(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7120632号
(P7120632)

(45)発行日　令和4年8月17日(2022.8.17)

(24)登録日　令和4年8月8日(2022.8.8)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３３４
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全114頁）

(21)出願番号　特願2019-20286(P2019-20286)
(22)出願日　平成31年2月7日(2019.2.7)
(65)公開番号　特開2020-127452(P2020-127452A)
(43)公開日　令和2年8月27日(2020.8.27)
審査請求日　令和2年2月13日(2020.2.13)
前置審査

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　100104880
弁理士　古部 次郎
(74)代理人　100107216
弁理士　伊與田 幸穂
(74)代理人　100125346
弁理士　尾形 文雄
(72)発明者　渡辺 直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
審査官　手塚 毅

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】
始動条件の成立に基づいて、特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、
前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、遊技演出を表示可能な演出制御手段と、
遊技の進行に応じたコマンドを、前記演出制御手段に送信可能なコマンド送信手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記コマンド送信手段から送信されるコマンドを受信可能であるとともに、所定の遊技演出を表示可能であり、
演出図柄を表示させているときに第１発光演出または第２発光演出を実行可能であり、
前記演出図柄を変動させてから仮停止を経て確定停止させる変動演出を実行可能であり、
前記変動演出に係る特定条件が成立すると、変動させた前記演出図柄を確定停止させ、
前記特別遊技が行われることを期待させるリーチ演出を実行可能であり、
前記リーチ演出を実行しているときに前記第１発光演出を実行可能であり、
前記第１発光演出の実行後に前記第２発光演出を実行可能であり、
前記第２発光演出が実行される特定変動演出に係る前記特定条件が成立せずに前記特定変動演出の次の前記変動演出に係る前記特定条件が成立する場合、前記演出図柄を確定停止させ、
前記特定変動演出が実行される場合において、前記特定変動演出に係る前記特定条件が成

立する場合、前記第２発光演出が実行されてから前記演出図柄が確定停止するまでの時間は第１時間であり、
前記特定変動演出が実行される場合において、前記特定変動演出に係る前記特定条件が成立せずに前記特定変動演出の次の前記変動演出に係る前記特定条件が成立する場合、前記第２発光演出が実行されてから前記演出図柄が確定停止するまでの時間は、前記第１時間よりも長い第２時間であ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、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

遊技機は、所定の始動条件の成立を契機として遊技者に有利な大当たり遊技に関する抽選が行われる際に、表示手段に装飾図柄を変動させ、判定結果を表す表示を行っている（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２００８－２４６０１９号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

ところで、遊技機においては、演出画像を所定の表示手段に表示しながら演出を実行することがある。

【０００５】

本発明は、演出画像等を用いた演出において興趣性を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

上記の目的を達成する本発明は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、始動条件の成立に基づいて、特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段（例えば、特別図柄判定部２３４）と、前記特別遊技判定手段による判定結果に基づいて、遊技演出を表示可能な演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、遊技の進行に応じたコマンドを、前記演出制御手段に送信可能なコマンド送信手段（例えば、出力制御部２４０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段から送信されるコマンドを受信可能であるとともに、所定の遊技演出を表示可能であり、演出図柄を表示させているときに第１発光演出または第２発光演出を実行可能であり、前記演出図柄を変動させてから仮停止を経て確定停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出に係る特定条件が成立すると、変動させた前記演出図柄を確定停止させ、前記特別遊技が行われることを期待させるリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出を実行しているときに前記第１発光演出を実行可能であり、前記第１発光演出の実行後に前記第２発光演出を実行可能であり、前記第２発光演出が実行される特定変動演出に係る前記特定条件が成立せずに前記特定変動演出の次の前記変動演出に係る前記特定条件が成立する場合、前記演出図柄を確定停止させ、前記特定変動演出が実行される場合において、前記特定変動演出に係る前記特定条件が成立する場合、前記第２発光演出が実行されてから前記演出図柄が確定停止するまでの時間は第１時間であり、前記特定変動演出が実行される場合において、前記特定変動演出に係る前記特定条件が成立せずに前記特定変動演出の次の前記変動演出に係る前記特定条件が成立する場合、前記第２発光演出が実行されてから前記演出図柄が確定停止するまでの時間は、前記第１時間よりも長い第２時間であることを特徴とする。

【０００７】

なお、本欄における上記符号は、本発明の説明に際して例示的に付したものであり、この符号により本発明が減縮されるものではない。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、演出画像等を用いた演出において興趣性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の概略正面図である。

【図２】（ａ）は遊技盤の左下に配設された表示器の一例を示す拡大図であり、（ｂ）はパチンコ遊技機の部分平面図である。

【図３】本実施の形態のパチンコ遊技機の制御ユニットの内部構成を示す図である。

【図４】本実施の形態の画像／音響制御部およびランプ制御部の説明図である。

【図５】本実施の形態の遊技制御部の機能構成を示すブロック図である。

【図６】遊技制御部による基本処理の動作を示すフローチャートである。

【図７】遊技制御部による電源遮断時処理の動作を示すフローチャートである。

【図８】遊技制御部の主制御処理を示すフローチャートである。

【図９】始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図１０】ゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図１１】特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図１２】大当たり判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図１３】変動パターン選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図１４】停止中処理の内容を示すフローチャートである。

【図１５】客待ち設定処理の内容を示すフローチャートである。

【図１６】普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図１７】大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

【図１８】遊技状態設定処理の内容を示すフローチャートである。

【図１９】電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。

【図２０】本実施の形態で用いられる乱数の構成例を示す図であり、（ａ）は大当たり乱数の構成例を示す図であり、（ｂ）は大当たり図柄乱数の構成例を示す図であり、（ｃ）はリーチ乱数の構成例を示す図であり、（ｄ）は当たり乱数の構成例を示す図である。

【図２１】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。

【図２２】遊技制御部のＲＡＭの構成例を説明するブロック図であり、（ａ）は記憶領域の構成を示すブロック図であり、（ｂ）は（ａ）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

【図２３】演出制御部のＲＡＭの構成例を説明するブロック図であり、（ａ）は保留記憶領域の構成を示すブロック図であり、（ｂ）は（ａ）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

【図２４】事前判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図２５】演出制御部の動作を示すフローチャートであり、（ａ）はメイン処理を示す図、（ｂ）は割り込み処理を示す図である。

【図２６】コマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。

【図２７】図２６の事前判定演出選択処理および演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図２８】図２６の大当たり演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図２９】図２６のエンディング演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図３０】図２６の客待ちコマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。

【図３１】演出ボタン処理の内容を示すフローチャートである。

【図３２】低確率時短無遊技状態における大当たり用の変動演出パターンテーブルである。

【図３３】低確率時短無遊技状態における小当たりおよびはずれ用の変動演出パターンテ

ーブルを示す。
【図３４－１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３４－２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３５】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３６－１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３６－２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３６－３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３７－１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３７－２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３７－３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３７－４】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３８－１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３８－２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３８－３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図３９】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４０－１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４０－２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４１－１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４１－２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４２－１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４２－２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４２－３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４４－１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４４－２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４４－３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４５－１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４５－２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４５－３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４６－１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４６－２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４６－３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図４７】（ａ）、（ｂ）は、本実施形態の変動演出例１３で用いられる演出に関する画像の関係を示す図である。
【図４８－１】変動演出例３および変動演出例４における音出力の説明図である。
【図４８－２】変動演出例７および変動演出例８における音出力の説明図である。
【図４９】（ａ）、（ｂ）は、コマンドを取りこぼした場合の事象とチャンス目発光演出との関係を説明する図である。
【図５０】（ａ）、（ｂ）は、コマンドを取りこぼした場合の事象とリーチ発光演出の関係とを説明する図である。
【図５１】（ａ）、（ｂ）は、コマンドを取りこぼした場合の事象と装飾図柄を用いた発光演出との実行タイミングの関係を説明する図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について詳細に説明する。
〔第１の実施形態〕
〔遊技機の基本構成〕
図１は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機１００の概略正面図である。
図１に示す遊技機の一例としてのパチンコ遊技機１００は、遊技者の指示操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたものである。このパチン

コ遊技機１００は、遊技球が打ち出される遊技盤１１０と、遊技盤１１０を囲む枠部材１５０とを備えている。遊技盤１１０は、枠部材１５０に着脱自在に取り付けられている。

【００１１】

遊技盤１１０は、前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域１１１と、下方から発射された遊技球が上昇して遊技領域１１１の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材１１２と、遊技領域１１１の右側に遊技球を案内する案内部材１１３とを備えている。

本実施の形態では、遊技者により視認され易い遊技領域１１１の位置に、演出のための各種の画像を表示する画像表示部１１４が配設されている。この画像表示部１１４は、液晶ディスプレイ等による表示画面を備え、遊技者によるゲームの進行に伴い、例えば、図柄抽選結果（図柄変動結果）を遊技者に報知するための装飾図柄を表示したり、キャラクタの登場やアイテムの出現による演出画像や後述の保留表示を用いた演出画像を表示したりする。

また、遊技盤１１０の前面に、各種の演出に用いられる可動役物１１５および盤ランプ１１６を備えている。可動役物１１５は、遊技盤１１０上で動作することにより各種の演出を行い、また、盤ランプ１１６は、発光することで各種の演出を行う。

【００１２】

遊技領域１１１には、遊技球が落下する方向に変化を与えるための図示しない遊技くぎおよび風車等が配設されている。また、遊技領域１１１には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。また、遊技領域１１１には、遊技領域１１１に打ち出された遊技球のうち入賞口に入賞しなかったものを遊技領域１１１の外に排出する排出口１１７が配設されている。

【００１３】

本実施の形態では、入賞や抽選に関する種々の役物として、遊技球が入賞すると特別図柄抽選（大当たり抽選）が始動する第１始動口１２１および第２始動口１２２と、遊技球が通過すると普通図柄抽選（開閉抽選）が始動する始動ゲート（以下、単にゲートと呼ぶ）１２４と、が遊技盤１１０に配設されている。なお、図１において、ゲート１２４は、遊技領域１１１の左右にそれぞれ設けられており、左側のゲート１２４は１２４Ｌと記載し、右側のゲート１２４は１２４Ｒと記載している。また、ここにいう第１始動口１２１および第２始動口１２２とは、予め定められた１の特別図柄表示器の作動契機となる入賞口をいう。具体的には、第１始動口１２１および第２始動口１２２には、入賞の際に遊技球の通過を検知するスイッチ（後述の第１始動口スイッチ２１１および第２始動口スイッチ２１２）が設けられている。そして、第１始動口１２１または第２始動口１２２に遊技球が入賞した際にこのスイッチが遊技球の通過を検知することが、特別図柄表示器を作動させる契機となる。

【００１４】

第２始動口１２２は、チューリップの花の形をした一対の羽根が電動ソレノイドにより開閉すると共に点灯する普通電動役物としての電動チューリップ（開閉部材）１２３を備えている。電動チューリップ１２３は、羽根が閉じていると、遊技球が第２始動口１２２へ入り難い一方で、羽根が開くと第２始動口１２２の入口が拡大して遊技球が第２始動口１２２へ入り易くなるように構成されている。そして、電動チューリップ１２３は、普通図柄抽選に当選すると、点灯ないし点滅しながら羽根が規定時間（例えば０．１５秒ないし１．８秒間）および規定回数（例えば１回ないし３回）だけ開く。

