変動中の特図抽選において、特定の当たり種別（特定の当たり図柄）で当選する期待度を示唆している。ここでは、3R時短1回小当たりに当選する期待度、すなわち、「特図2__時短図柄3」が選択される可能性が10%であり、「特図2__時短有り小当たり図柄2」が選択される可能性が30%であり、「特図2__時短無し小当たり図柄2」が選択される可能性が10%であることが示唆されている。このように、当たり種別期待度示唆演出では、特定の一種類の当たり種別の期待度を示す場合の他、複数種類の当たりのそれぞれの期待度示すように構成されていてもよい。

30

【0334】

図58（K）では、図58（H）～（K）のいずれかの演出の後、3R時短1回小当たりに当選し、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rが3つ揃って停止表示されている状態が示されている。遊技機1では、特図2抽選ではハズレることがなく、必ず当たり（大当たりまたは小当たり）になる（図9（A））。遊技機1では、約1/312で大当たりし、約311/312で小当たりする。特図2で小当たりすると、時短状態、非時短状態いずれの場合であっても（ここでは非時短状態）、「3R時短1回小当たり」と「3R通常小当たり」のいずれかが選択される。約1/2の確率で「3R時短1回小当たり」となり、約1/2の確率で「3R通常小当たり」となる。ここでは、スマイル顔のキャラクタ画像の装飾図柄8L、8C、8Rは、「3R時短1回小当たり」の小当たり当選であることが報知されている。

40

【0335】

図58（L）では、大当たり遊技が終了して「大当たり遊技終了3000球獲得」の獲得球数画像が表示される。この文字画像に表示される獲得球数は、実際に獲得された球数であってもよいし、実際の球数ではなくて当たり種別に応じて予定されていた獲得球数であってもよい。また、獲得球数画像は、大当たり遊技の開始前に表示されてもよい。この場合、獲得球数画像には、当たり種別に応じて予定されている獲得球数が表示されてもよい。上述のように、遊技機1では、特図2抽選ではハズレることがなく、必ず当たり（大

50

当たりまたは小当たり)になる(図9(A))。そのため、特図2保留が発生すると、当たり遊技による所定の出玉量を得ることが約束された状態になる。言い換えれば、表示画面7aに図58(H)～(J)の期待度示唆画像が表示されると、その後に当たりに遊技による所定の出玉量を得られることが示唆される。このことから、図58(H)～(J)で表示される期待度示唆画像は、所定の出玉量を得る期待度を示唆しているといえる。

【0336】

〔効果例〕

以下に、当たり種別期待度示唆演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図56(C)に示すように、表示画面7aは、複数種類の当たり図柄(普通図柄)のうち、特定の当たり図柄で当選する期待度を示唆する期待度示唆画像を表示する示唆演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図57、図58も同様である。

10

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図56(C)に示すように、示唆演出は、普通図柄表示器42による図柄変動中に実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図57、図58も同様である。

20

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図56(C)に示すように、示唆演出では、特定の当たり図柄で当選する期待度が相対的に高いことが示唆される場合には、特定の当たり図柄とは異なる当たり図柄で当選する期待度が相対的に低いことが示唆される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図57、図58も同様である。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図56(C)に示すように、普通図柄表示器42は、普通図柄の変動を表示可能であり、示唆演出は、普通図柄において特定の当たり図柄で当選する期待度を示唆する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図57も同様である。

30

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図56(B)(C)に示すように、表示画面7aは、示唆演出を実行中に、普通図柄の変動に対応する装飾図柄8X、8Yの変動表示演出を実行する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図56に示すように、示唆演出は、所定の出玉量を得る期待度を示唆する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0337】

〔変形例〕

以下に、当たり種別期待度示唆演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

当たり種別期待度示唆演出Aにおいて、普通図柄抽選は、ほぼ当たりとなる一方、わずかにハズレとなる可能性があった。しかし、ハズレにならずに必ず当たりになるように構成されていてもよい。また、普通図柄抽選における当たり種別はどの当たり種別も獲得球数が同じであってもよいし、異なってもよい。

【0338】

〔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。

50

◇[態様 A 3-1]

複数種類の画像を表示可能な演出表示手段と、
図柄変動を表示可能な図柄表示手段と、を備える遊技機であって、
前記図柄表示手段は、複数種類の当たり図柄を表示可能であり、
前記演出表示手段は、前記複数種類の当たり図柄のうち、前記特定の当たり図柄で当選する期待度を示唆する示唆演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 3-2]

態様 A 3-1 に記載の遊技機であって、
前記示唆演出は、前記図柄表示手段による図柄変動中に実行される、
ことを特徴とする遊技機。

10

◇[態様 A 3-3]

態様 A 3-1 または態様 A 3-2 に記載の遊技機であって、
前記示唆演出では、前記特定の当たり図柄で当選する期待度が相対的に高いことが示唆される場合には、前記特定の当たり図柄とは異なる当たり図柄で当選する期待度が相対的に低いことが示唆される、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 3-4]

態様 A 3-1 から態様 A 3-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記図柄表示手段は、普通図柄の変動を表示可能であり、
前記示唆演出は、普通図柄において特定の当たり図柄で当選する期待度を示唆する、
ことを特徴とする遊技機。

20

◇[態様 A 3-5]

態様 A 3-4 に記載の遊技機であって、
前記演出表示手段は、前記示唆演出を実行中に、前記普通図柄の変動に対応する装飾図柄の変動表示演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 3-6]

態様 A 3-1 から態様 A 3-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記示唆演出は、所定の出玉量を得る期待度を示唆する、
ことを特徴とする遊技機。

30

【0339】

以下に図 59～図 61 を用いてアイコン遅れ表示演出 A～C について説明する。このアイコン遅れ表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した保留球数コマンド、遊技状態指定コマンド、変動演出開始コマンド等を解析し、アイコン遅れ表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。

【0340】

[アイコン遅れ表示演出 A]

40

図 59 は、アイコン遅れ表示演出 A を説明するための図である。アイコン遅れ表示演出は、始動口に入球があった場合に、入球から遅れたタイミングでアイコンが表示される演出である。ここでは、「アイコン」として「保留アイコン 9A」が設定され、「始動口」として「第 1 始動口 20」が設定されている。

【0341】

アイコン遅れ表示演出 A では、通常状態において特図 1 変動が実行されているものとして説明する。遊技者は左打ちを実行し、第 1 始動口 20 への入賞によって、第 1 特別図柄表示器 41a (図 3) において特別図柄の変動表示、および、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 (特図停止図柄) の確定表示がおこなわれ、遊技者に抽選結果が報知される。

50

【0342】

図59(A)に示すように、特図1変動中に表示画面7aに装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄8L、8C、8Rが高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（ここでは特図1変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果（ここでは特図1抽選結果）を報知する。

【0343】

表示画面7aには、特図1保留を表す保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cとが表示されている。ここでは変動アイコン（当該保留アイコン）9Cは実行中の特図1抽選に対応している。表示画面7aには、他に、「通常状態」と表された、遊技状態表示と、「特図1変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示とが表示されている。

【0344】

図59(A)では、このとき、第1始動口20に遊技球が入球して第1特図保留の記憶数（特図1保留数）が「1」から「2」に変化している。すなわち、2つ目の特図1保留（第2保留）が発生している。しかし、2つ目の特図1保留が発生しているにもかかわらず、表示画面7aには、保留アイコン9Aが1つだけ表示された状態が継続する。

【0345】

図59(B)では、図59(A)に示す特図1変動が終了した状態が示されている。装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示されている。変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが消化される。そして、次の特図1変動の開始にあたって、第1特図保留の記憶数（特図1保留数）が「2」から「1」に変化し、表示画面7aでは、保留アイコン9Aがシフト移動して変動アイコン（当該保留アイコン）9Cになる。保留アイコン9Aのシフト移動によって保留アイコン9Aがなくなる。すなわち、1つの特図1保留がある状態にもかかわらず、保留アイコン9Aが表示されていない状態となる。そして、特図1変動が実行される。

【0346】

図59(C)では、図59(B)の後、表示画面7aにおいて、特図1変動に対応する装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示される。このとき、1始動口20に遊技球が入球して第1特図保留の記憶数（特図1保留数）が「1」から「2」に変化している。すなわち、2つ目の特図1保留が発生している。しかし、2つの特図1保留が発生しているにもかかわらず、表示画面7aには、保留アイコン9Aが一つも表示されていない状態が継続する。

【0347】

図59(D)は、図59(C)の後であり、特図1変動の開始から所定期間経過した後、2つの特図1保留に対応する2つの保留アイコン9Aが同時に新たに表示される。ここでは、特図1保留が1つ新たに発生したときには保留アイコン9Aを表示させず、2つ目の特図1保留が発生したときの特図変動の変動開始から所定期間経過時に2つの保留アイコン9Aが遅れて表示される「第1遅れ表示演出」が実行されている。なお、「第1遅れ表示演出」において、保留アイコン9Aが表示されるタイミングは、上記以外であってもよい。例えば、特図1保留が1つ新たに発生したときには保留アイコン9Aを表示させず、2つ目の特図1保留が発生したときに2つの保留アイコン9Aが表示されてもよい。または、特図1保留が1つ新たに発生したときには保留アイコン9Aを表示させず、2つ目の特図1保留が発生した後、所定期間経過後に2つの保留アイコン9Aが表示されてもよい。

【0348】

図59(E)は、図59(D)に示す特図1変動が終了した状態が示されている。装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示されている。変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが

10

20

30

40

50

消化される。そして、次の特図1変動の開始にあたって、第1特図保留の記憶数（特図1保留数）が「2」から「1」に変化し、表示画面7aでは、保留アイコン9Aがシフト移動して変動アイコン（当該保留アイコン）9Cになる。保留アイコン9Aのシフト移動によって保留アイコン9Aが1つになる。このとき、1始動口20に遊技球が入球して第1特図保留の記憶数（特図1保留数）が「1」から「2」に変化している。すなわち、2つ目の特図1保留が発生している。しかし、2つの特図1保留が発生しているにもかかわらず、表示画面7aには、保留アイコン9Aが1つだけ表示されている状態となる。そして、特図1変動が実行される。

【0349】

図59（F）では、図59（E）の後、表示画面7aにおいて、特図1変動に対応する装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示される。特図1変動の開始から所定期間経過した後、図59（G）に示すように、表示されていなかった2つ目の特図1保留に対応する保留アイコン9Aが新たに表示され、合計2つの保留アイコン9Aが表示された状態となる。ここでは、特図1保留が1つ新たに発生したときには保留アイコン9Aを表示させず、次の特図変動の変動開始から所定期間経過時に保留アイコン9Aが遅れて表示される「第2遅れ表示演出」が実行される。なお、「第2遅れ表示演出」において、保留アイコン9Aが表示されるタイミングは、上記以外であってもよい。例えば、特図1保留が1つ新たに発生したあと所定期間経過後に、対応する保留アイコン9Aが遅れて表示されてもよい。または、特図1保留が1つ新たに発生したあと、所定回数（1以上）特図変動後の変動演出時に保留アイコン9Aが遅れて表示されてもよい。

【0350】

図59（H）は、図59（G）に示す特図1変動が終了した状態が示されている。装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示されている。変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが消化される。そして、次の特図1変動の開始にあたって、第1特図保留の記憶数（特図1保留数）が「2」から「1」に変化し、表示画面7aでは、保留アイコン9Aがシフト移動して変動アイコン（当該保留アイコン）9Cになる。保留アイコン9Aのシフト移動によって保留アイコン9Aが1つになる。このとき、1始動口20に遊技球が入球して第1特図保留の記憶数（特図1保留数）が「1」から「2」に変化している。すなわち、2つ目の特図1保留（第2保留）が発生している。しかし、2つの特図1保留が発生しているにもかかわらず、表示画面7aには、保留アイコン9Aが1つだけ表示されている状態となる。そして、特図1変動が実行される。

【0351】

図59（I）では、図59（H）の後、表示画面7aにおいて、特図1変動に対応する装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示される。このとき、1始動口20に遊技球が入球して第1特図保留の記憶数（特図1保留数）が「2」から「3」に変化している。すなわち、3つ目の特図1保留が発生している。しかし、3つの特図1保留が発生しているにもかかわらず、表示画面7aには、保留アイコン9Aが1つだけ表示されている状態となる。図59（J）に示すように、特図1変動の開始から所定期間経過した後、図59（K）に示すように、表示されていなかった2つの特図1保留（第2保留、第3保留）のうち、第2保留に対応する保留アイコン9Aが新たに表示され、合計2つの保留アイコン9Aが表示された状態となる。

【0352】

さらに所定期間経過後、図59（L）に示すように、表示されていなかった残りの1つの特図1保留（第3保留）に対応する保留アイコン9Aが新たに表示され、合計3つの保留アイコン9Aが表示された状態となる。ここでは、特図1保留が1つ新たに発生したときには保留アイコン9Aを表示させず、2つ目の特図1保留が発生したときの特図変動において2つの保留アイコン9Aがタイミングをずらして順番に遅れて表示される「第3遅れ表示演出」が実行されている。なお、「第3遅れ表示演出」において、1個目の保留アイコン9Aが表示されるタイミングと、2個目の保留アイコン9Aが表示されるタイミングは任意に設定することができる。例えば、2つ目の特図1保留が発生した変動において

、変動開始から第1のタイミングで1個目の保留アイコン9 Aが表示され、第2のタイミングで2個目の保留アイコン9 Aが表示されてもよい。または、2つ目の特図1保留が発生した変動中に1個目の保留アイコン9 Aが表示され、次変動以降の変動中に2個目の保留アイコン9 Aが表示されてもよい。

【0353】

〔アイコン遅れ表示演出B〕

図60は、アイコン遅れ表示演出Bを説明するための図である。アイコン遅れ表示演出は、始動口に入球があった場合に、入球から遅れたタイミングでアイコンが表示される演出である。ここでは、「アイコン」として「保留アイコン9 B」が設定され、「始動口」として「第2始動口21」が設定されている。

【0354】

アイコン遅れ表示演出Bでは、特図1の大当たり種別「5R時短100回大当たり」（図10）の大当たり遊技後に時短状態で特図変動（特図1変動または特図2変動）が実行されているものとして説明する。遊技者は右打ちを実行し、ゲート28の通過によって、電チュー29が開放し、電チュー入賞口34に入球した遊技球が第1入賞口75と第2入賞口76のいずれかに入球する（図13（B）「特図1 時短状態」参照）。第1入賞口75と第2入賞口76への遊技球の入球によって、第1始動口30と第2始動口21のいずれかが開放され、開放された始動口30、21に遊技球が入球することによって、第1特図保留（特図1保留）または第2特図保留（特図2保留）が発生する。ゲート28の通過時の電チュー29が開放パターンによって、第1始動口30の開放確率は約277/278であり、第2始動口21の開放確率は約1/279である（図13（B）、図14）。遊技機1は、第1特図保留の消化が第2特図保留の消化に優先して実行される（図21）。

【0355】

図60（A）に示すように、特図1変動中に表示画面7aに装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄8L、8C、8Rが高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（ここでは特図1変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果（ここでは特図1抽選結果）を報知する。

【0356】

表示画面7aには、特図1保留を表す2つの保留アイコン9 Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9 Cとが表示されている。ここでは変動アイコン（当該保留アイコン）9 Cは実行中の特図1抽選に対応している。表示画面7aには、他に、「時短残り2回」と表された、時短の残り回数を示す時短残り回数表示と、「特図1変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示とが表示されている。図60（A）では、このとき、遊技球がゲート28を通過し、電チュー29の開放パターンによって、遊技球が第2入賞口76に入球し、第2始動口21が開放される。

【0357】

図60（B）に示すように、開放された第2始動口21に遊技球が入球して第2特図保留の記憶数（特図2保留数）が「0」から「1」に変化している。すなわち、1つ目の特図2保留（第1保留）が発生している。しかし、1つ目の特図2保留が発生しているにもかかわらず、表示画面7aには、保留アイコン9 Bが表示されない。

【0358】

図60（C）では、図60（B）の後、同じ変動中に、さらに、遊技球がゲート28を通過し、電チュー29の開放パターンによって、遊技球が第1入賞口75に入球し、第1始動口30が開放される。図60（D）に示すように、開放された第1始動口30に遊技球が入球して、3つ目の特図1保留（第3保留）が発生しているとともに、3つ目の保留アイコン9 Aが新たに表示される。すなわち、特図2保留は発生後に保留アイコン9 Bが

表示されない一方、特図 1 保留は、入賞後に速やかに保留アイコン 9 A が表示される。

【0359】

図 60 (E) では、図 60 (D) の後、同じ変動中に、さらに、遊技球がゲート 28 を通過し、電チュー 29 の開放パターンによって、遊技球が第 2 入賞口 76 に入球し、第 2 始動口 21 が開放される。図 60 (F) に示すように、開放された第 2 始動口 21 に遊技球が入球して第 2 特図保留の記憶数 (特図 2 保留数) が「1」から「2」に変化している。すなわち、2 つ目の特図 2 保留 (第 2 保留) が発生している。しかし、2 つの特図 2 保留が発生しているにもかかわらず、表示画面 7 a には、保留アイコン 9 B が表示されない。すなわち、特図 1 保留は、入賞後に速やかに保留アイコン 9 A が表示される一方、特図 2 保留は発生しても保留アイコン 9 B が表示されない。

10

【0360】

図 60 (G) では、図 60 (F) の後、同じ変動中に、さらに、遊技球がゲート 28 を通過し、電チュー 29 の開放パターンによって、遊技球が第 1 入賞口 75 に入球し、第 1 始動口 30 が開放される。図 60 (H) に示すように、開放された第 1 始動口 30 に遊技球が入球して、4 つ目の特図 1 保留 (第 4 保留) が発生しているとともに、4 つ目の保留アイコン 9 A が新たに表示される。すなわち、特図 2 保留は発生後に保留アイコン 9 B が表示されない一方、特図 1 保留は、入賞後に速やかに保留アイコン 9 A が表示される。

【0361】

図 60 (I) では、図 60 (A) ~ (H) に示す特図 1 変動が終了した状態が示されている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示されている。変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消化される。そして、表示画面 7 a では、保留アイコン 9 A がシフト移動して変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C になる。保留アイコン 9 A のシフト移動によって保留アイコン 9 A が一つ減り 3 つになる。そして、特図 1 変動が実行される。

20

【0362】

図 60 (J) に示すように、特図 1 変動中に表示画面 7 a に装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される。表示画面 7 a には、特図 1 保留を表す 3 つの保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C とが表示されている。ここでは変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C は実行中の特図 1 抽選に対応している。表示画面 7 a には、他に、「時短残り 1 回」と表された、時短の残り回数を示す時短残り回数表示と、「特図 1 変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示と、「ラスト 1 回」と表された、時短状態の最後の変動であることを示す時短状態最終変動表示と、が表示されている。ここでは、時短状態の最後の変動が示されている。

30

【0363】

図 60 (K) では、図 60 (J) の後、特図 1 変動が開始してから所定期間経過した状態が示されている。表示画面 7 a において、特図 1 変動に対応する装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が継続している。特図 1 変動の開始後所定期間経過すると、表示されていなかった 2 つの特図 2 保留 (第 1 保留、第 2 保留) のうち、第 1 保留に対応する保留アイコン 9 B が新たに表示される。

【0364】

さらに所定期間経過後、図 60 (L) に示すように、表示されていなかった残りの 1 つの特図 2 保留 (第 2 保留) に対応する保留アイコン 9 B が新たに表示され、合計 2 つの保留アイコン 9 B が表示された状態となる。ここでは、時短開始後から時短最終変動開始後所定期間経過する前までの間に発生した特図 2 保留について保留アイコン 9 B を表示させず、時短最終変動開始後所定期間経過後にまとめて表示させる遅れ表示演出が実行される。なお、時短最終変動開始後所定期間経過後に保留アイコン 9 B をまとめて表示されるとき、複数の保留アイコン 9 B を同時に表示させてもよいし、順番に 1 つずつ表示させてもよい。1 つずつ順番に表示させる場合には、1 個目の保留アイコン 9 B が表示されるタイミングと、2 個目の保留アイコン 9 B が表示されるタイミングは任意に設定することができる。

40

【0365】

50

〔アイコン遅れ表示演出C〕

図61は、アイコン遅れ表示演出Cを説明するための図である。アイコン遅れ表示演出は、始動口に入球があった場合に、入球から遅れたタイミングでアイコンが表示される演出である。ここでは、「アイコン」として「保留アイコン9B」が設定され、「始動口」として「第2始動口21」が設定されている。

【0366】

アイコン遅れ表示演出Cでは、特図1の大当たり種別「5R時短100回大当たり」（図10）の大当たり遊技後に時短状態で特図変動（特図1変動または特図2変動）が実行されているものとして説明する。遊技者は右打ちを実行し、ゲート28の通過によって、電チュー29が開放し、電チュー入賞口34に入球した遊技球が第1入賞口75と第2入賞口76のいずれかに入球する（図13（B）「特図1 時短状態」参照）。第1入賞口75と第2入賞口76への遊技球の入球によって、第1始動口30と第2始動口21のいずれかが開放され、開放された始動口30、21に遊技球が入球することによって、第1特図保留（特図1保留）または第2特図保留（特図2保留）が発生する。ゲート28の通過時の電チュー29が開放パターンによって、第1始動口30の開放確率は約277/278であり、第2始動口21の開放確率は約1/279である（図13（B）、図14）。遊技機1は、第1特図保留の消化が第2特図保留の消化に優先して実行される（図21）。

【0367】

図61（A）に示すように、特図1変動中に表示画面7aに装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄8L、8C、8Rが高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（ここでは特図1変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果（ここでは特図1抽選結果）を報知する。

【0368】

表示画面7aには、特図1保留を表す2つの保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cとが表示されている。ここでは変動アイコン（当該保留アイコン）9Cは実行中の特図1抽選に対応している。表示画面7aには、他に、「時短残り12回」と表された、時短の残り回数を示す時短残り回数表示と、「特図1変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特図表示とが表示されている。図61（A）では、このとき、遊技球がゲート28を通過し、電チュー29の開放パターンによって、遊技球が第2入賞口76に入球し、第2始動口21が開放される。開放された第2始動口21に遊技球が入球して第2特図保留の記憶数（特図2保留数）が「0」から「1」に変化している。すなわち、1つ目の特図2保留（第1保留）が発生している。しかし、1つ目の特図2保留が発生しているにもかかわらず、表示画面7aには、保留アイコン9Bが表示されない。

【0369】

図61（B）は、図61（A）から複数回の特図1変動が実行された後の状態を示している。特図1変動に対応する装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示され、時短残り回数表示として「時短残り5回」と表示されている。このとき、また、遊技球がゲート28を通過し、電チュー29の開放パターンによって、遊技球が第2入賞口76に入球し、第2始動口21が開放される。開放された第2始動口21に遊技球が入球して第2特図保留の記憶数（特図2保留数）が「1」から「2」に変化している。すなわち、2つ目の特図2保留（第2保留）が発生している。しかし、2つ目の特図2保留が発生しているにもかかわらず、表示画面7aには、保留アイコン9Bが表示されない。

【0370】

図61（C）は、図61（B）から複数回の特図1変動が実行された後の状態を示している。特図1変動に対応する装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示され、時短残り回数表

10

20

30

40

50

示として「時短残り2回」と表示されている。このとき、また、遊技球がゲート28を通
過し、電チュー29の開放パターンによって、遊技球が第2入賞口76に入球し、第2始
動口21が開放される。開放された第2始動口21に遊技球が入球して第2特図保留の記
憶数（特図2保留数）が「2」から「3」に変化している。すなわち、3つ目の特図2保
留（第3保留）が発生している。しかし、3つの特図2保留が発生しているにもかかわらず、表示画面7aには、保留アイコン9Bが表示されない。

【0371】

図61(D)は、図61(C)の後、同じ変動中に、さらに、遊技球がゲート28を通
過し、電チュー29の開放パターンによって、遊技球が第1入賞口75に入球し、第1始
動口30が開放される。開放された第1始動口30に遊技球が入球して、3つ目の特図1
保留（第3保留）が発生するとともに、3つ目の保留アイコン9Aが新たに表示される。
特図1保留の発生をトリガーとして、表示されていなかった3つの特図2保留（第1～3
保留）のうち、第1保留に対応する保留アイコン9Bが新たに表示される。

【0372】

図61(E)は、図61(D)の後、同じ変動中に「まだまだ」の文字画像が表示され
る演出が示されている。この文字画像は、表示される保留アイコン9Bの数がさらに増え
ることを示唆している。その後、図61(F)に示すように、表示されていなかった残りの
2つの特図2保留（第2保留、第3保留）に対応する2つの保留アイコン9Bが新たに
表示され、合計3つの保留アイコン9Bが表示された状態となる。ここでは、時短開始後
から発生した特図2保留について保留発生後にすぐに保留アイコン9Bを表示させず、特
図1保留が発生したときに、保留アイコン9Aの表示にあわせて、それまでに表示されて
いなかった保留アイコン9Bをまとめて表示させる遅れ表示演出が実行される。なお、保
留アイコン9Bをまとめて表示されるとき、複数の保留アイコン9Bを同時に表示させて
もよいし、順番に1つずつ表示させてもよい。1つずつ順番に表示させる場合には、1個
目の保留アイコン9Bが表示されるタイミングと、2個目の保留アイコン9Bが表示され
るタイミングは任意に設定することができる。

【0373】

図61(G)は、図61(C)の後、図61(D)～(F)に代わりに実行される。図
61(G)は、図61(C)の次の特図1変動中であり、装飾図柄8L、8C、8Rが変
動表示される。表示画面7aには、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが表示されて
いる。ここでは変動アイコン（当該保留アイコン）9Cは実行中の特図1抽選に対応して
いる。表示画面7aには、他に、「時短残り1回」と表された、時短の残り回数を示す時
短残り回数表示と、「特図1変動」と表された、現在変動中の特図の種類を示す変動中特
図表示と、「ラスト1回」と表された、時短状態の最後の変動であることを示す時短状態
最終変動表示と、が表示されている。ここでは、時短状態の最後の変動が示されている。

【0374】

図61(H)では、図61(G)の後、特図1変動が開始してから所定期間経過した状
態が示されている。表示画面7aにおいて、特図1変動に対応する装飾図柄8L、8C、
8Rの変動表示が継続している。特図1変動の開始後所定期間経過すると、表示されてい
なかった3つの特図2保留（第1～3保留）のうち、第1保留に対応する保留アイコン9
Bが新たに表示される。

【0375】

図61(I)は、図61(H)の後、同じ変動中に「まだまだ」の文字画像が表示され
る演出が示されている。この文字画像は、表示される保留アイコン9Bの数がさらに増え
ることを示唆している。その後、図61(J)に示すように、表示されていなかった残りの
2つの特図2保留（第2保留、第3保留）に対応する2つの保留アイコン9Bが新たに
表示され、合計3つの保留アイコン9Bが表示された状態となる。ここでは、時短開始後
から時短最終変動開始後所定期間経過する前までの間に発生した特図2保留について保留
アイコン9Bを表示させず、時短最終変動開始後所定期間経過後にまとめて表示させる遅
れ表示演出が実行される。なお、時短最終変動開始後所定期間経過後に保留アイコン9B

をまとめて表示されるとき、複数の保留アイコン 9 B を同時に表示させてもよいし、順番に 1 つずつ表示させてもよい。1 つずつ順番に表示させる場合には、1 個目の保留アイコン 9 B が表示されるタイミングと、2 個目の保留アイコン 9 B が表示されるタイミングは任意に設定することができる。

【0376】

〔効果例〕

以下に、アイコン遅れ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 59 に示すように、遊技球が第 1 始動口 20 に入球した場合に、入球から遅れたタイミングで保留アイコン 9 A が表示される演出をおこなうことができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 60、図 61 も同様である。

10

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、この演出では、図 59 (A) (C) に示すように、複数の遊技球が第 1 始動口 20 に入球した場合に、図 59 (D) に示すように、入球から遅れたタイミングで複数の保留アイコン 9 A がまとめて表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 60、図 61 も同様である。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、この演出では、図 59 (E) (H) (I) に示すように、複数の遊技球が第 1 始動口 20 に入球した場合に、図 59 (K) に示すように、入球から遅れたタイミングで複数の保留アイコン 9 A のうちの 1 つが表示された後、図 59 (L) に示すように、残りの保留アイコン 9 A が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 60、図 61 も同様である。

20

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、この演出は、図 60 (B) (F) に示すように、時短状態時に実行され、時短の最終変動前に遊技球が第 2 始動口 21 に入球した場合に、図 60 (K) (L) に示すように、時短の最終変動中に保留アイコン 9 B が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 61 も同様である。

30

【0377】

〔変形例〕

以下に、アイコン遅れ表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

アイコン遅れ表示演出 A ~ C では、遊技球が始動口に入球したことを表すアイコンとして保留アイコン 9 A または保留アイコン 9 B を例示していた。しかし、遊技球が始動口に入球したことを表すアイコンは、保留アイコン 9 A、9 B 以外のアイコンであってもよい。すなわち、遊技球が始動口に入球したことを表すものであれば、保留アイコン以外のアイコンであってもよい。例えば、本願では、第 2 始動口 21 に遊技球が入球すると、必ず、当たりとなる (図 9 (A))。そのため、第 2 始動口 21 に遊技球が入球したときに、当たりが確定したことを示すアイコンが表示される場合には、このアイコンも本願の遊技球が始動口に入球したことを表すアイコンに該当する。

40

【0378】

〔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、遊技球が始動口に入球したことを表すアイコンであり、

50

遊技球が前記始動口に入球した場合に、前記入球から遅れたタイミングで前記アイコンが表示される演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-2]

態様 A 4-1 に記載の遊技機であって、

前記演出では、複数の遊技球が前記始動口に入球した場合に、前記入球から遅れたタイミングで複数の前記アイコンがまとめて表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-3]

態様 A 4-1 に記載の遊技機であって、

前記演出では、複数の遊技球が前記始動口に入球した場合に、前記入球から遅れたタイミングで複数の前記アイコンのうちの 1 つが表示された後、残りの前記保留アイコンが表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-4]

態様 A 4-1 から態様 A 4-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出は、時短状態時に実行され、時短の最終変動前に遊技球が前記始動口に入球した場合に、前記時短の最終変動中に前記アイコンが表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0379】

以下に図 6 2 ～図 6 4 を用いて時短回数報知演出 A ～C について説明する。この時短回数報知演出は、時短中の大当たり遊技中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した大当たり遊技関連のコマンドを解析し、時短回数報知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。

【0380】

[時短回数報知演出 A]

図 6 2 は、時短回数報知演出 A を説明するための図である。

まず、図 6 2 (A) に示すように、チャンスタイム突入演出が開始される。このチャンスタイム突入演出は、大当たり遊技中のエンディング演出で実行される。チャンスタイム突入演出は、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した大当たりのエンディングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面 7 a に「チャンスタイム突入」というメッセージ画像 MSG が表示されている。なお、チャンスタイムの回数（継続回数）は、本実施形態では、100 回、または、150 回のいずれかとなっている。チャンスタイム中には、大当たりとならない限り、変動演出がチャンスタイムの回数分繰り返される。

【0381】

繰り返される変動演出中に所定条件が成立すると、図 6 2 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「5」図柄で停止している。このとき、中演出図柄 8 C は、変動を継続している。

【0382】

大当たりとなっている場合には、図 6 2 (C) に示すように、大当たり態様で演出図柄が停止する。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「5」図柄で停止している。大当たり態様の一例は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がゾロ目で停止する態様である。ただし、数字図柄以外の特殊図柄を用いて大当たりを報知してもよい。例えば、左右の演出図柄 8 L、8 R は「5」図柄になり、中演出図柄 8 C が特殊図柄になるという具合である。また例えば、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて特殊図柄になるという具合である。

【0383】

10

20

30

40

50

次に、図 6 2 (D) に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、大当たりとなったことを遊技者に報知する演出である。大当たり報知演出は、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した大当たりのオープニングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面 7 a に「大当たり」というメッセージ画像 M S G が表示されている。ただし、この大当たり報知演出は、省略することもできる。図 6 2 (C) に示した大当たり態様での演出図柄の停止に続けて、図 6 2 (E) に示す演出を実行するようにしてもよい。

【0384】

次に、図 6 2 (E) に示すように、チャンスタイム上乗せ演出が実行される。チャンスタイム上乗せ演出は、チャンスタイムの回数（継続回数）が上乗せされることを示唆する演出であり、チャンスタイムの回数の上乗せを示唆する画像が表示される。チャンスタイム上乗せ演出は、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した大当たりのオープニングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクター C R A の画像が表示されて、表示画面 7 a の右側に「チャンスタイムを上乗せだ」というメッセージ画像 M S G が表示されている。

【0385】

次に、図 6 2 (F) ～ (J) に示すように、チャージ演出が実行される。チャージ演出は、メータ画像 M T G および数値画像 S C G を表示してチャンスタイムの回数（継続回数）を報知する演出である。チャージ演出は、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した大当たりのラウンドコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面 7 a の中央部に横長のメータ画像 M S G が表示されて、メータ画像 M S G の上方に数値画像 S C G が表示されている。本実施形態では、獲得された遊技球数については報知しない。このように遊技球数を報知しないことで、チャージ演出に注視させることができる。

【0386】

図 6 2 (F) において、数値画像 S C G は「0」となっている。また、メータ画像 M T G も、数値画像 S C G に合わせて空白の表示となっている。なお、本実施形態では、チャージ演出の開始で数値画像 S C G およびメータ画像 M T G は「0」であるが、これには限られない。例えば、チャージ演出の開始時点で、数値画像 S C G およびメータ画像 M T G を、大当たりとなった時点のチャンスタイムの残り回数としてもよい。

【0387】

図 6 2 (G) において、数値画像 S C G は「10」となっている。また、メータ画像 M T G も、数値画像 S C G の数値に合わせて増加している。メータ画像 M T G の増加は、ハッチングを施して示した（以下でも同様）。なお、数値画像 S C G の数値とメータ画像 M T G のハッチング部分とは完全に同期（一致）しなくてもよい。例えば、数値画像 S C G の数値を連続的に変化させ、メータ画像 M T G のハッチング部分は段階的に変化させてもよい。また、その逆であってもよい。以下でも同様である。

【0388】

図 6 2 (H) において、数値画像 S C G は「26」となっている。また、メータ画像 M T G のハッチング部分も、数値画像 S C G の数値に合わせて増加している。

図 6 2 (I) において、数値画像 S C G は「55」となっている。また、メータ画像 M T G のハッチング部分も、数値画像 S C G の数値に合わせて増加している。

図 6 2 (J) において、数値画像 S C G は「100」となっている。また、メータ画像 M T G も、全体がハッチングされた状態となっている。

【0389】

なお、チャージ演出は、大当たり遊技中のラウンド遊技において実行される。したがって、大入賞口 3 0 への入賞に合わせ、数値画像 S C G の数値を増やしていくようにしてもよい。また、大入賞口 3 0 への入賞に合わせ、メータ画像 M T G のハッチング部分を増やしていくようにしてもよい。複数のラウンド遊技において、ラウンド遊技が進むほど、数値画像 S C G の数値やメータ画像 M T G のハッチング部分の増加割合を大きくしていてもよい。例えば、3 R のラウンド遊技の場合、1 R 目は増加割合を「2」とし、2 R 目は

10

20

30

40

50

増加割合を「3」とし、3 R目は増加割合を「5」とするという具合である。この構成によれば、序盤は増加割合が小さく終盤になると増加割合が大きくなるため、興趣の向上に寄与する。

【0390】

次に、図62(K)に示すように、リザルト演出が実行される。リザルト演出は、チャンスタイムの回数(継続回数)を報知する演出である。このリザルト演出は、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した大当たりのエンディングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面7aの右側部に「MAX100回だ」というメッセージ画像MSGが表示されている。また、表示画面7aの左側部に、味方キャラクタCRAが表示されている。

10

【0391】

次に、図62(L)に示すように、継続報知演出が実行される。継続報知演出は、チャンスタイムが継続することを報知する演出である。継続報知演出は、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した大当たりのエンディングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面7aの中央部に「チャンスタイム継続」というメッセージ画像MSGが表示されている。

【0392】

[時短回数報知演出B]

図63は、時短回数報知演出Bを説明するための図である。時短回数報知演出Bは、時短回数報知演出Aの別例である。

20

まず、図63(A)に示すように、チャンスタイム突入演出が開始される。このチャンスタイム突入演出は、大当たり遊技中のエンディング演出で実行される。チャンスタイム突入演出は、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した大当たりのエンディングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面7aに「チャンスタイム突入」というメッセージ画像MSGが表示されている。なお、チャンスタイムの回数(継続回数)は、本実施形態では、100回、または、150回のいずれかとなっている。チャンスタイム中には、大当たりとならない限り、変動演出がチャンスタイムの回数分繰り返される。

【0393】

繰り返される変動演出中に所定条件が成立すると、図63(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「5」図柄で停止している。このとき、中演出図柄8Cは、変動を継続している。

30

【0394】

大当たりとなっている場合には、図63(C)に示すように、大当たり態様で演出図柄が停止する。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「5」図柄で停止している。大当たり態様の一例は、演出図柄8L、8C、8Rがゾロ目で停止する態様である。ただし、数字図柄以外の特殊図柄を用いて大当たりを報知してもよい。例えば、左右の演出図柄8L、8Rは「5」図柄になり、中演出図柄8Cが特殊図柄になるという具合である。また例えば、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて特殊図柄になるという

40

【0395】

次に、図63(D)に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、大当たりとなったことを遊技者に報知する演出である。大当たり報知演出は、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した大当たりのオープニングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面7aに「大当たり」というメッセージ画像MSGが表示されている。ただし、この大当たり報知演出は、省略することもできる。図63(C)に示した大当たり態様での演出図柄の停止に続けて、図63(E)に示す演出を実行するようにしてもよい。

【0396】

50

次に、図 6 3 (E) に示すように、チャンスタイム上乗せ演出が実行される。チャンスタイム上乗せ演出は、チャンスタイムの回数（継続回数）が上乗せされることを示唆する演出であり、チャンスタイムの回数の上乗せを示唆する画像が表示される。チャンスタイム上乗せ演出は、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した大当たりのオープニングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクター C R A の画像が表示されて、表示画面 7 a の右側に「チャンスタイムを上乗せだ」というメッセージ画像 M S G が表示されている。

【 0 3 9 7 】

次に、図 6 3 (F) ～ (J) に示すように、チャージ演出が実行される。チャージ演出は、メータ画像 M T G および数値画像 S C G を表示してチャンスタイムの回数（継続回数）を報知する演出である。チャージ演出は、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した大当たりのラウンドコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面 7 a の中央部に横長のメータ画像 M S G が表示されて、メータ画像 M S G の上方に数値画像 S C G が表示されている。本実施形態では、獲得された遊技球数については報知しない。このように遊技球数を報知しないことで、チャージ演出に注視させることができる。

【 0 3 9 8 】

図 6 3 (F) において、数値画像 S C G は「0」となっている。また、メータ画像 M T G も、数値画像 S C G に合わせて空白の表示となっている。なお、本実施形態では、チャージ演出の開始で数値画像 S C G およびメータ画像 M T G は「0」であるが、これには限られない。例えば、チャージ演出の開始時点で、数値画像 S C G およびメータ画像 M T G を、大当たりとなった時点のチャンスタイムの残り回数としてもよい。

【 0 3 9 9 】

図 6 3 (G) において、数値画像 S C G は「10」となっている。また、メータ画像 M T G も、数値画像 S C G の数値に合わせて増加している。メータ画像 M T G の増加は、ハッチングを施して示した（以下でも同様）。なお、数値画像 S C G の数値とメータ画像 M T G のハッチング部分とは完全に同期（一致）しなくてもよい。例えば、数値画像 S C G の数値を連続的に変化させ、メータ画像 M T G のハッチング部分は段階的に変化させてもよい。また、その逆であってもよい。以下でも同様である。

【 0 4 0 0 】

図 6 3 (H) において、数値画像 S C G は「26」となっている。また、メータ画像 M T G のハッチング部分も、数値画像 S C G の数値に合わせて増加している。さらに、ここでは、メータ画像 M T G が、図 6 3 (F) (G) のメータ画像 M T G よりも拡大されている。

図 6 3 (I) において、数値画像 S C G は「55」となっている。また、メータ画像 M T G のハッチング部分も、数値画像 S C G の数値に合わせて増加している。さらに、ここでは、メータ画像 M T G が、図 6 3 (H) のメータ画像 M T G よりも拡大されている。

図 6 3 (J) において、数値画像 S C G は「100」となっている。また、メータ画像 M T G も、全体がハッチングされた状態となっている。メータ画像 M T G は、拡大されたままで、図 6 3 (I) と同様の大きさとなっている。

【 0 4 0 1 】

なお、チャージ演出は、大当たり遊技中のラウンド遊技中に実行される。したがって、大入賞口 3 0、3 5 への入賞に合わせ、数値画像 S C G の数値を増やしていくようにしてもよい。また、大入賞口 3 0、3 5 への入賞に合わせ、メータ画像 M T G のハッチング部分を増やしていくようにしてもよい。複数のラウンド遊技において、ラウンド遊技が進むほど、数値画像 S C G の数値やメータ画像 M T G のハッチング部分の増加割合を大きくしていくてもよい。例えば、3 R のラウンド遊技の場合、1 R 目は増加割合を「2」とし、2 R 目は増加割合を「3」とし、3 R 目は増加割合を「5」とするという具合である。この構成によれば、序盤は増加割合が小さく終盤になると増加割合が大きくなるため、興趣の向上に寄与する。

【 0 4 0 2 】

本実施形態では、チャージ演出において、メータ画像MTGを拡大して表示する。このメータ画像MTGの拡大表示は、段階的にメータ画像MTGを大きくしていくものである。このとき、ラウンド遊技が進むほど、メータ画像MTGを拡大していてもよい。例えば、3Rのラウンド遊技の場合、1R目に表示されたメータ画像MTGを、2R目、3R目で2回拡大するという具合である。一方、メータ画像MTGの拡大表示は、連続的にメータ画像MTGを大きくしていくものであってもよい。これらの構成によれば、序盤はメータ画像MTGが小さく終盤になるとメータ画像MTGが大きくなるため、興趣の向上に寄与する。また、メータ画像MTGとは別に、数値画像SCGの数値を拡大表示するようにしてもよい。

【0403】

次に、図63(K)に示すように、リザルト演出が実行される。リザルト演出は、チャンスタイムの回数(継続回数)を報知する演出である。このリザルト演出は、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した大当たりのエンディングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面7aの右側部に「MAX100回だ」というメッセージ画像MSGが表示されている。また、表示画面7aの左側部に、味方キャラクターAが表示されている。

【0404】

次に、図63(L)に示すように、継続報知演出が実行される。継続報知演出は、チャンスタイムが継続することを報知する演出である。継続報知演出は、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した大当たりのエンディングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面7aの中央部に「チャンスタイム継続」というメッセージ画像MSGが表示されている。

【0405】

〔時短回数報知演出C〕

図64は、時短回数報知演出Cを説明するための図である。時短回数報知演出Cは、チャンスタイムの回数(継続回数)が150回となった場合の例である。

まず、図64(A)に示すように、チャンスタイム突入演出が開始される。このチャンスタイム突入演出は、大当たり遊技中のエンディング演出で実行される。チャンスタイム突入演出は、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した大当たりのエンディングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面7aに「チャンスタイム突入」というメッセージ画像MSGが表示されている。チャンスタイム中には、大当たりとならない限り、変動演出がチャンスタイムの回数分繰り返される。

【0406】

繰り返される変動演出中に所定条件が成立すると、図64(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「5」図柄で停止している。このとき、中演出図柄8Cは、変動を継続している。

【0407】

大当たりとなっている場合には、図64(C)に示すように、大当たり態様で演出図柄が停止する。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「5」図柄で停止している。大当たり態様の一例は、演出図柄8L、8C、8Rがゾロ目で停止する態様である。ただし、数字図柄以外の特殊図柄を用いて大当たりを報知してもよい。例えば、左右の演出図柄8L、8Rは「5」図柄になり、中演出図柄8Cが特殊図柄になるという具合である。また例えば、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて特殊図柄になるという具合である。

【0408】

次に、図64(D)に示すように、大当たり報知演出が実行される。大当たり報知演出は、大当たりとなったことを遊技者に報知する演出である。大当たり報知演出は、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した大当たりのオープニングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面7aに「大当たり」というメッセージ画像MSG

10

20

30

40

50

が表示されている。ただし、この大当たり報知演出は、省略することもできる。図 6 4 (C) に示した大当たり態様での演出図柄の停止に続けて、図 6 4 (E) に示す演出を実行するようにしてもよい。

【0409】

次に、図 6 4 (E) に示すように、チャンスタイム上乗せ演出が実行される。チャンスタイム上乗せ演出は、チャンスタイムの回数(継続回数)が上乗せされることを示唆する演出であり、チャンスタイムの回数の上乗せを示唆する画像が表示される。チャンスタイム上乗せ演出は、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した大当たりのオープニングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクター C R A の画像が表示されて、表示画面 7 a の右側に「チャンスタイムを上乗せだ」というメッセージ画像 M S G が表示されている。