【００１５】

パチンコ遊技機１００は、遊技状態として、大当たり抽選の当選確率に基づき、当選確率の低い低確率状態と、低確率状態よりも当選確率の高い高確率状態とを有している。そして、所定の条件に基づいて低確率状態と高確率状態とのいずれかの状態に制御される。

また、パチンコ遊技機１００は、遊技状態として、第２始動口１２２への入賞機会が少ない電サポ無状態と、電サポ無状態よりも第２始動口１２２への入賞機会が多い電サポ状態とを有している。そして、例えば、大当たりや特別図柄抽選の抽選回数を契機とするなど所定の条件において、電サポ無状態と、電サポ状態とのいずれかの状態に制御される。

電サポ状態とは、例えば、普通図柄変動時間を短縮すること、電動チューリップ１２３の開時間を延長すること、普通図柄抽選の当たり当選確率を高確率にすること、のいずれか一つまたは複数の組合せによって制御される遊技状態である。
　また、パチンコ遊技機１００は、遊技状態として、特別図柄変動時間が長い時短無状態と、時短無状態よりも特別図柄変動時間が短い時短状態とを有している。
　なお、本実施の形態においては、電サポ状態と時短状態とは同時に制御されるものとする。また、以下の説明においては、電サポ状態かつ時短状態のことを単に時短状態とし、電サポ無状態かつ時短無状態のことを単に時短無状態とする。
【００１６】
　また、本実施の形態では、入賞や抽選に関するその他の役物として、特別図柄抽選の結果に応じて開放する特別電動役物としての大入賞口１２５と、遊技球が入賞しても抽選を行わない普通入賞口１２６と、が遊技盤１１０に配設されている。そして、大入賞口１２５には、大入賞口１２５を開閉する大入賞口扉１２５Ｄが設けられている。以下の説明において、大入賞口扉１２５Ｄの開閉状態や開閉動作のことを、便宜的に、大入賞口１２５の開閉状態や開閉動作として説明する場合がある。
　本実施の形態では、遊技盤１１０の左下の位置に、抽選結果や保留数に関する表示を行う表示器１３０が配設されている。
【００１７】
　ところで、図１に示すパチンコ遊技機１００において、電動チューリップ１２３を備えた第２始動口および大入賞口１２５は、遊技領域１１１のうち右側の領域に配置されている。したがって、本実施の形態のパチンコ遊技機１００では、第２始動口１２２や大入賞口１２５に入賞させようとする場合には、遊技領域１１１のうち右側の領域に遊技球を流下させるようにする。
【００１８】
　また、遊技盤１１０の裏面には、特別図柄の当選の判定等を行う遊技制御基板、演出を統括的に制御する演出制御基板、画像および音による演出を制御する画像制御基板、各種のランプおよび可動役物１１５による演出を制御するランプ制御基板などの図示しない各種の基板等が取り付けられる。また、遊技盤１１０の裏面には、供給された２４ＶのＡＣ電源をＤＣ電源に変換して各種の基板等に出力するスイッチング電源（不図示）が配設されている。
【００１９】
　枠部材１５０は、遊技者がハンドル１５１に触れてレバー１５２を時計方向に回転させる操作を行うとその操作角度に応じた打球力にて遊技球を所定の時間間隔（例えば１分間に１００個）で電動発射する発射装置（不図示）を備えている。また、枠部材１５０は、遊技者のレバー１５２による操作と連動したタイミングで発射装置に遊技球を１つずつ順に供給する供給装置（不図示）と、供給装置が発射装置に供給する遊技球を一時的に溜めておく皿１５３と、を備えている。この皿１５３には、例えば払い出しユニットによる払出球が払い出される。
　なお、本実施の形態では、皿１５３を上下皿一体で構成しているが、上皿と下皿とを分離する構成例も考えられる。また、発射装置のハンドル１５１を所定条件下で発光させる構成例も考えられる。
【００２０】
　また、枠部材１５０は、発射装置のハンドル１５１に遊技者が触れている状態であっても遊技球の発射を一時的に停止させるための停止ボタン１５４と、皿１５３に溜まっている遊技球を箱（不図示）に落下させて取り出すための取り出しボタン１５５と、を備えている。
　また、枠部材１５０は、パチンコ遊技機１００の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりするスピーカ１５６および枠ランプ１５７を備えている。スピーカ１５６は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行う。枠ランプ１５７は、ＬＥＤ等の発光体で構成され、点灯・点滅によるパターンや発光色の違い等で光による各種の演出を行う。な

お、枠ランプ１５７については、光の照射方向を変更する演出を行うことを可能にする構成例が考えられる。
　また、枠部材１５０は、遊技盤１１０を遊技者と隔てるための透明板（不図示）を備えている。
【００２１】
　図２は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機１００を説明する図であり、図２（ａ）は、遊技盤１１０の左下に配設された表示器１３０の一例を示す拡大図であり、図２（ｂ）は、パチンコ遊技機１００の部分平面図である。
　パチンコ遊技機１００の表示器１３０は、図２（ａ）に示すように、第１始動口１２１の入賞に対応して作動する第１特別図柄表示器２２１と、第２始動口１２２の入賞に対応して作動する第２特別図柄表示器２２２と、ゲート１２４の通過に対応して作動する普通図柄表示器２２３と、を備えている。第１特別図柄表示器２２１は、第１始動口１２１の入賞に基づき、特別図柄を変動表示した後に停止表示させて抽選結果を表示する。第２特別図柄表示器２２２は、第２始動口１２２の入賞に基づき、特別図柄を変動表示した後に停止表示させて抽選結果を表示する。普通図柄表示器２２３は、遊技球がゲート１２４を通過したことに基づき、普通図柄を変動表示した後に停止表示させて抽選結果を表示する。本実施の形態では、第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２は、各々ＬＥＤを配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって特別図柄抽選の抽選結果が表示される。同様に、普通図柄表示器２２３も、ＬＥＤを配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって普通図柄抽選の抽選結果が表示される。
【００２２】
　また、表示器１３０は、第１特別図柄表示器２２１での保留に対応して作動する第１特別図柄保留表示器２１８と、第２特別図柄表示器２２２での保留に対応して作動する第２特別図柄保留表示器２１９と、普通図柄表示器２２３での保留に対応して作動する普通図柄保留表示器２２０と、を備えている。本実施の形態では、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９および普通図柄保留表示器２２０は、各々ＬＥＤを配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって保留数が表示される。
【００２３】
　ここで、保留について説明する。特別図柄の変動表示動作中（入賞１回分の変動表示が行なわれている間）にさらに第１始動口１２１または第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合、特別図柄が変動中であるために、後の入賞に基づく特別図柄の変動表示動作を開始することができない。そのため、後の入賞は規定個数（例えば４個）を限度に記憶され、その入賞した遊技球に対する特別図柄を始動させるための権利が、先に入賞した遊技球に対する変動表示動作が終了するまで、保留される。
　なお、普通図柄に関しても、特別図柄と同様の処理を行う。このような保留がなされていることおよびその保留の数（未変動数）が、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９および普通図柄保留表示器２２０に表示される。
【００２４】
　さらに、表示器１３０は、パチンコ遊技機１００の状態を表示する状態表示器２２４を備えている。本実施の形態では、状態表示器２２４は、３個のＬＥＤを配列した表示装置で構成されている。３個のＬＥＤのうち１つは、パチンコ遊技機１００の状態が、特別図柄抽選の当選確率が高確率である高確率状態となっているか否かを点灯により報知するものである。また、他の１つは、パチンコ遊技機１００の状態が、特別図柄変動時間が短い時短状態となっているか否かを点灯により報知するものである。さらに他の１つは、右打ちすることによって（遊技球の打球力を変更することによって）遊技者に有利な状態となっているか否かを点灯により報知するものである。
【００２５】
　また、表示器１３０は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて行われる大当たり遊技において大入賞口１２５が作動される際のラウンド数を表示するラウンド数表示器２２５を備えている。なお、大当たり遊技については後述する。ラウンド数表示器２２５は、ＬＥＤを

配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって大当たり遊技における大入賞口１２５の作動ラウンド数が表示される。

【００２６】

パチンコ遊技機１００の枠部材１５０は、遊技者が演出に対する入力を行うための入力装置を備えている。図２（ｂ）に示すように、本実施の形態では、入力装置の一例として、演出ボタン１６１と、演出ボタン１６１に隣接し、略十字に配列された複数のキーからなる演出キー１６２と、が枠部材１５０に配設されている。図示の例において、複数の画像の中から１つの画像を選択する操作を受け付ける演出を行う場合を考える。この場合、例えば、遊技者が十字に配列された４つのキーからなる演出キー１６２を操作することにより、画像表示部１１４に表示されている複数の画像のいずれかを指示し、演出ボタン１６１を操作することにより、指示した画像を選択するような演出を行うことができる。また、入力装置の形態としては、図示した演出ボタン１６１および演出キー１６２の他、レバーやハンドル等、演出の内容等に応じて様々な入力形態を採用することができる。

【００２７】

〔制御ユニットの構成〕

次に、パチンコ遊技機１００での動作制御や信号処理を行う制御ユニットについて説明する。

図３は、本実施の形態のパチンコ遊技機の制御ユニットの内部構成を示すブロック図である。

図４は、本実施の形態の画像／音響制御部およびランプ制御部の説明図である。

【００２８】

図３に示すように、制御ユニットは、メイン制御手段として、特別図柄の当選の判定等を行う遊技制御部２００を備えている。また、サブ制御手段として、演出を統括的に制御する演出制御部３００と、払出球の払い出し制御を行う払出制御部３３０と、を備えている。

【００２９】

〔遊技制御部の構成・機能〕

遊技制御部２００は、特別図柄の当選の判定等を行う際の演算処理を行うＣＰＵ２０１と、ＣＰＵ２０１にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたＲＯＭ２０２と、ＣＰＵ２０１の作業用メモリ等として用いられるＲＡＭ２０３と、を備えている。

【００３０】

遊技制御部２００は、パチンコ遊技機１００の遊技状態を、高確率状態または低確率状態のいずれか、時短無状態または時短状態のいずれかで制御する。これにより、パチンコ遊技機１００の遊技状態は、高確率状態および時短状態である高確率時短遊技状態、低確率状態および時短状態である低確率時短遊技状態、高確率状態および時短無状態である高確率時短無遊技状態、低確率状態および時短無状態である低確率時短無遊技状態のいずれかとなる。そして、遊技制御部２００は、所定の条件に基づき、高確率状態と低確率状態とを切り替え、時短無状態と時短状態とを切り替える。また、遊技制御部２００は、時短状態において、時短無状態よりも普通図柄抽選の当たり当選確率を高確率にする、普通図柄変動時間を短縮する、電動チューリップ１２３の開時間を延長する等の制御を行う。

【００３１】

遊技制御部２００は、第１始動口１２１または第２始動口１２２に遊技球が入賞したことを契機として特別図柄抽選を行う。そして、特別図柄抽選の判定結果に応じて大当たり遊技等の特別遊技を行う。特別遊技において、遊技制御部２００は、特別電動役物である大入賞口１２５が所定条件（例えば２９．５秒経過または遊技球１０個の入賞）を満たすまで開状態を維持するラウンドを所定回数だけ繰り返すように制御する。そして、遊技制御部２００は、大入賞口１２５が開く際の開閉動作間隔を制御する。