10

【0410】

次に、図 6 4 (F) に示すように、チャージ演出が実行される。チャージ演出は、メータ画像 M T G および数値画像 S C G を表示してチャンスタイムの回数(継続回数)を報知する演出である。チャージ演出は、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した大当たりのラウンドコマンドまたはエンディングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面 7 a の中央部に横長のメータ画像 M S G が表示されて、メータ画像 M S G の上方に数値画像 S C G が表示されている。数値画像 S C G は「100」となっている。また、メータ画像 M T G も、全体がハッチングされた状態となっている。また、表示画面 7 a の右上部には「右打ち」というメッセージ画像 M S G が表示されている。本実施形態では、獲得された遊技球数については報知しない。このように遊技球数を報知しないことで、チャージ演出に注視させることができる。

20

【0411】

次に、図 6 4 (G) に示すように、メータ画像拡大演出が実行される。メータ画像拡大演出は、図 6 4 (F) で表示されたメータ画像 M T G を拡大して表示する演出である。メータ画像拡大演出は、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した大当たりのエンディングコマンドを解析して実行する。ここでは、メータ画像 M T G の両端部が表示画面 7 a からみ出すように拡大表示されている。なお、数値画像 S C G は拡大されずに表示される。もちろん、数値画像 S C G も、メータ画像 M T G と同様に、拡大表示するようにしてもよい。

30

【0412】

次に、図 6 4 (H) に示すように、リザルト演出が実行される。リザルト演出は、チャンスタイムの回数(継続回数)を報知する演出である。このリザルト演出は、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した大当たりのエンディングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面 7 a の右側部に「MAX 100 回だ」というメッセージ画像 M S G が表示されている。また、表示画面 7 a の左側部に、味方キャラクター C R A が表示されている。さらにまた、メッセージ画像 M S G の上部に、メータ画像 M T G および数値画像 S C G が表示されている。ここでは、図 6 4 (G) で拡大表示されたメータ画像 M T G が縮小しながら表示画面 7 a の右上部に移動する画像縮小移動演出が実行される。この画像縮小移動演出により、数値画像 S C G もメータ画像 M T G とともに移動する。

40

【0413】

次に、図 6 4 (I) に示すように、継続報知演出が実行される。継続報知演出は、チャンスタイムが継続することを報知する演出である。継続報知演出は、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した大当たりのエンディングコマンドを解析して実行する。ここでは、表示画面 7 a の中央部に「チャンスタイム継続」というメッセージ画像 M S G が表示されている。

【0414】

次に、図 6 4 (J) に示すように、変動演出が実行される。変動演出は、演出図柄が変動停止する演出である。チャンスタイム中には、大当たりとならない限り、変動演出がチャンスタイムの回数分繰り返される。ここで 100 回の変動演出が実行されたものとする。

50

【0415】

次に、図64（K）に示すように、終了報知演出が実行される。終了報知演出は、チャンスタイムが終了したことを報知する演出である。終了報知演出は、チャンスタイムの100回目の変動の演出として実行される。ここでは、表示画面7aの中央部に「チャンスタイム終了」というメッセージ画像MSGが表示されている。なお、チャンスタイムの回数（継続回数）が100回である場合、ここでチャンスタイムが終了する。一方、チャンスタイムの回数（継続回数）が150回である場合、図64（L）の上乗せ演出が実行される。

【0416】

図64（L）では、上乗せ演出が実行される。上乗せ演出は、チャンスタイムの回数（継続回数）の上乗せを報知する演出である。上乗せ演出は、チャンスタイムの最終変動の演出として実行される。ここでは、表示画面7aの中央部に「チャンスタイム+50」というメッセージ画像MSGが表示されている。つまり、チャンスタイムの回数（継続回数）が150回の場合、チャンスタイムの100回目の変動の演出で50回分の上乗せが報知される。

10

【0417】

〔効果例〕

以下に、時短回数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、大当たり遊技の途中で、大当たり遊技後のチャンスタイムの回数を報知する報知演出を実行可能である（図62（F）～（K）、図63（F）～（K）、図64（F）～（H））。この構成によれば、大当たり遊技の途中で大当たり遊技後のチャンスタイムの回数が報知されるため、遊技者は有利な遊技状態の継続を意識することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0418】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、チャンスタイム中の大当たり遊技において、大当たり遊技後のチャンスタイムの回数を報知する報知演出を実行する（図62（A）～（K）、図63（A）～（K）、図64（A）～（K））。この構成によれば、遊技者は有利な遊技状態の継続をさらに意識することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0419】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、チャンスタイムの回数の上乗せを示唆する画像を表示するチャンスタイム上乗せ演出を実行する（図62（E）、図63（E）、図64（E））。この構成によれば、遊技者は有利な遊技状態の継続をさらに意識することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0420】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、チャンスタイムの回数を数値画像SCGとしてカウントアップさせて表示する（図62（F）～（J）、図63（F）～（J））。この構成によれば、遊技者は有利な遊技状態の継続をさらに意識することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0421】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、チャンスタイムの回数の増加をメータ画像MTGを用いて表示する（図62（F）～（J）、図63（F）～（J）、図64（F）～（H））。この構成によれば、遊技者は有利な遊技状態の継続をさらに意識することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0422】

〔効果6〕

50

上記実施形態の遊技機 1 では、チャンスタイムが継続することを示唆する画像を表示する（図 6 2（L）、図 6 3（L）、図 6 4（I））。この構成によれば、遊技者は有利な遊技状態の継続をさらに意識することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0423】

〔効果 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり遊技にて獲得された遊技球数を表示しないようにしている（図 6 2（F）～（J）、図 6 3（F）～（J）、図 6 4（F））。この構成によれば、遊技者は有利な遊技状態の継続をさらに意識することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0424】

なお、チャンスタイム上乘せ演出（図 6 2（E）、図 6 3（E）、図 6 4（E））、チャージ演出（図 6 2（F）～（J）、図 6 3（F）～（J）、図 6 4（F））、メータ画像拡大演出（図 6 4（G））、リザルト演出（図 6 2（K）、図 6 3（K）、図 6 4（H））、継続報知演出（図 6 2（L）、図 6 3（L）、図 6 4（I））が「報知演出」に相当する。また、チャンスタイム（時短状態）が「有利遊技状態」に相当し、大当たり遊技が「特別遊技」に相当し、チャンスタイムの回数が「継続回数」に相当する。

【0425】

〔変形例〕

以下に、時短回数報知演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、チャンスタイムの回数（継続回数）を報知していた。すなわち、時短遊技状態（低確高ベース状態）の継続回数を報知していた。これに対し、確変遊技状態（高確高ベース状態）の継続回数を報知するようにしてもよい。

【0426】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、チャンスタイム中の大当たり遊技において、報知演出を行っていた。これに対し、確変遊技状態（高確高ベース状態）中の大当たり遊技や、通常遊技状態（低確低ベース状態）の大当たり遊技において、報知演出を行うようにしてもよい。

【0427】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、メータ画像 M T G を拡大した後で縮小させて移動させるメータ画像拡大演出および画像縮小移動演出を実行していた（図 6 4（G）（H））。これに対し、メータ画像 M T G に限らず、チャンスタイムの回数を報知する報知画像を拡大して縮小させ移動するような演出を行ってもよい。

【0428】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 A 5-1〕

所定の抽選に当選すると特別遊技を実行し、前記特別遊技を契機として遊技者に有利な有利遊技状態へ移行する遊技機であって、

前記特別遊技の途中で、前記有利遊技状態が継続する変動回数である継続回数を報知する報知演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0429】

〔態様 A 5-2〕

態様 A 5-1 に記載の遊技機であって、

前記報知演出は、前記有利遊技状態において前記所定の抽選に当選し前記特別遊技が実行される場合に実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【0430】

10

20

30

40

50

〔態様 A 5-3〕

態様 A 5-2 に記載の遊技機であって、
前記報知演出では、前記有利遊技状態の前記継続回数の上乗せを示唆する画像を表示する、
ことを特徴とする遊技機。

〔0431〕

〔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、
前記報知演出では、前記継続回数に到達するまで数値をカウントアップさせて表示する、
ことを特徴とする遊技機。

10

〔0432〕

〔態様 A 5-5〕

態様 A 5-1 から態様 A 5-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記報知演出では、前記継続回数に到達するまでの数値の増加を、メータ画像を用いて表示する、
ことを特徴とする遊技機。

〔0433〕

〔態様 A 5-6〕

態様 A 5-1 から態様 A 5-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記報知演出では、前記有利遊技状態が継続されることを示唆する画像を表示する、
ことを特徴とする遊技機。

20

〔0434〕

〔態様 A 5-7〕

態様 A 5-1 から態様 A 5-6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記報知演出では、前記特別遊技における獲得球数を表示しない、
ことを特徴とする遊技機。

〔0435〕

〔態様 A 5-8〕

態様 A 5-1 から態様 A 5-7 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記継続回数には、第 1 継続回数、および、前記第 1 継続回数よりも大きな第 2 継続回数が含まれ、
前記報知演出では、前記第 1 継続回数を用いて演出を行う、
ことを特徴とする遊技機。

30

〔0436〕

〔態様 A 5-9〕

態様 A 5-4 に記載の遊技機であって、
前記報知演出における前記カウントアップの表示は、前記特別遊技における特定の入球口への遊技球の入球に並行して行われる、
ことを特徴とする遊技機。

〔0437〕

〔態様 A 5-10〕

態様 A 5-5 に記載の遊技機であって、
前記報知演出における前記メータ画像の表示は、前記特別遊技における特定の入球口への遊技球の入球に並行して行われる、
ことを特徴とする遊技機。

40

〔0438〕

以下に、図 65～67 を用いて装飾図柄変則始動停止演出 A～C について説明する。この装飾図柄変則始動停止演出 A～C は、特別図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、装飾図柄変則始動停止演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 から対応する画像

50

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。

【0439】

〔装飾図柄変則始動停止演出 A〕

図 6 5 は、装飾図柄変則始動停止演出 A を説明するための図である。装飾図柄変則始動停止演出 A は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄変則始動停止演出 A では、図 6 5 (A) に示すように、まず、装飾図柄始動前演出がおこなわれる。この装飾図柄始動前演出では、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが第 1 ライン L N 1 の位置に停止表示されている。第 1 ライン L N 1 は表示画面 7 a の中央やや上の位置に配置される。図では、左装飾図柄 8 L は「1」図柄となっており、中装飾図柄 8 C は「3」図柄となっており、右装飾図柄 8 R は、「4」図柄となっている。また、キャラクタ C R A が所定の演出をおこなっている。

10

【0440】

次に、図 6 5 (B) に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出では、第 1 ライン L N 1 の位置に停止表示された装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動開始する演出である。具体的には、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R において、まず、左装飾図柄 8 L が変動を開始し、次に、中装飾図柄 8 C が変動を開始し、次に、右装飾図柄 8 R が変動を開始する。この場合、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、それぞれ表示画面 7 a の左下方向 (図の矢印方向) に移動する。なお、キャラクタ C R A は所定の演出を継続している。

【0441】

次に、図 6 5 (C) に示すように、装飾図柄変動演出 1 がおこなわれる。この装飾図柄変動演出 1 では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が第 1 ライン L N 1 から第 2 ライン L N 2 に向かって変動 (移動) する演出である。第 2 ライン L N 2 は、表示画面 7 a の左下の位置に配置され、右下がりのラインとなっており、第 1 ライン L N 1 とは平行ではない。なお、キャラクタ C R A は依然として所定の演出を継続している。

20

【0442】

次に、図 6 5 (D) に示すように、装飾図柄変動演出 2 がおこなわれる。この装飾図柄変動演出 2 では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が第 2 ライン L N 2 に到達すると、到達した装飾図柄が、第 2 ライン L N 2 に到達した部分から徐々に消去されていく。具体的には、まず、装飾図柄 8 L が第 2 ライン L N 2 に到達し、次に、中装飾図柄 8 C が第 2 ライン L N 2 に到達し、次に、右装飾図柄 8 R が第 2 ライン L N 2 に到達する。なお、キャラクタ C R A は場所を変えたり停止したりしながら依然として所定の演出を継続している。

30

【0443】

次に、図 6 5 (E) に示すように、装飾図柄変動演出 3 がおこなわれる。この装飾図柄変動演出 3 では、第 2 ライン L N 2 で消去した装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が、第 3 ライン L N 3 から徐々に出現する演出である。具体的には、まず、装飾図柄 8 L が第 3 ライン L N 3 から出現し、次に、中装飾図柄 8 C が第 3 ライン L N 3 から出現し、次に、右装飾図柄 8 R が第 3 ライン L N 3 から出現する。第 3 ライン L N 3 は、表示画面 7 a の右下の位置に配置され、左下がりのラインとなっており、第 1 ライン L N 1 および第 2 ライン L N 2 と平行ではない。第 3 ライン L N 3 から出現した装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、それぞれ、第 3 ライン L N 3 から表示画面 7 a の左上方向に向かって徐々に出現し、表示画面 7 a の左上方向に向かって変動 (移動) する。なお、第 3 ライン L N 3 から出現する左装飾図柄 8 L は、「2」図柄となっており、中装飾図柄 8 C は、「4」図柄となっており、右装飾図柄 8 R は、「5」図柄となっている。すなわち、第 3 ライン L N 3 から出現する装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、第 2 ライン L N 2 に到達して消去した装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R とは異なる数字図柄となっている。しかしながら、これに限られず、第 3 ライン L N 3 から出現する装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、第 2 ライン L N 2 に到達して消去した装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R とは同じ数字図柄であってもよい。また、キャラクタ C R A は場所を変えたり、停止したりしながら依然として所定の演出を継続している。

40

【0444】

50

次に、図 6 5 (F) に示すように、装飾図柄変動演出 4 がおこなわれる。この装飾図柄変動演出 4 では、第 3 ライン L N 3 から出現した装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が、それぞれ、第 1 ライン L N 1 上に移動して停止表示される。具体的には、まず、第 3 ライン L N 3 から出現した左装飾図柄 8 L が第 1 ライン L N 1 に到達して停止表示され、次に、第 3 ライン L N 3 から出現した中装飾図柄 8 C が第 1 ライン L N 1 に到達して停止表示され、第 3 ライン L N 3 から出現した右装飾図柄 8 R が第 1 ライン L N 1 に到達して停止表示される。

【 0 4 4 5 】

〔装飾図柄変則始動停止演出 B〕

図 6 6 は、装飾図柄変則始動停止演出 B を説明するための図である。装飾図柄変則始動停止演出 B は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄変則始動停止演出 B では、図 6 6 (A) に示すように、まず、装飾図柄始動前演出がおこなわれる。この装飾図柄始動前演出では、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが第 1 ライン L N 1 の位置に停止表示されている。第 1 ライン L N 1 は表示画面 7 a の中央やや上の位置に配置される。図では、左装飾図柄 8 L は「1」図柄となっており、中装飾図柄 8 C は「3」図柄となっており、右装飾図柄 8 R は、「4」図柄となっている。また、キャラクタ C R A が所定の演出をおこなっている。

【 0 4 4 6 】

次に、図 6 6 (B) に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出では、第 1 ライン L N 1 の位置に停止表示された装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動開始する演出である。具体的には、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R において、まず、左装飾図柄 8 L が変動を開始し、次に、中装飾図柄 8 C が変動を開始し、次に、右装飾図柄 8 R が変動を開始する。この場合、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、それぞれ表示画面 7 a の下方向 (図の矢印方向) に移動する。なお、キャラクタ C R A は所定の演出を継続している。

【 0 4 4 7 】

次に、図 6 6 (C) に示すように、装飾図柄変動演出 1 がおこなわれる。この装飾図柄変動演出 1 では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が第 1 ライン L N 1 から第 2 ライン L N 2 に向かって変動 (移動) する演出である。第 2 ライン L N 2 は、第 1 ライン L N 1 よりも下方に配置され、第 1 ライン L N 1 と平行となっている。なお、キャラクタ C R A は依然として所定の演出を継続している。

【 0 4 4 8 】

次に、図 6 6 (D) に示すように、装飾図柄変動演出 2 がおこなわれる。この装飾図柄変動演出 2 では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が第 2 ライン L N 2 に到達すると、到達した装飾図柄が、第 2 ライン L N 2 に到達した部分から徐々に消去されていく。具体的には、まず、装飾図柄 8 L が第 2 ライン L N 2 に到達し、次に、中装飾図柄 8 C が第 2 ライン L N 2 に到達し、次に、右装飾図柄 8 R が第 2 ライン L N 2 に到達する。なお、キャラクタ C R A は場所を変えたり停止したりしながら依然として所定の演出を継続している。

【 0 4 4 9 】

次に、図 6 6 (E) に示すように、装飾図柄変動演出 3 がおこなわれる。この装飾図柄変動演出 3 では、第 2 ライン L N 2 で消去した装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が、第 3 ライン L N 3 から徐々に出現する演出である。具体的には、まず、装飾図柄 8 L が第 3 ライン L N 3 から出現し、次に、中装飾図柄 8 C が第 3 ライン L N 3 から出現し、次に、右装飾図柄 8 R が第 3 ライン L N 3 から出現する。第 3 ライン L N 3 は、第 1 ライン L N 1 の上方に配置され、第 1 ライン L N 1 および第 2 ライン L N 2 と平行となっている。言い換えれば、第 1 ライン L N 1 は、第 3 ライン L N 3 と第 2 ライン L N 2 との間に配置される。第 3 ライン L N 3 から出現した装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、それぞれ、第 3 ライン L N 3 から表示画面 7 a の下方向に向かって徐々に出現し、表示画面 7 a の下方向に向かって変動 (移動) する。なお、第 3 ライン L N 3 から出現する左装飾図柄 8 L は、「2」図柄となっており、中装飾図柄 8 C は、「4」図柄となっており、右装飾図柄 8 R は、「5」図

柄となっている。すなわち、第3ラインLN3から出現する装飾図柄8L, 8C, 8Rは、第2ラインLN2に到達して消去した装飾図柄8L, 8C, 8Rとは異なる数字図柄となっている。しかしながら、これに限られず、第3ラインLN3から出現する装飾図柄8L, 8C, 8Rは、第2ラインLN2に到達して消去した装飾図柄8L, 8C, 8Rとは同じ数字図柄であってもよい。また、キャラクタCRAは場所を変えたり、停止したりしながら依然として所定の演出を継続している。

【0450】

次に、図66(F)に示すように、装飾図柄変動演出4がおこなわれる。この装飾図柄変動演出4では、第3ラインLN3から出現した装飾図柄8L, 8C, 8Rが、それぞれ、第1ラインLN1上に移動して停止表示される。具体的には、まず、第3ラインLN3から出現した左装飾図柄8Lが第1ラインLN1に到達して停止表示され、次に、第3ラインLN3から出現した中装飾図柄8Cが第1ラインLN1に到達して停止表示され、第3ラインLN3から出現した右装飾図柄8Rが第1ラインLN1に到達して停止表示される。

10

【0451】

〔装飾図柄変則始動停止演出C〕

図67は、装飾図柄変則始動停止演出Cを説明するための図である。装飾図柄変則始動停止演出Cは、特別図柄の1回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄変則始動停止演出Cでは、図67(A)に示すように、まず、装飾図柄始動前演出がおこなわれる。この装飾図柄始動前演出では、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rとが第1ラインLN1の位置に停止表示されている。第1ラインLN1は表示画面7aの中央やや上の位置に配置される。図では、左装飾図柄8Lは「1」図柄となっており、中装飾図柄8Cは「3」図柄となっており、右装飾図柄8Rは、「4」図柄となっている。また、キャラクタCRAが所定の演出をおこなっている。

20

【0452】

次に、図67(B)に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出では、第1ラインLN1の位置に停止表示された装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動開始する演出である。具体的には、装飾図柄8L, 8C, 8Rにおいて、まず、左装飾図柄8Lが変動を開始し、次に、中装飾図柄8Cが変動を開始し、次に、右装飾図柄8Rが変動を開始する。この場合、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ表示画面7aの下方方向(図の矢印方向)に移動する。なお、キャラクタCRAは所定の演出を継続している。

30

【0453】

次に、図67(C)に示すように、装飾図柄変動演出1がおこなわれる。この装飾図柄変動演出1では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが第1ラインLN1から第2ラインLN2に向かって変動(移動)する演出である。第2ラインLN2は、第1ラインLN1よりも下方に配置され、第1ラインLN1と平行となっている。なお、キャラクタCRAは依然として所定の演出を継続している。

【0454】

次に、図67(D)に示すように、装飾図柄変動演出2がおこなわれる。この装飾図柄変動演出2では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが第2ラインLN2に到達すると、到達した装飾図柄が、第2ラインLN2に到達した部分から徐々に消去されていく。具体的には、まず、装飾図柄8Lが第2ラインLN2に到達し、次に、中装飾図柄8Cが第2ラインLN2に到達し、次に、右装飾図柄8Rが第2ラインLN2に到達する。なお、キャラクタCRAは場所を変えたり停止したりしながら依然として所定の演出を継続している。

40

【0455】

次に、図67(E)に示すように、装飾図柄変動演出3がおこなわれる。この装飾図柄変動演出3では、第2ラインLN2で消去した装飾図柄8L, 8C, 8Rが、第3ラインLN3から徐々に出現する演出である。具体的には、まず、装飾図柄8Lが第3ラインLN3から出現し、次に、中装飾図柄8Cが第3ラインLN3から出現し、次に、右装飾図

50

柄 8 R が第 3 ライン L N 3 から出現する。第 3 ライン L N 3 は、第 1 ライン L N 1 の上方に配置され、第 1 ライン L N 1 および第 2 ライン L N 2 と平行となっている。言い換えれば、第 1 ライン L N 1 は、第 3 ライン L N 3 と第 2 ライン L N 2 との間に配置される。第 3 ライン L N 3 から出現した装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、それぞれ、第 3 ライン L N 3 から表示画面 7 a の下方向に向かって徐々に出現し、表示画面 7 a の下方向に向かって変動（移動）する。なお、第 3 ライン L N 3 から出現する左装飾図柄 8 L は、「2」図柄となっており、中装飾図柄 8 C は、「4」図柄となっており、右装飾図柄 8 R は、「5」図柄となっている。すなわち、第 3 ライン L N 3 から出現する装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、第 2 ライン L N 2 に到達して消去した装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R とは異なる数字図柄となっている。しかしながら、これに限られず、第 3 ライン L N 3 から出現する装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、第 2 ライン L N 2 に到達して消去した装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R とは同じ数字図柄であってもよい。また、キャラクタ C R A は場所を変えたり、停止したりしながら依然として所定の演出を継続している。

10

【0456】

次に、図 67 (F) に示すように、装飾図柄変動演出 4 がおこなわれる。この装飾図柄変動演出 4 では、第 3 ライン L N 3 から出現した左装飾図柄 8 L が第 1 ライン L N 1 に到達し、第 1 ライン L N 1 上で停止表示され、停止表示した左装飾図柄 8 L の下方部分を隠すように渦巻き画像 U Z が表示される。渦巻き画像 U Z は、渦巻きのように回転する画像である。左装飾図柄 8 L が第 1 ライン L N 1 に到達し、渦巻き画像 U Z が表示されたときに、バウンドしたような音であるバウンド音がスピーカから報知される。左装飾図柄 8 L が第 1 ライン L N 1 に到達したときに、渦巻き画像 U Z が左装飾図柄 8 L の下方部分を隠すように表示され、バウンド音が報知されることにより、遊技者は、左装飾図柄 8 L が第 1 ライン L N 1 に到達したときに、第 1 ライン L N 1 によって左装飾図柄 8 L がバウンドしたように感じる。

20

【0457】

次に、図 67 (G) に示すように、装飾図柄変動演出 5 がおこなわれる。この装飾図柄変動演出 5 では、第 3 ライン L N 3 から出現した中装飾図柄 8 C が第 1 ライン L N 1 に到達し、第 1 ライン L N 1 上で停止表示され、停止表示した中装飾図柄 8 C の下方部分を隠すように渦巻き画像 U Z が表示され、さらに、第 3 ライン L N 3 から出現した右装飾図柄 8 R が第 1 ライン L N 1 に到達し、第 1 ライン L N 1 上で停止表示され、停止表示した右装飾図柄 8 R の下方部分を隠すように渦巻き画像 U Z が表示される。渦巻き画像 U Z は、渦巻きのように回転する画像である。中装飾図柄 8 C が第 1 ライン L N 1 に到達し、渦巻き画像 U Z が表示されたときに、バウンドしたような音であるバウンド音がスピーカから報知される。中装飾図柄 8 C が第 1 ライン L N 1 に到達したときに、渦巻き画像 U Z が中装飾図柄 8 C の下方部分を隠すように表示され、バウンド音が報知されることにより、遊技者は中装飾図柄 8 C が第 1 ライン L N 1 に到達したときに、第 1 ライン L N 1 によって中装飾図柄 8 C がバウンドしたように感じる。また、右装飾図柄 8 R が第 1 ライン L N 1 に到達し、渦巻き画像 U Z が表示されたときに、バウンドしたような音であるバウンド音がスピーカから報知される。右装飾図柄 8 R が第 1 ライン L N 1 に到達したときに、渦巻き画像 U Z が右装飾図柄 8 R の下方部分を隠すように表示され、バウンド音が報知されることにより、遊技者は右装飾図柄 8 R が第 1 ライン L N 1 に到達したときに、第 1 ライン L N 1 によって右装飾図柄 8 R がバウンドしたように感じる。なお、このとき、左装飾図柄 8 L の渦巻き画像 U Z は消えている。

30

40

【0458】

次に、図 67 (H) に示すように、装飾図柄変動演出 6 がおこなわれる。この装飾図柄変動演出 6 では、装飾図柄 8 C, 8 R の渦巻き画像 U Z が消えて、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が、それぞれ、第 1 ライン L N 1 上に移動して停止表示される。

【0459】

[変形例]

上記装飾図柄変則始動停止演出 C の上記装飾図柄変動演出 4、5 において、装飾図柄 8

50

L, 8C, 8Rの下方部が渦巻き画像UZで隠されていたが、遊技者から視認可能な装飾図柄8L, 8C, 8Rの面積が変化していればよく、渦巻き画像UZの代わりにキャラクターなどの画像を代用可能であり、また、装飾図柄8L, 8C, 8Rの下方部なく、中部、上方部、右部、左部などを隠すようにしてもよい。

【0460】

上記装飾図柄変則始動停止演出において、第3ラインLN3から出現した装飾図柄8L, 8C, 8Rは、第1ラインLN1に向けて移動していたが、これに限られず、第1ラインLN1、第2ラインLN2とは異なる第4ラインLN4に向けて移動し、第4ラインLN4上で停止表示するようにしてもよい。

【0461】

上記装飾図柄変則始動停止演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、第1ラインLN1から第2ラインLN2に向かって移動する場合、まず、左装飾図柄8Lが移動し、次に、中装飾図柄8Cが移動し、次に、右装飾図柄8Rが移動し、そして、左装飾図柄8Lが最初に第2ラインLN2に到達し、次に、中装飾図柄8Cが第2ラインLN2に到達し、次に、右装飾図柄8Rが第2ラインLN2に到達する構成であったがこれに限られず、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、同時に第1ラインLN1から第2ラインLN2に移動する構成でもよく、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、同時に第2ラインLN2に到達する構成でもよい。この場合、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、第2ラインLN2に到達後、同時に消える構成でもよく、同時に消えなくてもよい。

【0462】

上記装飾図柄変則始動停止演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、第3ラインLN3出現して第1ラインLN1に移動する場合、まず、左装飾図柄8Lが出現し、次に、中装飾図柄8Cが出現し、次に、右装飾図柄8Rが出現し、そして、左装飾図柄8Lが最初に第1ラインLN1に到達し、次に、中装飾図柄8Cが第1ラインLN1に到達し、次に、右装飾図柄8Rが第1ラインLN1に到達する構成であったがこれに限られず、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、同時に第3ラインLN3から出現する構成でもよく、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、同時に第1ラインLN1に到達する構成でもよい。

【0463】

上記装飾図柄変則始動停止演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが、第1ラインLN1から第2ラインLN2に移動して、第2ラインLN2に到達した装飾図柄8L, 8C, 8Rが徐々に消去され、第3ラインLN3から徐々に出現して第1ラインLN1に移動して停止表示されているが、これに限られなく、以下のような構成としてもよい。例えば、装飾図柄8L, 8C, 8Rが、第1ラインLN1から第3ラインLN3に移動して、第3ラインLN3に到達した装飾図柄8L, 8C, 8Rが徐々に消去され、第2ラインLN2から徐々に出現して第1ラインLN1に移動して停止表示されてもよい。装飾図柄8L, 8C, 8Rが、第2ラインLN2から第3ラインLN3に移動して、第3ラインLN3に到達した装飾図柄8L, 8C, 8Rが徐々に消去され、第1ラインLN1から徐々に出現して第2ラインLN2に移動して停止表示されてもよい。装飾図柄8L, 8C, 8Rが、第2ラインLN2から第1ラインLN1に移動して、第1ラインLN1に到達した装飾図柄8L, 8C, 8Rが徐々に消去され、第3ラインLN3から徐々に出現して第2ラインLN2に移動して停止表示されてもよい。装飾図柄8L, 8C, 8Rが、第3ラインLN3から第1ラインLN1に移動して、第1ラインLN1に到達した装飾図柄8L, 8C, 8Rが徐々に消去され、第2ラインLN2から徐々に出現して第3ラインLN3に移動して停止表示されてもよい。装飾図柄8L, 8C, 8Rが、第3ラインLN3から第2ラインLN2に移動して、第2ラインLN2に到達した装飾図柄8L, 8C, 8Rが徐々に消去され、第1ラインLN1から徐々に出現して第3ラインLN3に移動して停止表示されてもよい。

【0464】

〔効果例〕

上記実施形態の装飾図柄変則始動停止演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが第1ライ

10

20

30

40

50

ン L N 1 に停止表示され、その後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が第 1 ライン L N 1 から第 2 ライン L N 2 に向けた方向に変動する表示演出がおこなわれ、その後、第 3 ライン L N 3 から装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が出現する表示演出がおこなわれる。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 6 5 】

上記実施形態の装飾図柄変則始動停止演出では、第 3 ライン L N 3 から出現した装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、第 1 ライン L N 1 に向けて移動する。この構成によれば、第 3 ライン L N 3 から突然装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が出現し、変動開始位置である第 1 ライン L N 1 の方向に移動するので、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動に多様な意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 4 6 6 】

上記実施形態の装飾図柄変則始動停止演出 B、C では、第 1 ライン L N 1 は、第 2 ライン L N 2 と第 3 ライン L N 3 との間の位置に配置される。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が第 1 ライン L N 1 から第 2 ライン L N 2 に向けた方向に変動し、その後、第 3 ライン L N 3 から装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が出現し、さらに、第 1 ライン L N 1 に向けて移動する場合に、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が各ライン L N とは略垂直方向に変動するので、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を遊技者が認識し易いようにすることができ、遊技者が装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動の意外性をより感じ易くすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 4 6 7 】

上記実施形態の装飾図柄変則始動停止演出 B、C では、第 1 ライン L N 1 の上方に第 3 ライン L N 3 が配置され、第 1 ライン L N 1 の下方に第 2 ライン L N 2 が配置される。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が第 1 ライン L N 1 から第 2 ライン L N 2 に向けた方向に変動し、その後、第 3 ライン L N 3 から装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が出現し、さらに、第 1 ライン L N 1 に向けて移動する場合に、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が略直線的に変動するので、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を遊技者が認識し易いようにすることができ、遊技者が装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動の意外性をより感じ易くすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 6 8 】

30

上記実施形態の装飾図柄変則始動停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が第 1 ライン L N 1 から第 2 ライン L N 2 に向けた方向に変動し、その後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、第 2 ライン L N 2 に到達し、第 2 ライン L N 2 に到達した装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、第 2 ライン L N 2 に到達した部分から消えていく。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は第 2 ライン L N 2 で消えて、第 3 ライン L N 3 から出現し、まるで装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がワープしたように表現することができ、遊技者に装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動の意外性をより強く付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 6 9 】

〔態様例〕

40

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 X A - 1 〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記第 1 の表示演出は、装飾図柄が第 1 のラインに停止表示される表示演出であり、

50

前記第 2 の表示演出は、前記装飾図柄が前記第 1 のラインから前記第 1 のラインとは異なる第 2 のラインに向けた方向である所定方向に変動する表示演出であり、

前記第 3 の表示演出は、前記第 1 のラインおよび前記第 2 ラインとは異なる第 3 のラインから前記装飾図柄が出現する表示演出であり、

前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

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

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X A - 2]

態様 X A - 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出の前記第 3 の表示演出では、前記第 3 のラインから出現した前記装飾図柄は、前記第 1 のラインに向けて変動する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X A - 3]

態様 X A - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 のラインは、前記第 2 のラインと前記第 3 のラインとの間の位置に配置される、ことを特徴とする遊技機。

[態様 X A - 4]

態様 X A - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 のラインの上方に前記第 3 のラインが配置され、前記第 1 のラインの下方に前記第 2 のラインが配置される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X A - 5]

態様 X A - 4 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出の前記第 2 の表示演出では、前記所定方向に移動する前記装飾図柄は、前記第 2 のラインに到達すると、到達した部分から消えていく、

ことを特徴とする遊技機。

【0470】

以下に図 68～図 70 を用いてスクロール背景演出 A～C について説明する。このスクロール背景演出は、演出図柄 8 L、8 C、8 R 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 から受信した変動開始コマンドを解析し、スクロール背景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。

【0471】

[スクロール背景演出 A]

図 68 は、スクロール背景演出 A を説明するための図である。

まず、図 68 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。

【0472】

次に、図 68 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「9」図柄で停止している。このとき、中演出図柄 8 C は、変動を継続している。

【0473】

次に、図 68 (C) に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチ演出から SP リーチ演出への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に「発展」というメッセージ画像 MSG が表示されている。また、左右の演出図柄 8 L、8 R は、縮小されて表示画面 7 a の左上部および右上部に移動する。

【0474】

次に、図68(D)に示すように、背景画像表示演出が実行される。背景画像表示演出は、専用の背景画像を表示画面7aに表示する演出である。ここでは、背景画像SG(ハッチングを施して示した)が表示されている。背景画像SGは、左右の演出図柄8L、8Rよりも背面側に表示される。つまり、手前側に表示される左右の演出図柄8L、8Rである「9」図柄の一部に覆われている。

【0475】

次に、図68(E)～(K)に示すように、スクロール表示演出が実行される。スクロール表示演出では、背景画像SGが矢印YGで示すように下方向にスクロール表示される。このとき、スクロール表示されている背景画像SGの所定位置に中演出図柄8Cが表示される。表示された中演出図柄8Cは、背景画像SGの所定位置に張り付くようにして背景画像SGとともにスクロール表示される。そして、中演出図柄8Cは、表示画面7aの下部からフレームアウトする。背景画像SGには「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→・・・という具合に順に中演出図柄8Cが表示される。これにより、背景画像SGのスクロール表示を伴う中演出図柄8Cの変動表示が実現される。なお、リーチ図柄である「9」図柄は、背景画像SGがスクロール表示されても、スクロールの影響を受けず、表示画面7aの所定位置から位置を変えない。

【0476】

図68(E)では、スクロール表示されている背景画像SGの左上位置に、中演出図柄8Cである「1」図柄が表示されている。「1」図柄は、背景画像SGよりも前面側に表示される。これにより、「1」図柄により、背景画像SGの一部が覆われる。以下、他の図柄でも同様である。

【0477】

図68(F)では、背景画像SGとともに「1」図柄が表示画面7aの左下部へスクロールしている。また、中演出図柄8Cである「2」図柄が、スクロール表示されている背景画像SGの右上位置に表示されている。

【0478】

図68(G)では、背景画像SGとともに「2」図柄が表示画面7aの右下部へスクロールしている。また、中演出図柄8Cである「3」図柄、「4」図柄が、連続的に表示されている。「3」図柄は、「2」図柄の左方に表示されている。また、「4」図柄は、中央上位置に表示されている。

【0479】

図68(H)では、背景画像SGとともにスクロール表示される「2」図柄および「3」図柄が表示画面7aからフレームアウトした後、「4」図柄が表示画面7aの下方からフレームアウトする様子を示している。

【0480】

図68(I)では、スクロール表示されている背景画像SGの左上位置に、キャラクタ画像CRAが表示されている。キャラクタ画像CRAは、中演出図柄8Cと同様、背景画像SGの所定位置に張り付くようにして背景画像SGとともにスクロール表示される。キャラクタ画像CRAは、背景画像SGよりも前面側に表示されて、背景画像SGの一部を覆う。

【0481】

図68(J)では、背景画像SGとともにキャラクタ画像CRAが表示画面7aの下部へスクロールしている。また、中演出図柄8Cである「5」図柄、「6」図柄が、連続的に表示されている。「5」図柄は、背景画像SGのほぼ中央位置にキャラクタ画像CRAに重なって表示されている。「5」図柄は、キャラクタ画像CRAおよび背景画像SGよりも前面側に表示され、キャラクタ画像CRAおよび背景画像SGの一部を覆っている。「6」図柄は、背景画像SGの左上位置に表示されている。

【0482】

図68(K)では、背景画像SGとともに、キャラクタ画像CRA、「5」図柄、およ

10

20

30

40

50

び、「6」図柄が表示画面7aの下部へスクロールしている。ここでは、キャラクタ画像CRAおよび「5」図柄が、表示画面7aの下部からフレームアウトする様子を示している。

【0483】

スクロール表示演出が終了すると、次に、図68(L)に示すように、中図柄変動演出が実行される。中図柄変動演出は、中演出図柄8Cが比較的低速で移動する演出である。ここでは、中演出図柄8Cが矢印YGで示すように下方へ向かって移動している。

【0484】

〔スクロール背景演出B〕

図69は、スクロール背景演出Bを説明するための図である。

10

まず、図69(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。

【0485】

次に、図69(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、右演出図柄8Rがともに「9」図柄で停止している。このとき、中演出図柄8Cは、変動を継続している。

【0486】

次に、図69(C)に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチ演出からSPリーチ演出への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「発展」というメッセージ画像MSGが表示されている。また、左右の演出図柄8L、8Rは、縮小されて表示画面7aの左上部および右上部に移動する。

20

【0487】

次に、図69(D)に示すように、背景画像表示演出が実行される。背景画像表示演出は、専用の背景画像を表示画面7aに表示する演出である。ここでは、背景画像SG(ハッチングを施して示した)が表示されている。背景画像SGは、左右の演出図柄8L、8Rよりも背面側に表示される。つまり、手前側に表示される左右の演出図柄8L、8Rである「9」図柄に一部を覆われている。

【0488】

30

次に、図69(E)～(K)に示すように、スクロール表示演出が実行される。スクロール表示演出では、背景画像SGが矢印YGで示すように下方向にスクロール表示される。このとき、スクロール表示されている背景画像SGの所定位置に中演出図柄8Cが表示される。表示された中演出図柄8Cは、背景画像SGの所定位置に張り付くようにして背景画像SGとともにスクロール表示される。そして、中演出図柄8Cは、表示画面7aの下部からフレームアウトする。背景画像SGには「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→・・・という具合に順に中演出図柄8Cが表示される。これにより、背景画像SGのスクロール表示を伴う中演出図柄8Cの変動表示が実現される。なお、リーチ図柄である「9」図柄は、背景画像SGがスクロール表示されても、スクロールの影響を受けず、表示画面7aの所定位置から位置を変えない。

40

【0489】

図69(E)では、スクロール表示されている背景画像SGの左上位置に、中演出図柄8Cである「1」図柄が表示されている。「1」図柄は、背景画像SGよりも前面側に表示される。これにより、「1」図柄により、背景画像SGの一部が覆われる。以下、他の図柄でも同様である。また、「1」図柄は、スクロール表示の途中で、上下方向の軸J1を回転軸として回転させられる。これにより、背景画像SGとの区別が容易となり「1」図柄が際立つ。

【0490】

図69(F)では、背景画像SGとともに「1」図柄が表示画面7aの左下部へスクロールしている。また、中演出図柄8Cである「2」図柄が、スクロール表示されて表示画面

50

7 a の上方からフレームインしている。「2」図柄は、スクロール表示の途中で、上下方向の軸 J 2 を回転軸として回転させられる。これにより、背景画像 S G との区別が容易となり「2」図柄が際立つ。

【0491】

図 69 (G) では、背景画像 S G とともに「2」図柄が表示画面 7 a の右下部へスクロールしている。また、中演出図柄 8 C である「3」図柄、「4」図柄が、連続的に表示されている。「3」図柄は、「2」図柄の左方に表示されている。また、「4」図柄は、表示画面 7 a の上方からフレームインしている。「3」図柄、および、「4」図柄も、スクロール表示の途中で、上下方向の軸 J 3、J 4 を回転軸として回転させられる。これにより、背景画像 S G との区別が容易となり「3」図柄および「4」図柄が際立つ。

10

【0492】

図 69 (H) では、背景画像 S G とともにスクロール表示される「2」図柄および「3」図柄が表示画面 7 a からフレームアウトした後、「4」図柄が表示画面 7 a の下方からフレームアウトする様子を示している。

【0493】

図 69 (I) では、スクロール表示されている背景画像 S G の左上位置に、キャラクタ画像 C R A が表示されている。キャラクタ画像 C R A は、中演出図柄 8 C と同様、背景画像 S G の所定位置に張り付くようにして背景画像 S G とともにスクロール表示される。キャラクタ画像 C R A は、背景画像 S G よりも前面側に表示されて、背景画像 S G の一部を覆う。

20

【0494】

図 69 (J) では、背景画像 S G とともにキャラクタ画像 C R A が表示画面 7 a の下部へスクロールしている。また、中演出図柄 8 C である「5」図柄、「6」図柄が、連続的に表示されている。「5」図柄は、背景画像 S G のほぼ中央位置にキャラクタ画像 C R A に重なって表示されている。「5」図柄は、キャラクタ画像 C R A および背景画像 S G よりも前面側に表示され、キャラクタ画像 C R A および背景画像 S G の一部を覆っている。「6」図柄は、背景画像 S G の左上位置に表示されている。「5」図柄、および、「6」図柄も、スクロール表示の途中で、上下方向の軸 J 5、J 6 を回転軸として回転させられる。これにより、背景画像 S G との区別が容易となり「5」図柄および「6」図柄が際立つ。

30

【0495】

図 69 (K) では、背景画像 S G とともに、キャラクタ画像 C R A、「5」図柄、および、「6」図柄が表示画面 7 a の下部へスクロールしている。ここでは、キャラクタ画像 C R A および「5」図柄が、表示画面 7 a の下部からフレームアウトする様子を示している。

【0496】

スクロール表示演出が終了すると、次に、図 69 (L) に示すように、中図柄変動演出が実行される。中図柄変動演出は、中演出図柄 8 C が比較的低速で移動する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C が矢印 Y G で示すように下方へ向かって移動している。

【0497】

〔スクロール背景演出 C〕

図 70 は、スクロール背景演出 C を説明するための図である。

まず、図 70 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。

40

【0498】

次に、図 70 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「9」図柄で停止している。このとき、中演出図柄 8 C は、変動を継続している。

50

【0499】

次に、図70(C)に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチ演出からSPリーチ演出への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に「発展」というメッセージ画像MSGが表示されている。また、左右の演出図柄8L、8Rは、縮小されて表示画面7aの左上部および右上部に移動する。

【0500】

次に、図70(D)に示すように、背景画像表示演出が実行される。背景画像表示演出は、専用の背景画像を表示画面7aに表示する演出である。ここでは、背景画像SG(ハッチングを施して示した)が表示されている。背景画像SGは、左右の演出図柄8L、8Rよりも背面側に表示される。つまり、手前側に表示される左右の演出図柄8L、8Rである「9」図柄に一部を覆われている。

10

【0501】

次に、図70(E)～(J)に示すように、スクロール表示演出が実行される。スクロール表示演出では、背景画像SGが矢印YGで示すように下方向にスクロール表示される。このとき、スクロール表示されている背景画像SGの所定位置に中演出図柄8Cが表示される。表示された中演出図柄8Cは、背景画像SGの所定位置に張り付くようにして背景画像SGとともにスクロール表示される。そして、中演出図柄8Cは、表示画面7aの下部からフレームアウトする。背景画像SGには「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→・・・という具合に順に中演出図柄8Cが表示される。これにより、背景画像SGのスクロール表示を伴う中演出図柄8Cの変動表示が実現される。なお、リーチ図柄である「9」図柄は、背景画像SGがスクロール表示されても、スクロールの影響を受けず、表示画面7aの所定位置から位置を変えない。

20

【0502】

図70(E)では、スクロール表示されている背景画像SGの左上位置に、中演出図柄8Cである「1」図柄が表示されている。「1」図柄は、背景画像SGよりも前面側に表示される。これにより、「1」図柄により、背景画像SGの一部が覆われる。以下、他の図柄でも同様である。

【0503】

図70(F)では、背景画像SGとともに「1」図柄が表示画面7aの左下部へスクロールしている。また、中演出図柄8Cである「2」図柄が、スクロール表示されている背景画像SGの右上位置に表示されている。「2」図柄は、右演出図柄8Rである「9」図柄と重なって表示されており、「9」図柄よりも背面側に表示されている。つまり、リーチ図柄である「9」図柄が最前面に表示される。これにより、リーチ図柄が遊技者にとって認識し易くなる。この表示順序は、リーチ図柄との関係において、他の図柄でも同様である。

30

【0504】

図70(G)では、背景画像SGとともに「2」図柄が表示画面7aの右下部へスクロールしている。また、中演出図柄8Cである「3」図柄、「4」図柄が、連続的に表示されている。「3」図柄は、「2」図柄の左方に表示されている。また、「4」図柄は、中央上位置に表示されている。