【００３２】

また、遊技制御部２００は、ゲート１２４を遊技球が通過したことを契機として普通図柄抽選を行う。そして、普通図柄抽選の判定結果に応じて電動チューリップの作動を制御

する。
　また、遊技制御部２００は、特別図柄変動中に遊技球が第１始動口１２１または第２始動口１２２へ入賞したことにより発生する保留や、普通図柄変動中に遊技球がゲート１２４を通過したことにより発生する保留の設定を行う。
　さらに、遊技制御部２００は、特別図柄抽選および普通図柄抽選の判定結果、高確率状態と低確率状態の変更情報、時短無状態と時短状態の変更情報、保留の設定情報等の遊技制御に伴う情報を、後述するコマンドにより演出制御部３００に送る。
【００３３】
　さらに、遊技制御部２００は、第１始動口１２１、第２始動口１２２、大入賞口１２５および普通入賞口１２６に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて１つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように、払出制御部３３０に対する指示を行う。例えば、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると３個の賞球、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると４個の賞球、大入賞口１２５に遊技球が入賞すると１３個の賞球、普通入賞口１２６に遊技球が入賞すると１０個の賞球をそれぞれ払い出すように、払出制御部３３０に指示命令（コマンド）を送る。なお、ゲート１２４を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは払出制御部３３０に指示しない。
　払出制御部３３０が遊技制御部２００の指示に従って賞球の払い出しを行った場合には、遊技制御部２００は、払い出した賞球の個数に関する情報を払出制御部３３０から取得する。それにより、払い出した賞球の個数を管理する。
【００３４】
　遊技制御部２００には、検知手段として、図３に示すように、第１始動口１２１への遊技球の入賞を検出する第１始動口検出部（第１始動口スイッチ（ＳＷ））２１１と、第２始動口１２２への遊技球の入賞を検出する第２始動口検出部（第２始動口スイッチ（ＳＷ））２１２と、電動チューリップ１２３を開閉する電動チューリップ開閉部２１３と、ゲート１２４への遊技球の通過を検出するゲート検出部（ゲートスイッチ（ＳＷ））２１４と、が接続されている。
　さらに、遊技制御部２００には、大入賞口１２５への遊技球の入賞を検出する大入賞口検出部（大入賞口スイッチ（ＳＷ））２１５と、大入賞口１２５の大入賞口扉１２５Ｄを閉状態と突出傾斜した開状態とに設定する大入賞口扉開閉部２１６と、普通入賞口１２６への遊技球の入賞を検出する普通入賞口検出部（普通入賞口スイッチ（ＳＷ））２１７と、が接続されている。
【００３５】
　また、遊技制御部２００には、特別図柄の変動中に第１始動口１２１へ入賞した未変動分の保留個数を表示する第１特別図柄保留表示器２１８と、特別図柄の変動中に第２始動口１２２へ入賞した未変動分の保留個数を表示する第２特別図柄保留表示器２１９と、普通図柄の変動中にゲート１２４を通過した未変動分の保留個数を表示する普通図柄保留表示器２２０と、が接続されている。
　さらに、遊技制御部２００には、第１始動口１２１への遊技球の入賞により行われる特別図柄の変動表示および特別図柄抽選の結果を表示する第１特別図柄表示器２２１と、第２始動口１２２への遊技球の入賞により行われる特別図柄の変動表示および特別図柄抽選の結果を表示する第２特別図柄表示器２２２と、普通図柄の変動表示および普通図柄抽選の結果を表示する普通図柄表示器２２３と、パチンコ遊技機１００の状態を表示する状態表示器２２４と、が接続されている。
【００３６】
　そして、第１始動口スイッチ２１１、第２始動口スイッチ２１２、ゲートスイッチ２１４、大入賞口スイッチ２１５および普通入賞口スイッチ２１７にて検出された検出信号が、遊技制御部２００に送られる。また、遊技制御部２００からの制御信号が、電動チューリップ開閉部２１３、大入賞口扉開閉部２１６、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９、普通図柄保留表示器２２０、第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２、普通図柄表示器２２３および状態表示器２２４に送られる。それ

により、遊技制御部２００は、上記した払い出し賞球数に関連する各種制御を行う。
【００３７】
さらに、遊技制御部２００には、ホールに設置されたホストコンピュータ（不図示）に対して各種の情報を送信する盤用外部情報端子基板３５０が接続されている。そして、遊技制御部２００は、払出制御部３３０から取得した、払い出した賞球数に関する情報や遊技制御部２００の状態等を示す情報を、盤用外部情報端子基板３５０を介してホストコンピュータに送信する。
【００３８】
〔払出制御部の構成・機能〕
払出制御部３３０は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行うＣＰＵ３３１と、ＣＰＵ３３１にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたＲＯＭ３３２と、ＣＰＵ３３１の作業用メモリ等として用いられるＲＡＭ３３３と、を備えている。
そして、払出制御部３３０は、遊技制御部２００から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。
具体的には、払出制御部３３０は、遊技制御部２００から、遊技球が入賞した場所（第１始動口１２１等）に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部３３４を制御する。ここでの払出駆動部３３４は、遊技球の貯留部から遊技球を送り出す駆動モータで構成される。
【００３９】
また、払出制御部３３０には、払出駆動部３３４により遊技球の貯留部から実際に払い出された賞球の数を検出する払出球検出部３３５と、貯留部（不図示）での遊技球の貯留の有無を検出する球有り検出部３３６と、遊技者が遊技する際に使用する遊技球や払い出された賞球が保持される皿１５３が満タン状態に有るか否かを検出する満タン検出部３３７と、が接続されている。そして、払出制御部３３０は、払出球検出部３３５、球有り検出部３３６および満タン検出部３３７にて検出された検出信号を受け取り、これらの検出信号に応じた所定の処理を行う。
さらに、払出制御部３３０には、ホールに設置されたホストコンピュータに対して各種の情報を送信する枠用外部情報端子基板３４０が接続されている。そして、払出制御部３３０は、例えば払出駆動部３３４に対して払い出すように指示した賞球数に関する情報や払出球検出部３３５にて検出された実際に払い出された賞球数に関する情報等を枠用外部情報端子基板３４０を介してホストコンピュータに送信する。また、遊技制御部２００に対しても、同様の情報を送信する。
【００４０】
〔演出制御部の構成・機能〕
演出制御部３００は、演出を制御する際の演算処理を行うＣＰＵ３０１と、ＣＰＵ３０１にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたＲＯＭ３０２と、ＣＰＵ３０１の作業用メモリ等として用いられるＲＡＭ３０３と、日時を計測するリアルタイムクロック（ＲＴＣ）３０４と、を備えている。
演出制御部３００は、例えば遊技制御部２００から送られる特別図柄抽選での当選か否かの判定結果および変動パターンに基づいて、演出内容を設定する。その際、演出ボタン１６１または演出キー１６２を用いたユーザからの操作入力を受けて、操作入力に応じた演出内容を設定する場合もある。この場合、例えば演出ボタン１６１等のコントローラ（不図示）から操作に応じた信号（操作信号）を受け付け、この操作信号により識別される操作内容を演出の設定に反映させる。
また、演出制御部３００は、遊技が所定期間中断された場合には、演出の一つとして客待ち用の画面表示の設定を指示する。
さらには、演出制御部３００は、遊技制御部２００より受信した高確率状態と低確率状態の変更情報、時短無状態と時短状態の変更情報に基づいて演出内容を設定する。
また、演出制御部３００は、設定した演出内容の実行を指示するコマンドを画像／音響制御部３１０およびランプ制御部３２０に送る。

【００４１】
さらに、演出制御部３００には、画像および音響を用いた演出を制御する画像／音響制御部３１０と、各種のランプおよび可動役物１１５を用いた演出を制御するランプ制御部３２０と、が接続されている。
【００４２】
〔画像／音響制御部の構成・機能〕
画像／音響制御部３１０は、図４に示すように、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行うＣＰＵ３１１と、ＣＰＵ３１１にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたＲＯＭ３１２と、ＣＰＵ３１１の作業用メモリ等として用いられるＲＡＭ３１３と、ＶＤＰ（Video Display Processor）３１４と、ＣＧＲＯＭ３１５と、ＳＮＤＲＯＭ３１６とを備えている。
【００４３】
そして、画像／音響制御部３１０は、演出制御部３００から送られたコマンドに基づいて、画像表示部１１４に表示する画像およびスピーカ１５６から出力する音響を制御する。
具体的には、ＣＧＲＯＭ３１５には、画像表示部１１４において遊技中に表示する図柄画像や背景画像、遊技者に抽選結果を報知するための装飾図柄、遊技者に予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等といった画像データが記憶されている。また、ＳＮＤＲＯＭ３１６には、画像データと同期させて、または画像データとは独立にスピーカ１５６から出力させる楽曲や音声、さらにはジングル等の効果音等といった各種音響データが記憶されている。
ＣＰＵ３１１は、演出制御部３００から送られた保留数コマンドもしくは変動演出開始コマンドに基づいて、アニメーションパターンの解析や、描画に関するコマンドをまとめたディスプレイリストの作成、およびディスプレイリストのＶＤＰ３１４への送信などを行う。
【００４４】
ＶＤＰ３１４は、ＣＰＵ３１１から受信したディスプレイリストに基づいて、ＣＧＲＯＭ３１５やＳＮＤＲＯＭ３１６にそれぞれ記憶された画像データや音響データを読み出す。さらには、ＶＤＰ３１４は、読み出した画像データを用いて背景画像表示、図柄画像表示、図柄画像変動、およびキャラクタ／アイテム表示等のための描画処理と、読み出した音響データを用いた音声処理とを行う。そして、ＶＤＰ３１４は、描画処理された画像データにより画像表示部１１４での画面表示を制御する。また、ＶＤＰ３１４は、音声処理された音響データによりスピーカ１５６から出力される音響を制御する。
なお、本実施の形態では、ＶＤＰ３１４が描画処理に併せて音声処理も行うよう構成しているが、これに限定されず、音声処理を専用で行うプロセッサを別途設けても構わない。
【００４５】
〔ランプ制御部の構成・機能〕
ランプ制御部３２０は、盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の発光、および可動役物１１５の動作を制御する際の演算処理を行うＣＰＵ３２１と、ＣＰＵ３２１にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたＲＯＭ３２２と、ＣＰＵ３２１の作業用メモリ等として用いられるＲＡＭ３２３と、を備えている。
そして、ランプ制御部３２０は、演出制御部３００から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の点灯／点滅や発光色等を制御する。また、可動役物１１５の動作を制御する。
【００４６】
具体的には、ランプ制御部３２０のＲＯＭ３２２には、演出制御部３００にて設定される演出内容に応じた盤ランプ１１６や枠ランプ１５７での点灯／点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。ＣＰＵ３２１は、ＲＯＭ３２２に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部３００から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ランプ制御部３２０は、読み出した発光パターンデータにより盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の発光を制御する。

また、ランプ制御部３２０のＲＯＭ３２２には、演出制御部３００にて設定される演出内容に応じた可動役物１１５の動作パターンデータが記憶されている。ＣＰＵ３２１は、可動役物１１５に対しては、読み出した動作パターンデータによりその動作を制御する。

【００４７】

なお、本実施の形態では、遊技制御部２００、演出制御部３００、画像／音響制御部３１０、ランプ制御部３２０、および払出制御部３３０各々は、遊技盤１１０の後面に配設されたメイン基板としての遊技制御基板、サブ基板としての演出制御基板、画像制御基板、ランプ制御基板、および払出制御基板において個別に構成されている。

また、図４を参照して説明した構成例では、演出ボタン１６１および演出キー１６２は、演出制御部３００に接続され、演出制御部３００によって制御されるが、これに限定されない。演出ボタン１６１および演出キー１６２は、ランプ制御部３２０に接続され、このランプ制御部３２０によって制御されてもよい。

【００４８】

〔遊技制御部の機能構成〕

続いて、遊技制御部２００の機能構成を説明する。

図５は、遊技制御部２００の機能構成を示すブロック図である。図５に示すように、遊技制御部２００は、各種抽選処理を実行する機能部として、乱数取得部２３１と、普通図柄判定部２３２と、特別図柄変動制御部２３３と、特別図柄判定部２３４と、普通図柄変動制御部２３６と、を備えている。

また、遊技制御部２００は、特別図柄変動に伴う処理を実行する機能部として、変動パターン選択部２３５を備えている。

さらに、遊技制御部２００は、各種役物の動作制御や賞球等に関するデータ処理を実行する機能部として、大入賞口動作制御部２３７と、電動チューリップ動作制御部２３８と、賞球処理部２３９と、出力制御部２４０と、乱数制御部２４１と、を備えている。

【００４９】

乱数取得部２３１は、特別図柄抽選に用いられる乱数値と、普通図柄抽選に用いられる乱数値とを取得する。特別図柄抽選に用いられる乱数値の場合、具体的には、第１始動口１２１や第２始動口１２２に遊技球が入賞したことを条件として、乱数の種類ごとに、所定の範囲の数値の中から１つの数値（乱数値）が選択（取得）される。取得された乱数値は、特別図柄判定部２３４による判定に用いられる。詳しくは後述するが、特別図柄抽選に用いられる乱数としては、大当たりか否かを示す大当たり乱数、大当たりの種類を示す図柄乱数、変動パターン乱数、リーチ乱数等が有る。

また、普通図柄抽選に用いられる乱数値の場合、具体的には、ゲート１２４を遊技球が通過したことを条件として、所定の範囲の数値の中から１つの数値（乱数値）が選択（取得）される。取得された乱数値は、普通図柄判定部２３２による判定に用いられる。なお、普通図柄抽選に用いられる乱数としては、当たりか否かを示す当たり乱数の他、当たりの種類を示す図柄乱数や変動パターン乱数等が設定される場合もある。

特別図柄変動制御部２３３は、特別図柄抽選が行われた場合に、抽選結果に応じて、第１特別図柄表示器２２１または第２特別図柄表示器２２２における特別図柄の変動を制御する。

【００５０】

特別図柄判定部２３４は、特別図柄の変動開始時に、後述する図２０に示すような乱数テーブルを用いて、特別図柄抽選の抽選結果が「大当たりか否か」、「大当たりに当選した場合の大当たりの種類」、「大当たりに当選していない場合での小当たりかはずれか」を判定する。すなわち、乱数取得部２３１は、検知手段である第１始動口スイッチ２１１または第２始動口スイッチ２１２により遊技球の通過が検知されたことを契機として特別図柄に関する乱数値を取得し、特別図柄判定部２３４は、取得した乱数値に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技（大当たり遊技等）を行うか否かを判定する。なお、前述した特別図柄の抽選（大当たり抽選）は、乱数取得部２３１および特別図柄判定部２３４における処理のことをいう。

【００５１】
ここで、「大当たり」は、大当たり遊技の終了後に発生する遊技状態に応じて複数の種類に分けられる。具体的には、時短無状態か時短状態か、および高確率状態か低確率状態かの組み合わせによって大当たりの種類が決まる。すなわち、大当たり遊技の終了後に発生する遊技状態に基づく大当たりの種類としては、大当たり遊技の終了後に、高確率時短遊技状態となる大当たり（以下、高確率時短遊技状態の大当たり）、低確率時短遊技状態となる大当たり（以下、低確率時短遊技状態の大当たり）、高確率時短無遊技状態となる大当たり（以下、高確率時短無遊技状態の大当たり）、低確率時短無遊技状態となる大当たり（以下、低確率時短無遊技状態の大当たり）が有り得る。これらの大当たりは、各々個別の特別図柄に対応付けられており、特別図柄抽選において当選した特別図柄の種類に応じて大当たりの種類が確定する。
【００５２】
また、「大当たり」は、大当たり遊技の時間が長く多量の遊技球の払い出しが期待できる大当たりと、大当たり遊技の時間が短く遊技球の払出がほとんど期待できない大当たりとに分けられる場合がある。前者は「長当たり」と呼ばれ、後者は「短当たり」と呼ばれる。例えば、「長当たり」では、大入賞口１２５の開状態が所定条件（例えば２９．５秒経過または１０個の遊技球の入賞）を満たすまで維持されるラウンドが所定回数（例えば１５回）繰り返される。また、「短当たり」では、一定時間（例えば０．９秒）だけ大入賞口１２５が開状態となるラウンドが所定回数（例えば２回）繰り返される。
【００５３】
また、大当たりに当選していない場合の「小当たり」は、一定時間（例えば０．９秒）だけ大入賞口１２５が開状態となる態様が所定回数（例えば２回）行われる小当たり遊技が行われる。なお、小当たり当選時には、小当たり遊技が終了した後においても小当たり当選前の遊技状態を継続する。すなわち、小当たり当選時の遊技状態が高確率時短遊技状態である場合には、小当たり遊技の終了後においても高確率時短遊技状態が継続され、遊技状態は移行しない。同様に、小当たりの当選時の遊技状態が低確率時短無遊技状態である場合には、小当たり遊技の終了後においても低確率時短無遊技状態が継続され、遊技状態は移行しない。
また、「小当たり」は、「はずれ」の一種であり、遊技者に有利となる上記の遊技状態の何れも設定されない。
【００５４】
変動パターン選択部２３５は、第１特別図柄表示器２２１や第２特別図柄表示器２２２にて表示する特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択する。具体的には、変動パターン選択部２３５は、大当たり遊技を行うか否かの判定結果および特別図柄変動にともなう装飾図柄変動演出においてリーチ演出を行うことが可能な変動パターン（例えば１３．５秒以上）とするか否かの判定結果等に基づいて、変動パターンを決定する。そして、変動パターン選択部２３５により選択された変動パターンに基づいて、特別図柄変動制御部２３３が特別図柄の変動を制御する。変動パターン選択部２３５および特別図柄変動制御部２３３の動作の詳細については後述する。
ここで、「リーチ」とは、後述する装飾図柄において遊技者に大当たりを期待させるための演出である。
【００５５】
普通図柄判定部２３２は、普通図柄の変動開始時に、後述する図２０（ｄ）に示すような乱数テーブルを用いて、普通図柄の抽選結果が「当たりか否か」を判定する。すなわち、普通図柄判定部２３２は、乱数取得部２３１により取得された普通図柄抽選用の乱数値に基づいて、電動チューリップ１２３を開閉作動させる補助遊技を行うか否かを判定する。また、普通図柄抽選において複数の種類の当たりが設定される場合は、普通図柄判定部２３２は、判定結果が当たりであった場合の「当たりの種類」を判定する。なお、普通図柄抽選は、乱数取得部２３１および普通図柄判定部２３２により行われる処理である。
普通図柄変動制御部２３６は、普通図柄抽選が行われた場合に、抽選結果に応じて、普

通図柄表示器２２３による普通図柄の変動を制御する。
電動チューリップ動作制御部２３８は、普通図柄判定部２３２により普通図柄抽選において「当たり」と判定された場合に、電動チューリップ１２３を規定時間および規定回数だけ開放し、第２始動口１２２に遊技球が入賞容易となる状態を発生させる。また、「はずれ」と判定された場合には、電動チューリップ１２３のこのような開放状態を発生させない。電動チューリップ１２３の作動パターンについては後述するが、例えば０．１５秒の開放時間で１回開く作動パターン、および１．８０秒の開放時間で３回開放する作動パターンなどがある。
【００５６】
大入賞口動作制御部２３７は、特別図柄判定部２３４により特別図柄抽選において「大当たり」と判定された場合に、大当たり遊技として、当選した大当たりの種類に基づいて特定される作動パターンで大入賞口１２５の開放動作を制御する。また、大入賞口動作制御部２３７は、特別図柄判定部２３４により特別図柄抽選において「小当たり」と判定された場合に、小当たり遊技として、規定時間および規定回数だけ大入賞口１２５を開放する。
賞球処理部２３９は、入賞や抽選に関する種々の役物への入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しの制御用コマンドをセットする。
出力制御部２４０は、遊技制御部２００から演出制御部３００および払出制御部３３０へ制御用コマンドの出力を制御する。
乱数制御部２４１は、乱数取得部２３１が所定のタイミングで取得する各種の乱数値を更新する。
【００５７】
〔遊技機の基本動作〕
次に、パチンコ遊技機１００の基本動作を説明する。
パチンコ遊技機１００の遊技制御部２００は、電源が投入されると、起動時の基本処理として、各種装置の初期化や初期設定を行う。そして、基本処理を行った後、遊技制御部２００は、遊技の進行に関する一連の処理である主制御処理を繰り返し実行する。また、電源を遮断する際には、遊技制御部２００は、一連の電源遮断時処理を実行する。
【００５８】
図６は、遊技制御部２００による基本処理の動作を示すフローチャートである。
遊技制御部２００は、パチンコ遊技機１００の電源が投入されると、まず、ＲＡＭ２０３（図３参照）へのアクセスを許可する（ステップ（以下、ステップを「Ｓ」と記載する）６０１）。そして、遊技制御部２００は、ＲＡＭ２０３をクリアするためのＲＡＭクリアスイッチがＯＮとなっているか否かを判断する（Ｓ６０２）。
ＲＡＭクリアスイッチがＯＦＦである場合（Ｓ６０２でＮｏ）、次に、遊技制御部２００は、電源遮断時の動作に関するバックアップフラグがＯＮとなっているか否かを判断する（Ｓ６０３）。
バックアップフラグがＯＮである場合（Ｓ６０３でＹｅｓ）、次に、遊技制御部２００は、電源遮断時に作成されたチェックサムが正常か否かを判断する（Ｓ６０４）。
チェックサムが正常である場合（Ｓ６０４でＹｅｓ）、次に、遊技制御部２００は、復帰処理を実行する（Ｓ６０５）。この復帰処理において、遊技制御部２００は、電源が遮断された状態からの復帰に伴う、演出制御部３００等のサブ制御手段の設定を行う。具体的には、遊技制御部２００は、電源が遮断される際におけるパチンコ遊技機１００の遊技状態（大当たり遊技中か否か、高確率状態と低確率状態のいずれか、時短状態と時短無状態のいずれか）を反映させるように、サブ制御手段を設定するためのコマンドを演出制御部３００へ出力する。また、この復帰処理において、遊技制御部２００は、バックアップフラグをＯＦＦにする。
【００５９】
一方、ＲＡＭクリアスイッチがＯＮ（Ｓ６０２でＹｅｓ）、バックアップフラグがＯＦＦ（Ｓ６０３でＮｏ）、チェックサムが異常（Ｓ６０４でＮｏ）のいずれかに該当する場

合、次に遊技制御部２００は、初期化処理として、ＲＡＭ２０３の記憶内容をクリアし（Ｓ６０６）、ＲＡＭ２０３の作業領域を設定する（Ｓ６０７）。そして、遊技制御部２００は、サブ制御手段を設定（初期化）するためのコマンドを演出制御部３００へ出力し、サブ基板（サブ制御手段）の設定を行う（Ｓ６０８）。サブ基板の設定には、各サブ基板に搭載されているＲＡＭ３０３、ＲＡＭ３１３、ＲＡＭ３２３をクリアすること等が含まれる。