40

【0505】

図70(H)では、背景画像SGとともにスクロール表示される「2」図柄および「3」図柄が表示画面7aからフレームアウトした後、「4」図柄が表示画面7aの下方からフレームアウトする様子を示している。

【0506】

図70(I)では、スクロール表示されている背景画像SGの左上位置に、キャラクタ画像CRAが表示されている。キャラクタ画像CRAは、左演出図柄8Lである「9」図柄に重なって表示されている。さらに、キャラクタ画像SGおよび「9」図柄に重なって中演出図柄8Cである「5」図柄が表示されている。このとき、リーチ図柄である「9」図柄が最前面に表示され、「9」図柄の背面側に「5」図柄が表示され、「5」図柄の背

50

面側にキャラクタ画像C R Aが表示され、キャラクタ画像C R Aの背面側に背景画像S Gが表示される。これにより、遊技者にとってリーチ図柄が最も認識し易くなり、次に中演出図柄8 Cである「5」図柄が認識し易くなる。この表示順序は、リーチ図柄およびキャラクタ画像との関係において、他の図柄でも同様である。

【0507】

図70（J）では、背景画像S Gとともにキャラクタ画像C R Aおよび「5」図柄が表示画面7 aの下部へスクロールしている。また、中演出図柄8 Cである「6」図柄が表示されている。「6」図柄は、背景画像S Gの左上位置に表示されている。

【0508】

図70（K）では、スクロール表示演出が終了し、背景画像S Gがスクロール方向を変え、矢印Y Gで示すように、左方向へスクロール表示されて、表示画面7 aの左方からフレームアウトする。背景画像S Gがスクロール方向を変えてフレームアウトすることにより、スクロール表示演出の終了が分かり易くなり、また、遊技者に驚きを与えることができる。このとき、中演出図柄8 Cは、リーチ図柄の中央で縦方向に高速変動している。

【0509】

次に、図70（L）に示すように、中図柄変動演出が実行される。中図柄変動演出は、中演出図柄8 Cが比較的低速で移動する演出である。ここでは、中演出図柄8 Cが矢印Y Gで示すように下方へ向かって移動している。

【0510】

〔効果例〕

以下に、スクロール背景演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄8 L、8 C、8 Rの変動表示において、演出図柄8 L、8 C、8 Rの背面側に表示される背景画像S Gをスクロール表示させ、スクロール表示される背景画像S Gの特定位置に演出図柄8 Cを表示するスクロール変動演出を実行する（図68（E）～（K）、図69（E）～（K）、図70（E）～（J））。この構成によれば、演出図柄8 L、8 C、8 Rの変動表示が斬新な演出となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、背景画像S Gが「背景画像」に相当し、中演出図柄8 Cの表示される所定位置が「特定位置」に相当し、スクロール背景演出が「スクロール変動演出」に相当する。

【0511】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、背景画像S Gの所定位置に表示された中演出図柄8 Cは、背景画像S Gとともにスクロール表示される（図68（E）～（K）、図69（E）～（K）、図70（E）～（J））。この構成によれば、中演出図柄8 Cの移動が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0512】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、中演出図柄8 Cは、背景画像S Gとともにスクロール表示されて表示画面7 aからフレームアウトする（図68（H）（K）、図69（H）（K）、図70（H））。この構成によれば、中演出図柄8 Cの消える態様が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0513】

なお、中演出図柄8 Cを背景画像S Gの所定位置に表示する場合、表示画面7 a内に表示してもよいし（図68（E）～（G）（J）、図69（E）（G）（J）、図70（E）～（G）（I）（J））、表示画面7 aの外側からフレームインするようにしてもよい（図69（F）（G））。

【0514】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄8 L、8 C、8 Rの一部が所定の態様で停止し

10

20

30

40

50

てリーチ図柄を形成するリーチ形成演出（図 68（B）、図 69（B）、図 70（B））の後、リーチ図柄以外の中演出図柄 8 C を対象として実行される。この構成によれば、大当たりに直結する中演出図柄 8 C の変動表示が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、左右の演出図柄 8 L、8 R である「9」図柄が「リーチ図柄」に相当し、中演出図柄 8 C が「最終停止図柄」に相当する。

【0515】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ図柄である「9」図柄は、背景画像 S G の前面側に表示され、背景画像 S G の一部を覆うとともに、背景画像 S G がスクロール表示されても、表示画面 7 a の所定位置から位置を変えない（図 68（E）～（K）、図 69（E）～（K）、図 70（E）～（J））。この構成によれば、リーチ図柄に対する認識が容易となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0516】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、中演出図柄 8 C は、背景画像 S G よりも手前側に表示され、かつ、リーチ図柄である「9」図柄よりも背面側に表示される（図 70（F）（I））。この構成によれば、中演出図柄 8 C との関係において、リーチ図柄に対する認識が容易となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0517】

〔効果 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、中演出図柄 8 C は、背景画像 S G の特定位置に、当該中演出図柄 8 C の上下方向の軸まわりに回転させて表示される（図 69（E）～（H）（J）（K））。この構成によれば、背景画像 S G とともにスクロール表示される中演出図柄 8 C が際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0518】

〔変形例〕

以下に、スクロール背景演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、中演出図柄 8 C は、背景画像 S G とともにスクロール表示されて、表示画面 7 a からフレームアウトしていた。これに対し、表示画面 7 a 内で中演出図柄 8 C を消すような演出（図柄消去演出）を行うようにしてもよい。この構成によれば、消えていく中演出図柄 8 C が際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0519】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、背景画像 S G は、下方向へスクロール表示されていた。この点、背景画像 S G のスクロール方向は、特に限定されるものではない。例えば、上方向、左方向、右方向、あるいは、斜め方向へスクロール表示する構成としてもよい。また、スクロール表示演出の途中で、スクロール方向が変更される構成としてもよい。

【0520】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、キャラクタ画像 C R A を表示画面 7 a 内に表示させ、その後、背景画像 S G とともにスクロール表示していた。これに対し、キャラクタ画像 C R A を表示画面 7 a の外側から背景画像 S G とともにスクロール表示し、表示画面 7 a にフレームインさせるようにしてもよい。

40

【0521】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、リーチ形成演出の後、リーチ図柄以外の最終停止図柄である中演出図柄 8 C を背景画像 S G とともにスクロール表示していた。これに対し、リーチ形成演出の前に、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R、中演出図柄 8 C のうち少なくとも一つを背景画像 S G とともにスクロール表示するようにしてもよい。例えば、左演出図柄 8 L が停止

50

した後、右演出図柄 8 R を背景画像 S G とともにスクロール表示してリーチ煽り演出を行うという具合である。

【0522】

〔変形例 5〕

上記実施形態では、中演出図柄 8 C を回転させて表示する際、中演出図柄 8 C の上下方向の軸を回転軸として回転させていた。これに対し、中演出図柄 8 C を回転させる軸はどのような軸であってもよい。例えば、左右方向の軸であったり、斜め方向の軸であったりすることが考えられる。また、中演出図柄 8 C を回転させる軸 J 1 ～ J 6 は、互いに角度をなしていた。これに対し、中演出図柄 8 C を回転させる軸が互いに同一方向となるようにしてもよい。さらにまた、中演出図柄 8 C を回転させるタイミングも特に限定されない。スクロール表示において、連続的に回転させてもよいし、断続的に回転させてもよいし、あるいは、最初の表示に際して 1 回だけ回転させてもよい。

10

【0523】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 B 2-1〕

遊技機であって、

演出図柄の変動表示において、前記演出図柄の背面側に表示される背景画像をスクロール表示させ、前記スクロール表示される前記背景画像の特定位置に前記演出図柄を表示するスクロール変動演出を実行可能である、

20

ことを特徴とする遊技機。

【0524】

〔態様 B 2-2〕

態様 B 2-1 に記載の遊技機であって、

前記スクロール変動演出において、前記背景画像の前記特定位置に表示された前記演出図柄は、前記背景画像とともにスクロール表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0525】

〔態様 B 2-3〕

態様 B 2-2 に記載の遊技機であって、

前記スクロール変動演出において、前記演出図柄は、前記背景画像とともにスクロール表示されて表示画面からフレームアウトする、

30

ことを特徴とする遊技機。

【0526】

〔態様 B 2-4〕

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

前記スクロール変動演出は、前記演出図柄の一部が所定の態様で停止してリーチ図柄を形成するリーチ形成演出の後、前記リーチ図柄以外の最終停止図柄を対象として実行される、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0527】

〔態様 B 2-5〕

態様 B 2-4 に記載の遊技機であって、

前記スクロール変動演出において、前記リーチ図柄は、前記背景画像の前面側に表示され、前記背景画像の一部を覆うとともに、前記背景画像がスクロール表示されても、表示画面の所定位置から位置を変えない、

ことを特徴とする遊技機。

【0528】

〔態様 B 2-6〕

態様 B 2-4 または態様 B 2-5 に記載の遊技機であって、

50

前記スクロール変動演出において、前記最終停止図柄は、前記背景画像よりも手前側に表示され、かつ、前記リーチ図柄よりも背面側に表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【0529】

〔態様B2-7〕

態様B2-1から態様B2-6までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記スクロール変動演出において、前記演出図柄は、前記背景画像の前記特定位置に、当該演出図柄の上下方向の軸まわりに回転させて表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【0530】

〔態様B2-8〕

態様B2-1から態様B2-7までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記スクロール変動演出において、前記演出図柄は、前記背景画像とともにスクロール表示されて表示画面の外側からフレームインする、
ことを特徴とする遊技機。

【0531】

〔態様B2-9〕

態様B2-4から態様B2-8までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記スクロール変動演出において、前記背景画像よりも前面側で、前記演出図柄よりも背面側に表示される特殊画像を表示可能であり、前記特殊画像を前記背景画像とともにスクロール表示する、
ことを特徴とする遊技機。

【0532】

〔態様B2-10〕

態様B2-9に記載の遊技機であって、
前記特殊画像は、前記リーチ図柄よりも背面側に表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【0533】

以下に、図71～73を用いて画像重畳ボタン演出A～Cについて説明する。この画像重畳ボタン演出A～Cは、特別図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、画像重畳ボタン演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【0534】

〔画像重畳ボタン演出A〕

図71は、画像重畳ボタン演出Aを説明するための図である。画像重畳ボタン演出Aは、特別図柄の1回の変動中におこなわれる演出である。画像重畳ボタン演出Aでは、図71(A)に示すように、まず、文字画像表示演出がおこなわれる。この文字画像表示演出では、リーチ状態中におこなわれ、3つのアクション画像XB1が表示される。各アクション画像XB1は、それぞれ、文字画像XB11とチャンスアップ画像XB12とから構成される。各アクション画像XB1は、同じ輪郭形状である。文字画像XB11は、黄色の「E」の文字で構成される。チャンスアップ画像XB12は、四角形状の枠の中に、大当たりへの期待感を示唆する「チャンス」という文字で構成される。各アクション画像XB1は、互いに接触しないように、表示画面7aを動き回っている。また、この文字画像表示演出では、表示画面7aの右上において、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ数字図柄「7」で形成され、中装飾図柄8Cが高速変動して、リーチ状態が表現されている。また、この文字画像表示演出では、キャラクタCRAが表示画面7a上を動き回る演出がおこなわれる。

【0535】

次に、図71(B)に示すように、ボタン表示演出1がおこなわれる。このボタン表示

10

20

30

40

50

演出 1 では、3 つのアクション画像 X B 1 が重畳して一つのアクション画像 X B 1 が形成されると共に、アクション画像 X B 1 の右側にボタン画像 X B 2 が表示される。ボタン画像 X B 2 は、演出ボタン 6 3 を表す画像であり、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促す画像である。ボタン画像 X B 2 の内部には、「連打！」という文字が表示されており、遊技者に演出ボタン 6 3 の連打を促している。なお、このボタン表示演出 1 では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R によってリーチ状態の表示が継続され、また、キャラクタ C R A が表示画面 7 a 上を動き回る演出が継続しておこなわれる。

【0536】

次に、図 7 1 (C) に示すように、エフェクト演出 1 がおこなわれる。このエフェクト演出 1 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打することによりおこなわれる演出であり、具体的には、アクション画像 X B 1 とボタン画像 X B 2 の表示が継続されると共に、エフェクト画像 X B 3 が表示される。このエフェクト画像 X B 3 は、青色のエフェクトであり、アクション画像 X B 1 の周囲を覆うように配置され、かつ、エフェクト画像 X B 3 の外周部の形状（エフェクト画像 X B 3 の領域（面積））を変化させている。図では、エフェクト画像 X B 3 がハッチングで示されている。このとき、アクション画像 X B 1 は、遊技者による演出ボタン 6 3 の連打により、黄色から、エフェクト画像 X B 3 と同じ青色に変化する。これにより、遊技者に対して大当たり期待度が高くなったことを示唆することができる。なお、このエフェクト演出 1 では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R によってリーチ状態の表示が継続され、また、キャラクタ C R A が表示画面 7 a 上を動き回る演出が継続しておこなわれる。

【0537】

次に、図 7 1 (D) に示すように、エフェクト演出 2 がおこなわれる。このエフェクト演出 2 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打することによりおこなわれる演出であり、具体的には、アクション画像 X B 1 とボタン画像 X B 2 とエフェクト画像 X B 3 との表示が継続されると共に、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打に応じて、アクション画像 X B 1 とエフェクト画像 X B 3 の色が、それぞれ、青色から緑色に変化する。これにより、遊技者に対して大当たり期待度が高くなったことを示唆することができる。なお、このエフェクト演出 2 では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R によってリーチ状態の表示が継続され、また、キャラクタ C R A が表示画面 7 a 上を動き回る演出が継続しておこなわれる。

【0538】

次に、図 7 1 (E) に示すように、エフェクト演出 3 がおこなわれる。このエフェクト演出 3 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打することによりおこなわれる演出であり、具体的には、アクション画像 X B 1 とボタン画像 X B 2 とエフェクト画像 X B 3 との表示が継続されると共に、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打に応じて、アクション画像 X B 1 とエフェクト画像 X B 3 の色が、それぞれ、緑色から赤色に変化する。これにより、遊技者に対して大当たり期待度が高くなったことを示唆することができる。なお、このエフェクト演出 2 では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R によってリーチ状態の表示が継続され、また、キャラクタ C R A が表示画面 7 a 上を動き回る演出が継続しておこなわれる。

【0539】

次に、図 7 1 (F) に示すように、発展示唆演出がおこなわれる。この発展示唆演出では、キャラクタ C R A とは異なるキャラクタ C R B が出現し、発展示唆画像 X B 4 が表示される。発展示唆画像 X B 4 は、スーパーリーチ演出への発展を示唆する画像であり、「発展じゃ！」という文字が表示される。なお、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R によってリーチ状態の表示が継続される。

【0540】

次に、図 7 1 (G) に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R がゾロ目（7 図柄のゾロ目）で表示され、大当たりを報知する演出である。なお、キャラクタ C R B の表示が継続されている。

【0541】

〔画像重畳ボタン演出 B〕

図 7 2 は、画像重畳ボタン演出 B を説明するための図である。画像重畳ボタン演出 B は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる演出である。画像重畳ボタン演出 B では、図 7 2 (A) に示すように、まず、文字画像表示演出がおこなわれる。この文字画像表示演出では、リーチ状態中におこなわれ、3 つのアクション画像 X B 1 が表示される。各アクション画像 X B 1 は、それぞれ、文字画像 X B 1 1 とチャンスアップ画像 X B 1 2 とから構成される。各アクション画像 X B 1 は、同じ輪郭形状である。文字画像 X B 1 1 は、黄色の「E」の文字で構成される。チャンスアップ画像 X B 1 2 は、四角形状の枠の中に、大当たりへの期待感を示唆する「チャンス」という文字で構成される。各アクション画像 X B 1 は、互いに接触しないように、表示画面 7 a を動き回っている。また、この文字画像表示演出では、表示画面 7 a の右上において、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ数字図柄「7」で形成され、中装飾図柄 8 C が高速変動して、リーチ状態が表現されている。また、この文字画像表示演出では、キャラクタ C R A が表示画面 7 a 上を動き回る演出がおこなわれる。

10

【0542】

次に、図 7 2 (B) に示すように、ボタン表示演出 1 がおこなわれる。このボタン表示演出 1 では、3 つのアクション画像 X B 1 が重畳して一つのアクション画像 X B 1 が形成されると共に、アクション画像 X B 1 (文字画像 X B 1 1 とチャンスアップ画像 X B 1 2) 上にボタン画像 X B 2 が表示される。ボタン画像 X B 2 は、演出ボタン 6 3 を表す画像であり、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促す画像である。ボタン画像 X B 2 の内部には、「連打!」という文字が表示されており、遊技者に演出ボタン 6 3 の連打を促している。

20

【0543】

次に、図 7 2 (C) に示すように、エフェクト演出 1 がおこなわれる。このエフェクト演出 1 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打することによりおこなわれる演出であり、具体的には、アクション画像 X B 1 とボタン画像 X B 2 の表示が継続されると共に、エフェクト画像 X B 3 が表示される。このエフェクト画像 X B 3 は、青色のエフェクトであり、アクション画像 X B 1 の周囲を覆うように配置され、かつ、エフェクト画像 X B 3 の外周部の形状 (エフェクト画像 X B 3 の領域 (面積)) を変化させている。図では、エフェクト画像 X B 3 がハッチングで示されている。このとき、アクション画像 X B 1 は、遊技者による演出ボタン 6 3 の連打により、黄色から、エフェクト画像 X B 3 と同じ青色に変化する。これにより、遊技者に対して大当たり期待度が高くなったことを示唆することができる。なお、このエフェクト演出 1 では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R によってリーチ状態の表示が継続され、また、キャラクタ C R A が表示画面 7 a 上を動き回る演出が継続しておこなわれる。

30

【0544】

次に、図 7 2 (D) に示すように、エフェクト演出 2 がおこなわれる。このエフェクト演出 2 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打することによりおこなわれる演出であり、具体的には、アクション画像 X B 1 とボタン画像 X B 2 とエフェクト画像 X B 3 との表示が継続されると共に、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打に応じて、アクション画像 X B 1 とエフェクト画像 X B 3 の色が、それぞれ、青色から緑色に変化する。これにより、遊技者に対して大当たり期待度が高くなったことを示唆することができる。なお、このエフェクト演出 2 では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R によってリーチ状態の表示が継続され、また、キャラクタ C R A が表示画面 7 a 上を動き回る演出が継続しておこなわれる。

40

【0545】

次に、図 7 2 (E) に示すように、エフェクト演出 3 がおこなわれる。このエフェクト演出 3 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打することによりおこなわれる演出であり、具体的には、アクション画像 X B 1 とボタン画像 X B 2 とエフェクト画像 X B 3 との表示が継続されると共に、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打に応じて、アクション画像 X B 1 とエフ

50

エクト画像XB3の色が、それぞれ、緑色から赤色に変化する。これにより、遊技者に対して大当たり期待度が高くなったことを示唆することができる。なお、このエフェクト演出2では、装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態の表示が継続され、また、キャラクタCRAが表示画面7a上を動き回る演出が継続しておこなわれる。

【0546】

次に、図72(F)に示すように、発展示唆演出がおこなわれる。この発展示唆演出では、キャラクタCRAとは異なるキャラクタCRBが出現し、発展示唆画像XB4が表示される。発展示唆画像XB4は、スーパーリーチ演出への発展を示唆する画像であり、「発展じゃ!」という文字が表示される。なお、装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態の表示が継続される。

【0547】

次に、図72(G)に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがゾロ目(7図柄のゾロ目)で表示され、大当たりを報知する演出である。なお、キャラクタCRBの表示が継続されている。

【0548】

〔画像重畳ボタン演出C〕

図73は、画像重畳ボタン演出Cを説明するための図である。画像重畳ボタン演出Cは、特別図柄の1回の変動中におこなわれる演出である。画像重畳ボタン演出Cでは、図73(A)に示すように、まず、文字画像表示演出がおこなわれる。この文字画像表示演出では、リーチ状態中におこなわれ、3つのアクション画像XB1が表示される。各アクション画像XB1は、それぞれ、文字画像XB11とチャンスアップ画像XB12とから構成される。各アクション画像XB1は、同じ輪郭形状である。文字画像XB11は、黄色の「E」の文字で構成される。チャンスアップ画像XB12は、四角形状の枠の中に、大当たりへの期待感を示唆する「チャンス」という文字で構成される。各アクション画像XB1は、互いに接触しないように、表示画面7aを動き回っている。また、この文字画像表示演出では、表示画面7aの右上において、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ数字図柄「7」で形成され、中装飾図柄8Cが高速変動して、リーチ状態が表現されている。また、この文字画像表示演出では、キャラクタCRAが表示画面7a上を動き回る演出がおこなわれる。

【0549】

次に、図73(B)に示すように、ボタン表示演出1がおこなわれる。このボタン表示演出1では、3つのアクション画像XB1が重畳して一つのアクション画像XB1が形成されると共に、アクション画像XB1(文字画像XB11とチャンスアップ画像XB12)上にボタン画像XB2が表示される。ボタン画像XB2は、演出ボタン63を表す画像であり、遊技者に演出ボタン63の操作を促す画像である。ボタン画像XB2の内部には、「連打!」という文字が表示されており、遊技者に演出ボタン63の連打を促している。なお、このボタン表示演出1では、装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態の表示が継続され、また、キャラクタCRAが表示画面7a上を動き回る演出が継続しておこなわれる。

【0550】

次に、図73(C)に示すように、エフェクト演出1がおこなわれる。このエフェクト演出1は、遊技者が演出ボタン63を連打することによりおこなわれる演出であり、具体的には、アクション画像XB1とボタン画像XB2の表示が継続されると共に、エフェクト画像XB3が表示される。このエフェクト画像XB3は、青色のエフェクトであり、アクション画像XB1の周囲を覆うように配置され、かつ、エフェクト画像XB3の外周部の形状(エフェクト画像XB3の領域(面積))を変化させている。図では、エフェクト画像XB3がハッチングで示されている。このとき、アクション画像XB1は、遊技者による演出ボタン63の連打により、黄色から、エフェクト画像XB3と同じ青色に変化する。これにより、遊技者に対して大当たり期待度が高くなったことを示唆することができる。なお、このエフェクト演出1では、装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態の

10

20

30

40

50

表示が継続され、また、キャラクターC R Aが表示画面7 a上を動き回る演出が継続しておこなわれる。

【0551】

次に、図73(D)に示すように、エフェクト演出2がおこなわれる。このエフェクト演出2は、遊技者が演出ボタン63を連打することによりおこなわれる演出であり、具体的には、アクション画像X B 1とボタン画像X B 2とエフェクト画像X B 3との表示が継続されると共に、遊技者が演出ボタン63を連打に応じて、アクション画像X B 1とエフェクト画像X B 3の色が、それぞれ、青色から緑色に変化する。これにより、遊技者に対して大当たり期待度が高くなったことを示唆することができる。なお、このエフェクト演出2では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによってリーチ状態の表示が継続され、また、キャラクターC R Aが表示画面7 a上を動き回る演出が継続しておこなわれる。

10

【0552】

次に、図73(E)に示すように、エフェクト演出3がおこなわれる。このエフェクト演出3は、遊技者が演出ボタン63を連打することによりおこなわれる演出であり、具体的には、アクション画像X B 1とボタン画像X B 2とエフェクト画像X B 3との表示が継続されると共に、遊技者が演出ボタン63を連打に応じて、アクション画像X B 1とエフェクト画像X B 3の色が、それぞれ、緑色から赤色に変化する。これにより、遊技者に対して大当たり期待度が高くなったことを示唆することができる。なお、このエフェクト演出2では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによってリーチ状態の表示が継続され、また、キャラクターC R Aが表示画面7 a上を動き回る演出が継続しておこなわれる。

20

【0553】

次に、図73(F)に示すように、発展示唆演出がおこなわれる。この発展示唆演出では、キャラクターC R Aとは異なるキャラクターC R Bが出現し、発展示唆画像X B 4が表示される。発展示唆画像X B 4は、スーパーリーチ演出への発展を示唆する画像であり、「発展じゃ!」という文字が表示される。なお、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによってリーチ状態の表示が継続される。

【0554】

次に、図73(G)に示すように、ボタン表示演出2がおこなわれる。このボタン表示演出2は、ボタン画像X B 2 Aとハート形画像X B 5とが表示される演出である。ボタン画像X B 2 Aは、ボタン画像X B 2 Aは、演出ボタン63を表す画像であり、遊技者に演出ボタン63の操作を促す画像である。ボタン画像X B 2 Aの内部には、「押せ!」という文字が表示されており、遊技者に演出ボタン63を1回押すことを促している。ハート形画像X B 5は、ハート形のアイコン画像である。ボタン画像X B 2 Aとハート形画像X B 5とは重なるように配置され、ボタン画像X B 2 Aの方が、ハート形画像X B 5よりも手前側に配置される。なお、キャラクターC R Bの表示が継続され、また、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによってリーチ状態の表示が継続される。

30

【0555】

次に、図73(H)に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出は、遊技者が演出ボタン63を1回押すことによりおこなわれる演出であり、具体的には、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rがゾロ目(7図柄のゾロ目)で表示され、大当たりを報知する演出である。なお、キャラクターC R Bの表示が継続されている。

40

【0556】

上記画像重畳ボタン演出Cにおいて、遊技者が演出ボタン63を連打することにより、アクション画像X B 1およびエフェクト画像X B 3の色が変化するほど、すなわち、エフェクト演出が進むほど、大当たり期待度が高い構成となっている。しかしながら、これに限られず、アクション画像X B 1およびエフェクト画像X B 3の色が変化するほど、すなわち、エフェクト演出が進むほど、大当たり期待度が低い構成としてもよい。

【0557】

また、上記画像重畳ボタン演出Cにおいて、ボタン画像X B 2とボタン画像X B 2 Aとは同じ形状のボタンとなっているが、これに限られず、異なる形状のボタンであってもよ

50

い。

【0558】

〔変形例〕

上記実施形態の画像重畳ボタン演出では、エフェクト演出1～3において、エフェクト画像XB3の外周部の形状（エフェクト画像XB3の領域（面積））を変化させる構成であるが、これに限られず、エフェクト画像XB3の外周部の形状（エフェクト画像XB3の領域（面積））を変化させずに固定する構成でもよい。

【0559】

上記実施形態の画像重畳ボタン演出では、文字画像XB11を含むアクション画像XB1と、ボタン画像XB2とが表示され、その後、遊技者が演出ボタン63の操作することによって、アクション画像XB1の色を黄色から、青色、緑色、赤色に変化させているが、これに限られず、例えば、遊技者が演出ボタン63の操作することによって、アクション画像XB1の他の態様（例えば、形状、模様）を変化させるようにしてもよい。

また、上記実施形態の画像重畳ボタン演出では、文字画像XB11を含むアクション画像XB1と、ボタン画像XB2とが表示され、その後、遊技者が演出ボタン63を操作すればするほど、ボタン画像XB2の表示態様（例えば、色、形状、模様）を、エフェクト演出1～3のアクション画像XB1またはエフェクト画像XB3のごとく、段階的に変化させるようにしてもよい。

【0560】

上記実施形態の画像重畳ボタン演出では、アクション画像XB1の表示態様（色）の変化とエフェクト画像XB3の表示態様（色）の変化は同じとなっているが、これに限られず、アクション画像XB1の表示態様の変化とエフェクト画像XB3の表示態様の変化が異なるようにしてもよい。例えば、アクション画像XB1の色が、黄色から赤色に変化する場合に、エフェクト画像XB3の色が、青色から紫色に変化するようにしてもよい。

【0561】

上記実施形態の画像重畳ボタン演出では、文字画像表示演出、ボタン表示演出1、2、エフェクト演出1～3、発展示唆演出はリーチ状態中におこなわれていたが、これに限られない。例えば、リーチ状態以外の装飾図柄8L、8C、8Rの変動中、または、装飾図柄8L、8C、8Rの停止表示中（例えば、客待ち中（デモ画面中））におこなわれるようにしてもよい。

【0562】

上記実施形態の画像重畳ボタン演出B、Cでは、3つのアクション画像XB1が重畳した後、ボタン画像XB2がアクション画像XB1上に配置される構成であるが、これに限られず、例えば、3つのアクション画像XB1上にそれぞれボタン画像XB2が予め配置されており、その状態で、重畳演出がおこなわれて、ボタン画像XB2がアクション画像XB1上に配置される1つの画像が構成されてもよい。

【0563】

上記実施形態の画像重畳ボタン演出Cでは、ボタン画像XB2とボタン画像XB2Aとにおいて、内部に記載される文字（含まれる文字）が異なる構成であるが、同じ構成としてもよい。例えば、ボタン画像XB2とボタン画像XB2Aとにおいて、それぞれ、「連打!」という文字を含んでいてもよいし、それぞれ「押せ!」という文字を含んでいてもよい。

【0564】

〔効果例〕

上記実施形態の画像重畳ボタン演出では、文字画像XB11を含むアクション画像XB1と、ボタン画像XB2とが表示され、その後、遊技者が演出ボタン63の操作することによって、アクション画像XB1の表示態様（色）を黄色から、青色、緑色、赤色に変化させる。この構成によれば、遊技者は、文字画像XB11とボタン画像XB2とが表示されることにより、演出ボタン63を操作し、当該操作により、アクション画像XB1の表示態様が段階的な変化をおこなうので、遊技者に遊技に参加している実感を付与しつつ

10

20

30

40

50

、大当たりへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５６５】

上記実施形態の画像重畳ボタン演出では、遊技者が演出ボタン６３の操作をすることによって、アクション画像ＸＢ１の表示態様（色）を黄色から、青色、緑色、赤色に変化させる場合において、演出ボタン６３の操作に合わせて、エフェクト画像ＸＢ３が表示され、当該エフェクト画像ＸＢ３の表示態様も青色、緑色、赤色に変化させる。この構成によれば、遊技者がボタン６３を操作し、アクション画像ＸＢ１の表示態様が段階的な変化をおこなうと共に、エフェクト画像ＸＢ３も段階的な変化をおこなうので、より大きな遊技者に遊技に参加している実感を付与しつつ、より大きな大当たりへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【０５６６】

上記実施形態の画像重畳ボタン演出では、遊技者が演出ボタン６３の操作をすることによって表示態様に変化するアクション画像ＸＢ１は、文字画像ＸＢ１１を含んでいる。この構成によれば、遊技者は文字の色を自分自身の操作によって変化させることができ、遊技者により遊技に参加している実感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５６７】

上記実施形態の画像重畳ボタン演出では、遊技者が演出ボタン６３の操作をすることによってアクション画像ＸＢ１を変化させるときに、共に変化させる画像としてエフェクト画像ＸＢ３を用いているこの構成によれば、遊技者がアクション画像を自分自身の操作によって変化させているときに、エフェクト画像ＸＢ３も同時に変化させることができ、遊技者により遊技に参加している実感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【０５６８】

〔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ＸＢ－１〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段と遊技者が操作可能な操作手段とを備える遊技機であって、

30

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

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

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

前記第１の表示演出は、第１の画像を表示する表示演出であり、

前記第２の表示演出は、前記操作手段を表す操作手段画像を表示する表示演出であり、

前記第３の表示演出は、前記操作手段の操作によって、前記第１の画像の表示態様を第１の態様から第２の態様に変化させる表示演出であり、

40

前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とがおこなわれ、その後、前記第３の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様ＸＢ－２〕

態様ＸＢ－１に記載の遊技機であって、

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

前記第４の表示演出は、前記第１の画像とは異なる第２の画像を表示し、前記操作手段

50

の操作によって、前記第 2 の画像の表示態様を第 3 の態様から第 4 の態様に変化させる表示演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 4 の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出がおこなわれる場合に、前記第 4 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X B - 3]

態様 X B - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出において、前記第 1 の画像の表示態様を第 2 の態様に変化後、さらに、前記操作手段の操作によって、前記第 5 の態様に変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X B - 4]

態様 X B - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像は、文字画像である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 X B - 5]

態様 X B - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の画像は、エフェクト画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【0569】

以下に図 7 4 ～図 7 6 を用いてキャラクタ選択演出 A ～ C について説明する。図 7 4 ～図 7 6 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される各種可動役物や各種装飾部材が図面の見易さから省略されている。図 7 4 はキャラクタ選択演出 A を説明するための図であり、図 7 5 はキャラクタ選択演出 B を説明するための図であり、図 7 6 はキャラクタ選択演出 C を説明するための図である。

【0570】

このキャラクタ選択演出は、遊技者が前枠 5 3 に設けられる演出ボタン 6 3 の押圧操作や上下左右の押圧ボタンを有するセレクトボタン 6 8 の押圧操作（上側押圧ボタンの上側押圧操作、右側押圧ボタンの右側押圧操作、下側押圧ボタンの下側押圧操作、左側押圧ボタンの左側押圧操作）により複数のキャラクタの中から好みのキャラクタ（遊技者が好む特定のキャラクタ）を選択したり、遊技機 1 側でランダムにキャラクタを選択したりすることができる演出である。遊技者がキャラクタ選択演出においてキャラクタを選択すると、その後、演出図柄の変動演出（変動表示）の態様を変化させるという特殊演出を実行し得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 101 は、サブ制御基板 90 から受信した各種コマンドを解析し、キャラクタ選択演出を実行する指示が含まれている場合に、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。

【0571】

ここでは、まず演出図柄について簡単に説明し、キャラクタ選択演出 A、キャラクタ選択演出 B、そしてキャラクタ選択演出 C について順番に説明する。

【0572】

[演出図柄]

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、例えば図 7 4（A）に示すように、立体画像の左演出図柄 8 L、立体画像の中演出図柄 8 C、立体画像の右演出図柄 8 R が、表示画面 7 a の上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、各演出図柄が数字「1」→数字「2」→数字「3」→数字「4」→数字「5」→数字「6」→数字「7」→数字「8」→数字「9」→数字「1」→数字「2」→・・・という順番でリールが回転される表示態様で演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。

【0573】

なお、ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄となっており、カード内に数字の図柄（数字「1」～数字「9」）に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されている。数字「7」は明るい赤色を有している。数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「2」、「4」、「6」および「8」は、すべて同一の明るい青色を有している。数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）には、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する各種キャラクタの図柄が付されて構成されており、キャラクタの図柄が演出図柄の主体として大きく表示される。このため、数字の図柄の大きさは、数字の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さくなっている。通常演出図柄は、後述する特殊演出において変動演出（変動表示）されるものではなく、通常演出において変動演出（変動表示）されるものである。このように、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有しているため、例えば、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同一の数字の図柄に揃って仮停止表示されリーチが形成され、その後に演出が展開されると、遊技者は、リーチを経由して展開される演出の経験回数が増えるほど、仮停止表示された数字の図柄が有する色と、展開される演出と、の関係性（法則性）を遊技者人身で発見する機会を得ることができるようになっている。これにより、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有していることで興趣の向上に寄与することができる。

【0574】

具体的には、数字「1」にはキャラクタ A が付され、数字「2」にはキャラクタ B が付され、数字「3」にはキャラクタ C が付され、数字「4」にはキャラクタ D が付され、数字「5」にはキャラクタ E が付され、数字「6」にはキャラクタ F が付され、数字「7」にはキャラクタ A（数字「1」に付されたキャラクタ A と異なる表示態様となっている。）が付され、数字「8」にはキャラクタ C（数字「3」に付されたキャラクタ C と異なる表示態様となっている。）が付され、数字「9」にはキャラクタ G が付されている。このように、キャラクタ A が数字「1」と数字「2」とにそれぞれ付され重複し、キャラクタ C が数字「3」と数字「8」とにそれぞれ付され重複しているものの、キャラクタの図柄の表示態様が異なるようになっている。

【0575】

通常演出図柄は、上述したように、カードタイプの演出図柄となっていたが、キャラクタ選択演出が行われたあとに、通常演出と異なる特殊演出が開始されると、通常演出図柄と異なる特殊演出図柄へ通常演出図柄から切り替わる。この特殊演出図柄は、通常演出図柄を構成するカードの図形およびキャラクタの図柄が消滅し数字の図柄の大きさがキャラクタの図柄の大きさとなる程度まで拡大され数字の図柄だけ有したものとなっているものの、カードの図形の大きさと比べて小さくなっている（カードの図形の大きさと比べて一回りから二回り小さくなっている）。言い換えると、特殊演出図柄では、通常演出図柄であるカードタイプの演出図柄と異なり、数字の図柄単体の演出図柄となっている。この特殊演出図柄における数字の図柄の色は、通常演出図柄における数字の図柄の色をそのまま継承している。このため、特殊演出図柄でも、通常演出図柄と同一の色を有し、数字「7」は明るい赤色を有し、数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」は、すべて同一の明るい緑色を有し、偶数「2」、「4」、「6」および「8」は、すべて同一の明るい青色を有している。

【0576】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された演出図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再

10

20

30

40

50

び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。演出図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【0577】

変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、例えば図74（A）、（B）に示すように、第1特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rに対応する変動アイコン9Cは、画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に表示されている変動表示位置9Cd（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置9Cdの左側における表示画面7aの領域には、第1特図保留として第1保留表示エリアが設けられている。この第1保留表示エリアには、4つの保留表示位置9Ad（矩形画像（台座画像）の上）に保留アイコン9Aがそれぞれ表示可能（載置可能）とされ最大で4つの保留アイコン9Aをストックすることができるようになっている。4つの保留表示位置9Adは、変動表示位置9Cdに近い位置から表示画面7aの左辺へ向かって、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、そして第4保留表示位置9Adという順番で表示画面7aの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【0578】

なお、変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adは、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adは、ともに矩形形状を有し、変動表示位置9Cdの大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置9Adの大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、変動表示位置9Cdに表示される変動アイコン9Cと保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aとを区別することができるようにするためである。

【0579】

また、演出図柄の変動演出（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特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの右上側に配置されて表示されている。第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの右上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、常に表示画面7aの右上側に配置されて表示されている状態であり、さらに、表示画面7aの最前面側に配置され他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【0580】

なお、特殊演出において使用される背景画像（「特殊背景画像」という）は、通常背景画像に含まれない特殊画像となっている。通常背景画像としては、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの通常画像となっている。特殊背景画像としては、宇宙画像、宇宙船内画像、基地画像、遊技ホール画像などの特殊画像となっている。通常背景画像および特殊背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。

【0581】

〔キャラクタ選択演出A〕

次に、キャラクタ選択演出Aについて図74を参照して説明する。図74（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに通常背景画像として都市画像HG1が表示され、演出図柄の変動演出（変動表示）が終了して左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出

図柄 8 R が停止表示された状態となっている。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、すべて通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄となっており、カード内に数字の図柄（数字「1」～数字「9」）に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されている。左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 L a にキャラクタの図柄 8 L b が付されて停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a にキャラクタの図柄 8 C b が付されて停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 R a にキャラクタの図柄 8 R b が付されて停止表示され、はずれが確定しているため変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている。

【0582】

ここでは、第 1 保留表示位置 9 A d ～第 3 保留表示位置 9 A d には保留アイコン 9 A が表示され、第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 3 つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【0583】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 7 4 (B) に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、第 3 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 2 保留表示位置 9 A d へ移動し、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動し、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 2 つだけ存在している状態となる。

【0584】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の変動演出（変動表示）が継続されている状態において、キャラクタ選択演出 A が開始される。キャラクタ選択演出 A が開始されると、図 7 4 (C)、(D) に示すように、通常演出図柄である左演出図柄 8 L、通常演出図柄である中演出図柄 8 C、通常演出図柄である右演出図柄 8 R が表示画面 7 a に非表示され（表示画面 7 a から消え）、さらに、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、すべての保留アイコン 9 A、第 1 保留表示位置 9 A d ～第 4 保留表示位置 9 A d が表示画面 7 a に非表示され（表示画面 7 a から消え）、キャラクタ選択画像 C S G が表示画面 7 a 全体に表示される。これに伴い、通常背景画像である都市画像 H G 1 が表示画面 7 a に非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、キャラクタ選択画像 C S G が表示画面 7 a に表示されている状態においても、上述した保留球の数を数値として、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の右上側に配置されて表示されている。

【0585】

キャラクタ選択画像 C S G は、表示画面 7 a の中央から外側へ向かって放射状に広がる 8 つの領域（複数の領域）に区画形成されることで 8 つの選択肢画像が形成されている。これらの 8 つの選択肢画像には、キャラクタ A ～キャラクタ G という 7 つのキャラクタをそれぞれ選択するための 7 つの選択肢画像と、キャラクタ A ～キャラクタ G のうちの 1 つのキャラクタを遊技機 1 側でランダムに選択する 1 つの選択肢画像と、がある。キャラクタ A ～キャラクタ G という 7 つのキャラクタは、上述した通常演出図柄を構成する数字の図柄にふされるキャラクタの図柄（キャラクタ A ～キャラクタ G）と同一となっている。

【0586】

8 つの選択肢画像のうち、上側の選択肢画像から時計回りに、キャラクタ A を選択するための選択肢画像である「キャラ A」、キャラクタ B を選択するための選択肢画像である「キャラ B」、キャラクタ C を選択するための選択肢画像である「キャラ C」、キャラクタ D を選択するための選択肢画像である「キャラ D」、一のキャラクタを遊技機 1 側でラ

10

20

30

40

50

ンダムに選択するための選択肢画像である「ランダム」、キャラクタEを選択するための選択肢画像である「キャラE」、キャラクタFを選択するための選択肢画像である「キャラF」、キャラクタGを選択するための選択肢画像である「キャラG」が割り振られて配置されている。

【0587】

これにより、上側の選択肢画像に配置されるキャラクタAを選択するための選択肢画像である「キャラA」と反対側となる下側の選択肢画像に一のキャラクタを遊技機1側でランダムに選択するための選択肢画像である「ランダム」が配置され、「キャラA」と「ランダム」とが同一の垂直上に配置されている。キャラクタBを選択するための選択肢画像である「キャラB」と反対側の選択肢画像にキャラクタEを選択するための選択肢画像である「キャラE」が配置され、「キャラB」と「キャラE」とが同一の右上がりの直線上に配置されている。キャラクタCを選択するための選択肢画像である「キャラC」と反対側の選択肢画像にキャラクタFを選択するための選択肢画像である「キャラF」が配置され、「キャラC」と「キャラF」とが同一の水平線上に配置されている。キャラクタDを選択するための選択肢画像である「キャラD」と反対側の選択肢画像にキャラクタGを選択するための選択肢画像である「キャラG」が配置され、「キャラD」と「キャラG」とが同一の右下がりの直線上に配置されている。

【0588】

表示画面7aの右下側であってキャラクタDを選択するための選択肢画像である「キャラD」内に収まるように、この選択肢画像の手前側に、キャラクタを選択して決定する操作を説明するための操作案内領域BS1が横長の矩形形状として設けられている。操作案内領域BS1には、その左側に、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BGが配置され、その右側に、上下左右の押圧ボタンを有するセレクトボタン68を模したセレクトボタン画像SGが配置されている。演出ボタン画像BGおよびセレクトボタン68は共に点滅する表示態様となっている。

【0589】

キャラクタ選択画像CSGが表示されると、現在選択されているキャラクタ（言い換えると、前回選択したキャラクタ）と対応する選択肢画像が点滅するようになっている（図74（C）を参照）。ここでは、現在選択されているキャラクタがキャラクタAであったため「キャラA」が点滅している。この状態において、セレクトボタン68の右側押圧ボタンが押圧操作されるごとに、「キャラA」から時計回りに「キャラB」の点滅、「キャラC」の点滅、「キャラD」の点滅、「ランダム」の点滅、「キャラE」の点滅、「キャラF」の点滅、「キャラG」の点滅、「キャラA」の点滅、「キャラB」の点滅、・・・という順番に選択肢画像を繰り返し選択し、選択した選択肢画像のみ点滅する表示態様となる。セレクトボタン68の左側押圧ボタンが押圧操作されるごとに、反時計回りに選択肢画像を繰り返し選択し、選択した選択肢画像のみ点滅する表示態様となる。セレクトボタン68の上側押圧ボタンまたは下側押圧ボタンが押圧操作されるごとに、現在点滅している選択肢画像と反対側の選択肢画像を選択し、選択した選択肢画像のみ点滅する表示態様となる。遊技者がセレクトボタン68を押圧操作して遊技者の好みキャラクタを選択し、演出ボタン63を押圧操作すると、選択したキャラクタが決定される。遊技者がセレクトボタン68を押圧操作してランダムを選択し、演出ボタン63を押圧操作すると、ランダムが決定される。

【0590】

なお、キャラクタ選択画像CSGが表示されてからキャラクタ選択決定時間（本実施形態では、15秒）が経過するまでに、セレクトボタン68の押圧操作、演出ボタン63の押圧操作が有効なものとして扱われるようになっている。キャラクタ選択画像CSGが表示されてからキャラクタ選択決定時間（本実施形態では、15秒）が経過するまでに、セレクトボタン68の押圧操作および演出ボタン63の押圧操作がないときには、キャラクタ選択決定時間が経過すると、キャラクタ選択画像CSGが表示されたときに点滅した選択肢画像と対応するキャラクタが再び選択されて決定されたものとみなされる（キャラク

タ選択画像CSGが表示されたときに点滅した選択肢画像が「ランダム」であれば再び「ランダム」が選択されて決定されたものとみなされる）。

【0591】

また、キャラクタ選択画像CSGが表示されてからキャラクタ選択決定時間（本実施形態では、15秒）が経過するまでに、セレクトボタン68の押圧操作があるものの、演出ボタン63の押圧操作がないときには、キャラクタ選択決定時間が経過すると、セレクトボタン68の押圧操作により選択され点滅した選択肢画像と対応するキャラクタが選択され決定されたものとみなされる（セレクトボタン68の押圧操作により選択され点滅した選択肢画像が「ランダム」であれば「ランダム」が選択され決定されたものとみなされる）。