【００６０】

復帰処理（Ｓ６０５参照）が終了した後、またはサブ基板の設定（Ｓ６０８参照）が終了した後、遊技制御部２００は、遊技制御に用いられる各種のカウンタおよびタイマーを設定する（Ｓ６０９）。そして、遊技制御部２００は、割り込み許可（Ｓ６１０）、割り込み禁止（Ｓ６１１）、図柄乱数制御処理（Ｓ６１２）、初期値乱数更新処理（Ｓ６１３）、電源遮断フラグがＯＮとなっているか否かの判断（Ｓ６１４）をループ処理として繰り返し実行する。

ここで、割り込み許可（Ｓ６１０）および割り込み禁止（Ｓ６１１）は、このループ処理（Ｓ６１０～Ｓ６１４）の実行中に割り込み処理の実行を可能とするために設けられている。本実施の形態では、この割り込み処理により、遊技制御における主制御処理が実行される。主制御処理の詳細については後述する。

図柄乱数制御処理（Ｓ６１２）において、遊技制御部２００は、特別図柄抽選で用いられる変動パターン乱数の更新を行う。

初期値乱数更新処理（Ｓ６１３）において、遊技制御部２００は、遊技制御において用いられる各種の乱数値の初期値を更新する。

電源遮断フラグの判断において、電源遮断フラグがＯＦＦである場合（Ｓ６１４でＮｏ）、パチンコ遊技機１００の電源は遮断されず、遊技制御部２００は、ループ処理（Ｓ６１０～Ｓ６１４）と共に割り込みによる主制御処理を繰り返し実行する。一方、電源遮断フラグがＯＮである場合（Ｓ６１４でＹｅｓ）、遊技制御部２００は、パチンコ遊技機１００の電源を遮断するための処理（電源遮断時処理）を開始する。

【００６１】

図７は、遊技制御部２００による電源遮断時処理の動作を示すフローチャートである。

電源遮断時処理において、遊技制御部２００は、まず、各種の出力を行うための出力ポートの設定をクリアする（Ｓ７０１）。次に、遊技制御部２００は、チェックサムを作成し、ＲＡＭ２０３に格納する（Ｓ７０２）。次に、遊技制御部２００は、バックアップフラグをＯＮにし（Ｓ７０３）、ＲＡＭ２０３へのアクセスを禁止して（Ｓ７０４）、無限ループに移行する。

【００６２】

〔遊技機の主制御処理〕

次に、パチンコ遊技機１００の主制御処理を説明する。

遊技制御部２００は、主制御処理において、パチンコ遊技機１００における遊技を制御すると共に、サブ制御手段である演出制御部３００に対して演出の制御を指示し、払出制御部３３０に対して賞球の払い出しの制御を指示する。

【００６３】

図８は、遊技制御部２００の主制御処理を示すフローチャートである。

主制御処理は、遊技制御における一連の処理からなり、予め設定された一定時間（例えば４ミリ秒）ごとに繰り返し実行される。本実施の形態において、遊技制御部２００は、予め設定された一定時間ごとに割り込みを発生させ、図６に示すループ処理の中で割り込みが許可（Ｓ６１０参照）されると、割り込み処理として主制御処理を実行する。図８に示すように、主制御処理では、乱数更新処理、スイッチ処理、図柄処理、電動役物処理、賞球処理、出力処理が順次実行される（Ｓ８０１～Ｓ８０６）。

【００６４】

乱数更新処理（Ｓ８０１）では、遊技制御部２００は、乱数制御部２４１の機能（サブルーチン）を呼び出し、遊技制御部２００による遊技制御で用いられる各種の乱数の値を

更新する。乱数の設定および乱数値の更新の詳細については後述する。

【００６５】

スイッチ処理（Ｓ８０２）としては、始動口スイッチ処理、ゲートスイッチ処理が行われる。

始動口スイッチ処理では、遊技制御部２００は、乱数取得部２３１の機能（サブルーチン）を呼び出し、図３の第１始動口スイッチ２１１および第２始動口スイッチ２１２の状態を監視し、スイッチがＯＮとなった場合に、特別図柄抽選のための処理を実行する。また、詳しくは後述するが、第１始動口スイッチ２１１および第２始動口スイッチ２１２において事前判定処理を行う場合は、特別図柄判定部２３４、変動パターン選択部２３５の各機能（サブルーチン）を呼び出し、事前判定のための処理を実行する。

ゲートスイッチ処理では、遊技制御部２００は、乱数取得部２３１の機能（サブルーチン）を呼び出し、図３のゲートスイッチ２１４の状態を監視し、スイッチがＯＮとなった場合に、普通図柄抽選のための処理を実行する。

これらのスイッチ処理の詳細な内容については後述する。

【００６６】

図柄処理（Ｓ８０３）としては、特別図柄処理、普通図柄処理が行われる。

特別図柄処理では、遊技制御部２００は、特別図柄変動制御部２３３、特別図柄判定部２３４、変動パターン選択部２３５の各機能（サブルーチン）を呼び出し、特別図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理を実行する。

普通図柄処理では、遊技制御部２００は、普通図柄判定部２３２および普通図柄変動制御部２３６の機能（サブルーチン）を呼び出し、普通図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理を実行する。

これらの図柄処理の詳細な内容については後述する。

【００６７】

電動役物処理（Ｓ８０４）としては、大入賞口処理および電動チューリップ処理が行われる。

大入賞口処理では、遊技制御部２００は、大入賞口動作制御部２３７の機能（サブルーチン）を呼び出し、所定の条件に基づいて特別電動役物である大入賞口１２５の開放動作を制御する。

電動チューリップ処理では、遊技制御部２００は、電動チューリップ動作制御部２３８の機能（サブルーチン）を呼び出し、所定の条件に基づいて普通電動役物である電動チューリップ１２３の開放動作を制御する。

これらの電動役物処理の詳細な内容については後述する。

【００６８】

賞球処理（Ｓ８０５）では、遊技制御部２００は、賞球処理部２３９の機能（サブルーチン）を呼び出し、入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しの制御用コマンドをセットする。

【００６９】

出力処理（Ｓ８０６）では、遊技制御部２００は、出力制御部２４０の機能（サブルーチン）を呼び出し、演出制御用のコマンドを演出制御部３００へ出力し、払い出し制御用のコマンドを払出制御部３３０へ出力する。演出制御用コマンドは、Ｓ８０２からＳ８０４までの各処理において生成され、ＲＡＭ２０３に設けられた制御用コマンドの格納領域に格納（セット）される。払い出し制御用コマンドは、Ｓ８０５の処理において生成され、ＲＡＭ２０３に設けられた制御用コマンドの格納領域に格納（セット）される。ＲＡＭ２０３には、制御用コマンドの種類ごとに格納領域が設定されている。

【００７０】

出力制御部２４０は、ＲＡＭ２０３の各制御用コマンドの格納領域を順に調べ、個々の格納領域に制御用コマンドが格納されていれば（すなわち、Ｓ８０２～Ｓ８０５の処理で制御用コマンドが生成されていれば）、その制御用コマンドを読み出し、出力先（演出制御部３００または払出制御部３３０）へ出力する。

【００７１】
本実施の形態では、図８に示したように、一連の主制御処理の最後に出力処理を行う。すなわち、第１の処理手段としての上記各機能によるＳ８０２～Ｓ８０５の各処理において生成されたコマンドを、その各処理においてはＲＡＭ２０３の対応する格納領域に格納しておく。そして、これらの処理の後に、第２の処理手段としての出力制御部２４０が、ＲＡＭ２０３の格納領域に蓄積された、各処理で生成されたコマンドをまとめて出力する。言い換えれば、本実施の形態では、主制御処理を１サイクル実行すると、その１サイクルの実行において生成されたコマンドが、その１サイクルの実行における最後のコマンド生成が行われた後に、出力される。
【００７２】
〔遊技機の基本動作の変形例〕
なお、図６乃至図８を参照して説明した動作例では、基本処理におけるループ処理の部分で割り込みを許可し、割り込み処理として一連の処理からなる主制御処理を実行した。しかしながら、主制御処理は、一定時間ごとに繰り返し実行されるように構成されていれば良く、具体的な実現手段（実行手順）は、図６乃至図８に示した例には限定されない。例えば、基本処理の一連の動作の中に主制御処理を組み入れておき、所定のタイミングで経過時間を計測し、一定時間（例えば４ミリ秒）ごとに主制御処理へ戻る構成としても良い。また、基本処理の一連の動作の中に主制御処理を組み入れる一方で、図６乃至図８を参照して説明した動作と同様に、一定時間ごとに割り込みを発生させ、割り込みが発生したならば基本処理中に組み入れられた主制御処理へ戻る構成としても良い。
【００７３】
また、基本処理で生成されたコマンドを出力する場合は、原則として、コマンドを生成する度に、ＲＡＭ２０３のコマンド格納領域に格納し、第２の処理手段である出力制御部２４０の機能を呼び出して出力する。基本処理は、遊技の進行に関わる主制御処理とは異なり、電源投入時にのみ行われる初期動作等の特別な処理である。また、基本処理は、電源投入時のパチンコ遊技機１００の状態等の条件に基づく分岐により処理手順が変動する場合があるため、出力処理に漏れが無いように、生成したコマンドを速やかに出力する処理である。なお、関連する複数の処理により連続的にコマンドが生成される場合等、具体的な処理の要請に応じて、複数のコマンドをＲＡＭ２０３のコマンド格納領域に格納し、まとめて出力する処理手順を採っても良い。
【００７４】
〔遊技制御部による乱数更新処理〕
特別図柄抽選等の遊技制御における各種の抽選に用いられる判定情報としての乱数値は、カウンタによって計数され、所定の初期値から始まって、図８に示す主制御処理の乱数更新処理（Ｓ８０１）が行われるたびに１ずつ加算される。そして、各抽選が行われた時点の値が始動口スイッチ処理（図９）およびゲートスイッチ処理（図１０）で取得され、特別図柄処理（図１１）や普通図柄処理（図１６）で使用される。この乱数値のカウンタは無限ループカウンタであり、計数された乱数値が、設定されている乱数の最大値（例えば、後述する図２０（ａ）に示した大当たり乱数では２９９）に達した後は、再び初期値に戻る。また、乱数更新処理は一定時間ごとに行われるため、各乱数の初期値が特定されてしまうと、更新間隔や初期値の情報に基づいて当選値が推定される恐れがある。そこで、主制御処理から図６に示す基本処理に戻った後、Ｓ６１３の初期値乱数更新処理において、各乱数の初期値をランダムに変更する。
【００７５】
〔遊技制御部による始動口スイッチ処理〕
図９は、図８のＳ８０２に示したスイッチ処理のうちの始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。
この始動口スイッチ処理は、第１始動口１２１における入賞に対する処理と、第２始動口１２２における入賞に対する処理とが順次行われる。図９を参照すると、遊技制御部２００は、まず、第１始動口１２１に遊技球が入賞して第１始動口スイッチ２１１がＯＮと

なったか否かを判断する（Ｓ９０１）。第１始動口スイッチ２１１がＯＮとなったならば、次に遊技制御部２００は、第１始動口１２１の入賞における未変動分の保留数Ｕ１が上限値未満か否かを判断する（Ｓ９０２）。図９に示す例では、上限値を４個としている。保留数Ｕ１が上限値に達している場合は（Ｓ９０２でＮｏ）、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、第１始動口１２１における入賞に対する処理を終了する。

【００７６】

一方、保留数Ｕ１が上限値未満である場合（Ｓ９０２でＹｅｓ）、遊技制御部２００の乱数取得部２３１は、今回の入賞による判定のための乱数値を取得し、ＲＡＭ２０３に格納する（Ｓ９０３）。ここでは、第１始動口１２１の入賞なので、特別図柄抽選のための乱数値が取得される。このとき取得される乱数値は、Ｓ８０１の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により、後の特別図柄処理において特別図柄抽選の結果が確定される。ここにいう乱数値としては、大当たり、小当たりまたははずれを決定する大当たり乱数値、大当たりの種類（大当たり遊技の終了後における時短状態か時短無状態、高確率状態と低確率状態、長当たり、短当たり）を決定する図柄乱数値（大当たり図柄乱数値）、図柄変動における変動パターンを特定するための変動パターン乱数値、はずれのときに後述のリーチ演出を実行可能な変動パターン（変動時間）にするか否かを決定するリーチ乱数値、等が含まれる。

【００７７】

次に、遊技制御部２００は、事前判定処理を行う（Ｓ９０４）。事前判定処理とは、始動口における入賞により乱数の取得が既に行われているが後述する特別図柄処理によって乱数の判定が未だ行われていない入賞球（保留球）について、特別図柄処理によって乱数が判定されるよりも前にその乱数の判定を行う（事前判定）処理である。

【００７８】

そして、本実施の形態の演出制御部３００は、事前判定処理によって判定された乱数の判定結果（事前判定結果）に基づいて、特別図柄処理によって乱数が判定され、その判定結果が報知されるよりも前に、その判定結果を示唆する予告演出を行うことができる。この予告演出は、例えば、始動口における入賞により乱数の取得が既に行われているが特別図柄処理によって乱数の判定が未だ行われていない入賞球（保留球）の発生に応じて、画像表示部１１４に表示される保留表示演出（後述）等を用いて行われる。この事前判定に基づく予告演出により、予告演出に係る事前判定に対応する保留球に関して、その後に特別図柄処理による乱数の判定が行われた際の判定結果が遊技者に示唆される。これによって、遊技者は、保留球に対して期待を抱きながら遊技を行うことができる。事前判定に基づく予告演出の詳細については後述する。

【００７９】

そして、遊技制御部２００は、保留数Ｕ１の値を１加算する（Ｓ９０５）。

この後、遊技制御部２００は、事前判定結果を演出制御部３００に通知するために、Ｓ９０４の事前判定処理による事前判定情報を含む事前判定結果コマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ９０６）。

さらに、遊技制御部２００は、Ｓ９０５による保留数Ｕ１の増加を演出制御部３００に通知するための保留数増加コマンドをＲＡＭ２０３にセットし（Ｓ９０７）、第１始動口１２１における入賞に対する処理を終了する。

【００８０】

次に、第２始動口１２２における入賞に対する処理が行われる。図９を参照すると、次に遊技制御部２００は、第２始動口１２２に遊技球が入賞して第２始動口スイッチ２１２がＯＮとなったか否かを判断する（Ｓ９０８）。第２始動口スイッチ２１２がＯＮとなったならば、次に、遊技制御部２００は、第２始動口１２２の入賞における未変動分の保留数Ｕ２が上限値未満か否かを判断する（Ｓ９０９）。図９に示す例では、上限値を４個としている。保留数Ｕ２が上限値に達している場合は（Ｓ９０９でＮｏ）、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、第２始動口１２２における入賞に対する処理を終了する。

【００８１】
一方、保留数Ｕ２が上限値未満である場合（Ｓ９０９でＹｅｓ）、遊技制御部２００の乱数取得部２３１は、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、ＲＡＭ２０３に格納する（Ｓ９１０）。ここでは、第２始動口１２２の入賞なので、上記のＳ９０３と同様に、特別図柄抽選のための乱数値（大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値など）が取得される。このとき取得される乱数値は、Ｓ８０１の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により後の特別図柄処理において特別図柄抽選の結果が確定される。
【００８２】
次に、遊技制御部２００は、事前判定処理を行う（Ｓ９１１）。この事前判定処理の内容は、上記のＳ９０４と同様である。
そして、遊技制御部２００は、保留数Ｕ２の値を１加算する（Ｓ９１２）。
この後、遊技制御部２００は、事前判定結果を演出制御部３００に通知するために、Ｓ９１１の事前判定処理による事前判定情報を含む事前判定結果コマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ９１３）。
さらに、遊技制御部２００は、Ｓ９１２による保留数Ｕ２の増加を演出制御部３００に通知するための保留数増加コマンドをＲＡＭ２０３にセットし（Ｓ９１４）、第２始動口１２２における入賞に対する処理を終了する。
【００８３】
〔遊技制御部によるゲートスイッチ処理〕
図１０は、ゲート１２４を遊技球が通過した場合のゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。
このゲートスイッチ処理において、遊技制御部２００は、まず、ゲート１２４を遊技球が通過してゲートスイッチ２１４がＯＮとなったか否かを判断する（Ｓ１００１）。ゲートスイッチ２１４がＯＮとなったならば、次に遊技制御部２００は、未変動分の保留数Ｇが上限値未満か否かを判断する（Ｓ１００２）。図１０に示す例では、上限値を４個としている。保留数Ｇが上限値に達している場合は（Ｓ１００２でＮｏ）、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、ゲートスイッチ処理を終了する。
【００８４】
一方、保留数Ｇが上限値未満である場合（Ｓ１００２でＹｅｓ）、遊技制御部２００の乱数取得部２３１は、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、ＲＡＭ２０３に格納する（Ｓ１００３）。ここでは、ゲート１２４の入賞なので、普通図柄抽選のための乱数値（当たり乱数値など）が取得される。
【００８５】
次に、遊技制御部２００は、保留数Ｇの値を１加算する（Ｓ１００４）。
Ｓ１００４で保留数Ｇの値が加算された後、遊技制御部２００は、Ｓ１００４による保留数Ｇの増加を演出制御部３００に通知するための保留数Ｇ増加コマンドをＲＡＭ２０３にセットし（Ｓ１００５）、ゲート１２４における入賞に対する処理を終了する。
【００８６】
〔遊技制御部による特別図柄処理〕
図１１は、図８のＳ８０３に示した図柄処理のうちの特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。
この特別図柄処理において、遊技制御部２００の特別図柄変動制御部２３３は、まず、ＲＡＭ２０３においてセットされるフラグの設定（以下、フラグ設定）において大当たり遊技フラグがＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１１０１）。ここで、大当たり遊技フラグは、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを識別するためにセットされるフラグである。
【００８７】
大当たり遊技フラグがＯＮである場合、既にパチンコ遊技機１００は大当たり中であるので、特別図柄変動を開始することなく特別図柄処理を終了する（Ｓ１１０１でＹｅｓ）

。一方、大当たり遊技フラグがＯＦＦである場合（Ｓ１１０１でＮｏ）、次に特別図柄変動制御部２３３は、パチンコ遊技機１００の現在の状態が特別図柄変動中か否かを判断する（Ｓ１１０２）。特別図柄変動中でない場合（Ｓ１１０２でＮｏ）、次に特別図柄変動制御部２３３は、特別図柄の未変動分の保留数Ｕ１、Ｕ２（図９参照）に関する処理を行う（Ｓ１１０３～Ｓ１１０６）。本実施の形態では、第１始動口１２１の入賞に係る保留数Ｕ１と第２始動口１２２の入賞に係る保留数Ｕ２とを区別しているので、この処理も対応する始動口ごとに個別に行う。

【００８８】

具体的には、特別図柄変動制御部２３３は、まず第２始動口１２２の入賞に係る保留数Ｕ２が１以上か判断する（Ｓ１１０３）。保留数Ｕ２が１以上である場合（Ｓ１１０３でＹｅｓ）、特別図柄変動制御部２３３は、保留数Ｕ２の値を１減算する（Ｓ１１０４）。一方、保留数Ｕ２＝０である場合は（Ｓ１１０３でＮｏ）、特別図柄変動制御部２３３は、次に第１始動口１２１の入賞に係る保留数Ｕ１が１以上か判断する（Ｓ１１０５）。保留数Ｕ１が１以上である場合（Ｓ１１０５でＹｅｓ）、特別図柄変動制御部２３３は、保留数Ｕ１の値を１減算する（Ｓ１１０６）。一方、保留数Ｕ１＝０である場合は（Ｓ１１０５でＮｏ）、特別図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、特別図柄変動を開始せず、別ルーチンの客待ち設定処理を実行して処理を終了する（Ｓ１１１６）。

なお、本実施の形態では、第２始動口１２２の入賞に係る保留数Ｕ２に関する処理を優先させて行う。すなわち、保留数Ｕ２が１以上である場合は保留数Ｕ２に関する処理を行い、保留数Ｕ２＝０である場合に保留数Ｕ１に関する処理を行う（Ｓ８０３～Ｓ８０６参照）。これに対し、第１始動口１２１と第２始動口１２２のどちらの入賞かに関わらず、入賞した順に保留数Ｕ１、Ｕ２を減算していくような制御とすることも可能である。

【００８９】

Ｓ１１０４またはＳ１１０６で保留数Ｕ１または保留数Ｕ２を減算した後、特別図柄変動制御部２３３は、ＲＡＭ２０３のフラグ設定においてセットされた客待ちフラグをＯＦＦとする（Ｓ１１０７）。客待ちフラグは、パチンコ遊技機１００が客待ち状態であることを識別するためのフラグであり、客待ち設定処理（Ｓ１１１６、後述する図１５参照）においてセットされる。

【００９０】

次に、特別図柄変動制御部２３３は、別ルーチンによる大当たり判定処理および変動パターン選択処理を実行する（Ｓ１１０８、Ｓ１１０９）。詳しくは後述するが、この大当たり判定処理および変動パターン選択処理によって、第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２に変動表示される特別図柄の変動用の設定情報（大当たり図柄、遊技状態、変動パターン等）が決定される。なお、これらの情報は演出制御部３００に送られる変動開始コマンドに含まれる。

【００９１】

この後、特別図柄変動制御部２３３は、大当たり判定処理および変動パターン選択処理で決定された設定内容に基づき、図２に示す第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２により表示される特別図柄の変動を開始する（Ｓ１１１０）。そして、この設定内容を示す設定情報（大当たり図柄、遊技状態、変動パターン等）を含んだ変動開始コマンドを生成し、ＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１１１１）。Ｓ１１１１でセットされた変動開始コマンドは、図８のＳ８０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

【００９２】

Ｓ１１０２で特別図柄変動中と判断された場合（Ｓ１１０２でＹｅｓ）、またはＳ１１１１で変動開始コマンドがセットされた後、特別図柄変動制御部２３３は、変動時間を経過したか否かを判断する（Ｓ１１１２）。すなわち、Ｓ１１１０で特別図柄の変動を開始してからの経過時間がＳ１１０９の変動パターン選択処理で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間を経過していなければ（Ｓ１１１２でＮｏ）、特別図柄変動が継続されるので、そのまま特別図柄処理が終了する。