10

【0592】

遊技者がセレクトボタン68の押圧操作により「キャラE」を選択して演出ボタン63を押圧操作して決定すると、または、遊技者がセレクトボタン68の押圧操作により「キャラE」を選択してキャラクタ選択決定時間が経過すると（図74（D）を参照）、これに伴い、キャラクタ選択演出Aが終了し、図74（E）に示すように、特殊演出が開始される。

【0593】

この特殊演出は、遊技者がキャラクタ選択演出Aにおいて、「キャラA」、「キャラB」、「キャラC」、「キャラD」、「キャラE」、「キャラF」、「キャラG」のいずれかを選択したときに開始される演出であり、「ランダム」を選択したときに開始されない演出である。

20

【0594】

特殊演出が開始されると、キャラクタ選択画像CSGおよび操作案内領域BS1が表示画面7aに非表示され（キャラクタ選択画像CSGおよび操作案内領域BS1が表示画面7aから消え）、表示画面7aに通常背景画像ではなく特殊背景画像として宇宙船内画像HG2に切り替わる。このとき、遊技者がキャラクタ選択画像CSGにおいて選択したキャラクタ（ここでは、キャラクタE）の上半身の画像CREが宇宙船内画像HG2の手前側に配置され表示画面7aの中央に大きく表示されるとともに、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、すべての保留アイコン9A、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9AdがキャラクタEの手前側に配置され再び表示画面7aに表示される。この状態では、依然として、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの変動演出（変動表示）が継続されているものの、表示画面7aに非表示されている（表示画面7aから消えている）。また、このとき、キャラクタEを担当する声優による音声スピーカ67から流れる。音声としては、「キャラクタE参上」、「サポートするぞ」などを挙げるができる。

30

【0595】

なお、キャラクタ選択画像CSGおよび操作案内領域BS1が表示画面7aに非表示され（キャラクタ選択画像CSGおよび操作案内領域BS1が表示画面7aから消え）、表示画面7aに通常背景画像ではなく特殊背景画像として宇宙船内画像HG2に切り替わった状態においても、上述した保留球の数を数値として、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの右上側に配置されて表示されている。

40

【0596】

その後、キャラクタ選択画像CSGおよび操作案内領域BS1が表示画面7aに非表示され（キャラクタ選択画像CSGおよび操作案内領域BS1が表示画面7aから消え）、表示画面7aに特殊背景画像として宇宙船内画像HG2に切り替わって所定時間（例えば、5秒）だけ経過すると、図74（F）に示すように、変動演出（変動表示）中の左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8RがキャラクタEの上半身の画像CREの手前側に配置され再び表示画面7aに表示される。このとき、左演出図柄8L、中演出図

50

柄 8 C および右演出図柄 8 R は、通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄から特殊演出図柄へ切り替わる。この特殊演出図柄は、上述したように、通常演出図柄を構成するカードの図形およびキャラクタの図柄が消滅し数字の図柄の大きさがキャラクタの図柄の大きさとなる程度まで拡大され数字の図柄だけ有したものとなっている。言い換えると、図 7 4 (F) の時点から左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がそれぞれ特殊演出図柄である数字の図柄により変動演出（変動表示）が行われている。また、キャラクタ E の上半身の画像 C R E の大きさは、特殊演出図柄となっている左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のそれぞれの大きさと比べて極めて大きく、キャラクタ E の上半身の画像 C R E が特殊演出図柄となっている左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R と比べて目立つ表示態様となっている。

10

【 0 5 9 7 】

その後、図 7 4 (G) , (H) に示すように、まず左演出図柄 8 L が特殊演出図柄である数字「 6 」で仮停止表示し、右演出図柄 8 R が特殊演出図柄である数字「 5 」で仮停止表示され、最後に中演出図柄 8 C が特殊演出図柄である数字「 7 」で仮停止表示し、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。図 7 4 (G) , (H) においても、キャラクタ E の上半身の画像 C R E が表示画面 7 a に表示されている。なお、図 7 4 (G) , (H) において、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同時に仮停止表示されたあとに、中演出図柄 8 C が仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する表示態様としてもよい。

20

【 0 5 9 8 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 7 4 (I) に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動し、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 1 つだけ存在している状態となる。

【 0 5 9 9 】

また、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、表示画面 7 a に特殊背景画像として宇宙船内画像 H G 2 から特殊背景画像として基地画像 H G 3 に切り替わる。このとき、遊技者がキャラクタ選択画像 C S G において選択したキャラクタ（ここでは、キャラクタ E ）の上半身の画像 C R E から、図 7 4 (E) ~ (H) において表示された画像と異なる画像（ここでは、キャラクタ E の翼がない状態となったキャラクタ E の上半身の画像 C R E ）に切り替わって基地画像 H G 3 の手前側に配置され表示画面 7 a の中央に大きく表示されるとともに、変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、変動表示位置 9 C d、すべての保留アイコン 9 A、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d がキャラクタ E の手前側に配置され表示画面 7 a に表示される。さらに、このとき、特殊演出図柄である左演出図柄 8 L、特殊演出図柄である中演出図柄 8 C、特殊演出図柄である右演出図柄 8 R が表示画面 7 a に再び非表示されるものの（表示画面 7 a から再び消えるものの）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の変動演出（変動表示）が開始されている。

30

40

【 0 6 0 0 】

その後、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となってから所定時間（例えば、 3 秒）が経過すると、これに伴い、特殊演出が終了し、図 7 4 (J) に示すように、表示画面 7 a に特殊背景画像である基地画像 H G 3 から通常背景画像である都市画像 H G 1 へ再び切り替わって表示画面 7 a に表示される。このとき、キャラクタ E の翼がない状態となったキャラクタ E の上半身の画像 C R E が表示画面 7 a から消えるとともに、表示画面 7 a の右下側に横長の矩形形状を有するキャラクタ表示領域 B S 2 が表示され、キャラクタ表示領域 B S 2 にキャラクタ E の上半身の画像 C R E の一部の画像（胸部から顔までの部分）が拡大されて表

50

示される。キャラクタ表示領域 B S 2 は、通常背景画像である都市画像 H G 1 の手前側に配置され、かつ、右演出図柄 8 R の変動領域の手前側に配置されている。これにより、キャラクタ表示領域 B S 2 に表示されるキャラクタ E の上半身の画像 C R E の一部の画像（胸部から顔までの部分）が右演出図柄 8 R に遮られ視認困難となくなっている。

【0601】

また、特殊演出が終了すると（言い換えると、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となってから所定時間（例えば、3 秒）が経過すると）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、特殊演出図柄から通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄へ切り替わる。特殊演出が終了した時点（言い換えると、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となってから所定時間（例えば、3 秒）が経過した時点、図 7 4（J）の時点）から左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がそれぞれ通常演出図柄により変動演出（変動表示）が行われている。

【0602】

まず左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a にキャラクタの図柄 8 L b が付されて仮停止表示されると、続いて、図 7 4（K）に示すように、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」の図柄 8 R a にキャラクタの図柄 8 R b が付されて仮停止表示され、最後に中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 C a にキャラクタの図柄 8 C b が付されて仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。図 7 4（K）においても、キャラクタ表示領域 B S 2 が表示され、キャラクタ表示領域 B S 2 にキャラクタ E の上半身の画像 C R E の一部の画像（胸部から顔までの部分）も表示されている。なお、図 7 4（J）、（K）において、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同時に仮停止表示されたあとに、中演出図柄 8 C が仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する表示態様としてもよい。

【0603】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 7 4（L）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、通常演出図柄である左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が一斉に（同時に）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。第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが全く存在しない状態となる。図 7 4（L）においても、キャラクタ表示領域 B S 2 が表示され、キャラクタ表示領域 B S 2 にキャラクタ E の上半身の画像 C R E の一部の画像（胸部から顔までの部分）も表示されている。

【0604】

その後、通常演出図柄である左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、はずれが確定されるのに対して、通常演出図柄である左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【0605】

このように、キャラクタ表示領域 B S 2 は、一度、表示画面 7 a に表示されると、通常演出図柄である左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R による複数の変動演出（複数の変動表示）を跨いで表示画面 7 a に表示されるようになっていく。このとき、キャラクタ表示領域 B S 2 にキャラクタ E の上半身の画像 C R E の一部の画像（胸部から顔までの部分）が表示されている。

【0606】

また、特殊演出が行われた場合に、図 7 4 (F) ~ (H) において、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、特殊演出図柄であり、通常演出図柄を構成するカードの図形およびキャラクタの図柄が消滅し数字の図柄の大きさがキャラクタの図柄の大きさとなる程度まで拡大され数字の図柄だけ有したものとなっているものの、カードの図形の大きさと比べて小さくなっている（カードの図形の大きさと比べて一回りから二回り小さくなっている）。このため、遊技者が選択したキャラクタ E が表示画面 7 a にキャラクタ E の上半身の画像 C R E として出現している（表示されている）ときにキャラクタ E の上半身の画像 C R E を際立たせることに寄与することができるようになっている。

【0607】

なお、キャラクタ表示領域 B S 2 は、一度、表示画面 7 a に表示されると、通常演出図柄である左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R による複数の変動演出（複数の変動表示）を跨いで表示画面 7 a に表示されるようになっているが、キャラクタ選択演出 A が再び行われた場合に遊技者が前回と同一のキャラクタ（ここでは、キャラクタ E（「キャラ E」））を選択して決定すると、特殊演出が行われ、上述した図 7 4 (E) 以降の演出にキャラクタ E が出現することとなる。また、キャラクタ選択演出 A が再び行われた場合に遊技者が前回と異なるキャラクタ（例えば、キャラクタ B（「キャラ B」））を選択して決定すると、特殊演出が行われ、上述した図 7 4 (E) 以降の演出にキャラクタ B が出現することとなる。

【0608】

また、キャラクタ表示領域 B S 2 は、一度、表示画面 7 a に表示されると、上述したように、通常演出図柄である左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R による複数の変動演出（複数の変動表示）を跨いで表示画面 7 a に表示されるようになっている。本実施形態では、非表示条件が成立すると（例えば、複数の変動演出（複数の変動表示）として 100 回に到達すると）、キャラクタ表示領域 B S 2 が表示画面 7 a に非表示される（表示画面 7 a から消える）ようになっている。特殊演出が行われ、その後、特殊演出が終了して通常演出へ再び戻っても（つまり特殊演出図柄から通常演出図柄へ再び戻っても）、キャラクタ選択演出 A が再び行われた場合に遊技者がキャラクタを選択すると、再び特殊演出が行われるようになっている。

【0609】

〔キャラクタ選択演出 B〕

次に、キャラクタ選択演出 B について図 7 5 を参照して説明する。図 7 5 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に通常背景画像として都市画像 H G 1 が表示され、演出図柄の変動演出（変動表示）が終了して左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示された状態となっている。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、すべて通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄となっており、カード内に数字の図柄（数字「1」～数字「9」）に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されている。左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 L a にキャラクタの図柄 8 L b が付されて停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a にキャラクタの図柄 8 C b が付されて停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 R a にキャラクタの図柄 8 R b が付されて停止表示され、はずれが確定しているため変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている。

【0610】

ここでは、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 3 保留表示位置 9 A d には保留アイコン 9 A が表示され、第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 3 つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【0611】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9

10

20

30

40

50

C dへ移動して変動アイコン9 Cとなると、図7 5 (B)に示すように、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始される。第1保留表示位置9 A dに表示されていた保留アイコン9 Aが変動表示位置9 C dへ移動すると、これに伴い、第3保留表示位置9 A dに表示されていた保留アイコン9 Aが第2保留表示位置9 A dへ移動し、第2保留表示位置9 A dに表示されていた保留アイコン9 Aが第1保留表示位置9 A dへ移動し、保留アイコン9 Aが消化されずにストックされたものが2つだけ存在している状態となる。

【0 6 1 2】

その後、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rの変動演出(変動表示)が継続されている状態において、キャラクタ選択演出Bが開始される。キャラクタ選択演出Bが開始されると、図7 5 (C), (D)に示すように、通常演出図柄である左演出図柄8 L、通常演出図柄である中演出図柄8 C、通常演出図柄である右演出図柄8 Rが表示画面7 aに非表示され(表示画面7 aから消え)、さらに、変動アイコン9 C、変動表示位置9 C d、すべての保留アイコン9 A、第1保留表示位置9 A d~第4保留表示位置9 A dが表示画面7 aに非表示され(表示画面7 aから消え)、キャラクタ選択画像C S Gが表示画面7 a全体に表示される。これに伴い、通常背景画像である都市画像H G 1が表示画面7 aに非表示される(表示画面7 aから消える)。なお、キャラクタ選択画像C S Gが表示画面7 aに表示されている状態においても、上述した保留球の数を数値として、第1始動口2 0への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口2 1への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7 aの右上側に配置されて表示されている。

【0 6 1 3】

キャラクタ選択画像C S Gは、表示画面7 aの中央から外側へ向かって放射状に広がる8つの領域(複数の領域)に区画形成されることで8つの選択肢画像が形成されている。これらの8つの選択肢画像には、キャラクタA~キャラクタGという7つのキャラクタをそれぞれ選択するための7つの選択肢画像と、キャラクタA~キャラクタGのうちの1つのキャラクタを遊技機1側でランダムに選択する1つの選択肢画像と、がある。キャラクタA~キャラクタGという7つのキャラクタは、上述した通常演出図柄を構成する数字の図柄にふされるキャラクタの図柄(キャラクタA~キャラクタG)と同一となっている。

【0 6 1 4】

8つの選択肢画像のうち、上側の選択肢画像から時計回りに、キャラクタAを選択するための選択肢画像である「キャラA」、キャラクタBを選択するための選択肢画像である「キャラB」、キャラクタCを選択するための選択肢画像である「キャラC」、キャラクタDを選択するための選択肢画像である「キャラD」、一のキャラクタを遊技機1側でランダムに選択するための選択肢画像である「ランダム」、キャラクタEを選択するための選択肢画像である「キャラE」、キャラクタFを選択するための選択肢画像である「キャラF」、キャラクタGを選択するための選択肢画像である「キャラG」が割り振られて配置されている。

【0 6 1 5】

これにより、上側の選択肢画像に配置されるキャラクタAを選択するための選択肢画像である「キャラA」と反対側となる下側の選択肢画像に一のキャラクタを遊技機1側でランダムに選択するための選択肢画像である「ランダム」が配置され、「キャラA」と「ランダム」とが同一の垂直上に配置されている。キャラクタBを選択するための選択肢画像である「キャラB」と反対側の選択肢画像にキャラクタEを選択するための選択肢画像である「キャラE」が配置され、「キャラB」と「キャラE」とが同一の右上がりの直線上に配置されている。キャラクタCを選択するための選択肢画像である「キャラC」と反対側の選択肢画像にキャラクタFを選択するための選択肢画像である「キャラF」が配置され、「キャラC」と「キャラF」とが同一の水平線上に配置されている。キャラクタDを選択するための選択肢画像である「キャラD」と反対側の選択肢画像にキャラクタGを選択するための選択肢画像である「キャラG」が配置され、「キャラD」と「キャラG」とが同一の右下がりの直線上に配置されている。

【0616】

表示画面7aの右下側であってキャラクタDを選択するための選択肢画像である「キャラD」内に収まるように、この選択肢画像の手前側に、キャラクタを選択して決定する操作を説明するための操作案内領域BS1が横長の矩形形状として設けられている。操作案内領域BS1には、その左側に、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BGが配置され、その右側に、上下左右の押圧ボタンを有するセレクトボタン68を模したセレクトボタン画像SGが配置されている。演出ボタン画像BGおよびセレクトボタン68は共に点滅する表示態様となっている。

【0617】

キャラクタ選択画像CSGが表示されると、現在選択されているキャラクタ（言い換えると、前回選択したキャラクタ）と対応する選択肢画像が点滅するようになっている（図75（C）を参照）。ここでは、現在選択されているキャラクタがキャラクタAであったため「キャラA」が点滅している。この状態において、セレクトボタン68の右側押圧ボタンが押圧操作されるごとに、「キャラA」から時計回りに「キャラB」の点滅、「キャラC」の点滅、「キャラD」の点滅、「ランダム」の点滅、「キャラE」の点滅、「キャラF」の点滅、「キャラG」の点滅、「キャラA」の点滅、「キャラB」の点滅、・・・という順番に選択肢画像を繰り返し選択し、選択した選択肢画像のみ点滅する表示態様となる。セレクトボタン68の左側押圧ボタンが押圧操作されるごとに、反時計回りに選択肢画像を繰り返し選択し、選択した選択肢画像のみ点滅する表示態様となる。セレクトボタン68の上側押圧ボタンまたは下側押圧ボタンが押圧操作されるごとに、現在点滅している選択肢画像と反対側の選択肢画像を選択し、選択した選択肢画像のみ点滅する表示態様となる。遊技者がセレクトボタン68を押圧操作して遊技者の好みキャラクタを選択し、演出ボタン63を押圧操作すると、選択したキャラクタが決定される。遊技者がセレクトボタン68を押圧操作してランダムを選択し、演出ボタン63を押圧操作すると、ランダムが決定される。

【0618】

なお、キャラクタ選択画像CSGが表示されてからキャラクタ選択決定時間（本実施形態では、15秒）が経過するまでに、セレクトボタン68の押圧操作、演出ボタン63の押圧操作が有効なものとして扱われるようになっている。キャラクタ選択画像CSGが表示されてからキャラクタ選択決定時間（本実施形態では、15秒）が経過するまでに、セレクトボタン68の押圧操作および演出ボタン63の押圧操作がないときには、キャラクタ選択決定時間が経過すると、キャラクタ選択画像CSGが表示されたときに点滅した選択肢画像と対応するキャラクタが再び選択されて決定されたものとみなされる（キャラクタ選択画像CSGが表示されたときに点滅した選択肢画像が「ランダム」であれば再び「ランダム」が選択されて決定されたものとみなされる）。

【0619】

また、キャラクタ選択画像CSGが表示されてからキャラクタ選択決定時間（本実施形態では、15秒）が経過するまでに、セレクトボタン68の押圧操作があるものの、演出ボタン63の押圧操作がないときには、キャラクタ選択決定時間が経過すると、セレクトボタン68の押圧操作により選択され点滅した選択肢画像と対応するキャラクタが選択され決定されたものとみなされる（セレクトボタン68の押圧操作により選択され点滅した選択肢画像が「ランダム」であれば「ランダム」が選択され決定されたものとみなされる）。

【0620】

遊技者がセレクトボタン68の押圧操作により「ランダム」を選択して演出ボタン63を押圧操作して決定すると、または、遊技者がセレクトボタン68の押圧操作により「ランダム」を選択してキャラクタ選択決定時間が経過すると（図75（D）を参照）、これに伴い、キャラクタ選択演出Bが終了し、図75（E）に示すように、上述したキャラクタ選択演出Aの図74（E）において開始された特殊演出がここでは開始されることなく、図75（B）と同様に通常演出を行い（継続し）、キャラクタ選択画像CSGおよび操

10

20

30

40

50

作案内領域 B S 1 が表示画面 7 a に非表示され（キャラクタ選択画像 C S G および操作案内領域 B S 1 が表示画面 7 a から消え）、表示画面 7 a に元の通常背景画像である都市画像 H G 1 に再び切り替わるとともに、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 A d ~ 第 4 保留表示位置 9 A d が通常背景画像である都市画像 H G 1 の手前側に配置され再び表示画面 7 a に表示される。このとき、通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄から特殊演出図柄へ切り替わることなく、通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄が再び表示画面 7 a に表示され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R がそれぞれ通常演出図柄により変動演出（変動表示）が行われている。

【0621】

また、遊技者がセレクトボタン 6 8 の押圧操作により「ランダム」を選択して演出ボタン 6 3 を押圧操作して決定すると、または、遊技者がセレクトボタン 6 8 の押圧操作により「ランダム」を選択してキャラクタ選択決定時間が経過すると、表示画面 7 a の右下側に横長の矩形形状を有するキャラクタ表示領域 B S 2 が表示される。ここでは、遊技者がキャラクタ選択画像 C S G において「ランダム」を選択しているため、遊技機 1 側において（サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 において）キャラクタを任意に選択し（ここでは、キャラクタ C を選択している。）、キャラクタ表示領域 B S 2 にキャラクタ C の上半身の画像 C R C の一部の画像（胸部から顔までの部分）が拡大されて表示される。キャラクタ表示領域 B S 2 は、通常背景画像である都市画像 H G 1 の手前側に配置され、かつ、右演出図柄 8 R の変動領域の手前側に配置されている。これにより、キャラクタ表示領域 B S 2 に表示されるキャラクタ C の上半身の画像 C R C の一部の画像（胸部から顔までの部分）が右演出図柄 8 R に遮られ視認困難とならないようになっている。

【0622】

なお、特殊演出は、上述したように、遊技者がキャラクタ選択演出 B において、仮に「キャラ A」、「キャラ B」、「キャラ C」、「キャラ D」、「キャラ E」、「キャラ F」、「キャラ G」のいずれかを選択したときに開始される演出であり、「ランダム」を選択したときに開始されない演出である。ここでは、遊技者がキャラクタ選択演出 B において、「ランダム」を選択したため、特殊演出が開始されない。

【0623】

その後、図 7 5（F）に示すように、まず左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a にキャラクタの図柄 8 L b が付されて仮停止表示されると、続いて、図 7 5（G）に示すように、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」の図柄 8 R a にキャラクタの図柄 8 R b が付されて仮停止表示され、最後に中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 C a にキャラクタの図柄 8 C b が付されて仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。図 7 5（F）、（G）においても、キャラクタ表示領域 B S 2 が表示され、キャラクタ表示領域 B S 2 にキャラクタ C の上半身の画像 C R C の一部の画像（胸部から顔までの部分）も表示されている。なお、図 7 5（F）、（G）において、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同時に仮停止表示されたあとに、中演出図柄 8 C が仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する表示態様としてもよい。

【0624】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 7 5（H）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、通常演出図柄である左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が一斉に（同時に）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。第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 1 つだけ存在している状態となる。図 7 5（H）においても、キャラクタ表示領域 B S 2 が表示され、キャラクタ表示領域 B S 2 にキャラクタ C の上半身の画像 C R C の一部の画像（胸部から顔までの部分）も表示されている。

【0625】

その後、図75（I）に示すように、まず、左演出図柄8Lが数字「3」の図柄8Laにキャラクタの図柄8Lbが付されて停止表示され、続いて右演出図柄8Rが明るい青色を有する数字「2」の図柄8Raにキャラクタの図柄8Rbが付されて停止表示され、最後に中演出図柄8Cが明るい赤色を有する数字「7」の図柄8Caにキャラクタの図柄8Cbが付されて仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する。これに伴い、変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。図75（I）においても、キャラクタ表示領域BS2が表示され、キャラクタ表示領域BS2にキャラクタCの上半身の画像CRCの一部の画像（胸部から顔までの部分）も表示されている。なお、図75（I）において、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rとが同時に仮停止表示されたあとに、中演出図柄8Cが仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する表示態様としてもよい。

10

【0626】

続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると、図75（J）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、通常演出図柄である左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが一斉に（同時に）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。第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動すると、これに伴い、保留アイコン9Aが消化されずにストックされたものが全く存在しない状態となる。図75（J）においても、キャラクタ表示領域BS2が表示されるものの、ここでは、キャラクタ表示領域BS2にキャラクタCの上半身の画像CRCの一部の画像（胸部から顔までの部分）が表示されている。これは、キャラクタ選択演出Bが行われた場合に遊技者が「ランダム」を選択したため、キャラクタ表示領域BS2に表示されるキャラクタがキャラクタCの上半身の画像CRCの一部の画像（胸部から顔までの部分）からキャラクタEの上半身の画像CREの一部の画像（胸部から顔までの部分）へ切り替わっている。もちろん、このキャラクタCRCは、遊技機1側において（サブ制御基板90の演出制御用マイコン91において）任意に選択されたキャラクタである。このため、前回と今回とにおいて遊技機1側において（サブ制御基板90の演出制御用マイコン91において）任意に選択されたキャラクタは、たまたま同一のキャラクタとなる場合もある。

20

30

【0627】

その後、通常演出図柄である左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが同一の図柄で揃わず停止表示されると、はずれが確定されるのに対して、通常演出図柄である左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【0628】

このように、キャラクタ表示領域BS2は、一度、表示画面7aに表示されると、通常演出図柄である左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rによる複数の変動演出（複数の変動表示）を跨いで表示画面7aに表示されるようになっていく。このとき、キャラクタ表示領域BS2に表示されるキャラクタは、複数の変動演出（複数の変動表示）を跨ぐごとに遊技機1側において（サブ制御基板90の演出制御用マイコン91において）任意に選択されたキャラクタCの上半身の画像CRCの一部の画像（胸部から顔までの部分）が表示されている。この複数の変動演出（複数の変動表示）だけ跨いだ回数（変動演出を行った回数（変動表示した回数））も、遊技機1側において（サブ制御基板90の演出制御用マイコン91において）任意に決定されている。このため、キャラクタ表示領域BS2にキャラクタが表示されている期間をランダムとすることができ、キャラクタ表示領域BS2にキャラクタと、キャラクタ表示領域BS2にキャラクタが表示されている期間と、にバリエーションを持たせることができるようになっていく。

40

【0629】

50

また、本実施形態では、非表示条件が成立すると（例えば、遊技機1側において（サブ制御基板90の演出制御用マイコン91において）任意にキャラクタを決定した回数が10回に到達すると）、キャラクタ表示領域BS2が表示画面7aに非表示される（表示画面7aから消える）ようになっている。

【0630】

なお、遊技機1側において（サブ制御基板90の演出制御用マイコン91において）任意に選択されたキャラクタは、複数の変動演出（複数の変動表示）として、図75（E）～（I）という2回の変動演出（2回の変動表示）ごとに切り替わるようになっている。しかし、2回の変動演出（2回の変動表示）に代えて、一定回数の変動演出（一定回数の変動表示）ごとに切り替わるようにしてもよいし（例えば、5回の変動演出（5回数の変動表示）ごとに切り替わるようにしてもよいし、10回の変動演出（10回数の変動表示）ごとに切り替わるようにしてもよいし、15回の変動演出（15回数の変動表示）ごとに切り替わるようにしてもよい。）、ランダム回数の変動演出（ランダム回数の変動表示）で切り替わるようにしてもよい（例えば、7回の変動演出（7回の変動表示）→3回の変動演出（3回の変動表示）→10回の変動演出（10回の変動表示）→5回の変動演出（5回の変動表示）→5回の変動演出（5回の変動表示）→9回の変動演出（9回の変動表示）→・・・のように切り替わるようにしてもよい）。

10

【0631】

〔キャラクタ選択演出C〕

次に、キャラクタ選択演出Cについて図76を参照して説明する。キャラクタ選択演出Cは、保留アイコン9Aをすべて消化し演出図柄の変動演出（変動表示）が終了し停止表示され、はずれが確定している状態において、遊技者が上下左右の押圧ボタンを有するセレクトボタン68を操作したときに行われるものであり、バトル演出が行われるときに遊技者がキャラクタ選択演出Cにおいて選択した敵キャラクタが出現し、さらに、特殊演出が開始されるようになっている。なお、本実施形態では、キャラクタ選択演出Cのあと、最初の演出図柄の変動演出（変動表示）においてバトル演出が必ず行われるようになっている。

20

【0632】

図76（A）に示すように、キャラクタ選択演出Cが開始されると、通常演出図柄である左演出図柄8L、通常演出図柄である中演出図柄8C、通常演出図柄である右演出図柄8Rが表示画面7aに非表示され（表示画面7aから消え）、さらに、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adが表示画面7aに非表示され（表示画面7aから消え）、キャラクタ選択画像CSGが表示画面7a全体に表示される。なお、キャラクタ選択画像CSGが表示画面7aに表示されている状態においても、上述した保留球の数を数値として、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの右上側に配置されて表示されている。

30

【0633】

キャラクタ選択画像CSGは、バトル演出において味方キャラクタCRAと対戦する敵キャラクタを複数の敵キャラクタの中から選択することができるものであり、表示画面7aに同一水平線上に3つの敵キャラクタ（左側の敵キャラクタ、中央の敵キャラクタ、右側の敵キャラクタ）が選択肢画像として等間隔だけ離間して配置されている。つまり、3つの選択肢画像が同一水平線上に等間隔だけ離間して配置されている。複数の敵キャラクタとしては、敵キャラクタCRB、敵キャラクタCRC、敵キャラクタCRD、敵キャラクタCRE、敵キャラクタCRF、敵キャラクタCRG、敵キャラクタCRHという7つの敵キャラクタがある。

40

【0634】

表示画面7aの右下側に、敵キャラクタを選択して決定する操作を説明するための操作案内領域BS1が横長の矩形形状として設けられている。操作案内領域BS1には、その左側に、演出ボタン63を模した演出ボタン画像BGが配置され、その右側に、上下左右

50

の押圧ボタンを有するセレクトボタン68を模したセレクトボタン画像SGが配置されている。演出ボタン画像BGおよびセレクトボタン68は共に点滅する表示態様となっている。

【0635】

また、左側の敵キャラクタの下方であって表示画面7aの左下側に、複数の敵キャラクタのうち一の敵キャラクタを遊技機1側でランダムに選択するための選択肢画像である敵キャラクタランダム選択肢画像ACB（ランダム選択肢画像ACB）が横長の矩形形状として設けられている。

【0636】

キャラクタ選択画像CSGが表示されると、現在選択されている敵キャラクタ（言い換えると、前回選択した敵キャラクタ）と対応する敵キャラクタの選択肢画像が点滅するようになっている。ここでは、現在選択されている敵キャラクタが敵キャラクタCRCであったため表示画面7aの中央に配置される選択肢画像が表示されて点滅している。敵キャラクタCRCの左隣に敵キャラクタCRDを選択するための選択肢画像が配置され表示され、敵キャラクタCRCの右隣に敵キャラクタCRBを選択するための選択肢画像が配置され表示されている。敵キャラクタCRDの左隣にはセレクトボタン68の左側押圧ボタンの押圧操作を促す矢印画像が配置され赤色に点滅して表示され、敵キャラクタCRBの右隣にはセレクトボタン68の右側押圧ボタンの押圧操作を促す矢印画像が配置され赤色に点滅して表示されている。いずれの矢印画像も、他の敵キャラクタを表示画面7aに表示するためのものである。

【0637】

この状態において、セレクトボタン68の右側押圧ボタンが押圧操作されるごとに、表示画面7aに同一水平線上に等間隔だけ離間して配置され表示されている3つの敵キャラクタ（左側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像、中央の敵キャラクタを選択するための選択肢画像、右側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像）のうち、左側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像が左方向へ移動し表示画面7aから消え、中央の敵キャラクタを選択するための選択肢画像が点滅する表示態様から非点滅する表示態様へ切り替わって左方向へ移動して左側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像に配置され表示され、右側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像が左方向へ移動して中央の敵キャラクタを選択するための選択肢画像に配置され非点滅する表示態様から点滅する表示態様へ切り替わって表示され、表示画面7aの右方から表示画面7aに新たに出現して右側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像に配置され表示されるようになっている。ここでは、図76（A）において、セレクトボタン68の右側押圧ボタンが押圧操作されるごとに、中央の敵キャラクタを選択するための選択肢画像として敵キャラクタCRB→敵キャラクタCRH→敵キャラクタCRG→敵キャラクタCRF→敵キャラクタCRE→敵キャラクタCRD→敵キャラクタCRC→敵キャラクタCRB→敵キャラクタCRH→・・・という順番にリールが左方向へ回転する表示態様となる。演出ボタン63を押圧操作すると、中央の敵キャラクタが決定される。遊技者がセレクトボタン68を押圧操作して遊技者の好み敵キャラクタを選択し、演出ボタン63を押圧操作すると、選択した中央の敵キャラクタが決定される。

【0638】

一方、セレクトボタン68の左側押圧ボタンが押圧操作されるごとに、表示画面7aに同一水平線上に等間隔だけ離間して配置され表示されていた3つの敵キャラクタ（左側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像、中央の敵キャラクタを選択するための選択肢画像、右側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像）のうち、右側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像が右方向へ移動し表示画面7aから消え、中央の敵キャラクタを選択するための選択肢画像が点滅する表示態様から非点滅する表示態様へ切り替わって右方向へ移動して右側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像に配置され表示され、左側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像が右方向へ移動して中央の敵キャラクタを選択するための選択肢画像に配置され非点滅する表示態様から点滅する表示態様へ切り

10

20

30

40

50

替わって表示され、表示画面 7 a の左方から表示画面 7 a に新たに出現して左側の敵キャラクタを選択するための選択肢画像に配置され表示されるようになっている。ここでは、図 7 6 (A) において、セレクトボタン 6 8 の左側押圧ボタンが押圧操作されるごとに、中央の敵キャラクタを選択するための選択肢画像として敵キャラクタ C R B → 敵キャラクタ C R C → 敵キャラクタ C R D → 敵キャラクタ C R E → 敵キャラクタ C R F → 敵キャラクタ C R G → 敵キャラクタ C R H → 敵キャラクタ C R B → 敵キャラクタ C R C → . . . という順番にリールが右方向へ回転する表示態様となる。遊技者がセレクトボタン 6 8 を押圧操作して遊技者の好み敵キャラクタを選択し、演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、選択した中央の敵キャラクタが決定される。

【0639】

セレクトボタン 6 8 の上側押圧ボタンまたは下側押圧ボタンが押圧操作されるごとに、中央の敵キャラクタの選択から敵キャラクタランダム選択肢画像 A C B (ランダム選択肢画像 A C B) の選択へ切り替わり中央の敵キャラクタが非点減する表示態様となり敵キャラクタランダム選択肢画像 A C B (ランダム選択肢画像 A C B) が有効となって点減する表示態様となったり、敵キャラクタランダム選択肢画像 A C B (ランダム選択肢画像 A C B) の選択から中央の敵キャラクタの選択へ切り替わり敵キャラクタランダム選択肢画像 A C B (ランダム選択肢画像 A C B) が非点減する表示態様となり中央の敵キャラクタの選択が有効となって点減する表示態様となったりする。遊技者がセレクトボタン 6 8 を押圧操作して遊技者が敵キャラクタランダム選択肢画像 A C B (ランダム選択肢画像 A C B) を選択し、演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、ランダムが決定される。

【0640】

なお、キャラクタ選択画像 C S G が表示されてからキャラクタ選択決定時間 (本実施形態では、60 秒) が経過するまでに、セレクトボタン 6 8 の押圧操作、演出ボタン 6 3 の押圧操作が有効なものとして扱われるようになっている。キャラクタ選択画像 C S G が表示されてからキャラクタ選択決定時間 (本実施形態では、60 秒) が経過するまでに、セレクトボタン 6 8 の押圧操作および演出ボタン 6 3 の押圧操作がないときには、キャラクタ選択決定時間が経過すると、キャラクタ選択画像 C S G が表示されたときに点減した敵キャラクタ (つまり中央の敵キャラクタ) が再び選択されて決定されたものとみなされる (キャラクタ選択画像 C S G が表示されたときに敵キャラクタランダム選択肢画像 A C B (ランダム選択肢画像 A C B) が点減しているときには再び「ランダム」が選択されて決定されたものとみなされる)。

【0641】

また、キャラクタ選択画像 C S G が表示されてからキャラクタ選択決定時間 (本実施形態では、60 秒) が経過するまでに、セレクトボタン 6 8 の押圧操作があるものの、演出ボタン 6 3 の押圧操作がないときには、キャラクタ選択決定時間が経過すると、中央の敵キャラクタが選択され決定されたものとみなされる (セレクトボタン 6 8 の押圧操作により敵キャラクタランダム選択肢画像 A C B (ランダム選択肢画像 A C B) が点減しているときには再び「ランダム」が選択されて決定されたものとみなされる)。

【0642】

特殊演出は、遊技者がキャラクタ選択演出 C において、「敵キャラクタ C R B」、「敵キャラクタ C R C」、「敵キャラクタ C R D」、「敵キャラクタ C R E」、「敵キャラクタ C R F」、「敵キャラクタ C R G」、「敵キャラクタ C R H」のいずれかを選択したときに開始される演出であり、「ランダム」を選択したときに開始されない演出である。

【0643】

まず、図 7 6 (A) において、遊技者が敵キャラクタ C R B を選択した場合 (つまり、表示画面 7 a において中央の敵キャラクタとして敵キャラクタ C R B を配置し点減する表示態様とした場合)、その後、キャラクタ選択画像 C S G が表示されてからキャラクタ選択決定時間 (本実施形態では、60 秒) が経過すると、これに伴い、キャラクタ選択演出 C が終了し、図 7 6 (B) に示すように、キャラクタ選択画像 C S G、操作案内領域 B S 1 および敵キャラクタランダム選択肢画像 A C B (ランダム選択肢画像 A C B) が表示画

10

20

30

40

50

面 7 a に非表示され（キャラクタ選択画像 C S G、操作案内領域 B S 1 および敵キャラクタランダム選択肢画像 A C B（ランダム選択肢画像 A C B）が表示画面 7 a から消え）、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に通常背景画像として都市画像 H G 1 が表示され、再び左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示された状態が表示される。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、すべて通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄となっており、カード内に数字の図柄（数字「1」～数字「9」）に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されている。左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 L a にキャラクタの図柄 8 L b が付されて停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a にキャラクタの図柄 8 C b が付されて停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 R a にキャラクタの図柄 8 R b が付されて停止表示され、はずれが確定しているため変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている。

10

【0644】

この状態において、第 1 始動口へ遊技球が 3 球だけ連続して入球すると、第 1 保留表示位置 9 A d～第 3 保留表示位置 9 A d には保留アイコン 9 A が表示され、第 4 保留表示位置 9 A d には、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 3 つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【0645】

20

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 7 6（C）に示すように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の変動演出（変動表示）が開始され、表示画面 7 a に通常背景画像ではなく特殊背景画像として宇宙船内画像 H G 2 に切り替わる。このとき、バトル演出が開始される。これに伴い、特殊演出が開始される。バトル演出が開始されると、表示画面 7 a の右側から味方キャラクタ C R A が現れ、味方キャラクタ C R A の対戦相手として遊技者がキャラクタ選択画像 C S G において選択した敵キャラクタ（ここでは、敵キャラクタ C R B）が表示画面 7 a の左側から現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出となる。味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが宇宙船内画像 H G 2 の手前側に配置され表示画面 7 a の中央に大きく表示されるものの、敵キャラクタ C R B の大きさが味方キャラクタ C R A の大きさと比べて大きくなっており、バトル演出において敵キャラクタ C R B が味方キャラクタ C R A と比べて目立つ存在となる表示態様となっている。

30

【0646】

味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが宇宙船内画像 H G 2 の手前側に配置され表示画面 7 a の中央に大きく表示され、変動演出（変動表示）中である左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との手前側に配置され表示画面 7 a に表示されるとともに、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、すべての保留アイコン 9 A、第 1 保留表示位置 9 A d～第 4 保留表示位置 9 A d も味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との手前側に配置され表示画面 7 a に表示される。これにより、変動演出（変動表示）中である左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R に加えて、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、すべての保留アイコン 9 A、第 1 保留表示位置 9 A d～第 4 保留表示位置 9 A d も味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とによるバトル演出に遮られ視認困難とならないようになっている。

40

【0647】

なお、図 7 6（C）において第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄から特殊演出図柄へ切り替わる。この特殊演出図柄は、上述したように、通常演出図柄を構成する

50

カードの図形およびキャラクタの図柄が消滅し数字の図柄の大きさがキャラクタの図柄の大きさとなる程度まで拡大され数字の図柄だけ有したものとなっている。つまり、図 7 6 (C) の時点から左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がそれぞれ特殊演出図柄である数字の図柄により変動演出（変動表示）が行われている。また、敵キャラクタ C R B の大きさは、特殊演出図柄となっている左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R のそれぞれの大きさと比べて極めて大きく、敵キャラクタ C R B が特殊演出図柄となっている左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R と比べて目立つ表示態様となっている。

【0648】

その後、図 7 6 (D) に示すように、まず左演出図柄 8 L が特殊演出図柄である数字「6」で仮停止表示し、右演出図柄 8 R が特殊演出図柄である数字「5」で仮停止表示され、最後に中演出図柄 8 C が特殊演出図柄である数字「7」で仮停止表示し、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。なお、図 7 6 (D) において、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同時に仮停止表示されたあとに、中演出図柄 8 C が仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する表示態様としてもよい。

【0649】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、これに伴い、特殊演出が終了し、図 7 6 (E) に示すように、表示画面 7 a に特殊背景画像である基地画像 H G 3 から通常背景画像である都市画像 H G 1 へ再び切り替わって表示画面 7 a に表示される。第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動し、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 1 つだけ存在している状態となる。

【0650】

第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、特殊演出図柄から通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄へ切り替わって演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。つまり、図 7 6 (E) の時点から左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がそれぞれ通常演出図柄により変動演出（変動表示）が行われている。

【0651】

まず左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a にキャラクタの図柄 8 L b が付されて仮停止表示されると、続いて、図 7 6 (F) に示すように、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」の図柄 8 R a にキャラクタの図柄 8 R b が付されて仮停止表示され、最後に中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 C a にキャラクタの図柄 8 C b が付されて仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。なお、図 7 6 (F) において、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同時に仮停止表示されたあとに、中演出図柄 8 C が仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する表示態様としてもよい。

【0652】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、通常演出図柄である左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が一斉に（同時に）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。第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが全く存在しない

状態となる。

【0653】

その後、通常演出図柄である左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが同一の図柄で揃わず停止表示されると、はずれが確定されるのに対して、通常演出図柄である左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【0654】

一方、図76(A)において、遊技者が敵キャラクタランダム選択肢画像ACB(ランダム選択肢画像ACB)を選択した場合、その後、キャラクタ選択画像CSGが表示されてからキャラクタ選択決定時間(本実施形態では、60秒)が経過すると、図76(G)に示すように、上述した図76(B)と同一の画面となる。ここでは、説明を省略する。

【0655】

この状態において、第1始動口へ遊技球が3球だけ連続して入球すると、第1保留表示位置9Ad～第3保留表示位置9Adには保留アイコン9Aが表示され、第4保留表示位置9Adには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコン9Aが消化されずにストックされたものが3つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【0656】

続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると、図76(H)に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの変動演出(変動表示)が開始され、表示画面7aに特殊背景画像に切り替わることなく通常背景画像である都市画像HG1が継続して表示される。このとき、通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄から特殊演出図柄へ切り替わることなく、通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄が表示画面7aに表示され、左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rがそれぞれ通常演出図柄により変動演出(変動表示)が行われている。

【0657】

その後、図76(I)に示すように、表示画面7aの右側から味方キャラクタCRAが現れず、味方キャラクタCRAの対戦相手として遊技者がキャラクタ選択画像CSGにおいて「ランダム」を選択しているため、遊技機1側において(サブ制御基板90の演出制御用マイコン91において)任意に選択した敵キャラクタ(ここでは、敵キャラクタCRDを選択している。)だけが表示画面7aの左側から現れる演出となるものの、表示画面7aの中央において味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRDとが戦うバトル演出とならない。敵キャラクタCRDが通常背景画像である都市画像HG1の手前側に配置され表示画面7aの中央に大きく表示され、変動演出(変動表示)中である左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが敵キャラクタCRDの手前側に配置され表示画面7aに表示されるとともに、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、すべての保留アイコン9A、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adも敵キャラクタCRDの手前側に配置され表示画面7aに表示される。これにより、変動演出(変動表示)中である左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rに加えて、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、すべての保留アイコン9A、第1保留表示位置9Ad～第4保留表示位置9Adも敵キャラクタCRDによる演出に遮られ視認困難とならないようになっている。

【0658】

なお、図76(H)、(I)において、味方キャラクタCRAが出現していないが、味方キャラクタCRAが出現する場合もある。この場合、バトル演出が開始されると、表示画面7aの右側から味方キャラクタCRAが現れ、味方キャラクタCRAの対戦相手として遊技者が「ランダム」を選択しているため、遊技機1側において(サブ制御基板90の

10

20

30

40

50

演出制御用マイコン91において）任意に選択した敵キャラクタ（ここでは、敵キャラクタCRDを選択している。）が表示画面7aの左側から現れ、表示画面7aの中央において味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRDとが戦う演出となる。味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRDとが通常背景画像である都市画像HG1の手前側に配置され表示画面7aの中央に大きく表示されるものの、敵キャラクタCRDの大きさが味方キャラクタCRAの大きさと比べて大きくなっており、バトル演出において敵キャラクタCRDが味方キャラクタCRAと比べて目立つ存在となる表示態様となる。

【0659】

その後、まず左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「1」の図柄8Laにキャラクタの図柄8Lbが付されて仮停止表示されると、続いて、図76（J）に示すように、右演出図柄8Rが明るい赤色を有する数字「7」の図柄8Raにキャラクタの図柄8Rbが付されて仮停止表示され、最後に中演出図柄8Cが明るい青色を有する数字「6」の図柄8Caにキャラクタの図柄8Cbが付されて仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する。なお、図76（J）において、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rとが同時に仮停止表示されたあとに、中演出図柄8Cが仮停止表示され、同一の図柄に仮停止表示されず、その後、停止表示され、はずれが確定する表示態様としてもよい。