【００９３】
一方、変動時間を経過した場合（Ｓ１１１２でＹｅｓ）、特別図柄変動制御部２３３は、まず、第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２における特別図柄の変動をＳ１１０８の大当たり判定処理で決定された図柄で停止する（Ｓ１１１３）。後述する装飾図柄を停止させるための変動停止コマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１１１４）。そして、別ルーチンの停止中処理を実行する（Ｓ１１１５）。停止中処理の内容については後述する。Ｓ１１１４でセットされた変動停止コマンドは、図８のＳ８０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。
【００９４】
〔遊技制御部による大当たり判定処理〕
図１２は、大当たり判定処理（図１１のＳ１１０８）の内容を示すフローチャートである。
この大当たり判定処理において、遊技制御部２００の特別図柄判定部２３４は、まず、今回の特別図柄抽選における大当たり乱数値の判定を行い（Ｓ１２０１）、大当たりまたは小当たりしたか否かを判断する（Ｓ１２０２、Ｓ１２０５）。大当たりまたは小当たりしたか否かは、図９のＳ９０３またはＳ９１０で取得した大当たり乱数の値が、大当たりの当選値として設定された値または小当たりの当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される（図２０（ａ）参照）。
【００９５】
Ｓ１２０１の乱数判定の結果が大当たりだった場合（Ｓ１２０２でＹｅｓ）、次に特別図柄判定部２３４は、大当たり図柄乱数値の判定を行う（Ｓ１２０３）。この判定の結果に応じて、大当たりの種類（高確率時短遊技状態の大当たり、低確率時短無遊技状態の大当たりなど）が決定される。何れの大当たりとなるかは、図９のＳ９０３またはＳ９１０で取得した大当たり図柄乱数の値が、大当たりの種類ごとに予め設定された値のうちの何れと一致したかによって決定される（図２０（ｂ）参照）。
【００９６】
以上の判定の後、特別図柄判定部２３４は、大当たり図柄乱数の判定により決定された大当たりの種類を表す図柄（大当たり図柄）を設定情報としてＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１２０４）。
【００９７】
Ｓ１２０１の乱数判定の結果が小当たりだった場合（Ｓ１２０２でＮｏ、Ｓ１２０５でＹｅｓ）、次に特別図柄判定部２３４は、小当たりであることを表す図柄（以下、小当たり図柄）を設定情報としてＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１２０６）。
【００９８】
Ｓ１２０１の乱数判定の結果が大当たりでも小当たりでもない場合（Ｓ１２０２、Ｓ１２０５でＮｏ）、次に特別図柄判定部２３４は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情報としてＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１２０７）。
【００９９】
〔遊技制御部による変動パターン選択処理〕
図１３は、変動パターン選択処理（図１１のＳ１１０９）の内容を示すフローチャートである。
この変動パターン選択処理において、遊技制御部２００の変動パターン選択部２３５は、まず、パチンコ遊技機１００の遊技状態（時短無状態か時短状態か、および高確率状態か低確率状態か）を参照する（Ｓ１３０１）。そして、大当たり判定処理（図１２）のＳ１２０２の判断結果を用いて今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する（Ｓ１３０２）。そして、大当たりだった場合（Ｓ１３０２でＹｅｓ）、変動パターン選択部２３５は、大当たり用の変動パターンテーブルをＲＯＭ２０２から読み出してＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１３０３）。
【０１００】
一方、大当たりしなかった場合（Ｓ１３０２でＮｏ）、次に変動パターン選択部２３５

は、遊技者に大当たりを期待させるためのいわゆるリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数値の判定を行う（Ｓ１３０４）。リーチ演出を行うか否かは、図９のＳ９０３またはＳ９１０で取得したリーチ乱数の値が予め設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される（図２０（ｃ）参照）。

乱数値を用いた判定の結果、リーチ演出を行う場合（Ｓ１３０５でＹｅｓ）、変動パターン選択部２３５は、リーチ用の変動パターンテーブルをＲＯＭ２０２から読み出してＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１３０６）。また、リーチ演出を行わない場合（Ｓ１３０５でＮｏ）、変動パターン選択部２３５は、はずれ用の変動パターンテーブルをＲＯＭ２０２から読み出してＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１３０７）。

ここで、変動パターンテーブルとは、予め用意されている複数の変動パターン（変動時間３秒、７秒、１３秒、１５秒、３０秒、６０秒、９０秒など）と変動パターン乱数の値とを対応付けたテーブルである。

【０１０１】

次に、変動パターン選択部２３５は、図９のＳ９０３またはＳ９１０で取得した変動パターン乱数値およびＳ１３０３、Ｓ１３０６、Ｓ１３０７でセットされた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン乱数値の判定を行う（Ｓ１３０８）。すなわち、変動パターン選択部２３５は、ＲＡＭ２０３にセットされた変動パターンテーブルを参照し、変動パターン乱数の乱数値に応じた変動パターンを選択する。したがって、同じ乱数値が取得された場合でも、パチンコ遊技機１００の遊技状態（時短状態か時短無し状態か、および高確率状態か低確率状態か）、特別図柄抽選の結果（大当たりしたか否か、大当たりしていない場合はリーチ演出を行うか否か）等の違いに応じて参照される変動パターンテーブルが異なるので、決定される変動パターンが異なる。

【０１０２】

この後、変動パターン選択部２３５は、Ｓ１３０８で選択した変動パターンを設定情報としてＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１３０９）。Ｓ１３０９でセットされた変動パターンの設定情報は、図１１のＳ１１１１でセットされる変動開始コマンドに含まれ、図８のＳ８０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。本実施の形態で選択される変動パターンおよびその設定の詳細については後述する。

【０１０３】

〔遊技制御部による停止中処理〕

図１４は、停止中処理（図１１のＳ１１１５）の内容を示すフローチャートである。

この停止中処理において、遊技制御部２００は、まず、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において時短状態であることを示すフラグ（以下、時短フラグ）がＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１４０１）。時短フラグがＯＮである場合（Ｓ１４０１でＹｅｓ）、遊技制御部２００は、時短状態での抽選回数（変動回数）Ｊの値を１減算し（Ｓ１４０２）、抽選回数Ｊが０になったか否かを調べる（Ｓ１４０３）。そして、抽選回数Ｊ＝０であれば（Ｓ１４０３でＹｅｓ）、時短フラグをＯＦＦにする（Ｓ１４０４）。なお、時短フラグをＯＮにする操作と、抽選回数Ｊの初期値の設定は、後述の大入賞口処理（図１７）における遊技状態設定処理（図１８）で行われる。

【０１０４】

時短フラグがＯＦＦであった場合（Ｓ１４０１でＮｏ）またはＳ１４０４で時短フラグをＯＦＦにした後、あるいはＳ１４０２で減算した後の抽選回数Ｊの値が０でない場合（Ｓ１４０３でＮｏ）、次に遊技制御部２００は、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において高確率状態であることを示すフラグ（以下、高確フラグ）がＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１４０５）。なお、この高確フラグと先の時短フラグが共にＯＮである場合は、高確率時短遊技状態であり、高確フラグがＯＮであり時短フラグがＯＦＦである場合は、高確率時短無遊技状態である。

【０１０５】

高確フラグがＯＮである場合（Ｓ１４０５でＹｅｓ）、遊技制御部２００は、高確率状態での抽選回数（変動回数）Ｘの値を１減算し（Ｓ１４０６）、抽選回数Ｘが０になった

か否かを調べる（Ｓ１４０７）。そして、抽選回数Ｘ＝０であれば（Ｓ１４０７でＹｅｓ）、高確フラグをＯＦＦにする（Ｓ１４０８）。なお、高確フラグをＯＮにする操作と、抽選回数Ｘの初期値の設定は、後述の大入賞口処理（図１７）における遊技状態設定処理（図１８）で行われる。

【０１０６】

高確フラグがＯＦＦであった場合（Ｓ１４０５でＮｏ）またはＳ１４０８で高確フラグをＯＦＦにした後、あるいはＳ１４０６で減算した後の抽選回数Ｘの値が０でない場合（Ｓ１４０７でＮｏ）、次に遊技制御部２００は、今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する（Ｓ１４０９）。そして、大当たりだった場合（Ｓ１４０９でＹｅｓ）、次に遊技制御部２００は、大当たりの種類を判断する（Ｓ１４１０）。なお、ここでは大当たりの種類の判断の一例として、長当たりか否かが判断される。

【０１０７】

ここで、大当たりか否かの判断は、大当たり判定処理（図１２）の判定結果に基づいて判断することができる。例えば、後述する図２０（ｂ）の図表に示す図柄の何れかがセットされているならば、Ｓ１４０９でＹｅｓである。大当たり判定処理によりＲＡＭ２０３に、はずれ図柄または小当たり図柄がセットされているならば、Ｓ１４０９でＮｏである。

【０１０８】

大当たりの種類が長当たりであった場合（Ｓ１４１０でＹｅｓ）、遊技制御部２００は、長当たり遊技フラグをＯＮにする（Ｓ１４１１）。これにより、ＲＡＭ２０３の遊技状態の設定が、大当たりの種類が長当たりである大当たり遊技状態（長当たり遊技状態）となる。なお、ここでは長当たりにおいて、高確率状態か低確率状態かを区別していない。高確率状態となるか低確率状態となるかは、後述の大入賞口処理（図１７）における遊技状態設定処理（図１８）で該当するフラグをＯＮにすることによって特定される。

【０１０９】

大当たりの種類が長当たりでなかった場合（Ｓ１４１０でＮｏ）、遊技制御部２００は、短当たり遊技フラグをＯＮにする（Ｓ１４１２）。これにより、ＲＡＭ２０３の遊技状態の設定が、大当たりの種類が短当たりである大当たり遊技状態（短当たり遊技状態）となる。長当たりの場合と同様、短当たりの場合も高確率状態か低確率状態かを区別していない。

【０１１０】

Ｓ１４１１またはＳ１４１２で大当たり遊技フラグをＯＮにした後、遊技制御部２００は、抽選回数Ｊ、Ｘの値を初期化する（Ｓ１４１３）。また、遊技制御部２００は、Ｓ１４０１において時短フラグがＯＮであって、Ｓ１４０３において抽選回数Ｊが０でなかった場合に、時短フラグをＯＦＦにする（Ｓ１４１４）。同様に、Ｓ１４０５において高確フラグがＯＮであって、Ｓ１４０７において抽選回数Ｘが０でなかった場合に、高確フラグをＯＦＦにする（Ｓ１４１４）。

【０１１１】

Ｓ１４１３で抽選回数Ｊ、Ｘの値を初期化した後、遊技制御部２００は、オープニング動作を開始する（Ｓ１４１７）。ここで、オープニング動作の内容は、Ｓ１４１１、Ｓ１４１２の何れで当たり遊技フラグがＯＮとなったかに応じて異なる。言い替えると、特別図柄抽選の判定結果に応じたオープニング動作が設定される。

この後、遊技制御部２００は、演出制御部３００において大当たり遊技フラグに応じたオープニング動作における演出を行うためのオープニングコマンドをＲＡＭ２０３にセットして（Ｓ１４１８）、停止中処理を終了する。このオープニングコマンドは、図８のＳ８０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

【０１１２】

これに対し、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりでなかった場合（Ｓ１４０９でＮｏ）、次に遊技制御部２００は、今回の特別図柄抽選の結果が小当たりであったか否かを判断する（Ｓ１４１５）。小当たりでなかった場合は（Ｓ１４１５でＮｏ）、停止中処理を終了する。