【0660】

続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると、図76（K）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、通常演出図柄である左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが一斉に（同時に）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。第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動すると、これに伴い、保留アイコン9Aが消化されずにストックされたものが1つだけ存在している状態となる。

【0661】

その後、通常演出図柄である左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが同一の図柄で揃わず停止表示されると、はずれが確定されるのに対して、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【0662】

このように、キャラクタ選択演出Cが行われた場合に、遊技者が敵キャラクタを選択すると、特殊演出として、図76（C）、（D）において、表示画面7aに通常背景画像ではなく特殊背景画像として宇宙船内画像HG2に切り替わるとともに、左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rは、通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄から特殊演出図柄へ切り替わり、当該変動（変動アイコン9Cによる変動演出（変動表示））が終了して、次変動が開始されると（第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると）、図76（E）において、表示画面7aに特殊背景画像である基地画像HG3から通常背景画像である都市画像HG1へ再び切り替わって表示画面7aに表示されるとともに、左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rは、特殊演出図柄から通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄へ切り替わって演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。

【0663】

これに対して、遊技者がランダムを選択すると、複数の敵キャラクタのうちの敵キャラクタが遊技機1側において（サブ制御基板90の演出制御用マイコン91において）任意に選択され、図76（H）～（J）において、表示画面7aに特殊背景画像に切り替わることなく通常背景画像である都市画像HG1が表示されるとともに、左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rは、特殊演出図柄へ切り替わることなく通常演出図柄であるカードタイプの演出図柄のまま当該変動（変動アイコン9Cによる変動演出（変動表示））が終了して、次変動が開始されると（第1保留表示位置9Adに表示されてい

10

20

30

40

50

た保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると)、図 7 6 (K) において、表示画面 7 a に通常背景画像である都市画像 H G 1 のまま継続され表示されるとともに、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、通常演出図柄であるカードタイプの演出図柄のまま継続され演出図柄の変動演出(変動表示)が開始される。

【0664】

また、キャラクタ選択演出 C が行われた場合に、特殊演出として行われる図 7 6 (C)、(D) において、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、特殊演出図柄であり、通常演出図柄を構成するカードの図形およびキャラクタの図柄が消滅し数字の図柄の大きさがキャラクタの図柄の大きさとなる程度まで拡大され数字の図柄だけ有したものとなっているものの、カードの図形の大きさと比べて小さくなっている(カードの図形の大きさと比べて一回りから二回り小さくなっている)。このため、遊技者が選択した敵キャラクタ C R B が表示画面 7 a に出現している(表示されている)ときに敵キャラクタ C R B を際立たせることに寄与することができるようになっている。

10

【0665】

なお、本実施形態では、特殊演出が行われ、その後、特殊演出が終了して通常演出へ再び戻っても(つまり特殊演出図柄から通常演出図柄へ再び戻っても)、上述したように、キャラクタ選択演出 C が再び行われた場合に遊技者がキャラクタを選択すると、再び特殊演出が行われるようになっている。

20

【0666】

[効果例]

以下に、キャラクタ選択演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 4 のキャラクタ選択演出 A、図 7 5 のキャラクタ選択演出 B、図 7 6 のキャラクタ選択演出 C において、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球したことに基づいて(球受入口に受け入れられたことに基づいて)「当たり」または「はずれ」の抽選し、この抽選した「当たり」または「はずれ」という抽選結果を報知可能な左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R (一組の演出図柄)を表示する画像表示装置 7 (表示手段)を備え、複数のキャラクタ画像を含む複数の選択肢画像を画像表示装置 7 (表示手段)に表示して遊技者がセレクトボタン 6 8 (操作手段)や演出ボタン 6 3 (操作手段)を操作して複数の選択肢画像の中から一の選択肢画像を選択する第 1 の演出を実行することができるようになっている(キャラクタ選択演出 A では図 7 4 (C)、(D)、キャラクタ選択演出 B では図 7 5 (C)、(D)、キャラクタ選択演出 C では図 7 6 (A))。第 1 の演出で選択した一の選択肢画像が複数のキャラクタ画像のうちいずれかのキャラクタ画像であるときに通常演出と異なる特殊演出を実行する第 2 の演出を実行することができるようになっている(キャラクタ選択演出 A では特殊演出として図 7 4 (E)~(I)、キャラクタ選択演出 C では特殊演出として図 7 6 (C)、(D))。この構成によれば、遊技者がセレクトボタン 6 8 (操作手段)や演出ボタン 6 3 (操作手段)を操作して複数の選択肢画像の中から一の選択肢画像を選択することができるようになっているため、遊技者が自身の好むキャラクタ画像を選択することができるようになっている。さらに、遊技者が自身の好むキャラクタ画像を選択したときにのみ特殊演出が実行されるようになっているため、遊技者は、特殊演出を見たさに、セレクトボタン 6 8 (操作手段)や演出ボタン 6 3 (操作手段)を積極的に操作するようになり、セレクトボタン 6 8 (操作手段)や演出ボタン 6 3 (操作手段)に対する操作意欲を向上することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

30

40

【0667】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 5 のキャラクタ選択演出 B、図 7 6 のキャラクタ選択演出 C における第 2 の演出は、第 1 の演出で選択した一の選択肢画像が複数のキャラクタ画像のうちいずれかのキャラクタ画像でないときに通常演出を実行することができるよ

50

うになっている（キャラクタ選択演出Bでは通常演出として図75（E）以降、キャラクタ選択演出Cでは通常演出として図76（H）以降）。この構成によれば、遊技者がセレクトボタン68（操作手段）や演出ボタン63（操作手段）を操作して複数の選択肢画像の中から一の選択肢画像としてキャラクタ画像を選択せず他の画像（キャラクタ選択演出Bでは図75（D）における「ランダム」、キャラクタ選択演出Cでは図76（A）において「敵キャラクタランダム選択肢画像ACB（ランダム選択肢画像ACB）」）を選択したときには特殊演出が実行されず通常演出が実行されるようになっているため、遊技者は、特殊演出を見たさに、セレクトボタン68（操作手段）や演出ボタン63（操作手段）を積極的に操作するようになり、セレクトボタン68（操作手段）や演出ボタン63（操作手段）に対する操作意欲をさらに向上することができる。

10

【0668】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図74のキャラクタ選択演出A、図76のキャラクタ選択演出Cにおける特殊演出は、第1の演出で選択した一の選択肢画像であるキャラクタ画像を画像表示装置7（表示手段）に表示するときに左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）と比べて大きく表示する（キャラクタ選択演出Aでは図74（E）～（I）のキャラクタEの上半身の画像CRE、キャラクタ選択演出Cでは図76（C）、（D））。この構成によれば、遊技者自身の好むキャラクタ画像が左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）と比べて大きく表示されることにより、キャラクタ画像を左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）と比べて目立つ表示態様とすることができ、単調となり易い左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの変動演出（変動表示）に対して変化を付与することができるため、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの変動演出（変動表示）の単調さを軽減することができる。

20

【0669】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図74のキャラクタ選択演出A、図75のキャラクタ選択演出B、図76のキャラクタ選択演出Cにおける第1の演出は、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）を変動演出（変動表示）してから停止表示するまでに亘る期間内であるときに、または、遊技球が第1始動口20へ入球せず（球受入口へ受け入れられず）左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）を変動演出（変動表示）していないときに実行することができるようになっている。この構成によれば、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）を変動演出（変動表示）中であれば、遊技者がセレクトボタン68（操作手段）や演出ボタン63（操作手段）を操作して複数の選択肢画像の中から一の選択肢画像を選択する第1の演出を実行する場合があるため、遊技者自身の好みのキャラクタ画像を選択する機会を増やすことができる。さらに、遊技球が第1始動口20へ入球せず（球受入口へ受け入れられず）左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）を変動演出（変動表示）していないときでは、遊技者が実際に遊技を行っていてもなかなか遊技球が第1始動口20へ入球しない場合や遊技機1が客待ちの状態となっておりときに遊技を開始する場合において、遊技者自身の好みのキャラクタ画像を選択する機会を遊技者に付与することができる。

30

40

【0670】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図75のキャラクタ選択演出B、図76のキャラクタ選択演出Cにおける通常演出（キャラクタ選択演出Bでは図75（E）以降、キャラクタ選択演出Cでは図76（H）以降）では、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）を、数字の図柄である数字「1」（数字図柄）

50

～数字「9」（数字図柄）にキャラクタの図柄（装飾画像）が付されて構成される通常演出図柄として変動表示したのちに停止表示するようになっている。図74のキャラクタ選択演出A、図76のキャラクタ選択演出Cにおける特殊演出（キャラクタ選択演出Aでは特殊演出として図74（E）～（I）、キャラクタ選択演出Cでは図76（C）、（D））では、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）を、通常演出図柄を構成する数字の図柄である数字「1」（数字図柄）～数字「9」（数字図柄）とキャラクタの図柄（装飾画像）とのうち数字の図柄である数字「1」（数字図柄）～数字「9」（数字図柄）の大きさが拡大されてキャラクタの図柄（装飾画像）を有さずに構成される特殊演出図柄として変動表示したのちに停止表示するようになっている。特殊演出図柄の大きさは、通常演出図柄の大きさと比べて小さくなっている。この構成によれば、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）の変動演出（変動表示）を、通常演出図柄または特殊演出図柄により行うことができるようになっているため、この点においても、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの変動演出（変動表示）の単調さを軽減することができる。

【0671】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図74のキャラクタ選択演出A、図76のキャラクタ選択演出Cにおける第2の演出において特殊演出が実行され左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）を特殊演出図柄として変動表示したのちに停止表示して「当たり」または「はずれ」という抽選結果として「はずれ（落選）」が報知されると、再び第1の演出が実行されるまで、特殊演出を実行せず通常演出を実行することにより行され左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）を通常演出図柄として変動表示したのちに停止表示して「当たり」または「はずれ」という抽選結果を報知する第3の演出を実行することができるようになっている（キャラクタ選択演出Aでは図74（E）～（L）、キャラクタ選択演出Cでは図76（C）～（F））。この構成によれば、特殊演出が実行されると、その後、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）を特殊演出図柄として変動演出（変動表示）が継続されるのではなく、一度、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄における各演出図柄）を特殊演出図柄として変動表示したのちに停止表示されると、次の変動演出（変動表示）において（つまり、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると）、特殊演出図柄から通常演出図柄へ切り替わるようになっているため、特殊演出図柄の新鮮度を失い難くすることができる。

【0672】

〔変形例〕

以下に、キャラクタ選択演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図74のキャラクタ選択演出A、図75のキャラクタ選択演出B、図76のキャラクタ選択演出Cは、遊技球が球受入口である第1始動口20に入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態（通常遊技状態）において行われるものであった。しかし、遊技球が球受入口である第2始動口210に入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態（通常遊技状態と異なる特定遊技状態）において行われるようにしてもよい。また、遊技球が球受入口であるゲート28を通過したことを契機として行われるようにしてもよい。

【0673】

〔変形例2〕

図74のキャラクタ選択演出A、図75のキャラクタ選択演出Bは、キャラクタ表示領域BS2にキャラクタEの上半身の画像CREの一部の画像（胸部から顔までの部分）が表示されていた。上半身の画像CREであるキャラクタEは、変動アイコン9Cや保留アイコン9Aに対して変化を生じさせるような動作を行うようにしてもよい。例えば、上半

身の画像CREであるキャラクタEは、剣から光球を変動アイコン9Cへ向けて放ち、変動アイコン9Cを当たり期待度が高くなった変動アイコン9C'へ変化するようにしてもよいし、いわゆる先読み演出として保留アイコン9Aへ向けて放ち、保留アイコン9Aを当たり期待度が高くなった保留アイコン9A'へ変化するようにしてもよい。また、図75のキャラクタ選択演出Bは、キャラクタ表示領域BS2にキャラクタCの上半身の画像CRCの一部の画像（胸部から顔までの部分）が表示されていた。上半身の画像CRCであるキャラクタCは、変動アイコン9Cや保留アイコン9Aに対して変化を生じさせるような動作を行うようにしてもよい。例えば、上半身の画像CRCであるキャラクタCは、は、剣から光球を変動アイコン9Cへ向けて放ち、変動アイコン9Cを当たり期待度が高くなった変動アイコン9C'へ変化するようにしてもよいし、いわゆる先読み演出として保留アイコン9Aへ向けて放ち、保留アイコン9Aを当たり期待度が高くなった保留アイコン9A'へ変化するようにしてもよい。

【0674】

〔変形例3〕

図74のキャラクタ選択演出A、図75のキャラクタ選択演出Bは、キャラクタ表示領域BS2にキャラクタEの上半身の画像CREの一部の画像（胸部から顔までの部分）が表示されていた。上半身の画像CREであるキャラクタEは、キャラクタ表示領域BS2内を動き回るような動画としもよいし、キャラクタ表示領域BS2から飛び出して表示画面7aを動き回るような動画としもよい。例えば、上半身の画像CREであるキャラクタEがキャラクタ表示領域BS2から飛び出して表示画面7aを動き回るような動画として、変動アイコン9Cへ向かって移動して変動アイコン9Cを剣で切り裂き当たり期待度が高くなった変動アイコン9C'へ変化させたり、例えば、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aへ向かって移動してこの保留アイコン9Aを剣で切り裂き当たり期待度が高くなった保留アイコン9A'へ変化させたり、同一の数字の図柄で揃わず仮停止表示されている左演出図柄8Lおよび右演出図柄8R（中演出図柄8Cは変動演出（変動表示）中である。）のうち、いずれかの一方の数字の図柄に揃えるために、他方の演出図柄へ移動して剣で切り裂き、同一の数字の図柄に揃え、リーチを形成するようにしてもよい。また、図75のキャラクタ選択演出Bは、キャラクタ表示領域BS2にキャラクタCの上半身の画像CRCの一部の画像（胸部から顔までの部分）が表示されていた。上半身の画像CRCであるキャラクタCは、キャラクタ表示領域BS2内を動き回るような動画としもよいし、キャラクタ表示領域BS2から飛び出して表示画面7aを動き回るような動画としもよい。例えば、上半身の画像CRCであるキャラクタCがキャラクタ表示領域BS2から飛び出して表示画面7aを動き回るような動画として、変動アイコン9Cへ向かって移動して変動アイコン9Cを剣で切り裂き当たり期待度が高くなった変動アイコン9C'へ変化させたり、例えば、第2保留表示位置9Adに表示されている保留アイコン9Aへ向かって移動してこの保留アイコン9Aを剣で切り裂き当たり期待度が高くなった保留アイコン9A'へ変化させたり、同一の数字の図柄で揃わず仮停止表示されている左演出図柄8Lおよび右演出図柄8R（中演出図柄8Cは変動演出（変動表示）中である。）のうち、いずれかの一方の数字の図柄に揃えるために、他方の演出図柄へ移動して剣で切り裂き、同一の数字の図柄に揃え、リーチを形成するようにしてもよい。

【0675】

〔変形例4〕

図74のキャラクタ選択演出A、図75のキャラクタ選択演出Bは、キャラクタ表示領域BS2にキャラクタEの上半身の画像CREの一部の画像（胸部から顔までの部分）が表示されていた。上半身の画像CREであるキャラクタEは、キャラクタ表示領域BS2からアイテムを変動アイコン9C、保留アイコン9A、各種演出図柄へ向かって投げて変化可能としてもよい。例えば、アイテムとしては、剣、宝箱、光球、アイコンなどを挙げることができる。アイテムが変動アイコン9Cに衝突すると、衝突したエフェクト画像により変動アイコン9Cが視認困難となり、エフェクト画像が消えるにつれて変動アイコン9Cが現れ、当たり期待度が高くなった変動アイコン9Cへ変化したり、変化せず現状の

変動アイコン 9 C のままであったりする。アイテムが第 2 保留表示位置 9 A d に表示されている保留アイコン 9 A に衝突すると、衝突したエフェクト画像により保留アイコン 9 A が視認困難となり、エフェクト画像が消えるにつれて保留アイコン 9 A が現れ、当たり期待度が高くなった保留アイコン 9 A へ変化したり、変化せず現状の保留アイコン 9 A のままであったりする。アイテムが例えば仮停止表示されている左演出図柄 8 L に衝突すると、衝突したエフェクト画像により左演出図柄 8 L が視認困難となり、エフェクト画像が消えるにつれて左演出図柄 8 L が現れ、右演出図柄 8 L と同一の数字の図柄へ変化したり、リーチを形成したり、右演出図柄 8 L と同一の数字の図柄へ変化せず現状の左演出図柄 8 L のままであったりする。

【0676】

〔変形例 5〕

図 7 4 のキャラクタ選択演出 A、図 7 5 のキャラクタ選択演出 B、加図 X 3 のキャラクタ選択演出 C において、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄となっており、カード内に数字の図柄（数字「1」～数字「9」）に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されていた。数字「1」にはキャラクタ A が付され、数字「2」にはキャラクタ B が付され、数字「3」にはキャラクタ C が付され、数字「4」にはキャラクタ D が付され、数字「5」にはキャラクタ E が付され、数字「6」にはキャラクタ F が付され、数字「7」にはキャラクタ A（数字「1」に付されたキャラクタ A と異なる表示態様となっている。）が付され、数字「8」にはキャラクタ C（数字「3」に付されたキャラクタ C と異なる表示態様となっている。）が付され、数字「9」にはキャラクタ G が付されていた。このように、キャラクタ A が数字「1」と数字「2」とに付され重複し、キャラクタ C が数字「3」と数字「8」とに付され重複していた。キャラクタ A ～キャラクタ G という 7 つのキャラクタを 2 つのグループに分けて、各グループを表す記号が通常演出図柄に付されるようにしてもよい。例えば、A グループには、キャラクタ A、キャラクタ C、キャラクタ E、キャラクタ G という 4 つキャラクタが所属し（言い換えると、奇数となる数字の図柄に付されるキャラクタ）、グループ記号である「A」が通常演出図柄の左下側に付され、B グループには、キャラクタ B、キャラクタ D、キャラクタ F という 3 つのキャラクタが所属し（言い換えると、偶数となる数字の図柄に付されるキャラクタ）、グループ記号である「B」が通常演出図柄の左下側に付される。

【0677】

〔変形例 6〕

図 7 4 のキャラクタ選択演出 A、図 7 5 のキャラクタ選択演出 B、図 7 6 のキャラクタ選択演出 C は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、通常演出図柄としてカードタイプの演出図柄となっており、カード内に数字の図柄（数字「1」～数字「9」）に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されたものとなっているのに対して、特殊演出図柄として通常演出図柄を構成するカードの図形およびキャラクタの図柄が消滅し数字の図柄の大きさがキャラクタの図柄の大きさとなる程度まで拡大され数字の図柄だけ有したものとなっていた。しかし、通常演出図柄の構成と特殊演出図柄の構成とを入れ替えるようにしてもよい。つまり、特殊演出図柄としてカードタイプの演出図柄としカード内に数字の図柄（数字「1」～数字「9」）に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されるように構成されるのに対して、通常演出図柄として特殊演出図柄を構成するカードの図形およびキャラクタの図柄が消滅し数字の図柄の大きさがキャラクタの図柄の大きさとなる程度まで拡大され数字の図柄だけ有したものとして構成されるようにしてもよい。

【0678】

〔変形例 7〕

図 7 4 のキャラクタ選択演出 A、図 7 5 のキャラクタ選択演出 B、図 7 6 のキャラクタ選択演出 C 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。

【0679】

〔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〕

遊技球が球受入口に受け入れられたことに基づいて抽選し、該抽選した抽選結果を報知可能な一組の演出図柄を表示する表示手段を備える遊技機であって、

複数のキャラクタ画像を含む複数の選択肢画像を前記表示手段に表示して遊技者が操作手段を操作して前記複数の選択肢画像の中から一の選択肢画像を選択する第1の演出と、

前記第1の演出で選択した前記一の選択肢画像が前記複数のキャラクタ画像のうちいずれかのキャラクタ画像であるときに通常演出と異なる特殊演出を実行する第2の演出と、
を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0680】

◇〔態様D1-2〕

態様D1-1に記載の遊技機であって、

前記第2の演出は、前記第1の演出で選択した前記一の選択肢画像が前記複数のキャラクタ画像のうちいずれかのキャラクタ画像でないときに前記通常演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0681】

◇〔態様D1-3〕

態様D1-2に記載の遊技機であって、

前記特殊演出は、前記第1の演出で選択した前記一の選択肢画像である前記キャラクタ画像を前記表示手段に表示するときに前記一組の演出図柄における各演出図柄と比べて大きく表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【0682】

◇〔態様D1-4〕

態様D1-2または態様D1-3に記載の遊技機であって、

前記第1の演出は、前記一組の演出図柄における各演出図柄を変動表示してから停止表示するまでに亘る期間内であるときに、または、遊技球が前記球受入口へ受け入れられず前記一組の演出図柄における各演出図柄を変動表示していないときに実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0683】

◇〔態様D1-5〕

態様D1-2から態様D1-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記通常演出では、前記一組の演出図柄における各演出図柄を、数字図柄に装飾画像が付されて構成される通常演出図柄として変動表示したのちに停止表示し、

前記特殊演出では、前記一組の演出図柄における各演出図柄を、前記通常演出図柄を構成する前記数字図柄と前記装飾画像とのうち前記数字図柄の大きさが拡大されて前記装飾図柄を有さずに構成される特殊演出図柄として変動表示したのちに停止表示し、

前記特殊演出図柄の大きさは、前記通常演出図柄の大きさと比べて小さい、

ことを特徴とする遊技機。

【0684】

◇〔態様D1-6〕

態様D1-5に記載の遊技機であって、

前記第2の演出において前記特殊演出が実行され前記一組の演出図柄における各演出図柄を前記特殊演出図柄として変動表示したのちに停止表示して前記抽選結果として落選が報知されると、再び前記第1の演出が実行されるまで、前記特殊演出を実行せず前記通常演出を実行することにより前記一組の演出図柄における各演出図柄を前記通常演出図柄として変動表示したのちに停止表示して前記抽選結果を報知する第3の演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0685】

以下に図77～図79を用いて演出装置による表示演出A～Cについて説明する。図77～図79において、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）周囲に配置される各種可動役物や各種装飾部材、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）に配置されるイルミネーションパネル（導光板）18が図面の見易さから省略されている場合がある。図77は演出装置による表示演出Aを説明するための図であり、図78は演出装置による表示演出Bを説明するための図であり、図79は演出装置による表示演出Cを説明するための図である。

【0686】

ここでは、透明な平板部材である無色透明部材により形成されるイルミネーションパネル（導光板）18が前枠53の中央の開口部に取り付けられず遊技盤2に取り付けられた場合について説明する。なお、イルミネーションパネル（導光板）18は、画像表示装置7の表示画面7aと、有色不透明部材により形成される装飾部材10と、の間に配置されるように遊技盤2に取り付けられている。これにより、画像表示装置7の表示画面7a→イルミネーションパネル（導光板）18→装飾部材10という順番で前方へ向かって遊技盤2にそれぞれ配置されている。また、イルミネーションパネル（導光板）18は、画像表示装置7の前方側に配置されているものの、イルミネーションパネル（導光板）18の大きさが画像表示装置7の表示画面7aの大きさと比べて一回りから二回り程度小さく形成されているため、表示画面7aの全領域を覆うものでなく、表示画面7aの一部を覆っている。

【0687】

また、ここでは、第1可動役物14の左側可動役物14Lや右側可動役物14Rが無色透明部材により形成され、第1可動役物14の左側可動役物14Lや右側可動役物14Rのそれぞれの端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射により自身の発光態様を変化させることができるようになっている。第1可動役物14の左側可動役物14Lおよび右側可動役物14Rは、それぞれ外周に沿って導光部が形成されており、第1可動役物14の左側可動役物14Lや右側可動役物14Rのそれぞれの端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射により導光部が発光することで自身の外形（輪郭）が発光した態様となるようになっている。

【0688】

この演出装置による表示演出は、各種画像を表示する画像表示装置7の表示画面7aの一部を覆うように、各種可動役物（第1可動役物14、第2可動役物15、第3可動役物17）、イルミネーションパネル（導光板）18、装飾部材10などが表示画面7aの前方に配置され、各種可動役物のうち第1特定可動役物（第1可動役物14、第2可動役物15）、イルミネーションパネル（導光板）18などを介して、表示画面7aに表示されている画像のうち、第1特定可動役物（第1可動役物14、第2可動役物15）、イルミネーションパネル（導光板）18などの後方と対応する表示画面7aの領域に表示されている画像を視認することができる演出を実行し得る場合があり、各種可動役物のうち第2特定可動役物（第3可動役物17）、装飾部材10などを介して、表示画面7aに表示されている画像のうち、第2特定可動役物、装飾部材10などの後方と対応する表示画面7aの領域に表示されている画像を視認困難とすることができる演出を実行し得る場合があるものである。

【0689】

すなわち、画像制御用マイコン101は、サブ制御基板90から受信した各種コマンドを解析し、演出装置による表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させたり、第2可動役物15に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15aの表示画面に画像を表示させたり、第3可動役物17に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17aの表示画面に画像を表示させたり、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面

10

20

30

40

50

に画像を表示させたりする。

【0690】

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、演出装置による表示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2可動役物15の位置を変化させたり、遊技盤2に備える第3可動役物17の位置を変化させたり、遊技盤2に備える無色透明部材により形成される第1可動役物14の左側可動役物14Lや右側可動役物14Rの位置を変化させたり、遊技盤2に備える無色透明部材により形成される第1可動役物14の左側可動役物14Lや右側可動役物14Rのそれぞれの端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射により自身の発光態様を変化させたり、遊技盤2に備える無色透明部材により形成されるイルミネーションパネル（導光板）18の端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射によりイルミネーションパネル（導光板）18に画像を表示させたりする。

10

【0691】

なお、第2可動役物15に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15aの構造、第3可動役物17に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17aの構造、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の構造は、画像表示装置7と同一の構造となっている。つまり、画像表示装置7における内蔵バックライトが発光することで表示画面7aに表示される各種画像が視認可能となるようになっている。第2可動役物15に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15aにおける内蔵バックライトが発光することでサブ液晶装置（液晶パネル）15aの表示画面に表示される各種画像が視認可能となるようになっている。第3可動役物17に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17aにおける内蔵バックライトが発光することでサブ液晶装置（液晶パネル）17aの表示画面に表示される各種画像が視認可能となるようになっている。装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13における内蔵バックライトが発光することで表示画面に表示される各種画像が視認可能となるようになっている。

20

【0692】

演出装置による表示演出は、画像表示装置7、第1可動役物14、第2可動役物15（第2可動役物15に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15a）、第3可動役物17（第3可動役物17に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17a）、イルミネーションパネル（導光板）18、装飾部材10（装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13）等による演出装置を用いて行われるようになっている。

30

【0693】

また、第1可動役物14、第2可動役物15、第3可動役物17等の複数の可動役物（複数の可動体）は、複数の可動役物（複数の可動体）のうちいずれか1つの可動役物（1つの可動体）または2つの可動役物（2つの可動体）が複数の演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動されると、複数の可動役物（複数の可動体）がすべて作動されないときと比べて、複数の演出図柄の変動演出（変動表示）の終了したあとに（つまり複数の演出図柄が停止表示されたあとに）当たりが発生するという当たり期待度が高いことを遊技者に示唆するものである。このため、遊技者は、第1可動役物14の作動、第2可動役物15の作動、第3可動役物17の作動に対する関心が高い。

40

【0694】

イルミネーションパネル（導光板）18の端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射によりイルミネーションパネル（導光板）18に所定の画像が表示されると、イルミネーションパネル（導光板）18の端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射が行われずイルミネーションパネル（導光板）18に所定の画像が表示されないときと比べて、複数の演出図柄の変動演出（変動表示）の終了したあとに（つまり複数の演出図柄が停止表示されたあとに）当たりが発生するという当たり期待度が高いことを遊技者に示唆するものである。このため、遊技者は、イルミネーションパネル（導光板）18への所定の画像の表示に対する関心が高い。

【0695】

50

ここでは、まず演出図柄について簡単に説明し、演出装置による表示演出 A、演出装置による表示演出 B、そして演出装置による表示演出 C について順番に説明する。

【0696】

〔演出図柄〕

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、例えば図 7 7 (H) に示すように、立体画像の左演出図柄 8 L、立体画像の中演出図柄 8 C、立体画像の右演出図柄 8 R が、カードタイプの演出図柄となっており、カード内に数字の図柄（数字「1」～数字「9」）に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されている。数字「7」は明るい赤色を有している。数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「2」、「4」、「6」および「8」は、すべて同一の明るい青色を有している。数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）には、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する各種キャラクタの図柄が付されて構成されており、キャラクタの図柄が演出図柄の主体として大きく表示される。このため、数字の図柄の大きさは、数字の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さくなっている。このように、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有しているため、例えば、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同一の数字の図柄に揃って仮停止表示されリーチが形成され、その後に演出が展開されると、遊技者は、リーチを経由して展開される演出の経験回数が増えるほど、仮停止表示された数字の図柄が有する色と、展開される演出と、の関係性（法則性）を遊技者人身で発見する機会を得ることができるようになる。これにより、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有していることで興趣の向上に寄与することができる。

【0697】

具体的には、数字「1」にはキャラクタ A が付され、数字「2」にはキャラクタ B が付され、数字「3」にはキャラクタ C が付され、数字「4」にはキャラクタ D が付され、数字「5」にはキャラクタ E が付され、数字「6」にはキャラクタ F が付され、数字「7」にはキャラクタ A（数字「1」に付されたキャラクタ A と異なる表示態様となっている。）が付され、数字「8」にはキャラクタ C（数字「3」に付されたキャラクタ C と異なる表示態様となっている。）が付され、数字「9」にはキャラクタ G が付されている。このように、キャラクタ A が数字「1」と数字「2」とにそれぞれ付され重複し、キャラクタ C が数字「3」と数字「8」とにそれぞれ付され重複しているものの、キャラクタの図柄の表示態様が異なるようになっている。

【0698】

立体画像の左演出図柄 8 L、立体画像の中演出図柄 8 C、立体画像の右演出図柄 8 R が、表示画面 7 a の上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、各演出図柄が数字「1」→数字「2」→数字「3」→数字「4」→数字「5」→数字「6」→数字「7」→数字「8」→数字「9」→数字「1」→数字「2」→・・・という順番でリールが回転される表示態様で演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。

【0699】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された演出図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。演出図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【0700】

変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、例えば図 7 7 (A) に示すよ

うに、第1特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rに対応する変動アイコン9Cは、画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に表示されている変動表示位置9Cd（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置9Cdの左側における表示画面7aの領域には、第1特図保留として第1保留表示エリアが設けられている。この第1保留表示エリアには、4つの保留表示位置9Ad（矩形画像（台座画像）の上）に保留アイコン9Aがそれぞれ表示可能（載置可能）とされ最大で4つの保留アイコン9Aをストックすることができるようになっている。4つの保留表示位置9Adは、変動表示位置9Cdに近い位置から表示画面7aの左辺へ向かって、第1保留表示位置9Ad、第2保留表示位置9Ad、第3保留表示位置9Ad、そして第4保留表示位置9Adという順番で表示画面7aの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

10

【0701】

なお、変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adは、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Adは、ともに矩形形状を有し、変動表示位置9Cdの大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置9Adの大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、変動表示位置9Cdに表示される変動アイコン9Cと保留表示位置9Adに表示される保留アイコン9Aとを区別することができるようにするためである。

【0702】

20

また、演出図柄の変動演出（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特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの右上側に配置されて表示されている。第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの右上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、常に表示画面7aの右上側に配置されて表示されている状態であり、さらに、表示画面7aの最前面側に配置され他の画像が表示画面7aの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

30

【0703】

【演出装置による表示演出A】

次に、演出装置による表示演出Aについて図77を参照して説明する。図77（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aに背景画像として都市画像HG1が表示され、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されている。このとき、第2可動役物15および第3可動役物17は共に退避位置で静止した状態となっており、第2可動役物15に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15aの表示画面および第3可動役物17に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17aの表示画面に画像が非表示された状態となっている。

40

【0704】

その後、図77（B）に示すように、第2可動役物15が退避位置から進出位置（表示画面7aの中央位置）へ向かって移動開始し、これに伴い、第2可動役物15に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15aの表示画面に画像が表示される。この画像は、第2可動役物15の位置に基づいて、第2可動役物15の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像と同一の画像となっている。つまり、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている画像のうち、表示画面7aの前方を移動する第2可動役物15と対応する表示画面7aの領域に表示されている画像である第1画像が第2可動役

50

物 1 5 により遮られることとなるため、この遮られる画像である第 1 画像を、第 2 可動役物 1 5 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 5 a の表示画面に表示し、第 2 可動役物 1 5 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 5 a の表示画面を介して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている第 1 画像を視認することができるようになっている。第 2 可動役物 1 5 が退避位置から進出位置へ移動開始した時点では、第 2 可動役物 1 5 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 5 a の表示画面に表示される第 1 画像は、背景画像である都市画像 H G 1、変動演出（変動表示）中の中演出図柄 8 C となる。

【0705】

なお、第 2 可動役物 1 5 を退避位置から進出位置（表示画面 7 a の中央位置）へ移動するアーム部材 1 5 b（アーム部材 1 5 b は、有色不透明であり意匠が施されている。）を介してアーム部材 1 5 b の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像が視認困難となっている。

10

【0706】

その後、第 2 可動役物 1 5 が退避位置から進出位置（表示画面 7 a の中央位置）へ向かっているときに、表示画面 7 a の右上から左下へ向かって 1 つの稲妻が走る表示態様として、点滅する閃光画像 I G 1 が所定時間（例えば、2 秒）だけ表示画面 7 a に表示される（1 つの稲妻が走る表示態様で表示される閃光画像 I G 1 は、動画像（動画）である）。このとき、第 2 可動役物 1 5 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 5 a の表示画面に表示される第 1 画像は、背景画像である都市画像 H G 1、変動演出（変動表示）中の中演出図柄 8 C、閃光画像 I G 1 となる。

20

【0707】

その後、第 2 可動役物 1 5 が退避位置から進出位置（表示画面 7 a の中央位置）へ到達して静止した状態となると、図 7 7（C）に示すように、第 3 可動役物 1 7 が退避位置から進出位置へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 3 可動役物 1 7 の位置に基づいて、第 3 可動役物 1 7 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像が第 3 可動役物 1 7 により遮られることとなる。つまり、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されている画像のうち、表示画面 7 a の前方を移動する第 3 可動役物 1 7 と対応する表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 2 画像が第 3 可動役物 1 7 により遮られることとなる。この遮られる画像である第 2 画像を、第 3 可動役物 1 7 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 7 a の表示画面に全く表示せず、第 3 可動役物 1 7 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 7 a の表示画面を介して、第 2 画像を視認困難とすることができるようになっている。このとき、第 2 画像は、背景画像である都市画像 H G 1、変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L となる。

30

【0708】

その後、表示画面 7 a の左上から右下へ向かって 2 つの稲妻が走る表示態様として、点滅する閃光画像 I G 2、I G 2 が所定時間（例えば、2 秒）だけ表示画面 7 a に表示される（2 つの稲妻が走る表示態様で表示される閃光画像 I G 2、I G 2 は、動画像（動画）である）。このとき、進出位置（表示画面 7 a の中央位置）で静止した状態となっている第 2 可動役物 1 5 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 5 a の表示画面に表示される第 1 画像（つまり、第 2 可動役物 1 5 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像）は、背景画像である都市画像 H G 1、変動演出（変動表示）中の中演出図柄 8 C、2 つの閃光画像 I G 2、I G 2 となる。これに対して、進出位置へ向かって移動中である第 3 可動役物 1 7 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 7 a の表示画面には、依然として画像が全く表示されていない状態となっているため、第 2 画像（つまり、第 3 可動役物 1 7 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像）が相変わらず第 3 可動役物 1 7 により遮られ視認困難な状態となっている。なお、第 2 画像は、図 7 7（C）において、背景画像である都市画像 H G 1、変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L となっている。

40

【0709】

その後、閃光画像 I G 2、I G 2 が表示画面 7 a から消えて、第 3 可動役物 1 7 が退避

50

位置から進出位置へ到達して静止した状態となると（第3可動役物17の進出位置は、第2可動役物15が自身の進出位置（表示画面7aの中央位置）において停止した状態において、第3可動役物17と第2可動役物15とが前後方向において互いに重ならない（干渉しない）位置となっており、第3可動役物17の右端と第2可動役物15の左端とが所定距離寸法（例えば、10mm）だけ離間している。）、図77（D）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aではなく第3可動役物17に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17aの表示画面には、サブ液晶装置（液晶パネル）17aの表示画面の上から下へ向かって1つの稲妻が走る表示態様として、点滅する閃光画像IG3が第3画像として所定時間（例えば、2秒）だけサブ液晶装置（液晶パネル）17aの表示画面に表示される（1つの稲妻が走る表示態様で表示される閃光画像IG3は、動画像（動画）である）。この時点においても、第3可動役物17に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17aの表示画面には点滅する閃光画像IG3が表示されるため、第3可動役物17の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像が第3可動役物17を介して視認困難な状態となっている。なお、第2画像は、図77（D）において、背景画像である都市画像HG1、変動演出（変動表示）中の左演出図柄8L、第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adとなっている（第3保留表示位置9Adおよび第4保留表示位置9Adに保留アイコン9Aがある場合には、保留アイコン9Aも含む）。このように、第3可動役物17に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17aの表示画面には、第3可動役物17の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像が表示されず、第2画像と全くことなる点滅する閃光画像IG3という第3画像が表示されるようになっている。

【0710】

第3画像は、閃光画像IG3であったが、画像の種類に応じて当該変動に対する当たり期待度（変動アイコン9Cによる変動演出（変動表示）中における、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rに対する当たり期待度）を示唆するものである。画像の種類としては、第2画像と異なる画像であって、閃光画像、アイテム画像、ミニキャラ画像、激熱文字画像などがあり、閃光画像→アイテム画像→ミニキャラ画像→激熱文字画像（当たり濃厚）という順番で当たり期待度が高くなるようになっている。

【0711】

その後、閃光画像IG3がサブ液晶装置（液晶パネル）17aの表示画面から消えて、図77（E）に示すように、第2可動役物15が進出位置（表示画面7aの中央位置）から退避位置へ向かって移動開始し、第3可動役物17も進出位置から退避位置へ移動開始する。このとき、退避位置へ向かって移動中である第2可動役物15に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15aの表示画面に表示される第1画像（つまり、第2可動役物15の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像）は、背景画像である都市画像HG1、変動演出（変動表示）中の中演出図柄8Cとなる。これに対して、退避位置へ向かって移動中である第3可動役物17に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17aの表示画面には、画像が全く表示されていない状態となっているため、第2画像（つまり、第3可動役物17の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像）が相変わらず第3可動役物17により遮られ視認困難な状態となっている。なお、第2画像は、図77（E）において、背景画像である都市画像HG1、変動演出（変動表示）中の左演出図柄8Lとなっている。

【0712】

その後、第2可動役物15が退避位置に再び戻り静止した状態となり、第3可動役物17が退避位置に再び戻り静止した状態となると、図77（F）に示すように、まず左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「1」の図柄8Laにキャラクタの図柄8Lbが付されて仮停止表示されると、続いて、右演出図柄8Rが明るい緑色を有する数字「1」の図柄8Laにキャラクタの図柄8Lbが付されて仮停止表示され、中演出図柄8Cが変動演出（変動表示）中となり、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rとが同一の図柄に揃って仮停止されリーチが形成される。なお、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rとが同時に仮停止表

示されるようにして中演出図柄 8 C が変動演出（変動表示）中となり、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同一の図柄に揃って仮停止されリーチが形成されるようにしてもよい。

【0713】

リーチが形成されると、図 77（G）に示すように、バトル演出へ発展する。バトル演出では、表示画面 7 a の右側から味方キャラクタ C R A が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタ C R B が現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出であり、当たり期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が表示画面 7 a に非表示され（表示画面 7 a から消え）、変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に非表示され（表示画面 7 a から消え）、背景画像が都市画像 H G 1 からバトル専用背景画像 H G 4 へ切り替わる。なお、バトル演出へ発展した状態においても、上述した保留球の数を数値として、第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の右上側に配置されて表示されている。

【0714】

その後、バトル演出において味方キャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利すると、図 77（H）に示すように、背景画像がバトル専用背景画像 H G 4 から都市画像 H G 1 へ再び戻り（切り替わり）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が表示画面 7 a に再び表示され、変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に表示され、左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a にキャラクタの図柄 8 L b が付されて仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 C a にキャラクタの図柄 8 C b が付されて仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a にキャラクタの図柄 8 L b が付されて仮停止表示され、その後、同一のタイミングで停止表示され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「1」）で揃わず、はずれが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。なお、バトル演出において味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利すると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「1」）で仮停止表示され、その後、同一のタイミングで停止表示され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「1」）で揃って、当たりが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消え、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【0715】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 77（I）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が一斉に（同時に）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。第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が第 1 保留表示位置 9 A d へ移動し、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが 1 つだけ存在している状態となる。

【0716】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、はずれが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【0717】

このように、演出装置による表示演出 A において、第 2 可動役物 15 が移動開始されると、これに伴い、第 2 可動役物 15 の位置に基づいて、第 2 可動役物 15 の後方と対応す

10

20

30

40

50

る画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 1 画像が第 2 可動役物 1 5 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 5 a の表示画面に表示されるようになっているため、第 2 可動役物 1 5 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 1 画像を、第 2 可動役物 1 5 を介して、視認することができるようになっている。これに対して、第 3 可動役物 1 7 が移動開始されると、これに伴い、第 3 可動役物 1 7 の位置に基づいて、第 3 可動役物 1 7 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 2 画像が第 3 可動役物 1 7 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 7 a の表示画面に全く表示されないようになっているため、第 3 可動役物 1 7 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 2 画像を、第 3 可動役物 1 7 を介して、視認困難とすることができるようになっている。

10

【0718】

また、画像表示装置 7 は自身の内蔵バックライトが発光することで表示画面 7 a に画像が表示され、第 2 可動役物 1 5 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 5 a は自身の内蔵バックライトが発光することでサブ液晶装置（液晶パネル）1 5 a の表示画面に画像が表示され、さらに、第 2 可動役物 1 5 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 1 画像が第 2 可動役物 1 5 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 5 a における内蔵バックライトが発光することでサブ液晶装置（液晶パネル）1 5 a の表示画面に表示されるようになっているため、第 2 可動役物 1 5 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 1 画像を、第 2 可動役物 1 5 を介して、視認することができるようになっている。

20

【0719】

これに対して、第 3 可動役物 1 7 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 7 a は自身の内蔵バックライトが発光することでサブ液晶装置（液晶パネル）1 7 a の表示画面に画像が表示されるようになっているものの、第 3 可動役物 1 7 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 2 画像が第 3 可動役物 1 7 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 7 a における内蔵バックライトが発光してもしなくてもサブ液晶装置（液晶パネル）1 7 a の表示画面に全く表示されないようになっているため、第 3 可動役物 1 7 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 2 画像を、第 3 可動役物 1 7 を介して、視認困難とすることができるようになっている。

30

【0720】

〔演出装置による表示演出 B〕

次に、演出装置による表示演出 B について図 7 8 を参照して説明する。図 7 8（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に背景画像として都市画像 H G 1 が表示され、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されている。このとき、無色透明部材により形成されるイルミネーションパネル（導光板）1 8 による画像が非表示された状態となっている。また、画像表示装置 7 の前方右下側に配置され表示画面 7 a の右下領域（表示画面 7 a の一部）を覆う装飾部材 1 0 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 3 の表示画面に画像が全く表示されていない状態となっている。装飾部材 1 0 は、画像表示装置 7 の前方右下側に配置され表示画面 7 a の右下領域（表示画面 7 a の一部）を覆う態様で固定されている。

40

【0721】

なお、イルミネーションパネル（導光板）1 8 は、上述したように、画像表示装置 7 の前方側に配置されているものの、イルミネーションパネル（導光板）1 8 の大きさが画像表示装置 7 の表示画面 7 a の大きさと比べて一回りから二回り程度小さく形成されているため、表示画面 7 a の全領域を覆うものでなく、表示画面 7 a の一部を覆っている。また、イルミネーションパネル（導光板）1 8 は、無色透明部材により形成されているため、イルミネーションパネル（導光板）1 8 の端面から L E D（多色発光可能なフルカラー L E D）の光の照射によりイルミネーションパネル（導光板）1 8 に所定の画像が表示され

50

ている状態であっても、イルミネーションパネル（導光板）１８を介して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される画像を視認することができるようになっている。

【０７２２】

装飾部材１０は、有色不透明部材により形成され、画像表示装置７の前方右下側に配置されるとともに、さらに、イルミネーションパネル（導光板）１８の前方に配置されている。つまり画像表示装置７の表示画面７ａ→イルミネーションパネル（導光板）１８→装飾部材１０という順番で前方へ向かって遊技盤２にそれぞれ配置されているため、装飾部材１０の後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている画像が装飾部材１０により遮られ視認困難となっているし、装飾部材１０の後方と対応するイルミネーションパネル（導光板）１８の領域に表示されている画像が装飾部材１０により遮られ視認困難となる場合がある。

10

【０７２３】

その後、図７８（Ｂ）に示すように、イルミネーションパネル（導光板）１８の端面からＬＥＤ（多色発光可能なフルカラーＬＥＤ）の光の照射により画像である味方キャラクタＣＲＡがイルミネーションパネル（導光板）１８に表示される。イルミネーションパネル（導光板）１８は、画像表示装置７の前方側に配置されているものの、無色透明部材により形成されているため、イルミネーションパネル（導光板）１８に味方キャラクタＣＲＡが表示された状態であっても、イルミネーションパネル（導光板）１８の後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている画像を、イルミネーションパネル（導光板）１８を介して、視認することができるようになっている。つまり、画像表示装置７の表示画面７ａに表示されている画像のうち、表示画面７ａの前方に配置されるイルミネーションパネル（導光板）１８と対応する表示画面７ａの領域に表示されている画像である第１画像が無色透明部材により形成されているイルミネーションパネル（導光板）１８に味方キャラクタＣＲＡが表示された状態であっても、イルミネーションパネル（導光板）１８により完全に遮られず、この第１画像を、イルミネーションパネル（導光板）１８を介して、視認することができるようになっている。

20

【０７２４】

このとき、味方キャラクタＣＲＡが表示されているイルミネーションパネル（導光板）１８を介して視認することができる第１画像は、背景画像である都市画像ＨＧ１、変動演出（変動表示）中の左演出図柄８Ｌ、変動演出（変動表示）中の中演出図柄８Ｃ、変動演出（変動表示）中の右演出図柄８Ｒ、変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａ、上述した保留球の数を数値（第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの右上側に配置されて表示されている）となる。

30

【０７２５】

これに対して、装飾部材１０は、有色不透明部材により形成され、画像表示装置７の前方右下側に配置され表示画面７ａの右下領域（表示画面７ａの一部）を覆っているため、装飾部材１０の後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている画像が装飾部材１０により遮られることとなる。つまり、画像表示装置７の表示画面７ａに表示されている画像のうち、画像表示装置７の前方右下側に配置され表示画面７ａの右下領域（表示画面７ａの一部）を覆う装飾部材１０と対応する表示画面７ａの領域に表示されている画像である第２画像が装飾部材１０により遮られることとなる。この遮られる画像である第２画像を、装飾部材１０に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１３の表示画面に全く表示せず、装飾部材１０を介して、第２画像を視認困難とすることができるようになっている。このとき、第２画像は、背景画像である都市画像ＨＧ１、変動演出（変動表示）中の右演出図柄８Ｒとなる。図７８（Ｂ）の時点においても、装飾部材１０に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１３の表示画面に画像が全く表示されていない状態となっている。

40

【０７２６】

50

なお、装飾部材１０は、さらに、イルミネーションパネル（導光板）１８の前方に配置されているため、装飾部材１０の後方と対応するイルミネーションパネル（導光板）１８の領域に表示されている画像が装飾部材１０により遮られる場合がある。イルミネーションパネル（導光板）１８は、端面からＬＥＤの光の照射によって、主面に所定の画像を表示可能に構成されている。イルミネーションパネル（導光板）１８は、ＬＥＤの光の照射方向や色の違いによって、複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。このため、イルミネーションパネル（導光板）１８に表示されている画像が装飾部材１０により遮られる場合がある。

【０７２７】

その後、図７８（Ｃ）に示すように、イルミネーションパネル（導光板）１８の端面からＬＥＤ（多色発光可能なフルカラーＬＥＤ）の光の照射により画像である味方キャラクターＣＲＡがイルミネーションパネル（導光板）１８に表示された状態のまま、装飾部材１０に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１３の表示画面に第３画像として翼人形態の味方キャラクターＣＲＡの上半身が大きく表示される。この時点においても、装飾部材１０の後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている第２画像が装飾部材１０により遮られ装飾部材１０を介して視認困難な状態となっているのに対して、装飾部材１０に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１３の表示画面には第３画像である翼人形態の味方キャラクターＣＲＡの上半身が大きく表示される。また、装飾部材１０の後方と対応するイルミネーションパネル（導光板）１８の領域に表示されている画像が装飾部材１０により遮られる場合には視認困難な状態となっている。なお、第２画像は、図７８（Ｃ）において、背景画像である都市画像ＨＧ１、変動演出（変動表示）中の右演出図柄８Ｒとなっている。このように、装飾部材１０に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１３の表示画面には、装飾部材１０の後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている第２画像が表示されず、第２画像と全くことなる翼人形態の味方キャラクターＣＲＡの上半身という第３画像が表示されるようになっている。

【０７２８】

第３画像は、翼人形態の味方キャラクターＣＲＡであるミニキャラ画像であったが、画像の種類に応じて当該変動に対する当たり期待度（変動アイコン９Ｃによる変動演出（変動表示）中における、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒに対する当たり期待度）を示唆するものである。画像の種類としては、第２画像と異なる画像であって、閃光画像、アイテム画像、ミニキャラ画像、激熱文字画像などがあり、閃光画像→アイテム画像→ミニキャラ画像→激熱文字画像（当たり濃厚）という順番で当たり期待度が高くなるようになっている。

【０７２９】

その後、図７８（Ｄ）に示すように、イルミネーションパネル（導光板）１８の端面からＬＥＤ（多色発光可能なフルカラーＬＥＤ）の光の照射により画像である味方キャラクターＣＲＡがイルミネーションパネル（導光板）１８に表示された状態のまま、閃光ＦＬが反時計回り楕円軌道を描くように、表示画面７ａの下辺外側であって下辺中央やや右寄りから表示画面７ａ内へ飛び込み、表示画面７ａの右辺へ向かって通過して表示画面７ａの右辺外側へ飛び出すと、再び表示画面７ａの上辺外側であって上辺中央やや右寄りから表示画面７ａ内へ飛び込み、表示画面７ａの中央付近で止まって爆発する表示態様となる（閃光ＦＬは、動画像（動画）である）。閃光ＦＬは、背景画像である都市画像ＨＧ１の前方に配置され、変動演出（変動表示）中の各種演出図柄の後方に配置されて表示されるようになっている。閃光ＦＬが表示画面７ａに表示された状態において味方キャラクターＣＲＡが表示されているイルミネーションパネル（導光板）１８を介して視認することができる第１画像は、背景画像である都市画像ＨＧ１、閃光ＦＬ、変動演出（変動表示）中の左演出図柄８Ｌ、変動演出（変動表示）中の中演出図柄８Ｃ、変動演出（変動表示）中の右演出図柄８Ｒ、変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａ、上述した保留球の数を数値（第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保

留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の右上側に配置されて表示されている) となる。

【0730】

これに対して、装飾部材 10 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 2 画像は、背景画像である都市画像 H G 1、閃光 F L、変動演出 (変動表示) 中の右演出図柄 8 R となる。この時点においても、装飾部材 10 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている第 2 画像が装飾部材 10 により遮られ装飾部材 10 を介して視認困難な状態となっているのに対して、装飾部材 10 に備えるサブ液晶装置 (液晶パネル) 13 の表示画面には第 3 画像である翼人形態の味方キャラクタ C R A の上半身が大きく表示された状態のままとなっている。なお、装飾部材 10 は、さらに、イルミネーションパネル (導光板) 18 の前方に配置されているため、装飾部材 10 の後方と対応するイルミネーションパネル (導光板) 18 の領域に表示されている画像が装飾部材 10 により遮られる場合がある。このように、この時点においても、装飾部材 10 に備えるサブ液晶装置 (液晶パネル) 13 の表示画面には、装飾部材 10 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている第 2 画像が表示されず、第 2 画像と全くことなる翼人形態の味方キャラクタ C R A の上半身という第 3 画像が表示されるようになっている。

【0731】

その後、図 78 (E) に示すように、イルミネーションパネル (導光板) 18 の端面から L E D (多色発光可能なフルカラー L E D) の光の照射により画像である味方キャラクタ C R A がイルミネーションパネル (導光板) 18 に表示された状態のまま、左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a にキャラクタの図柄 8 L b が付されて仮停止表示されると、続いて、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 R a にキャラクタの図柄 8 R b が付されて仮停止表示され、続いて、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a にキャラクタの図柄 8 C b が付されて仮停止表示される。なお、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同時に仮停止表示されたのち、中演出図柄 8 C が仮停止表示されるようにしてもよい。

【0732】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が表示画面 7 a に仮停止表示された状態においては、味方キャラクタ C R A が表示されているイルミネーションパネル (導光板) 18 を介して視認することができる第 1 画像は、背景画像である都市画像 H G 1、仮停止表示されている左演出図柄 8 L、仮停止表示されている中演出図柄 8 C、仮停止表示されている右演出図柄 8 R、変動表示位置 9 C d、保留表示位置 9 A d、変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A、上述した保留球の数を数値 (第 1 始動口 20 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面 7 a の右上側に配置されて表示されている) となる。

【0733】

これに対して、装飾部材 10 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 2 画像は、背景画像である都市画像 H G 1 となる。この時点においても、装飾部材 10 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている第 2 画像が装飾部材 10 により遮られ装飾部材 10 を介して視認困難な状態となっているのに対して、装飾部材 10 に備えるサブ液晶装置 (液晶パネル) 13 の表示画面には第 3 画像である翼人形態の味方キャラクタ C R A の上半身が大きく表示される。なお、装飾部材 10 は、さらに、イルミネーションパネル (導光板) 18 の前方に配置されているため、装飾部材 10 の後方と対応するイルミネーションパネル (導光板) 18 の領域に表示されている画像が装飾部材 10 により遮られる場合がある。このように、この時点においても、装飾部材 10 に備えるサブ液晶装置 (液晶パネル) 13 の表示画面には、装飾部材 10 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている第 2 画像が表示されず、第 2 画像と全くことなる翼人形態の味方キャラクタ C R A の上半身

という第3画像が表示されるようになっている。

【0734】

その後、図78（F）に示すように、イルミネーションパネル（導光板）18の端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射が停止されることにより画像である味方キャラクタCRAがイルミネーションパネル（導光板）18に非表示される（イルミネーションパネル（導光板）18から消える）とともに、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面に大きく表示された第3画像である翼人形態の味方キャラクタCRAの上半身が非表示され（装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面から第3画像が消え）、その後、同一のタイミングで、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示され同一の図柄に揃わず、はずれが確定する。これに伴い、変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

10

【0735】

このとき、イルミネーションパネル（導光板）18が無色透明部材により形成されているため、イルミネーションパネル（導光板）18を介して視認することができる第1画像は、背景画像である都市画像HG1、停止表示されている左演出図柄8L、停止表示されている中演出図柄8C、停止表示されている右演出図柄8R、変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、保留アイコン9A、上述した保留球の数を数値（第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面7aの右上側に配置されて表示されている）となる。これに対して、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像である第2画像は、背景画像である都市画像HG1となる。

20

【0736】

続いて、第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると、図78（G）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが一斉に（同時に）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。第1保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動すると、これに伴い、第2保留表示位置9Adに表示されていた保留アイコン9Aが第1保留表示位置9Adへ移動し、保留アイコン9Aが消化されずにストックされたものが1つだけ存在している状態となる。

30

【0737】

その後、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄で揃わず停止表示されると、はずれが確定されるのに対して、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【0738】

このように、演出装置による表示演出Bにおいて、画像表示装置7の表示画面7a→イルミネーションパネル（導光板）18→装飾部材10という順番で前方へ向かって遊技盤2にそれぞれ配置されているため、イルミネーションパネル（導光板）18に味方キャラクタCRAが表示されると、イルミネーションパネル（導光板）18の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像である第1画像を、イルミネーションパネル（導光板）18が無色透明部材により形成されているため、イルミネーションパネル（導光板）18を介して、視認することができるようになっている。これに対して、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像である第2画像を、装飾部材10が有色不透明部材により形成されているため、装飾部材10を介して、視認困難とすることができるようになっている。

40

【0739】

また、画像表示装置7は自身の内蔵バックライトが発光することで表示画面7aに画像が表示され、イルミネーションパネル（導光板）18は自身の端面からLED（多色発光

50

可能なフルカラーＬＥＤ）の光の照射により（ＬＥＤ（多色発光可能なフルカラーＬＥＤ）が発光することで）イルミネーションパネル（導光板）１８に画像が表示され、イルミネーションパネル（導光板）１８の後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている画像である第１画像を、イルミネーションパネル（導光板）１８が無色透明部材により形成されているため、イルミネーションパネル（導光板）１８に画像が表示された状態であっても、イルミネーションパネル（導光板）１８を介して、視認することができるようになっている。

【０７４０】

これに対して、装飾部材１０に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１３は自身の内蔵バックライトが発光することでサブ液晶装置（液晶パネル）１３の表示画面に画像が表示されるようになっているものの、装飾部材１０の後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている画像である第２画像が装飾部材１０に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１３における内蔵バックライトが発光してもしなくても装飾部材１０に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１３の表示画面に全く表示されないようになっているため、装飾部材１０の後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている画像である第２画像を、装飾部材１０が有色不透明部材により形成されているため、装飾部材１０を介して、視認困難とすることができるようになっている。

【０７４１】

〔演出装置による表示演出Ｃ〕

次に、演出装置による表示演出Ｃについて図７９を参照して説明する。図７９（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａに背景画像として都市画像ＨＧ１が表示され、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されている。このとき、遊技盤２に備える无色透明部材により形成される第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが共に退避位置で静止した状態となっており、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌの端面からＬＥＤ（多色発光可能なフルカラーＬＥＤ）の光の照射が停止した状態であり左側可動役物１４Ｌ自身が消灯した状態となっており、第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒの端面からＬＥＤ（多色発光可能なフルカラーＬＥＤ）の光の照射が停止した状態であり右側可動役物１４Ｒ自身が消灯した状態となっている。また、画像表示装置７の前方右下側に配置され表示画面７ａの右下領域（表示画面７ａの一部）を覆う装飾部材１０に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１３の表示画面に画像が全く表示されていない状態となっている。装飾部材１０は、画像表示装置７の前方右下側に配置され表示画面７ａの右下領域（表示画面７ａの一部）を覆う態様で固定されている。

【０７４２】

なお、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒは、上述したように、それぞれ外周に沿って導光部が形成されており、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌや右側可動役物１４Ｒのそれぞれの端面からＬＥＤ（多色発光可能なフルカラーＬＥＤ）の光の照射により導光部が発光することで自身の外形（輪郭）が発光した態様となるようになっている。

【０７４３】

また、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒは、画像表示装置７の前方に進出することができるようになっているものの、无色透明部材により形成されているため、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとの後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている画像を、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒを介して、視認することができる。装飾部材１０は、有色不透明部材により形成され、画像表示装置７の前方右下側に配置されるとともに、さらに、第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒの前方に配置されている。つまり画像表示装置７の表示画面７ａ→第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒ→装飾部材１０という順番で前方へ向かって遊技盤２にそれぞれ配置されている。これにより、装飾部材１０の後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている画像が無色透明部材により形成されている第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒではなく装飾部材１０により

遮られ視認困難となっている。

【0744】

その後、図79（B）に示すように、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとがそれぞれ画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）移動開始する。この時点においても、第1可動役物14の左側可動役物14Lの端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射が停止した状態であり左側可動役物14L自身が消灯した状態となっているとともに、第1可動役物14の右側可動役物14Rの端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射が停止した状態であり右側可動役物14R自身が消灯した状態となっている。左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが無色透明部材により形成されているため、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが移動開始して表示画面7aに出現した状態であっても、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとの後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像を、左側可動役物14Lや右側可動役物14Rを介して、視認することができるようになっていく。つまり、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている画像のうち、表示画面7aの前方に配置される左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとに対応する表示画面7aの領域に表示されている画像である第1画像を、無色透明部材により形成されている左側可動役物14Lや右側可動役物14Rを介して、視認することができるようになっていく。このとき、左側可動役物14Lや右側可動役物14Rを介して視認することができる第1画像は、背景画像である都市画像HG1、変動演出（変動表示）中の左演出図柄8L、変動演出（変動表示）中の中演出図柄8C、変動演出（変動表示）中の右演出図柄8Rとなる。なお、変動アイコン9Cの大きさや保留アイコン9Aの大きさが当たり期待度を示唆するために通常サイズと比べて一回りや二回り大きくなる場合には、変動アイコン9Cや保留アイコン9Aが第1画像に含まれる場合がある。本実施形態では、変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aが通常サイズとなっているため、当たり期待度を示唆せず、第1画像に含まれていない。

【0745】

これに対して、装飾部材10は、有色不透明部材により形成され、画像表示装置7の前方右下側に配置され表示画面7aの右下領域（表示画面7aの一部）を覆っているため、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像が装飾部材10により遮られることとなる。つまり、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている画像のうち、画像表示装置7の前方右下側に配置され表示画面7aの右下領域（表示画面7aの一部）を覆う装飾部材10と対応する表示画面7aの領域に表示されている画像である第2画像が装飾部材10により遮られることとなる。この遮られる画像である第2画像を、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面に全く表示せず、装飾部材10を介して、第2画像を視認困難とすることができるようになっていく。このとき、第2画像は、背景画像である都市画像HG1、変動演出（変動表示）中の右演出図柄8Rとなる。図79（B）の時点においても、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面に画像が全く表示されていない状態となっている。

【0746】

その後、図79（C）に示すように、表示画面7aの前面（前方）中央位置（進出位置）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。これに伴い、第1可動役物14の左側可動役物14Lの端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射により左側可動役物14L自身の外形（輪郭）が所定の色で点灯表示される状態となっているとともに、第1可動役物14の右側可動役物14Rの端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射により右側可動役物14R自身の外形（輪郭）が所定の色で点灯表示される状態となっている。「所定の色」は、当該変動における

当たり期待度を示唆するものであって、当たり期待度が青色→緑色→赤色→紫色→黄色（ゴールド）→レインボー色（当たり濃厚）という順番で高く設定されている。本実施形態では、「所定の色」として青色となっている。なお、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとによる合体役物が形成されると、全体が所定の色（つまり、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが同一の色）で点灯する状態となるようになっている。これに代えて、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとによる合体役物が形成されると、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとをそれぞれ異なる色で点灯する状態とするようにしてもよい。これにより、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとによる色を用いた違和感演出を行うことで当たり期待度に変化が生じた旨を遊技者に示唆することもできる。

【0747】

左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとによる合体役物が形成され全体が所定の色（青色）で点灯する状態においても、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが無色透明部材により形成されているため、左側可動役物14Lの後方と右側可動役物14Rの後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像を、左側可動役物14Lや右側可動役物14Rを介して、視認することができるようになっている。つまり、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている画像のうち、表示画面7aの前方に配置される左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとに対応する表示画面7aの領域に表示されている画像である第1画像を、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとによる合体役物が形成され全体が所定の色（青色）で点灯する状態においても、无色透明部材により形成されている左側可動役物14Lや右側可動役物14Rを介して、視認することができるようになっている。このとき、左側可動役物14Lや右側可動役物14Rを介して視認することができる第1画像は、背景画像である都市画像HG1、変動演出（変動表示）中の左演出図柄8L、変動演出（変動表示）中の中演出図柄8C、変動演出（変動表示）中の右演出図柄8Rとなる。

【0748】

また、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとによる合体役物が形成されると、これに伴い、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面には第3画像として翼人形態の味方キャラクタCRAの上半身が大きく表示される。この時点においても、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像が装飾部材10により遮られ装飾部材10を介して視認困難な状態となっているのに対して、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面には第3画像である翼人形態の味方キャラクタCRAの上半身が大きく表示される。なお、第2画像は、図79（C）において、背景画像である都市画像HG1、変動演出（変動表示）中の右演出図柄8Rとなっている。このように、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面には、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像が表示されず、第2画像と全くことなる翼人形態の味方キャラクタCRAの上半身という第3画像が表示されるようになっている。

【0749】

第3画像は、翼人形態の味方キャラクタCRAであるミニキャラ画像であったが、画像の種類に応じて当該変動に対する当たり期待度（変動アイコン9Cによる変動演出（変動表示）中における、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rに対する当たり期待度）を示唆するものである。画像の種類としては、第2画像と異なる画像であって、閃光画像、アイテム画像、ミニキャラ画像、激熱文字画像などがあり、閃光画像→アイテム画像→ミニキャラ画像→激熱文字画像（当たり濃厚）という順番で当たり期待度が高くなるようになっている。

【0750】

その後、図79（D）に示すように、閃光FLが反時計回り楕円軌道を描くように、表示画面7aの下辺外側であって下辺中央やや右寄りから表示画面7a内へ飛び込み、表示画面7aの右辺へ向かって通過して表示画面7aの右辺外側へ飛び出すと、再び表示画面7aの上辺外側であって上辺中央やや右寄りから表示画面7a内へ飛び込み、表示画面7

10

20

30

40

50

aの中央付近で止まって爆発する表示態様となる（閃光FLは、動画像（動画）である）。閃光FLは、背景画像である都市画像HG1の前方に配置され、変動演出（変動表示）中の各種演出図柄の後方に配置されて表示されるようになっている。閃光FLが表示画面7aに表示された状態において左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとによる合体役物が形成され全体が所定の色（青色）で点灯する状態においても左側可動役物14Lや右側可動役物14Rを介して視認することができる第1画像は、背景画像である都市画像HG1、閃光FL、変動演出（変動表示）中の左演出図柄8L、変動演出（変動表示）中の中演出図柄8C、変動演出（変動表示）中の右演出図柄8Rとなる。

【0751】

これに対して、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像である第2画像は、背景画像である都市画像HG1、閃光FL、変動演出（変動表示）中の右演出図柄8Rとなる。この時点においても、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像が装飾部材10により遮られ装飾部材10を介して視認困難な状態となっているのに対して、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面には第3画像である翼人形態の味方キャラクタCRAの上半身が大きく表示される。このように、この時点においても、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面には、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像が表示されず、第2画像と全くことなる翼人形態の味方キャラクタCRAの上半身という第3画像が表示されるようになっている。

【0752】

その後、図79（E）に示すように、まず左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「1」の図柄8Laにキャラクタの図柄8Lbが付されて仮停止表示されると、続いて、右演出図柄8Rが明るい青色を有する数字「2」の図柄8Raにキャラクタの図柄8Rbが付されて仮停止表示され、続いて、中演出図柄8Cが明るい緑色を有する数字「3」の図柄8Caにキャラクタの図柄8Cbが付されて仮停止表示される。なお、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rとが同時に仮停止表示されたのち、中演出図柄8Cが仮停止表示されるようにしてもよい。

【0753】

左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが表示画面7aに仮停止表示された状態においては、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとによる合体役物が形成され全体が所定の色（青色）で点灯する状態においても、左側可動役物14Lや右側可動役物14Rを介して視認することができる第1画像は、背景画像である都市画像HG1、仮停止表示されている左演出図柄8L、仮停止表示されている中演出図柄8C、仮停止表示されている右演出図柄8Rとなる。

【0754】

これに対して、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像である第2画像は、背景画像である都市画像HG1となる。この時点においても、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像が装飾部材10により遮られ装飾部材10を介して視認困難な状態となっているのに対して、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面には第3画像である翼人形態の味方キャラクタCRAの上半身が大きく表示される。このように、この時点においても、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面には、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像が表示されず、第2画像と全くことなる翼人形態の味方キャラクタCRAの上半身という第3画像が表示されるようになっている。

【0755】

その後、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとによる合体役物が形成され全体が所定の色（青色）で点灯する状態から左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物14Lが画像表示装置7の表示画面7aの前面

（前方）中央の進出位置からそれぞれの退避位置へ向かって移動開始する。このとき、それぞれの退避位置へ向かって移動中である左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される第 1 画像は、退避位置へ向かって移動中である左側可動役物 1 4 L では背景画像である都市画像 H G 1、仮停止表示されている左演出図柄 8 L、仮停止表示されている中演出図柄 8 C となり、退避位置へ向かって移動中である右側可動役物 1 4 R では背景画像である都市画像 H G 1、仮停止表示されている中演出図柄 8 C、仮停止表示されている右演出図柄 8 R となる。

【 0 7 5 6 】

これに対して、装飾部材 1 0 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 2 画像は、背景画像である都市画像 H G 1 となる。この時点においても、装飾部材 1 0 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている第 2 画像が装飾部材 1 0 により遮られ装飾部材 1 0 を介して視認困難な状態となっているのに対して、装飾部材 1 0 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 3 の表示画面には第 3 画像である翼人形態の味方キャラクタ C R A の上半身が大きく表示される。

【 0 7 5 7 】

その後、図 7 9（F）に示すように、左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R がそれぞれの退避位置に再び戻り静止した状態となると、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とがそれぞれ所定の色（青色）で点灯する状態から、第 1 可動役物 1 4 の左側可動役物 1 4 L の端面から L E D（多色発光可能なフルカラー L E D）の光の照射が停止した状態となり左側可動役物 1 4 L 自身が消灯した状態となるとともに、第 1 可動役物 1 4 の右側可動役物 1 4 R の端面から L E D（多色発光可能なフルカラー L E D）の光の照射が停止した状態となり右側可動役物 1 4 R 自身が消灯した状態となり、装飾部材 1 0 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 3 の表示画面に大きく表示された第 3 画像である翼人形態の味方キャラクタ C R A の上半身が非表示され（装飾部材 1 0 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）1 3 の表示画面から第 3 画像が消え）、その後、同一のタイミングで、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示され同一の図柄に揃わず、はずれが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

【 0 7 5 8 】

左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R がそれぞれの退避位置に再び戻り静止した状態となると、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R とが無色透明部材により形成されているため、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物 1 4 R との後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像を、左側可動役物 1 4 L や右側可動役物 1 4 R を介して視認することができる第 1 画像は、図示しないが背景画像である都市画像 H G 1 となる。装飾部材 1 0 の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 2 画像は、背景画像である都市画像 H G 1 となる。

【 0 7 5 9 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 7 9（G）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が一斉に（同時に）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。第 1 保留表示位置 9 A d に表示されていた保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動すると、これに伴い、保留アイコン 9 A が消化されずにストックされたものが全く存在しない状態となる。

【 0 7 6 0 】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、はずれが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、その後、遊技者に利益が付与される当たり遊技が開始されることとなる。

【 0 7 6 1 】

このように、演出装置による表示演出 C において、左側可動役物 1 4 L と右側可動役物

10

20

30

40

50

14Rとが所定の色（青色）で点灯する状態では、左側可動役物14Lや右側可動役物14Rの後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像である第1画像を、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが無色透明部材により形成されているため、左側可動役物14Lや右側可動役物14Rを介して、視認することができるようになっている。これに対して、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像である第2画像を、装飾部材10が有色不透明部材により形成されているため、装飾部材10を介して、視認困難とすることができるようになっている。

【0762】

また、画像表示装置7は自身の内蔵バックライトが発光することで表示画面7aに画像が表示され、第1可動役物14の左側可動役物14Lの端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射により（LED（多色発光可能なフルカラーLED）が発光することで）左側可動役物14L自身の外形（輪郭）が所定の色で点灯表示される状態となるとともに、第1可動役物14の右側可動役物14Rの端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）の光の照射により（LED（多色発光可能なフルカラーLED）が発光することで）右側可動役物14R自身の外形（輪郭）が所定の色で点灯表示される状態となり、左側可動役物14Lや右側可動役物14Rの後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像である第1画像を、左側可動役物14Lと右側可動役物14Rとが無色透明部材により形成されているため、左側可動役物14Lや右側可動役物14Rがそれぞれ自身の外形（輪郭）が所定の色で点灯表示される状態であっても、左側可動役物14Lや右側可動役物14Rを介して、視認することができるようになっている。

【0763】

これに対して、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13は自身の内蔵バックライトが発光することでサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面に画像が表示されるようになっているものの、装飾部材10の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像である第2画像が装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13における内蔵バックライトが発光してもしなくても装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面に全く表示されないようになっているため、装飾装置の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像である第2画像を、装飾部材10が有色不透明部材により形成されているため、装飾部材10を介して、視認困難とすることができるようになっている。

【0764】

〔効果例〕

以下に、演出装置による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77の演出装置による表示演出A、図78の演出装置による表示演出B、図79の演出装置による表示演出Cにおいて、都市画像HG1等の背景画像、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、保留アイコン9A、変動アイコン9Cなどの各種画像（複数種類の画像）を表示画面7aに表示可能な画像表示装置7（表示手段）を備え、「当たり」または「はずれ」という当落結果を報知可能な左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R（一組の演出図柄）を表示画面7aに表示することができるようになっている。

【0765】

図77の演出装置による表示演出Aでは、表示画面7aの一部を覆うように第2可動役物15（第1演出装置）が表示画面7aの前方に配置され、表示画面7aの一部を覆うように第2可動役物15（第1演出装置）と異なる位置に第3可動役物17（第2演出装置）が配置されている。表示画面7aに表示されている画像を、第2可動役物15（第1演出装置）を介して、視認可能とし、表示画面7aに表示されている画像を、第3可動役物17（第2演出装置）を介して、視認困難とする演出（演出装置による表示演出Aにおけ

る図77(C)～(E))を実行することができるようになっている。この構成によれば、画像表示装置7の表示画面7aに画像を、第2可動役物15(第1演出装置)を介して視認することができるのに対して、第3可動役物17(第2演出装置)を介して視認困難とすることができるため、視認可能な画像と視認困難な画像とをわざわざ作ることなく、画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示しながら第2可動役物15(第1演出装置)と第3可動役物17(第2演出装置)とを用いて視認可能な画像と視認困難な画像とを簡単に作り出して斬新な演出として遊技者に提供することができるようになっている。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【0766】

図78の演出装置による表示演出Bでは、表示画面7aの一部を覆うようにイルミネーションパネル(導光板)18(第1演出装置)が表示画面7aの前方に配置され、表示画面7aの一部を覆うようにイルミネーションパネル(導光板)18(第1演出装置)と異なる位置に装飾部材10(第2演出装置)が配置されている。表示画面7aに表示されている画像をイルミネーションパネル(導光板)18(第1演出装置)を介して視認可能とし、表示画面7aに表示されている画像を、装飾部材10(第2演出装置)を介して、視認困難とする演出(演出装置による表示演出Bにおける図78(B)～(E))を実行することができるようになっている。この構成によれば、画像表示装置7の表示画面7aに画像を、イルミネーションパネル(導光板)18(第1演出装置)を介して視認することができるのに対して、装飾部材10(第2演出装置)を介して視認困難とすることができるため、視認可能な画像と視認困難な画像とをわざわざ作ることなく、画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示しながらイルミネーションパネル(導光板)18(第1演出装置)と装飾部材10(第2演出装置)とを用いて視認可能な画像と視認困難な画像とを簡単に作り出して斬新な演出として遊技者に提供することができるようになっている。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【0767】

図79の演出装置による表示演出Cでは、表示画面7aの一部を覆うように左側可動役物14L(第1演出装置)と右側可動役物14R(第1演出装置)とが表示画面7aの前方に配置され、表示画面7aの一部を覆うように(第1演出装置)と右側可動役物14R(第1演出装置)とにそれぞれ異なる位置に装飾部材10(第2演出装置)が配置されている。表示画面7aに表示されている画像を左側可動役物14L(第1演出装置)や右側可動役物14R(第1演出装置)を介して視認可能とし、表示画面7aに表示されている画像を、装飾部材10(第2演出装置)を介して、視認困難とする演出(演出装置による表示演出Bにおける図79(B)～(E))を実行することができるようになっている。この構成によれば、画像表示装置7の表示画面7aに画像を、左側可動役物14L(第1演出装置)や右側可動役物14R(第1演出装置)を介して視認することができるのに対して、装飾部材10(第2演出装置)を介して視認困難とすることができるため、視認可能な画像と視認困難な画像とをわざわざ作ることなく、画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示しながら左側可動役物14L(第1演出装置)および右側可動役物14R(第1演出装置)と装飾部材10(第2演出装置)とを用いて視認可能な画像と視認困難な画像とを簡単に作り出して斬新な演出として遊技者に提供することができるようになっている。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【0768】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図77の演出装置による表示演出Aにおける演出は、第2可動役物15(第1演出装置)の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第1画像(例えば、図77(C)では、都市画像HG1、変動演出(変動表示)中の中演出図柄8C、2つの閃光画像IG2, IG2)を、第2可動役物15(第1演出装置)を介して、視認可能とし、第3可動役物17(第2演出装置)の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像(例えば、図77(C)では、背景画像である都市画像HG1、変動演出(変動表示)中の左演出図柄8L

）を、第3可動役物17（第2演出装置）を介して、視認困難とすることができるように
なっている。この構成によれば、画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている
画像のうち、第1画像を、第2可動役物15（第1演出装置）を介して、視認可能とする
のに対して、第2画像を、第3可動役物17（第2演出装置）を介して、視認困難とす
ることができるようになっていたため、画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されて
いる画像であっても、第2可動役物15（第1演出装置）や第3可動役物17（第2演出
装置）を介して、印象が異なる画像として遊技者に提供することができる。

【0769】

図78の演出装置による表示演出Bにおける演出は、イルミネーションパネル（導光板）
18（第1演出装置）の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示され
ている第1画像（例えば、図78（C）では、都市画像HG1、変動演出（変動表示）
中の左演出図柄8L、変動演出（変動表示）中の中演出図柄8C、変動演出（変動表示）
中の右演出図柄8R、変動表示位置9Cd、保留表示位置9Ad、変動アイコン9C、保
留アイコン9Aなど）を、イルミネーションパネル（導光板）18（第1演出装置）を介
して、視認可能とし、装飾部材10（第2演出装置）の後方と対応する画像表示装置7の
表示画面7aの領域に表示されている第2画像（例えば、図78（C）では、都市画像HG1、
変動演出（変動表示）中の右演出図柄8R）を、装飾部材10（第2演出装置）を介
して、視認困難とすることができるようになっている。この構成によれば、画像表示装
置7の表示画面7aの領域に表示されている画像のうち、第1画像を、イルミネーション
パネル（導光板）18（第1演出装置）を介して、視認可能とするのに対して、第2画像
を、装飾部材10（第2演出装置）を介して、視認困難とすることができるようになって
いるため、画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像であっても、イル
ミネーションパネル（導光板）18（第1演出装置）や装飾部材10（第2演出装置）を
介して、印象が異なる画像として遊技者に提供することができる。

【0770】

図79の演出装置による表示演出Cにおける演出は、左側可動役物14L（第1演出装
置）と右側可動役物14R（第1演出装置）とのそれぞれの後方と対応する画像表示装置
7の表示画面7aの領域に表示されている第1画像（例えば、図79（C）では、都市画
像HG1、変動演出（変動表示）中の左演出図柄8L、変動演出（変動表示）中の中演出
図柄8C、変動演出（変動表示）中の右演出図柄8R、変動表示位置9Cd、保留表示位
置9Ad、変動アイコン9C、保留アイコン9Aなど）を、左側可動役物14L（第1演出
装置）や右側可動役物14R（第1演出装置）を介して、視認可能とし、装飾部材10
（第2演出装置）の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されて
いる第2画像（例えば、図79（C）では、都市画像HG1、変動演出（変動表示）中の右
演出図柄8R）を、装飾部材10（第2演出装置）を介して、視認困難とすることができ
るようになっていた。この構成によれば、画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示
されている画像のうち、第1画像を、左側可動役物14L（第1演出装置）と右側可動役
物14R（第1演出装置）とを介して、視認可能とするのに対して、第2画像を、装飾部
材10（第2演出装置）を介して、視認困難とすることができるようになっていたため、
画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像であっても、左側可動役物14
L（第1演出装置）および右側可動役物14R（第1演出装置）や装飾部材10（第2演
出装置）を介して、印象が異なる画像として遊技者に提供することができる。

【0771】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図77の演出装置による表示演出Aにおいて、第2可動
役物15（第1演出装置）は、第2可動役物15（第1演出装置）に備えるサブ液晶装置
（液晶パネル）15aに内蔵バックライト（第1発光手段）を有している。図77の演出
装置による表示演出Aにおける演出は、第2可動役物15（第1演出装置）に備えるサ
ブ液晶装置（液晶パネル）15aにおける内蔵バックライト（第1発光手段）が発光して
いるときに第2可動役物15（第1演出装置）を介して第1画像を視認することができ
るよ

うになっている。具体的には、第2可動役物15（第1演出装置）により遮られる第2可動役物15（第1演出装置）の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第1画像を、第2可動役物15（第1演出装置）に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15aの表示画面に表示するときに第2可動役物15（第1演出装置）に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15aにおける内蔵バックライト（第1発光手段）を発光させることにより視認可能としている。この構成によれば、第2可動役物15（第1演出装置）に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15aにおける内蔵バックライト（第1発光手段）を発光させると、これに伴い、第2可動役物15（第1演出装置）の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第1画像を、第2可動役物15（第1演出装置）に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15aの表示画面において表示することができるため、遊技者が第2可動役物15（第1演出装置）を通して第2可動役物15（第1演出装置）の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第1画像を視認している状態とすることができる。

【0772】

図78の演出装置による表示演出Bにおいて、イルミネーションパネル（導光板）18（第1演出装置）は、イルミネーションパネル（導光板）18の端面から光を照射するLED（多色発光可能なフルカラーLED）（第1発光手段）を有している。図78の演出装置による表示演出Bにおける演出は、イルミネーションパネル（導光板）18の端面から照射されるLED（多色発光可能なフルカラーLED）（第1発光手段）が発光しているときにイルミネーションパネル（導光板）18（第1演出装置）を介して第1画像を視認することができるようになっている。具体的には、無色透明部材により形成されているイルミネーションパネル（導光板）18の端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）を発光させて光の照射により画像である味方キャラクタCRAがイルミネーションパネル（導光板）18に表示されている状態であっても、表示画面7aの前方に配置されるイルミネーションパネル（導光板）18と対応する領域に表示されている画像（言い換えると、イルミネーションパネル（導光板）18の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像）である第1画像を、イルミネーションパネル（導光板）18により遮ることなく、この第1画像を、イルミネーションパネル（導光板）18を介して、視認可能としている。この構成によれば、無色透明部材により形成されているイルミネーションパネル（導光板）18（第1演出装置）の端面から光を照射するLED（多色発光可能なフルカラーLED）（第1発光手段）を発光させると、これに伴い、味方キャラクタCRAがイルミネーションパネル（導光板）18に表示されている状態となるものの、イルミネーションパネル（導光板）18（第1演出装置）の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第1画像を、無色透明部材により形成されているイルミネーションパネル（導光板）18（第1演出装置）を通してイルミネーションパネル（導光板）18（第1演出装置）の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第1画像を視認している状態とすることができる。

【0773】

図79の演出装置による表示演出Cにおいて、左側可動役物14L（第1演出装置）と右側可動役物14R（第1演出装置）とは、左側可動役物14L（第1演出装置）と右側可動役物14R（第1演出装置）とのそれぞれの端面から光を照射するLED（多色発光可能なフルカラーLED）（第1発光手段）を有している。図79の演出装置による表示演出Cにおける演出は、左側可動役物14L（第1演出装置）と右側可動役物14R（第1演出装置）とのそれぞれの端面から照射されるLED（多色発光可能なフルカラーLED）（第1発光手段）が発光しているときに左側可動役物14L（第1演出装置）と右側可動役物14R（第1演出装置）とを介して第1画像を視認することができるようになっている。具体的には、無色透明部材により形成されている左側可動役物14L（第1演出装置）と無色透明部材により形成されている右側可動役物14R（第1演出装置）とのそれぞれ端面からLED（多色発光可能なフルカラーLED）を発光させて光の照射により自身の外形（輪郭）が発光した態様となっている状態であっても、左側可動役物14L（

第1演出装置)と右側可動役物14R(第1演出装置)とにより遮られる左側可動役物14L(第1演出装置)と右側可動役物14R(第1演出装置)との後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第1画像を、左側可動役物14L(第1演出装置)と右側可動役物14R(第1演出装置)とにより遮ることなく、この第1画像を、左側可動役物14L(第1演出装置)や右側可動役物14R(第1演出装置)を介して、視認可能としている。この構成によれば、無色透明部材により形成されている左側可動役物14L(第1演出装置)と無色透明部材により形成されている右側可動役物14R(第1演出装置)とのそれぞれ端面からLED(多色発光可能なフルカラーLED)(第1発光手段)を発光させると、これに伴い、左側可動役物14L(第1演出装置)自身の外形(輪郭)と右側可動役物14R(第1演出装置)自身の外形(輪郭)とがそれぞれ発光した状態となっている状態となるものの、左側可動役物14L(第1演出装置)と右側可動役物14R(第1演出装置)との後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第1画像を、無色透明部材により形成されている左側可動役物14L(第1演出装置)と無色透明部材により形成されている右側可動役物14R(第1演出装置)を通して左側可動役物14L(第1演出装置)と右側可動役物14R(第1演出装置)との後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第1画像を視認している状態とすることができる。

【0774】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図77の演出装置による表示演出Aにおいて、第3可動役物17(第2演出装置)は、第3可動役物17(第2演出装置)に備えるサブ液晶装置(液晶パネル)17aに内蔵バックライト(第2発光手段)を有している。図77の演出装置による表示演出Aにおける演出は、第3可動役物17(第2演出装置)に備えるサブ液晶装置(液晶パネル)17aにおける内蔵バックライト(第2発光手段)が発光しているか否かにかかわらず、第3可動役物17(第2演出装置)を介して、第2画像を視認困難とすることができるようになっている。具体的には、第3可動役物17(第2演出装置)の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像が第3可動役物17(第2演出装置)により遮られるようになり、さらに、第3可動役物17(第2演出装置)に備えるサブ液晶装置(液晶パネル)17aにおける内蔵バックライト(第2発光手段)を発光させても第2画像ではなく第3画像が表示され、この第3画像を視認可能としている。このように、第3可動役物17(第2演出装置)に備えるサブ液晶装置(液晶パネル)17aにおける内蔵バックライト(第2発光手段)が発光しているか否かにかかわらず、第3可動役物17(第2演出装置)を介して、第2画像を視認困難とすることができるようになっている。この構成によれば、第3可動役物17(第2演出装置)の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像を、第3可動役物17(第2演出装置)を介して、常時視認困難とすることができる。

【0775】

図78の演出装置による表示演出B、図79の演出装置による表示演出Cにおいて、装飾部材10(第2演出装置)は、装飾部材10(第2演出装置)に備えるサブ液晶装置(液晶パネル)13に内蔵バックライト(第2発光手段)を有している。図78の演出装置による表示演出Bにおける演出、図79の演出装置による表示演出Cにおける演出は、装飾部材10(第2演出装置)に備えるサブ液晶装置(液晶パネル)13における内蔵バックライト(第2発光手段)が発光しているか否かにかかわらず、装飾部材10(第2演出装置)を介して、第2画像を視認困難とすることができるようになっている。具体的には、装飾部材10(第2演出装置)の後方と対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている第2画像が装飾部材10(第2演出装置)により遮られるようになり、さらに、装飾部材10(第2演出装置)に備えるサブ液晶装置(液晶パネル)13における内蔵バックライト(第2発光手段)を発光させても第2画像ではなく第3画像が表示され、この第3画像を視認可能としている。このように、装飾部材10(第2演出装置)に備えるサブ液晶装置(液晶パネル)13における内蔵バックライト(第2発光手段)

）が発光しているか否かにかかわらず、装飾部材 10（第 2 演出装置）を介して、第 2 画像を視認困難とすることができるようになっている。この構成によれば、装飾部材 10（第 2 演出装置）の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている第 2 画像を、装飾部材 10（第 2 演出装置）を介して、常時視認困難とすることができる。
【0776】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 77 の演出装置による表示演出 A において、第 3 可動役物 17（第 2 演出装置）は、第 2 画像と異なる第 3 画像を表示することができるようになっている。図 77 の演出装置による表示演出 A における演出は、第 3 可動役物 17（第 2 演出装置）に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17 a における内蔵バックライト（第 2 発光手段）が発光しているときに第 3 画像を視認可能とすることができるようになっている。この構成によれば、第 3 可動役物 17（第 2 演出装置）の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている第 2 画像を、第 3 可動役物 17（第 2 演出装置）を介して、常時視認困難としながら、第 3 可動役物 17（第 2 演出装置）に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17 a の表示画面に第 2 画像ではなく第 3 画像を表示し、この第 3 画像を視認することができるようになっているため、第 3 画像という新たな画像（言い換えると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されていない画像）を、遊技者に提供することができる。さらに、第 3 画像の表示により、当該変動（つまり変動アイコン 9 C による左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R（一組の演出図柄）の変動演出（変動表示））に対する当たり期待度を示唆したりすることができるため、演出のバリエーションを増やすこともできる。

【0777】

図 78 の演出装置による表示演出 B、図 79 の演出装置による表示演出 C において、装飾部材 10（第 2 演出装置）は、第 2 画像と異なる第 3 画像を表示することができるようになっている。図 78 の演出装置による表示演出 B、図 79 の演出装置による表示演出 C における演出は、装飾部材 10（第 2 演出装置）に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13 における内蔵バックライト（第 2 発光手段）が発光しているときに第 3 画像を視認可能とすることができるようになっている。この構成によれば、装飾部材 10（第 2 演出装置）の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている第 2 画像を、装飾部材 10（第 2 演出装置）を介して、常時視認困難としながら、装飾部材 10（第 2 演出装置）に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13 の表示画面に第 2 画像ではなく第 3 画像を表示し、この第 3 画像を視認することができるようになっているため、第 3 画像という新たな画像（言い換えると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示されていない画像）を、遊技者に提供することができる。さらに、第 3 画像の表示により、当該変動（つまり変動アイコン 9 C による左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R（一組の演出図柄）の変動演出（変動表示））に対する当たり期待度を示唆したりすることができるため、演出のバリエーションを増やすこともできる。

【0778】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 77 の演出装置による表示演出 A において、第 2 可動役物 15（第 1 演出装置）が退避位置と進出位置位とを移動する可動体であり、第 3 可動役物 17（第 2 演出装置）が退避位置と進出位置位とを移動する可動体である。第 2 可動役物 15（第 1 演出装置）には表示画面を有するサブ液晶装置（液晶パネル）15 a を備え、第 3 可動役物 17（第 2 演出装置）には表示画面を有するサブ液晶装置（液晶パネル）17 a を備えている。可動体は、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができるものであるため、遊技者は、可動体の作動に対する関心が高い。そこで、可動体である第 2 可動役物 15（第 1 演出装置）の後方と対応する画像表示装置 7 の表示画面 7 a の領域に表示されている画像である第 1 画像を、可動体である第 2 可動役物 15（第 1 演出装置）を介して（つまり第 2 可動役物 15 に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）15 a の表示画面に第 1 画像を表示することにより）、視認可能とす

ることで可動体である第2可動役物15（第1演出装置）の作動による演出により当たりへの期待感を煽ることができる。

【0779】

また、図79の演出装置による表示演出Cにおいて、左側可動役物14L（第1演出装置）と右側可動役物14R（第1演出装置）とがそれぞれ退避位置と進出位置とを移動する可動体であるのに対して、装飾部材10（第2演出装置）が画像表示装置7の前方右下側に配置され表示画面7aの右下領域（表示画面7aの一部）を覆う態様で固定されており、装飾部材10が可動体に設けられていない点で左側可動役物14L（第1演出装置）および右側可動役物14R（第1演出装置）と相違している。可動体は、作動されないと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができるものであるため、遊技者は、可動体の作動に対する関心が高い。そこで、可動体である左側可動役物14L（第1演出装置）の後方と右側可動役物14R（第1演出装置）の後方とにそれぞれ対応する画像表示装置7の表示画面7aの領域に表示されている画像である第1画像を、可動体である左側可動役物14L（第1演出装置）および右側可動役物14R（第1演出装置）が無色透明部材によりそれぞれ形成されているため、可動体である左側可動役物14L（第1演出装置）や右側可動役物14R（第1演出装置）を介して、視認可能とすることで可動体である左側可動役物14L（第1演出装置）や右側可動役物14R（第1演出装置）の作動による演出により当たりへの期待感を煽ることができる。

【0780】

〔変形例〕

以下に、演出装置による表示演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図77の演出装置による表示演出A、図78の演出装置による表示演出B、図79の演出装置による表示演出Cは、遊技球が第1始動口20に入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態（通常遊技状態）において行われるものであった。しかし、遊技球が第2始動口210に入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態（通常遊技状態と異なる特定遊技状態）において行われるようにしてもよい。また、遊技球がゲート28を通過したことを契機として行われるようにしてもよい。

【0781】

〔変形例2〕

図78の演出装置による表示演出B、図79の演出装置による表示演出Cにおける装飾部材10は、装飾部材10に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の表示画面に表示される第3画像として静止画像（静止画）であってもよいし、動画像（動画）であってもよい。また、第3画像として静止画像（静止画）と動画像（動画）とを組み合わせた内容としてもよい。こうすれば、第3画像による演出のバリエーションを増やすことができる。

【0782】

〔変形例3〕

図78の演出装置による表示演出B、図79の演出装置による表示演出Cにおける装飾部材10は、サブ液晶装置（液晶パネル）13を備えていた。しかし、サブ液晶装置（液晶パネル）13に代えて、第3画像が印刷された印刷部材と、印刷部材の後方に配置された内蔵バックライト（第2発光手段）と、から構成される演出装置である第3画像表示装置を備えるようにしてもよい。これにより、内蔵バックライト（第2発光手段）を発光させることで第3画像を表示することができる。なお、第3画像が印刷された印刷部材を複数備えるようにして、内蔵バックライト（第2発光手段）の発光色と対応する第3画像がそれぞれ表示されるようにしてもよい。この場合、複数の印刷部材に印刷された第3画像はそれぞれ異なる画像とする。こうすれば、内蔵バックライト（第2発光手段）の発光色として、例えば、赤色、緑色、青色、白色とした場合、内蔵バックライト（第2発光手段）が赤色で発光したときに赤色発光で第1印刷部材に印刷された第3画像が表示され、内蔵バックライト（第2発光手段）が緑色で発光したときに緑色発光で第2印刷部材に印刷

10

20

30

40

50

された第3画像が表示され、内蔵バックライト（第2発光手段）が青色で発光したときに青色発光で第3印刷部材に印刷された第3画像が表示され、内蔵バックライト（第2発光手段）が白色で発光したときに白色発光で第4印刷部材に印刷された第3画像が表示される。また、第3画像表示装置を備える装飾部材10の外周に沿って演出ランプ（多色発光可能なフルカラーLED）を配置し、演出ランプを発光することで自身の外形（輪郭）を発光するように構成してもよい。この場合、第3画像表示装置を備える装飾部材10の外周に沿って演出ランプ（多色発光可能なフルカラーLED）は、第3画像表示装置の内蔵バックライト（第2発光手段）が発光すると、これに連動して発光する。

【0783】

〔変形例4〕

図77の演出装置による表示演出Aにおける第3可動役物17（第2演出装置）、図78の演出装置による表示演出Bにおける装飾部材10（第2演出装置）、図79の演出装置による表示演出Cにおける装飾部材10（第2演出装置）の外周に沿って演出ランプ（多色発光可能なフルカラーLED）を配置し、演出ランプを発光することで自身の外形（輪郭）を発光するように構成してもよい。この場合、図77の演出装置による表示演出Aにおける第3可動役物17（第2演出装置）の外周に沿って配置した演出ランプ（多色発光可能なフルカラーLED）は、第3可動役物17（第2演出装置）に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）17aの内蔵バックライト（第2発光手段）が発光すると、これに連動して発光する。また、図78の演出装置による表示演出Bにおける装飾部材10（第2演出装置）および図79の演出装置による表示演出Cにおける装飾部材10（第2演出装置）の外周に沿って配置した演出ランプ（多色発光可能なフルカラーLED）は、装飾部材10（第2演出装置）に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）13の内蔵バックライト（第2発光手段）が発光すると、これに連動して発光する。

【0784】

〔変形例5〕

図78の演出装置による表示演出B、図79の演出装置による表示演出Cにおける装飾部材10（第2演出装置）は、画像表示装置7の前方右下側に配置され表示画面7aの右下領域（表示画面7aの一部）を覆う態様で固定されていた。しかし、装飾部材10（第2演出装置）が上述した画像表示装置7の前方右下側に配置され固定されている位置を退避位置とし、この退避位置から左方向へ向かって水平に画像表示装置7の中央位置（進出位置）まで移動し、退避位置と進出位置とを移動することができる可動体として構成してもよい。可動体は、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができるものであるため、遊技者は、可動体の作動に対する関心が高い。そこで、装飾部材10（第2演出装置）において第3画像を表示しながら可動体の作動による演出により当たりへの期待感を煽ることができる。

【0785】

〔変形例6〕

図77の演出装置による表示演出Aにおいて第3可動役物17が退避位置から進出位置へ到達して静止した状態では、第3可動役物17の進出位置は、第2可動役物15が自身の進出位置（画像表示装置7の表示画面7aの中央位置）において停止した状態において、第3可動役物17と第2可動役物15とが前後方向において互いに重ならない（干渉しない）位置となっており、第3可動役物17の右端と第2可動役物15の左端とが所定距離寸法（例えば、10mm）だけ離間していた。しかし、第2可動役物15と画像表示装置7の表示画面7aとの間における空間内を、第3可動役物17が移動することができるように構成されている場合には、第3可動役物17が第2可動役物15の後方であって画像表示装置7の表示画面7aの前方を移動するようにしてもよい。この場合、第2可動役物15の後方と対応する表示画面7aの領域に表示されている画像である第1画像が第2可動役物15、さらに、第2可動役物15の後方を移動している第3可動役物17により遮られることとなるため、この遮られる画像である第1画像の前方（手前）に、第2可動役物15の後方を移動している第3可動役物17と、この第3可動役物17に備えるサブ

10

20

30

40

50

液晶装置（液晶パネル）１７ａの表示画面に表示されている画像（図７７（Ｄ）の閃光画像ＩＧ３）と、の画像を配置して第２可動役物１５に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１５ａの表示画面に表示することとなる。

【０７８６】

〔変形例７〕

図７７の演出装置による表示演出Ａにおいて第２可動役物１５および第３可動役物１７は共に退避位置で静止した状態となっており、第２可動役物１５に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１５ａの表示画面および第３可動役物１７に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１７ａの表示画面に画像が非表示された状態となっていた。しかし、第２可動役物１５が退避位置で静止した状態において、第２可動役物１５の後方に対応する表示画面７ａの領域がある場合には、第２可動役物１５の後方に対応する表示画面７ａの領域に表示されている画像を第２可動役物１５に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１５ａの表示画面に表示するようにしてもよいし、他の演出画像（例えば、当該変動（変動アイコン９Ｃによる変動演出（変動表示））に対する当たり期待度を示唆する画像、遊技盤２の世界観を表す画像、エフェクト画像など）を表示するようにしてもよい。一方、第３可動役物１７が退避位置で静止した状態において、第３可動役物１７の後方に対応する表示画面７ａの領域がある場合であっても、第３可動役物１７の後方に対応する表示画面７ａの領域に表示されている画像を第３可動役物１７に備えるサブ液晶装置（液晶パネル）１７ａの表示画面に表示せず他の演出画像（例えば、当該変動（変動アイコン９Ｃによる変動演出（変動表示））に対する当たり期待度を示唆する画像、遊技盤２の世界観を表す画像、エフェクト画像など）を表示するようにしてもよい。

【０７８７】

〔変形例８〕

図７７の演出装置による表示演出Ａ、図７８の演出装置による表示演出Ｂ、図７９の演出装置による表示演出Ｃでは、立体画像の左演出図柄８Ｌ、立体画像の中演出図柄８Ｃ、立体画像の右演出図柄８Ｒが、カードタイプの演出図柄となっており、カード内に数字の図柄（数字「１」～数字「９」）に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されていた。しかし、立体画像の左演出図柄８Ｌ、立体画像の中演出図柄８Ｃ、立体画像の右演出図柄８Ｒが、カードタイプの演出図柄ではなく、数字の図柄（数字「１」～数字「９」）から構成されていてもよい。この場合、数字の図柄から構成される演出図柄の大きさは、カードタイプの演出図柄の大きさと同一（ほぼ同一も含む。）となる。

【０７８８】

〔変形例９〕

図７８の演出装置による表示演出Ｂは、透明な平板部材である無色透明部材により形成されるイルミネーションパネル（導光板）１８（第１演出装置）が遊技盤２に取り付けられて行われていた。しかし、これに代えて、透明な平板部材である無色透明部材により形成されるイルミネーションパネル（導光板）１８が前枠５３の中央の開口部に取り付けられて行われるようにしてもよい。イルミネーションパネル（導光板）１８が遊技盤２に取り付けられるときには、上述したように、イルミネーションパネル（導光板）１８の大きさが画像表示装置７の表示画面７ａの大きさと比べて一回りから二回り程度小さく形成されているため、表示画面７ａの全領域を覆うものでなく、表示画面７ａの一部を覆っていた。これに対して、イルミネーションパネル（導光板）１８が前枠５３の中央の開口部に取り付けられるときには、イルミネーションパネル（導光板）１８の大きさが画像表示装置７の表示画面７ａの大きさと比べて大きくなるため、表示画面７ａの全領域を覆うこととなる。

【０７８９】

そこで、イルミネーションパネル（導光板）１８が前枠５３の中央の開口部に取り付けられるときには、イルミネーションパネル（導光板）１８の大きさが画像表示装置７の表示画面７ａの大きさと比べて一回りから二回り程度小さく形成されるようにし、表示画面７ａの全領域を覆うものでなく、表示画面７ａの一部を覆うようにする。こうすれば、イ

ルミネーションパネル（導光板）１８（第１演出装置）の後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている第１画像（例えば、図７８（Ｃ）では、都市画像ＨＧ１、変動演出（変動表示）中の左演出図柄８Ｌ、変動演出（変動表示）中の中演出図柄８Ｃ、変動演出（変動表示）中の右演出図柄８Ｒ、変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａなど）を、イルミネーションパネル（導光板）１８（第１演出装置）を介して、視認可能とし、装飾部材１０（第２演出装置）の後方と対応する画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている第２画像（例えば、図７８（Ｃ）では、都市画像ＨＧ１、変動演出（変動表示）中の右演出図柄８Ｒ）を、装飾部材１０（第２演出装置）を介して、視認困難とすることができる。この構成によれば、画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている画像のうち、第１画像を、イルミネーションパネル（導光板）１８（第１演出装置）を介して、視認可能とするのに対して、第２画像を、装飾部材１０（第２演出装置）を介して、視認困難とすることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａの領域に表示されている画像であっても、イルミネーションパネル（導光板）１８（第１演出装置）や装飾部材１０（第２演出装置）を介して、印象が異なる画像として遊技者に提供することができる。

10

【０７９０】

〔変形例１０〕

図７７の演出装置による表示演出Ａ、図７８の演出装置による表示演出Ｂ、図７９の演出装置による表示演出Ｃ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

【０７９１】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様Ｅ１－１〕

複数種類の画像を表示画面に表示可能な表示手段を備え、抽選結果を報知可能な一組の演出図柄を前記表示画面に表示する遊技機であって、

前記表示画面の一部を覆うように第１演出装置が前記表示画面の前方に配置され、

前記表示画面の一部を覆うように第１演出装置と異なる位置に第２演出装置が配置され、

前記表示画面に表示されている画像を前記第１演出装置を介して視認可能とし、前記表示画面に表示されている画像を前記第２演出装置を介して視認困難とする演出を実行可能である、

30

ことを特徴とする遊技機。

【０７９２】

◇〔態様Ｅ１－２〕

態様Ｅ１－１に記載の遊技機であって、

前記演出は、前記第１演出装置の後方と対応する前記表示画面の領域に表示されている第１画像を前記第１演出装置を介して視認可能とし、前記第２演出装置の後方と対応する前記表示画面の領域に表示されている第２画像を前記第２演出装置を介して視認困難とする、

ことを特徴とする遊技機。

40

【０７９３】

◇〔態様Ｅ１－３〕

態様Ｅ１－２に記載の遊技機であって、

前記第１演出装置は、第１発光手段を有し、

前記演出は、前記第１発光手段が発光しているときに前記第１演出装置を介して前記第１画像を視認可能とする、

ことを特徴とする遊技機。

【０７９４】

◇〔態様Ｅ１－４〕

態様Ｅ１－２または態様Ｅ１－３に記載の遊技機であって、

50

前記第2演出装置は、第2発光手段を有し、

前記演出は、前記第2発光手段が発光しているか否かにかかわらず前記第2演出装置を介して前記第2画像を視認困難とする、
ことを特徴とする遊技機。

【0795】

◇ [態様E1-5]

態様E1-4に記載の遊技機であって、

前記第2演出装置は、前記第2画像と異なる第3画像を表示可能であり、

前記演出は、前記第2発光手段が発光しているときに前記第3画像を視認可能とする、
ことを特徴とする遊技機。

【0796】

◇ [態様E1-6]

態様E1-1から態様E1-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1演出装置と前記第2演出装置とのうち、少なくとも一方が退避位置と進出位置とを移動する可動体に設けられている、

ことを特徴とする遊技機。

【0797】

[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。

【0798】

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転式遊技機、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。

【0799】

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。

【0800】

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。

【0801】

上記実施形態の遊技機1は、画像表示装置7を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機1では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機1は、画像表示装置7（表示画面7a）の他にサブ表示装置を備えていてもよい。そして、画像表示装置7の表示画面7aでおこなう表示演出の少なくとも一部をサブ表示装置の表示画面でおこなってもよい。

【0802】

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

10

20

30

40

50

。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】

【0803】

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）

10

14…第1可動役物

15…第2可動役物

20、30…第1始動口

21…第2始動口

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

20

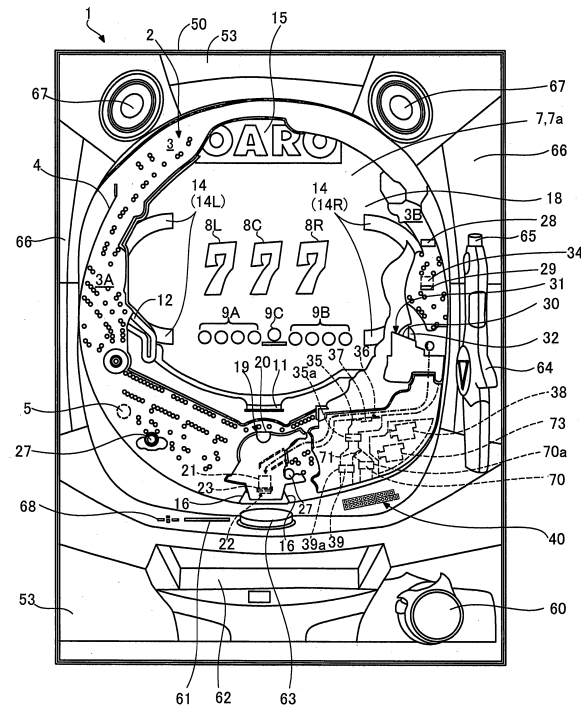
30

40

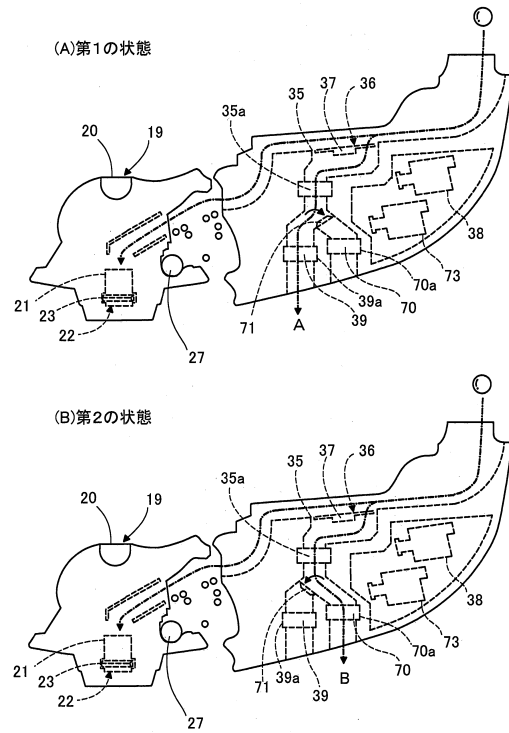
50

【図面】

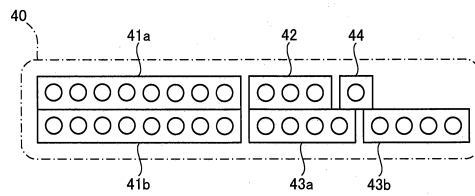
【図 1】



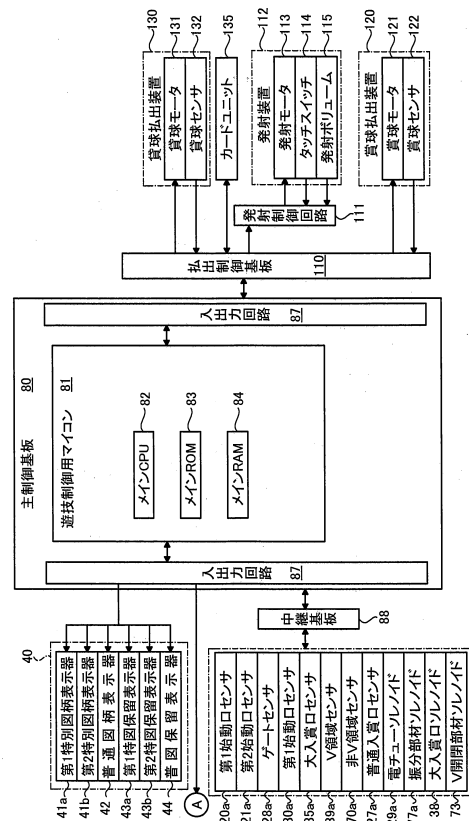
【図 2】



【図 3】



【図 4】



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
	20000～22100	ハズレ(突然時短)
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
特図2	0～210	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	小当たり

(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
特図1	非時短状態	0～15	5R時短150回大当たり	特図1_時短図柄1	11H
		16～127	5R時短100回大当たり	特図1_時短図柄2	12H
		0～127	3R通常小当たり (V通過実質不可)	特図1_時短無し 小当たり図柄1	13H
	時短状態	0～127	3R時短100回大当たり	特図1_時短図柄3	15H
		0～127	3R通常小当たり (V通過実質不可)	特図1_時短無し 小当たり図柄2	16H

【図 1 1】

特別図柄当たり判定テーブルT3(特図2)					
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
特図2	非時短状態	0～127	3R時短1回大当たり	特図2_時短図柄1	21H
		0～63	3R時短1回小当たり (V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄1	22H
		64～127	3R通常小当たり (V通過可)	特図2_時短無し 小当たり図柄1	23H
	時短状態	0～79	5R時短1回大当たり	特図2_時短図柄2	25H
		80～127	3R時短1回大当たり	特図2_時短図柄3	26H
		0～63	3R時短1回小当たり (V通過可)	特図2_時短有り 小当たり図柄2	27H
		64～127	3R通常小当たり (V通過可)	特図2_時短無し 小当たり図柄2	28H

【図 1 2】

特別図柄変動パターン判定テーブルT4						
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)
特図1	非時短状態	大当たり	—	0～110	P1	45000
		小当たり	—	111～127	P2	15000
			—	0～127	P3	15000
		ハズレ	—	0～24	P4	45000
			—	25～127	P5	15000
	—		10000	P6	10000	
	時短状態	ハズレ	1～2	0～127	P7	5000
			3～4	—	P8	10000
		小当たり	—	0～127	P9	10000
		小当たり	—	0～127	P10	10000
ハズレ		—	0～127	P11	5000	
特図2	非時短状態	大当たり	—	0～127	P12	15000
		小当たり	—	0～127	P13	15000
	時短状態	大当たり	—	0～127	P14	10000
		小当たり	—	0～127	P15	10000

10

20

30

40

50

【図 13】

(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	0~2	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0~254	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) 普通図柄当たり種別判定テーブルT6

状態	普通図柄当たり種別乱数値	当たり種別	普通図柄の種類
非時短状態	0~65535	短開放	普図_当たり図柄1
	0~65300	長開放1	普図_当たり図柄2
特図1 時短状態	65301~65535	長開放2	普図_当たり図柄3
	0~65535	長開放2	普図_当たり図柄3

(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	短開放	1秒
	ハズレ	—	1秒
時短状態	当たり	長開放1	3秒
		長開放2	5秒
	ハズレ	—	1秒
		—	1秒

【図 14】

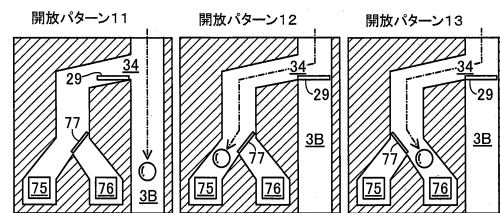
(A) 可変入賞装置開放パターン判定テーブルT8

普通図柄の種類	電チュー開放パターン	第1、第2可変入賞装置への入賞可否
普図_当たり図柄1	開放パターン11	第1可変入賞装置31:入賞困難
		第2可変入賞装置22:入賞困難
普図_当たり図柄2	開放パターン12	第1可変入賞装置31:入賞容易
		第2可変入賞装置22:入賞困難
普図_当たり図柄3	開放パターン13	第1可変入賞装置31:入賞困難
		第2可変入賞装置22:入賞容易

(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	0.01	0.02	0.01
開放パターン12	0.01	3	0.01
開放パターン13	5	3	0.01

(C) 開放パターンと遊技球移動方向



【図 15】

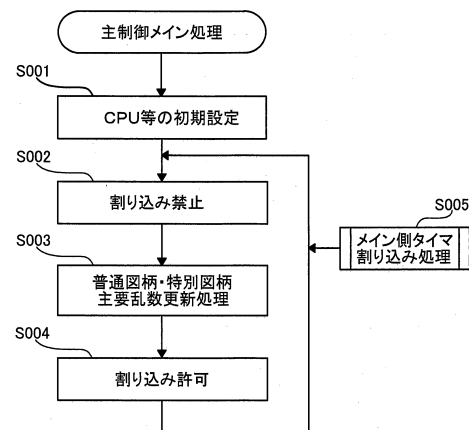
(A) 大入賞口開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	大入賞口開放パターン
11H, 12H, 25H	開放パターン21
15H, 21H, 26H	開放パターン22
13H, 16H	開放パターン23
22H, 23H, 27H, 28H	開放パターン24

(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)	V開閉部材開放	開放回数(回) / R	開放時間(秒) / 回
開放パターン21	6	5	無し	1	29.5
開放パターン22	6	3	無し	1	29.5
開放パターン23	4	3	有り	1	29.5
開放パターン24	0.01	3	有り	1	29.5

【図 16】



10

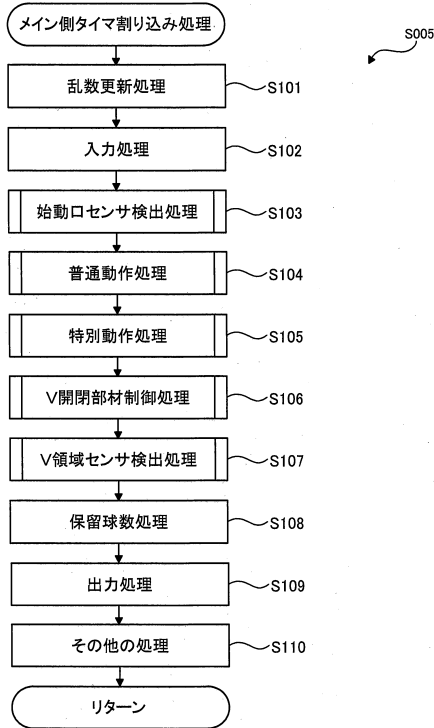
20

30

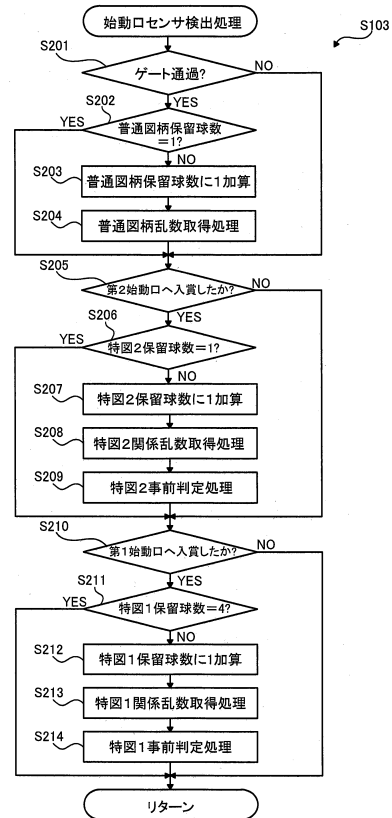
40

50

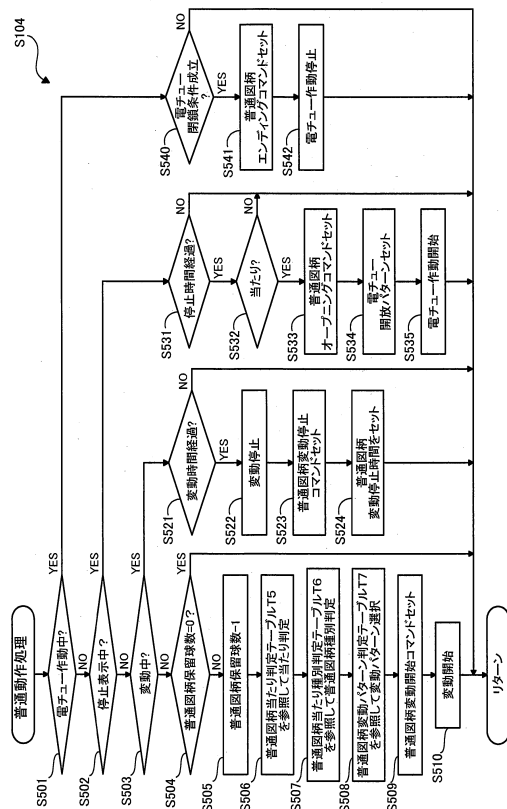
【図 17】



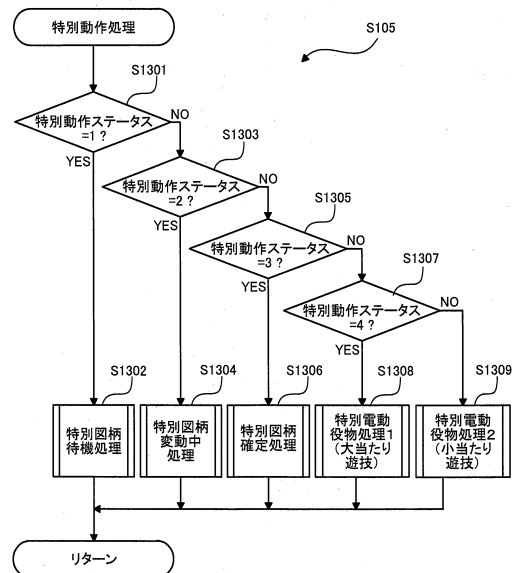
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

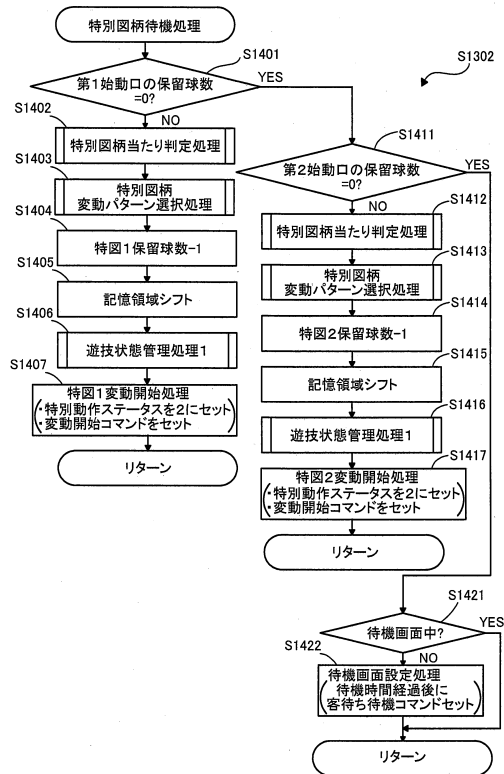
20

30

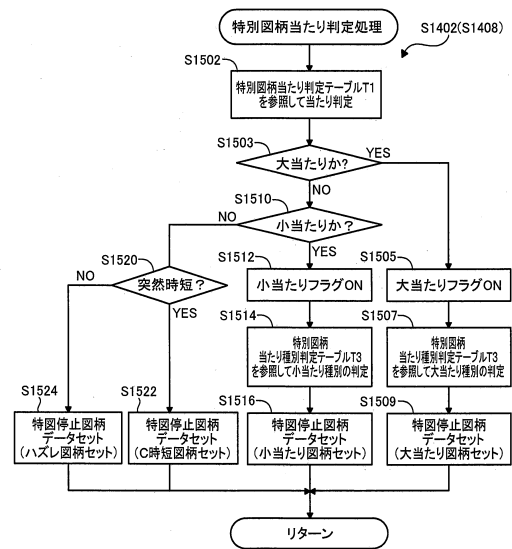
40

50

【図 2 1】



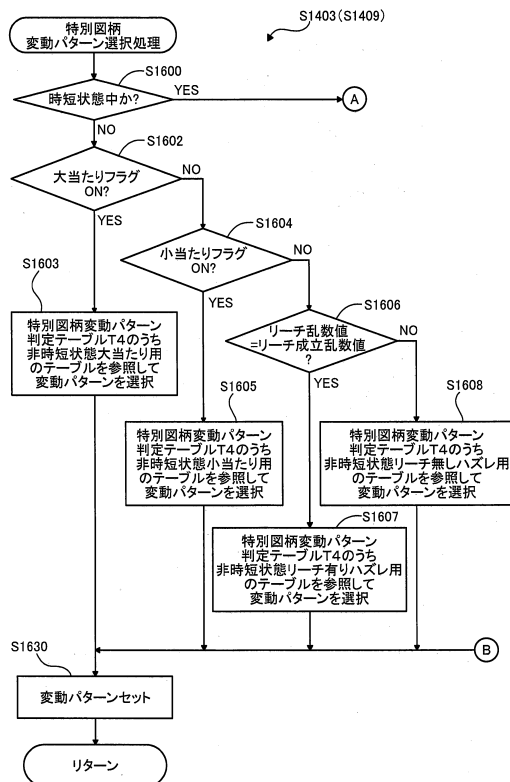
【圖 22】



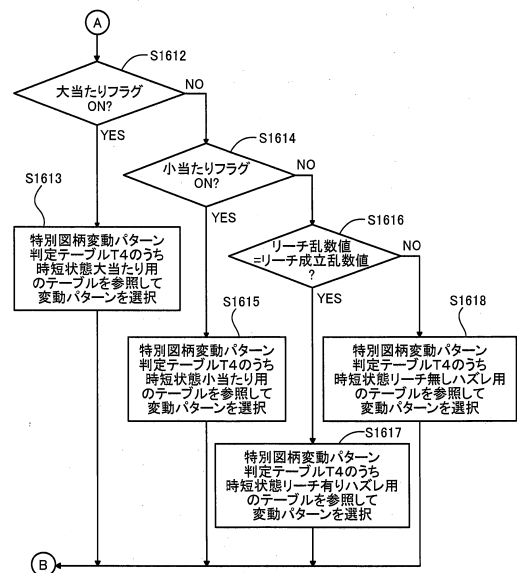
10

20

【圖 23】



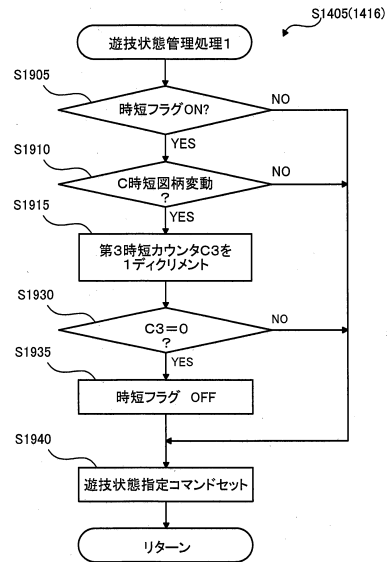
【圖 24】



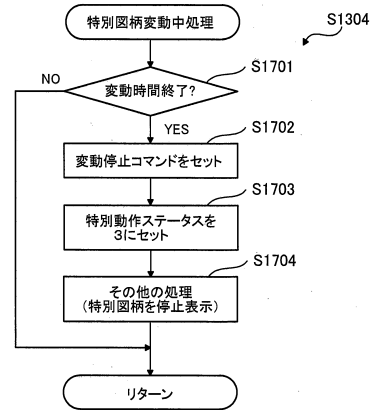
30

40

【図 25】

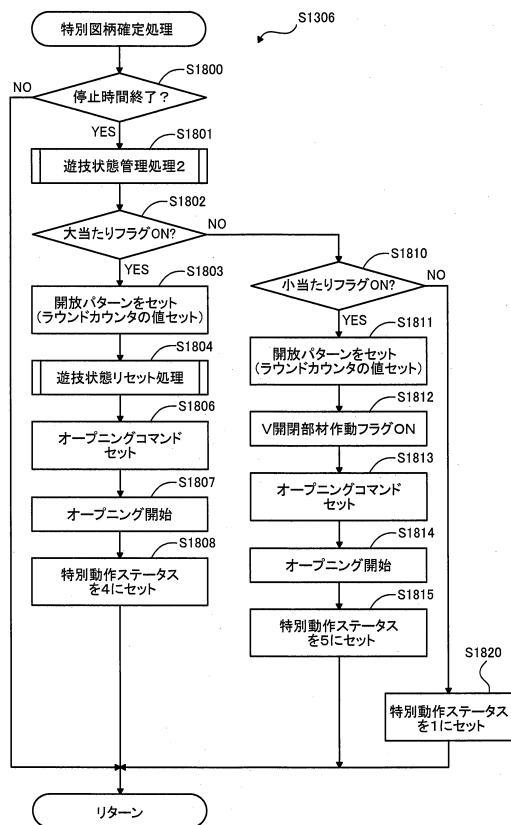


【図 26】

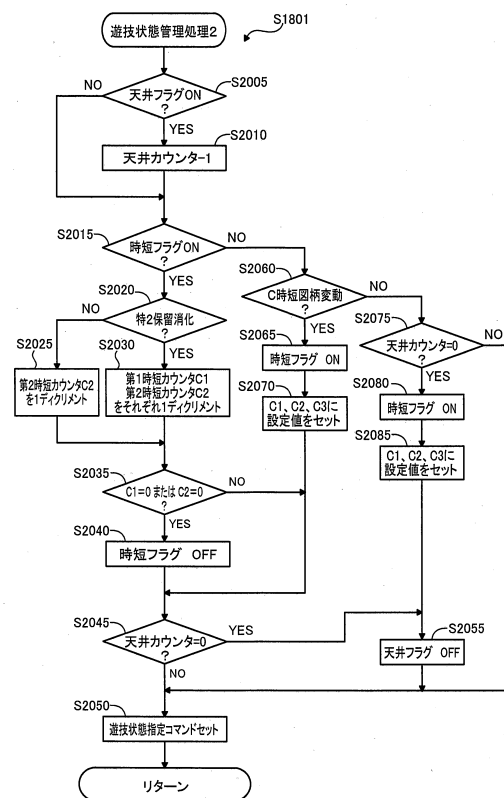


10

【図 27】



【図 28】



20

30

40

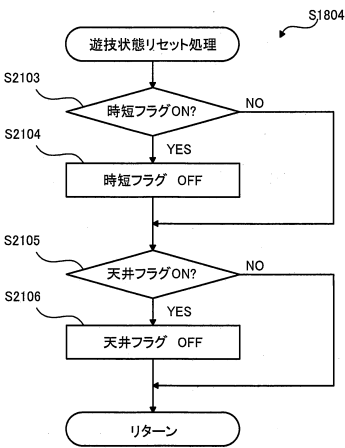
50

【図 29】

時短カウンタC1、C2、C3設定テーブル

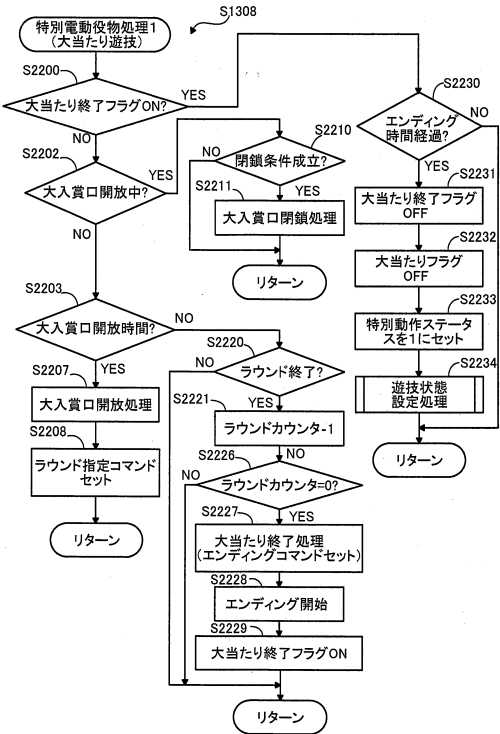
種別	第1時短 カウンタC1 (特図2の 時短回数)	第2時短 カウンタC2 (特図1、2合計 時短回数)	第3時短 カウンタC3 (C時短図柄 変動回数)
5R時短150回 大当たり	150	150	1
5R時短100回 大当たり 3R時短100回 大当たり	100	100	1
5R時短1回 大当たり 3R時短1回 大当たり 3R時短1回 小当たり	1	1	1
b時短 (遊タイム)	150	200	10
c時短 (突然時短)	999	999	100

【図 30】

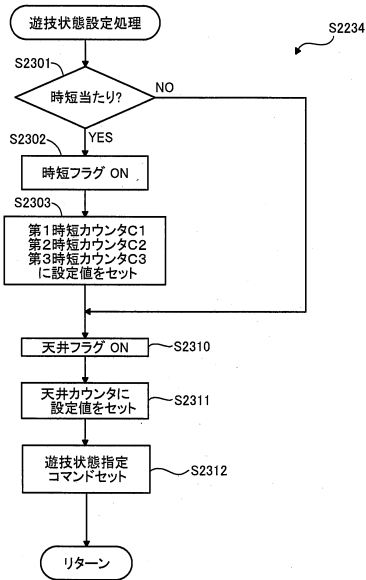


10

【図 31】



【図 32】



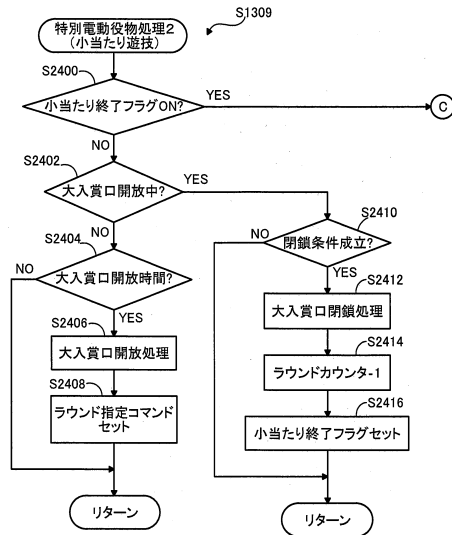
20

30

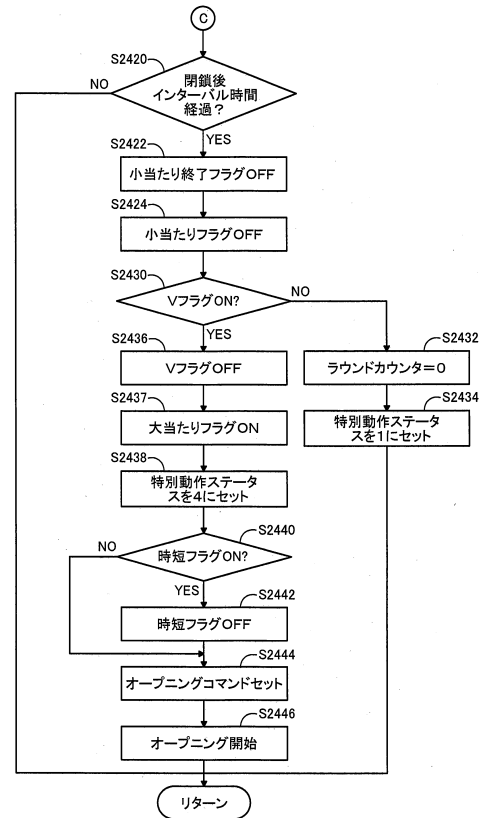
40

50

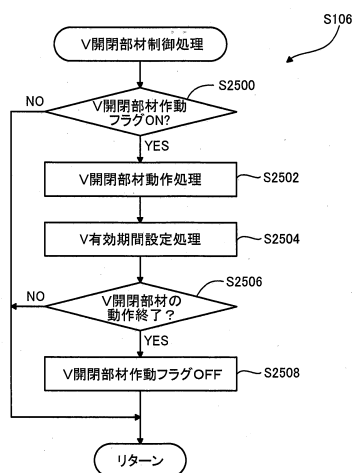
【図 3 3】



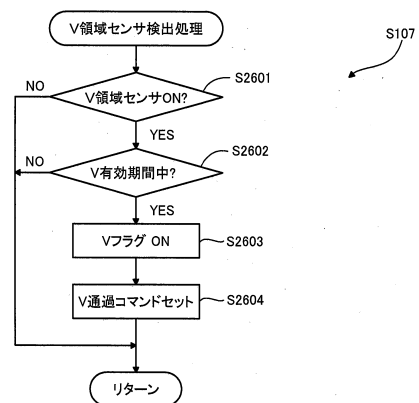
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

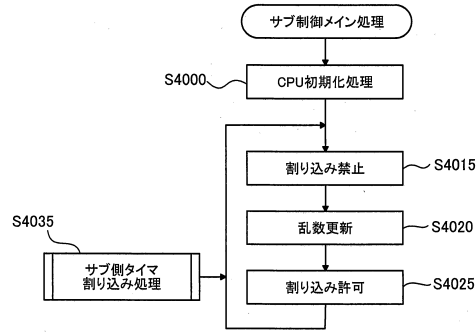
20

30

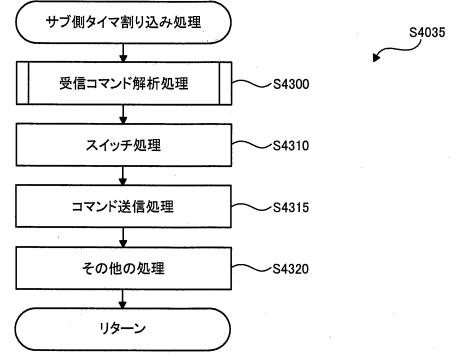
40

50

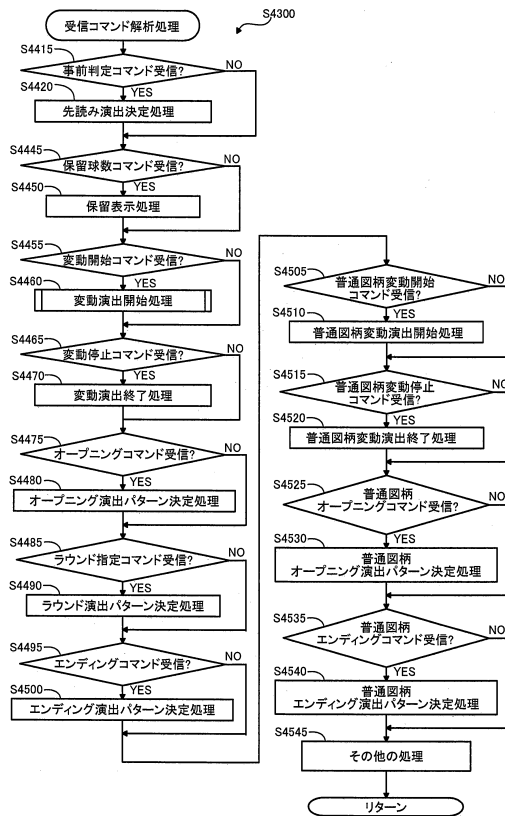
【図 37】



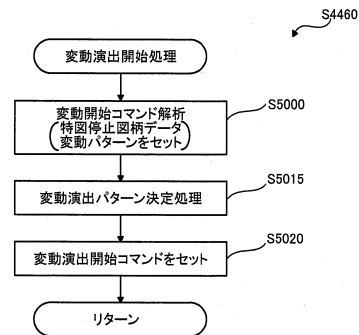
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

20

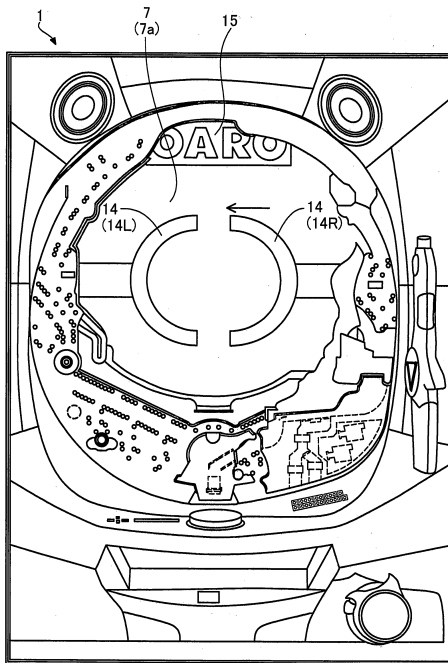
30

40

50

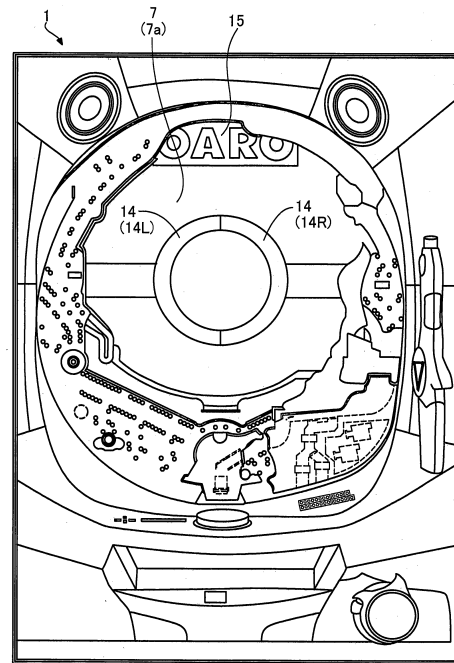
【図 4 1】

第1可動役物14(進出方向移動)



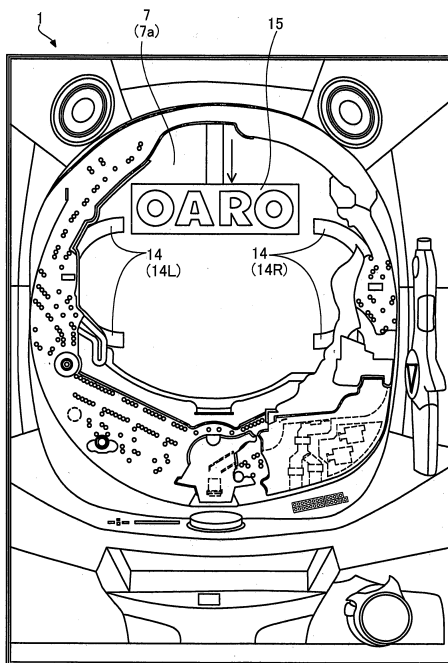
【図 4 2】

第1可動役物14(第2態様)



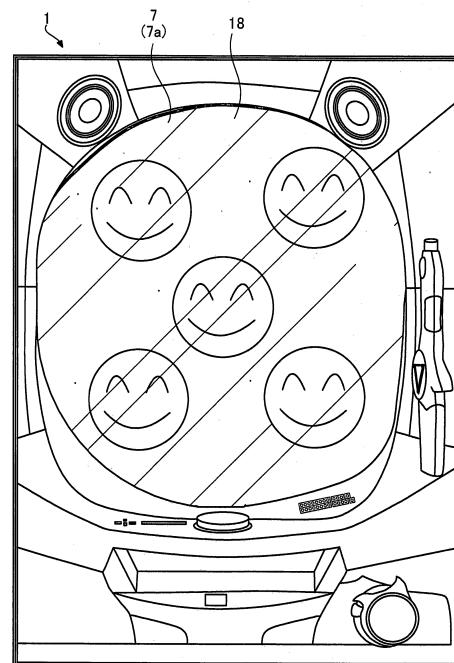
【図 4 3】

第2可動役物15(第2態様)



【図 4 4】

イルミネーションパネル演出



10

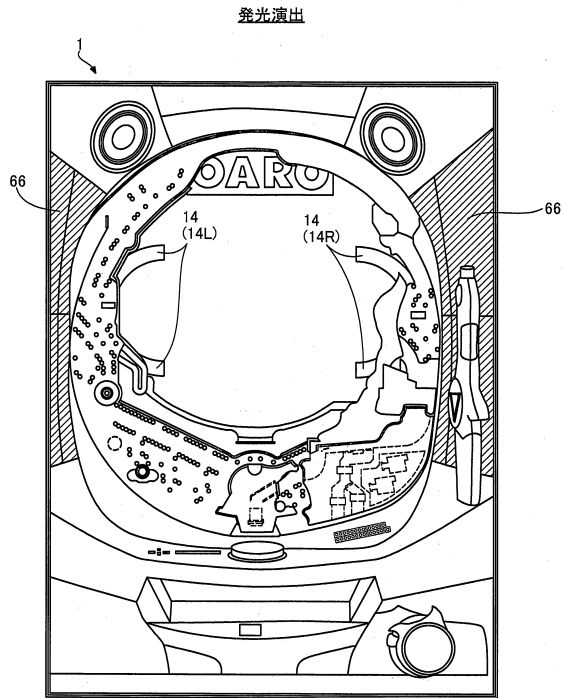
20

30

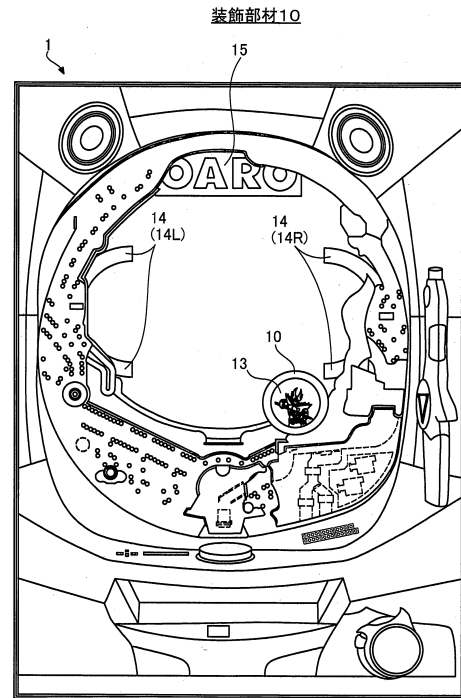
40

50

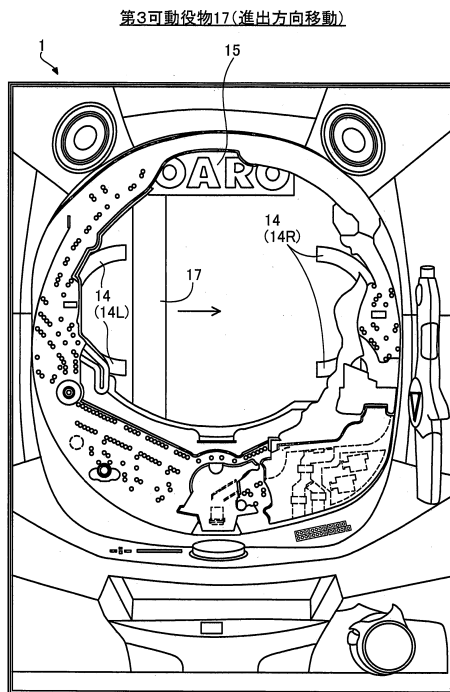
【図 4 5】



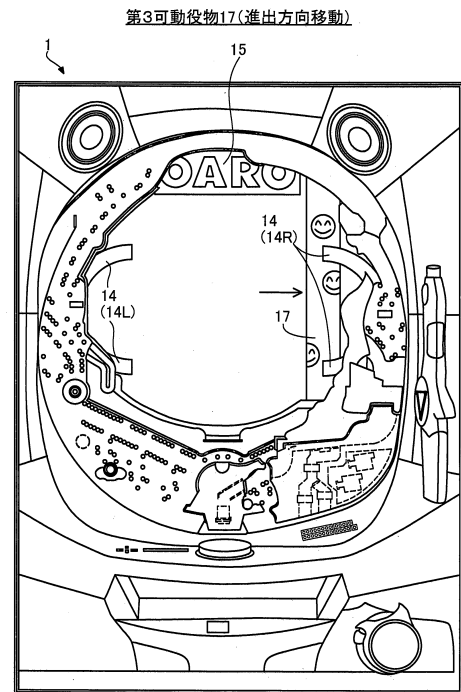
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

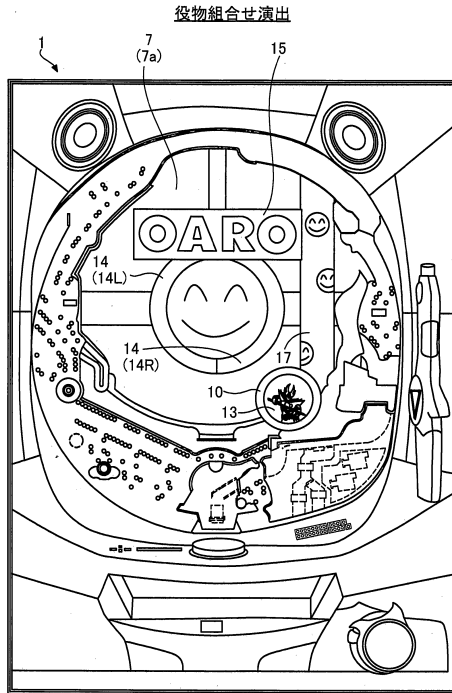
20

30

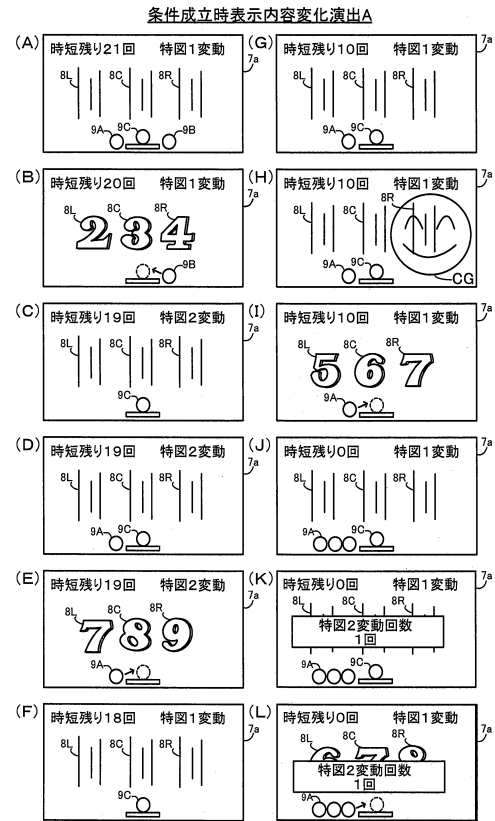
40

50

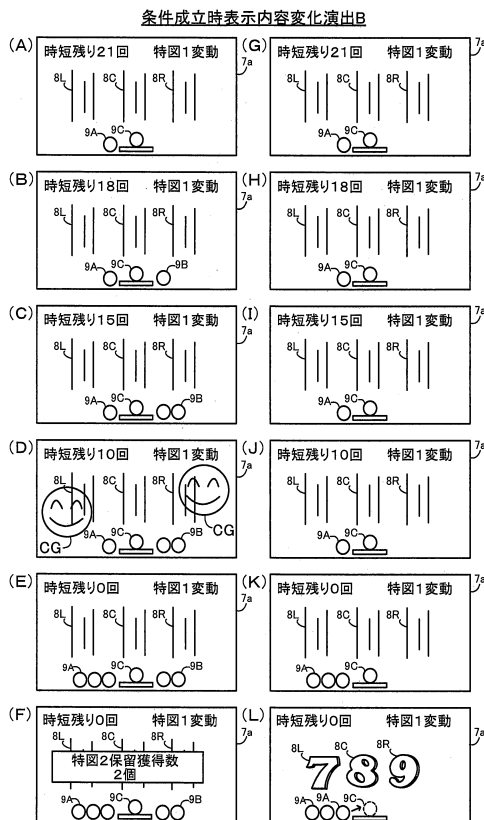
【図 49】



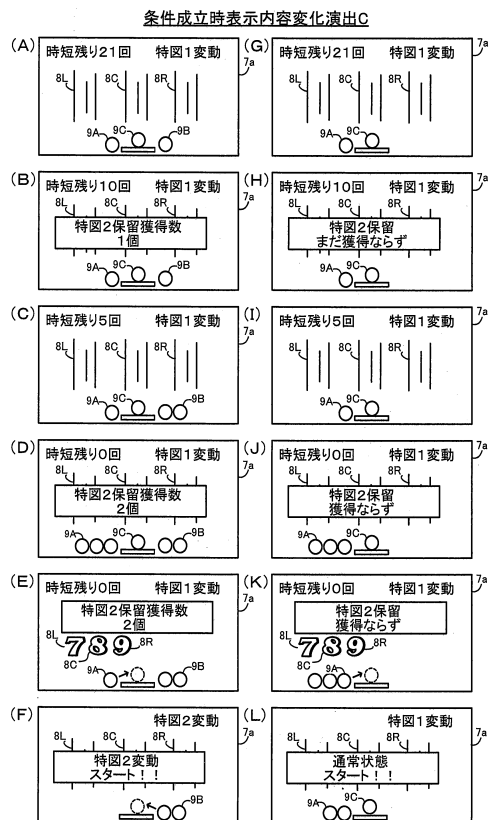
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

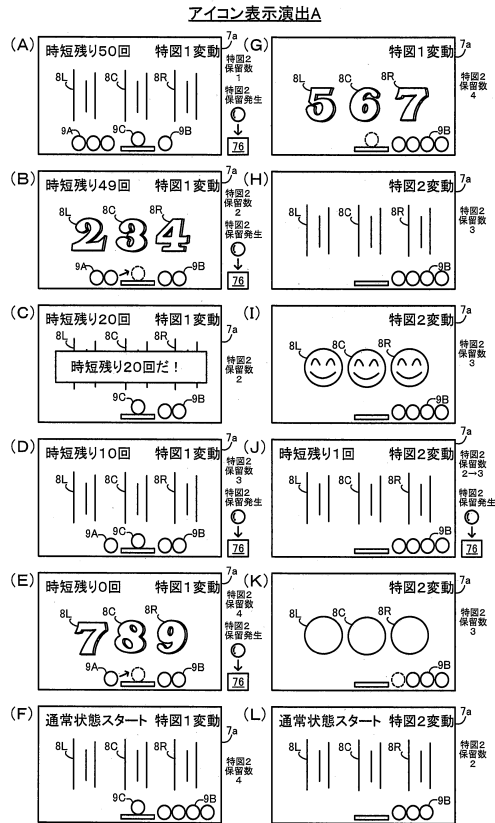
20

30

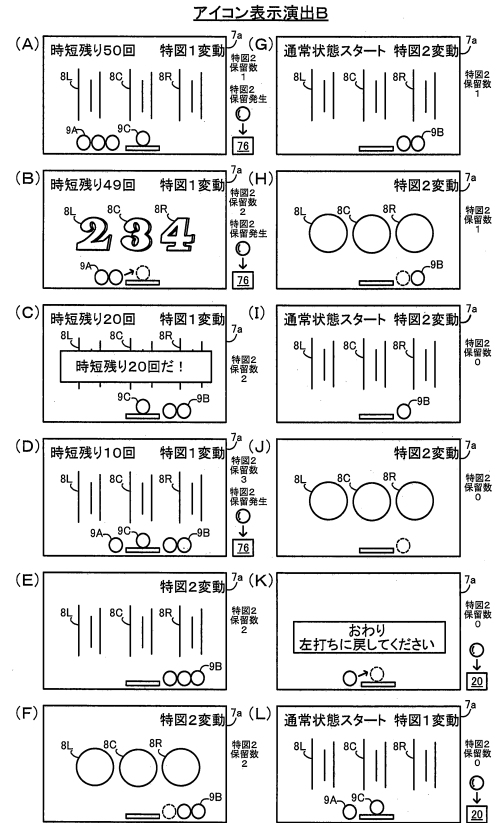
40

50

【図 5 3】



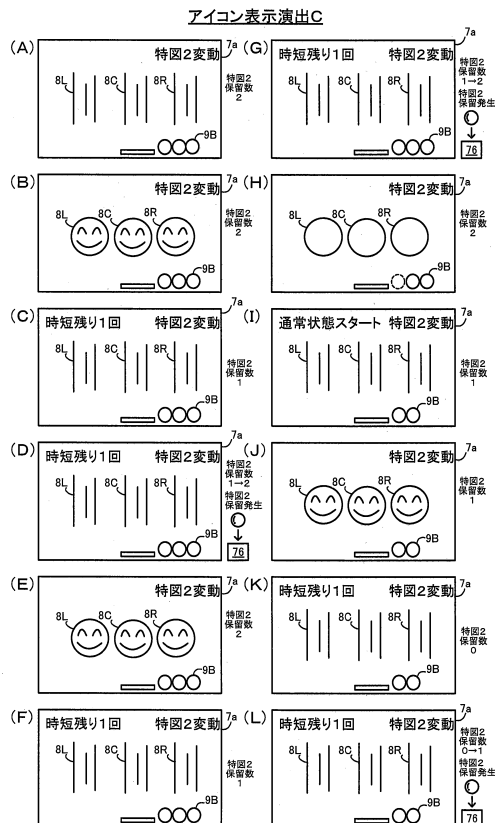
【図 5 4】



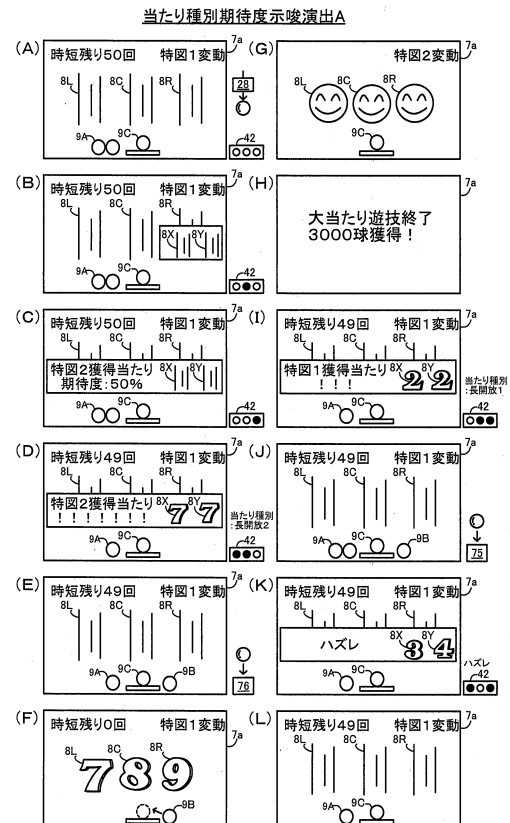
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】



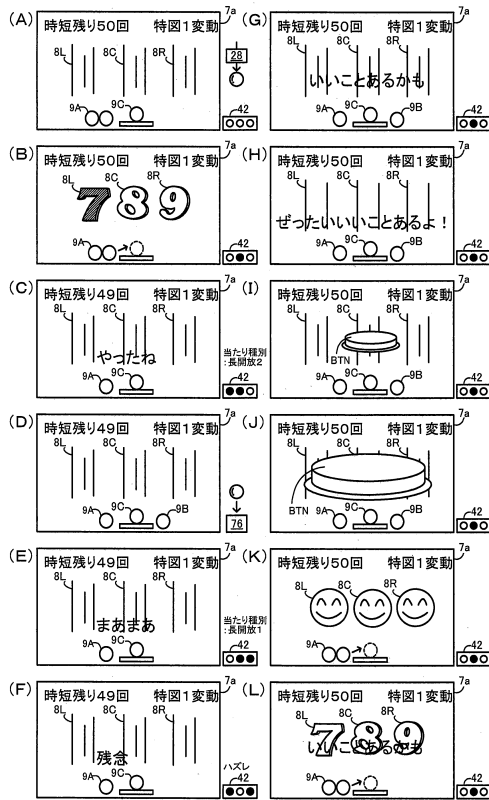
30

40

50

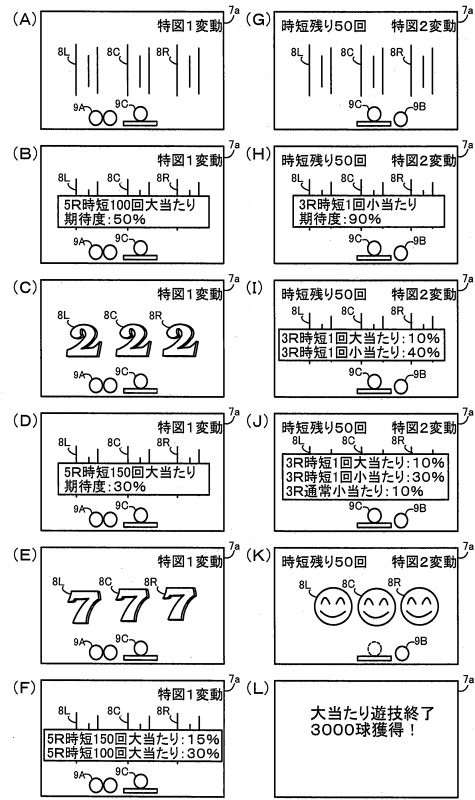
【図 57】

当たり種別期待度示唆演出B



【図 58】

当たり種別期待度示唆演出C

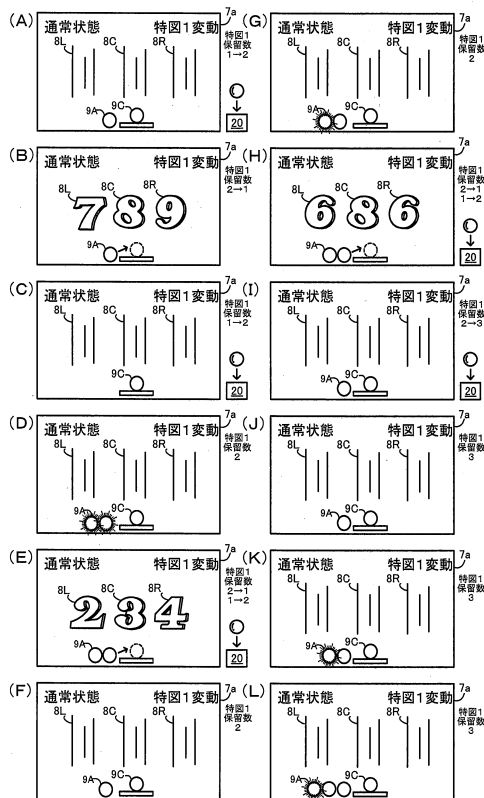


10

20

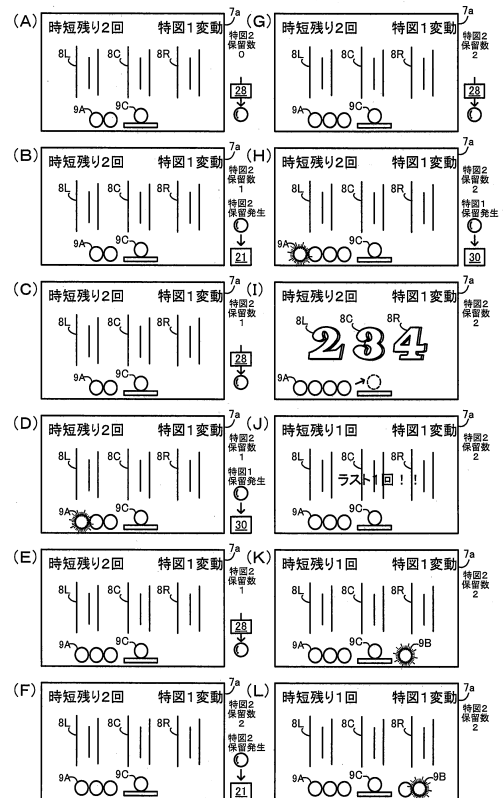
【図 59】

アイコン遅れ表示演出A



【図 60】

アイコン遅れ表示演出B

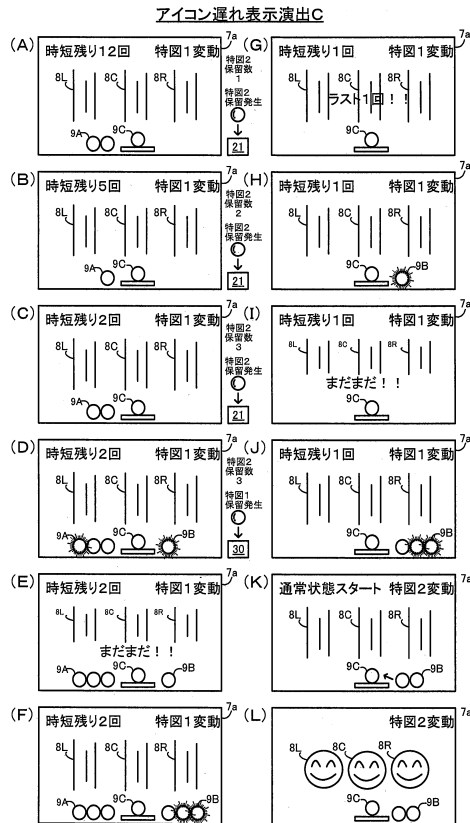


30

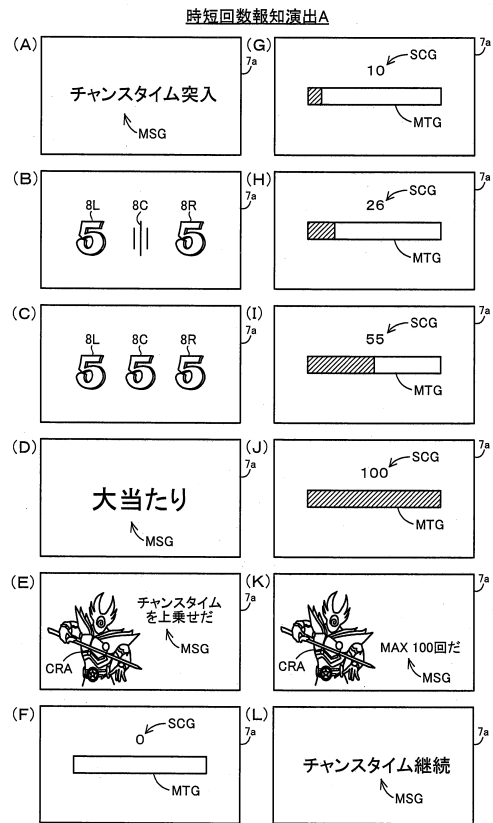
40

50

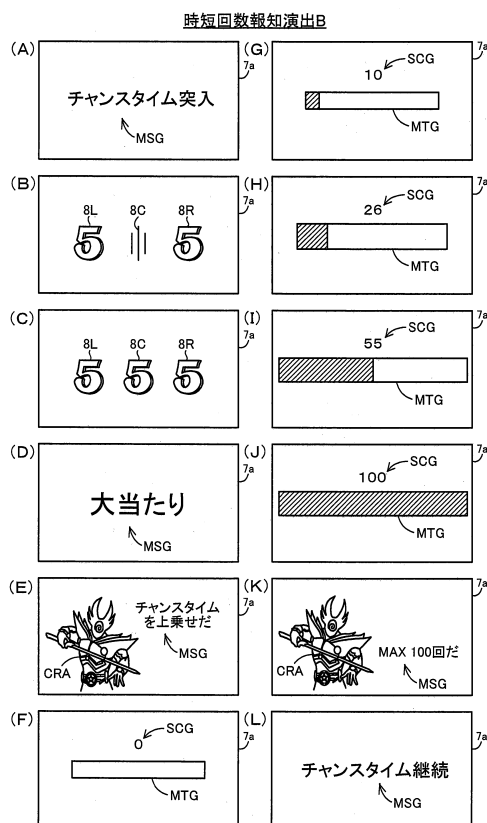
【図 6 1】



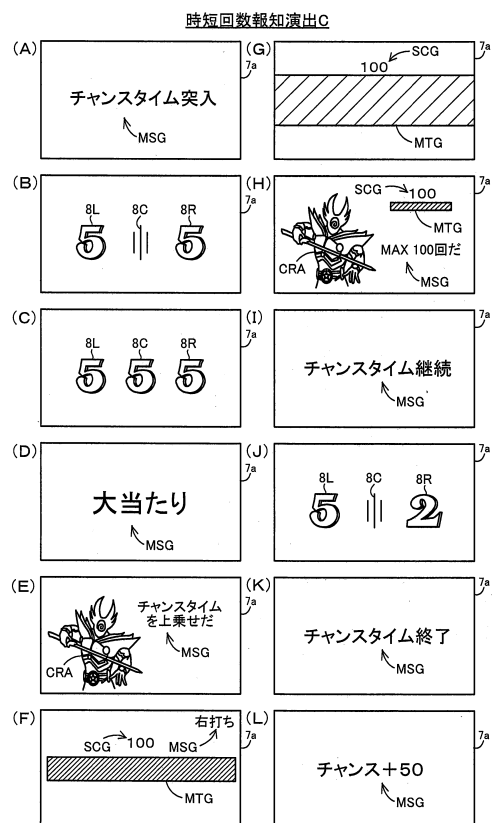
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

20

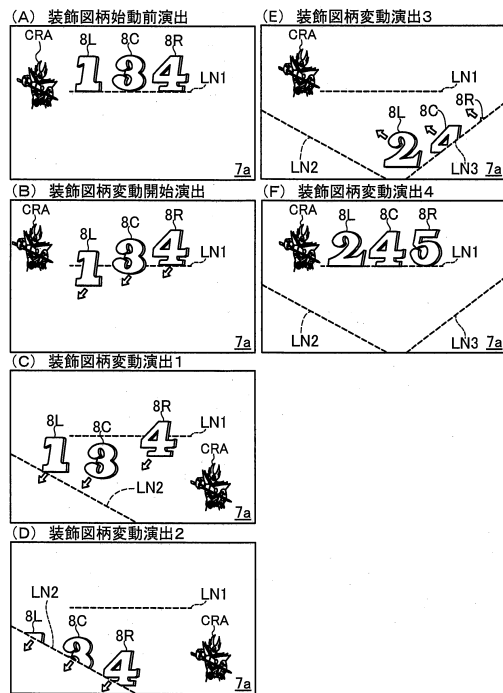
30

40

50

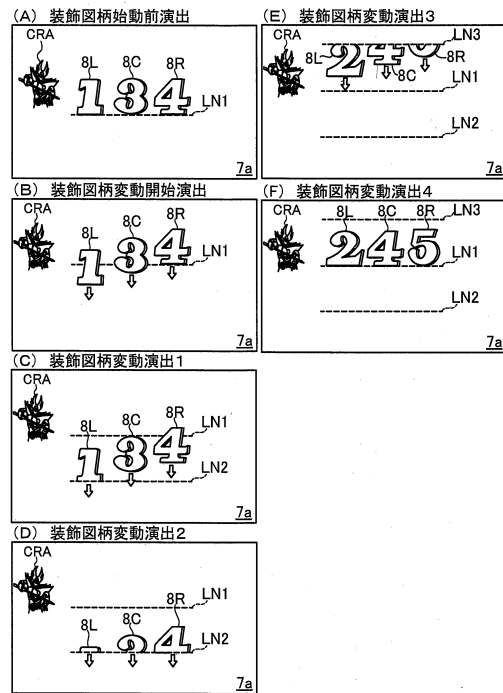
【図 6 5】

装飾図柄変則始動停止演出A



【図 6 6】

装飾図柄変則始動停止演出B

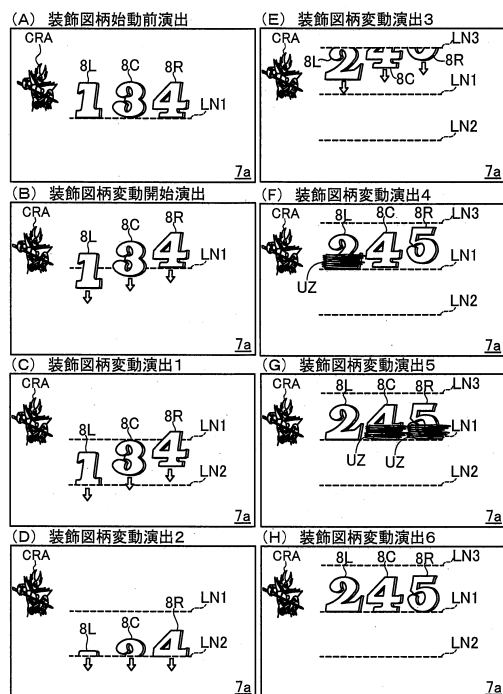


10

20

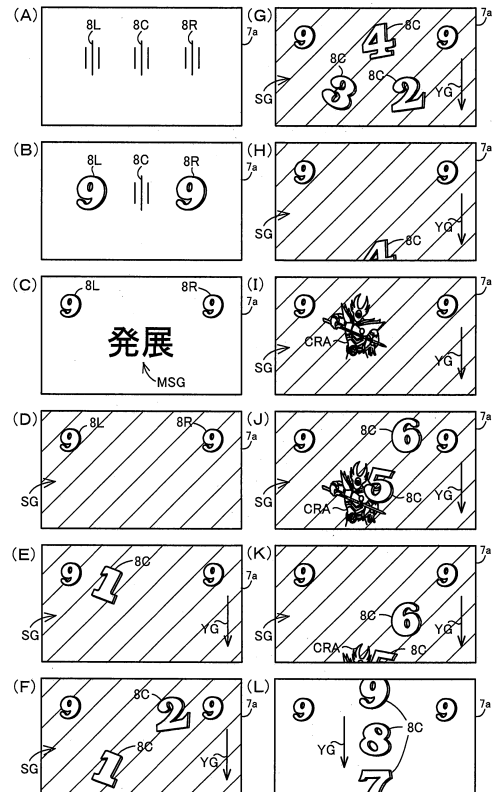
【図 6 7】

装飾図柄変則始動停止演出C



【図 6 8】

スクロール背景演出A



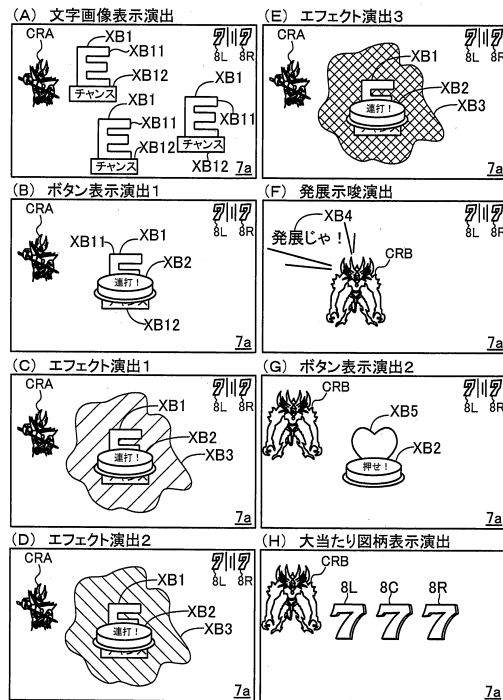
30

40

50

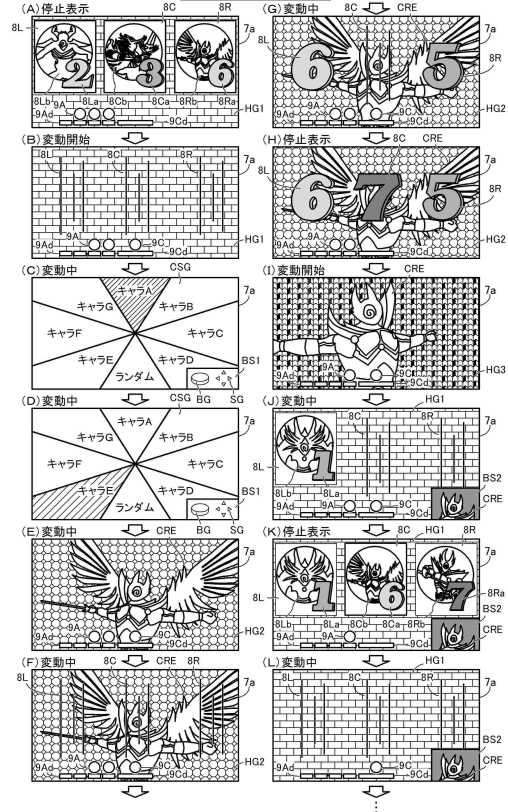
【図 7 3】

画像重量ボタン演出C



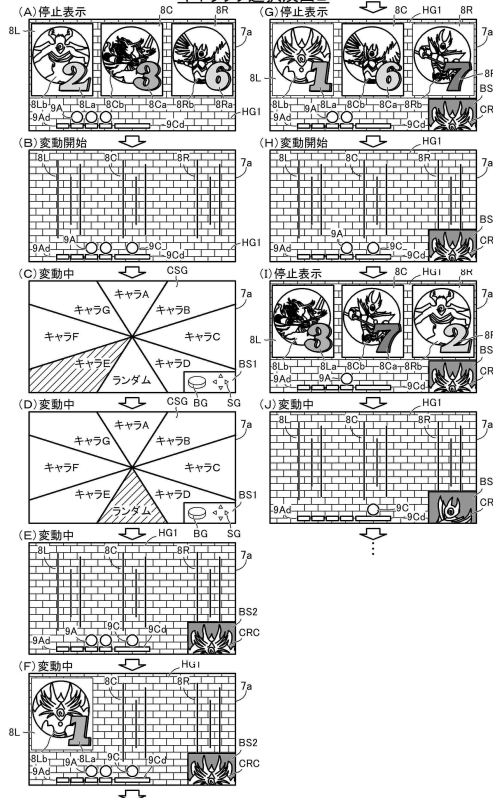
【図 7 4】

キャラクタ選択演出A



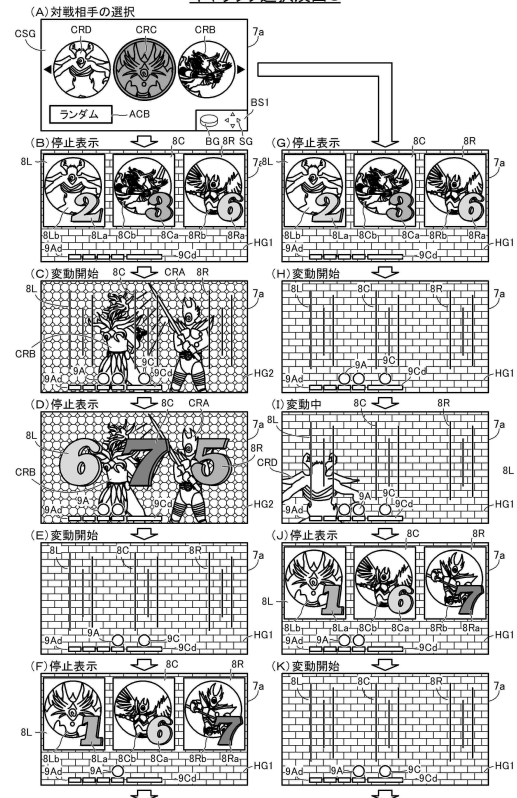
【図 7 5】

キャラクタ選択演出B



【図 7 6】

キャラクタ選択演出C



10

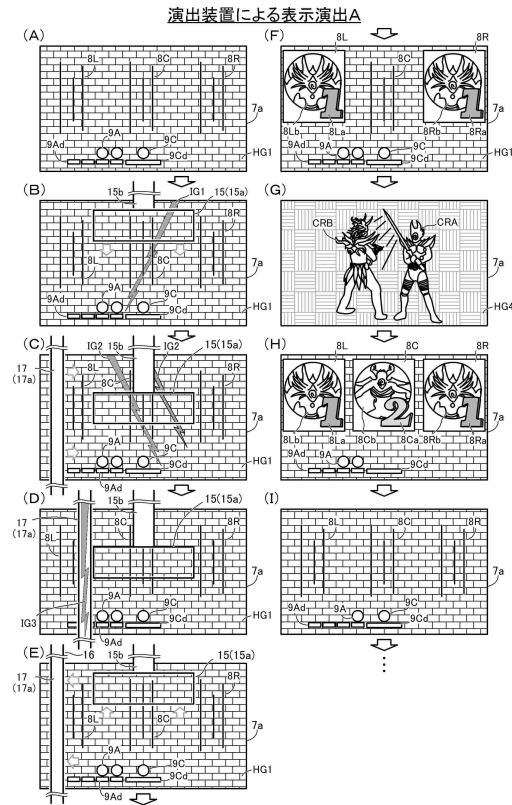
20

30

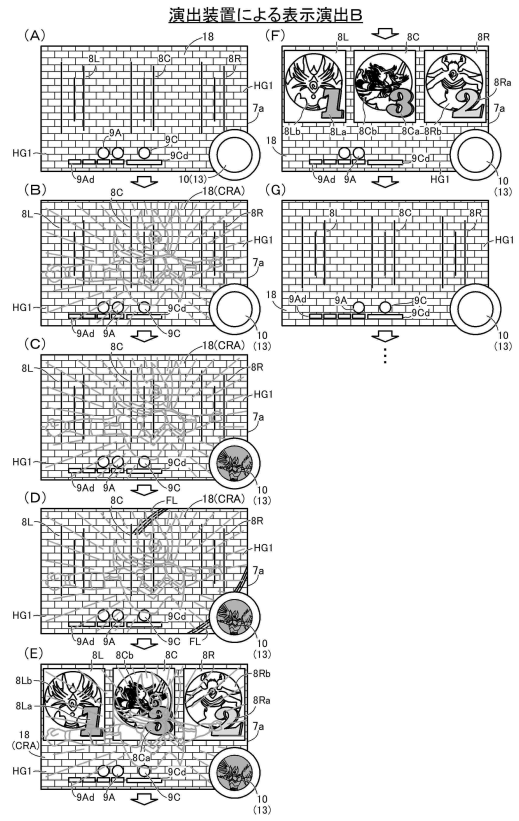
40

50

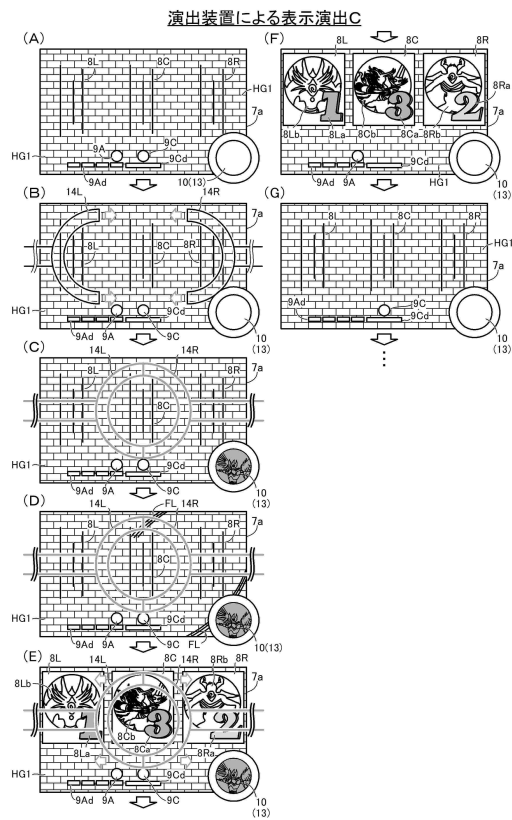
【図 7 7】



【図 7 8】



【図 7 9】



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
(72)発明者 上野 雅博
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 辻野 安人
(56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 0 6 5 6 1 0 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2