一方、小当たりであった場合（Ｓ１４１５でＹｅｓ）、遊技制御部２００は、小当たり遊技を開始する（Ｓ１４１６）。これにより、ＲＡＭ２０３の遊技状態の設定が小当たり遊技状態となる。なお、小当たり遊技では、前述したように、大入賞口１２５を所定回数開閉し、所定時間経過後に終了する。

【０１１３】

〔遊技制御部による客待ち設定処理〕

図１５は、客待ち設定処理（図１１のＳ１１１６）の内容を示すフローチャートである。

この客待ち設定処理において、遊技制御部２００は、まず、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において客待ちフラグがＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１５０１）。ここで、客待ちフラグは、パチンコ遊技機１００が客待ち状態であることを識別するためにセットされるフラグである。

【０１１４】

客待ちフラグがＯＮである場合、パチンコ遊技機１００は客待ち状態であるので、そのまま処理を終了する（Ｓ１５０１でＹｅｓ）。一方、客待ちフラグがＯＦＦである場合、遊技制御部２００は、客待ちコマンドを生成してＲＡＭ２０３にセットし（Ｓ１５０２）、客待ちフラグをＯＮにする（Ｓ１５０３）。Ｓ１５０２でセットされた客待ちコマンドは、図８のＳ８０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。なお、客待ちフラグとは、特別図柄の変動が停止して、保留が無い状態でセットされるものである。

【０１１５】

〔遊技制御部による普通図柄処理〕

図１６は、図８のＳ８０３に示した図柄処理のうちの普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。

この普通図柄処理において、遊技制御部２００の普通図柄変動制御部２３６は、まず、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において補助遊技フラグがＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１６０１）。ここで、補助遊技フラグは、普通図柄抽選で当選した場合にセットされるフラグである。補助遊技フラグが設定されている状態は、電動チューリップ１２３が後述の電動チューリップ処理（図１９）にしたがって開放され、第２始動口１２２に入賞し易い状態である（補助遊技状態）。

【０１１６】

補助遊技フラグがＯＮである場合、既に補助遊技状態となっており、普通図柄が停止している状態なので、普通図柄変動を開始することなく普通図柄処理を終了する（Ｓ１６０１でＹｅｓ）。一方、補助遊技フラグがＯＦＦである場合（Ｓ１６０１でＮｏ）、次に普通図柄変動制御部２３６は、パチンコ遊技機１００の現在の状態が普通図柄変動中か否かを判断する（Ｓ１６０２）。普通図柄変動中でない場合（Ｓ１６０２でＮｏ）、次に普通図柄変動制御部２３６は、普通図柄の未変動分の保留数Ｇ（図１０参照）が１以上か判断する（Ｓ１６０３）。保留数Ｇ＝０である場合は（Ｓ１６０３でＮｏ）、普通図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、普通図柄変動を開始せずに処理を終了する。

【０１１７】

これに対し、保留数Ｇが１以上である場合（Ｓ１６０３でＹｅｓ）、普通図柄変動制御部２３６は、保留数Ｇの値を１減算する（Ｓ１６０４）。そして、普通図柄判定部２３２が、今回の普通図柄抽選における当たり乱数の判定を行って、普通図柄抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ１６０５）。当選したか否かは、図１０のＳ１００３で取得した当たり乱数の値が、後述する図２０（ｄ）に示すテーブル等において当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される。

【０１１８】

次に、普通図柄変動制御部２３６は、普通図柄抽選の結果に応じて普通図柄の設定を行う（Ｓ１６０６）。すなわち、普通図柄抽選に当選した場合は、当選したことを表す図柄（以下、当たり図柄）を設定情報としてＲＡＭ２０３にセットする。一方、普通図柄抽選に当選しなかった場合は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情

報としてＲＡＭ２０３にセットする。
【０１１９】
次に、普通図柄変動制御部２３６は、普通図柄の変動時間の設定を行う（Ｓ１６０７）。この変動時間は、図１４におけるＳ１４０４、Ｓ１４１４、後述の図１８におけるＳ１８０４、Ｓ１８０７等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。すなわち、Ｓ１６０７による設定の際に時短フラグがＯＮである場合は、短時間（例えば１．５秒）に設定され、時短フラグがＯＦＦである場合は、長時間（例えば４．０秒）に設定される。この設定の後、普通図柄変動制御部２３６は、Ｓ１６０７の設定内容に基づき、図２（ａ）および図３に示す普通図柄表示器２２３における普通図柄の変動を開始する（Ｓ１６０８）。なお、普通図柄の変動パターンを抽選により決定することもできる。この場合、例えば、遊技球がゲート１２４を通過した際に、乱数取得部２３１が普通図柄の変動パターン乱数値を取得し、Ｓ１６０７において、普通図柄変動制御部２３６が普通図柄の変動パターン乱数値を判定することにより、変動時間が設定される。
【０１２０】
Ｓ１６０８で普通図柄の変動を開始した後、またはＳ１６０２で普通図柄変動中と判断された場合（Ｓ１６０２でＹｅｓ）、普通図柄変動制御部２３６は、変動時間を経過したか否かを判断する（Ｓ１６０９）。すなわち、Ｓ１６０８で普通図柄の変動を開始してからの経過時間がＳ１６０７で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間を経過していなければ（Ｓ１６０９でＮｏ）、普通図柄変動が継続されるので、そのまま普通図柄処理が終了する。
【０１２１】
一方、変動時間が終了した場合（Ｓ１６０９でＹｅｓ）、普通図柄変動制御部２３６は、普通図柄表示器２２３における普通図柄の変動を停止する（Ｓ１６１０）。そして、普通図柄変動制御部２３６は、Ｓ１６０５の判定結果が当選であったか否かを判断する（Ｓ１６１１）。当選であったならば（Ｓ１６１１でＹｅｓ）、補助遊技フラグをＯＮにする（Ｓ１６１２）。一方、抽選にはずれたならば（Ｓ１６１１でＮｏ）、補助遊技フラグをＯＮにすること無く普通図柄処理を終了する。
【０１２２】
〔遊技制御部による大入賞口処理〕
図１７は、図８のＳ８０４に示した電動役物処理のうちの大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。
この大入賞口処理において、遊技制御部２００の大入賞口動作制御部２３７は、まず、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において大当たり遊技フラグがＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１７０１）。大当たり遊技フラグがＯＦＦである場合、大入賞口１２５への入賞はないので、大入賞口処理を終了する（Ｓ１７０１でＮｏ）。一方、大当たり遊技フラグがＯＮである場合（Ｓ１７０１でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、パチンコ遊技機１００が停止中処理（図１４）で開始された大当たり時の動作制御におけるオープニング動作の最中か否かを判断する（Ｓ１７０２）。
【０１２３】
パチンコ遊技機１００がオープニング中である場合（Ｓ１７０２でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、予め設定されたオープニング動作が行われるべき時間（オープニング時間）を経過したか否かを判断する（Ｓ１７０３）。オープニング時間を経過していないならば、大入賞口１２５でのオープニング動作が継続されるので、大入賞口処理を終了する（Ｓ１７０３でＮｏ）。一方、オープニング時間を経過したならば（Ｓ１７０３でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、大入賞口１２５の作動設定を行い（Ｓ１７０４）、入賞個数Ｃを初期化（Ｃ＝０）し（Ｓ１７０５）、大入賞口１２５の作動のラウンド数Ｒの値を現在の値から１加算して（Ｓ１７０６）、大入賞口１２５を作動開始（開放）する（Ｓ１７０７）。
【０１２４】
Ｓ１７０４の作動設定では、大入賞口１２５の作動パターンと、その作動パターンで作

動させるラウンド数（作動ラウンド数）とが設定される。大入賞口１２５が作動する場合の例としては、特別図柄抽選で、長当たりまたは短当たりの大当たりであった場合と、小当たりであった場合がある。作動パターンおよびラウンド数は、これらの当たりの種類に応じて様々に設定される。なお、大当たり遊技においては、大入賞口１２５の作動を複数回（複数ラウンド）連続して行うことが規定されている。一例としては、長当たりの場合、例えば、１５ラウンド（１５Ｒ）作動させ、１ラウンドでは２９．５秒の開放を１回行う。短当たりの場合、例えば、２ラウンド（２Ｒ）作動させ、１ラウンドでは０．９秒の開放を１回行う。さらに説明をすると、０．９秒開放して１．０秒閉鎖した後、０．９秒開放する。一方、小当たりの場合、例えば、０．９秒開放して１．０秒閉鎖した後、０．９秒開放する。ここで、短当たりでの作動と小当たりでの作動を上記の例で比較すると、共に０．９秒の開放が２回行われることとなる。すなわち、遊技者から見える大入賞口１２５の動作は、短当たりの場合と小当たりの場合とで同じであり、遊技盤１１０上の大入賞口１２５の動作のみから短当たりと小当たりとを区別することはできない。

【０１２５】

なお、小当たりの際には、大入賞口１２５の開放累積時間が１．８秒以内に設定されなければならないことが法令により定められている。一方で、大当たり（長当たりまたは短当たり）の際には、大入賞口１２５を複数回連続開放させなければならない。そこで、上記のように小当たりでの作動と短当たりでの作動を外見上区別し難くしようとする場合、小当たりでは、１作動での開放累積時間が１．８秒以内を満たす範囲で、大入賞口１２５が２回以上開放する作動形態が設定され、短当たりでは、小当たりの開放回数と同数のラウンド数が設定される。

【０１２６】

次に、大入賞口動作制御部２３７は、Ｓ１７０４で設定された作動パターンにおける開放時間を経過したか否かを判断する（Ｓ１７０８）。大入賞口１２５での開放状態が開放時間を経過していない場合（Ｓ１７０８でＮｏ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、大入賞口１２５への入賞個数Ｃが規定の個数（例えば９個）以上か否かを判断する（Ｓ１７０９）。開放時間を経過しておらず、かつ入賞個数Ｃが規定個数未満である場合は、大入賞口１２５の作動状態（開放状態）が継続されるので、大入賞口処理を終了する（Ｓ１７０９でＮｏ）。一方、開放時間を経過したか（Ｓ１７０８でＹｅｓ）、または入賞個数Ｃが規定個数に達した場合（Ｓ１７０９でＹｅｓ）、大入賞口動作制御部２３７は、大入賞口１２５を作動終了（閉口）する（Ｓ１７１０）。

【０１２７】

次に、大入賞口動作制御部２３７は、大入賞口１２５の作動のラウンド数ＲがＳ１７０４で設定された最大値に達したか否かを判断する（Ｓ１７１１）。そして、最大値に達していないならば、残りの作動が行われるため、大入賞口処理を終了する（Ｓ１７１１でＮｏ）。

【０１２８】

大入賞口１２５の作動のラウンド数Ｒが最大値に達したならば（Ｓ１７１１でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、エンディング動作を開始する（Ｓ１７１２）。ここで、エンディング動作の内容は、長当たり遊技、短当たり遊技の各遊技において設定されたエンディング動作のうち、大当たり遊技フラグの状態に対応するものとなる。

この後、大入賞口動作制御部２３７は、演出制御部３００において大当たり遊技フラグに応じたエンディング動作における演出を行うためのエンディングコマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１７１３）。このエンディングコマンドは、図８のＳ８０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

【０１２９】

次に、大入賞口動作制御部２３７は、大入賞口１２５の作動のラウンド数Ｒを０にリセットした後（Ｓ１７１４）、エンディング動作の開始からの経過時間が予め設定されたエンディング動作が行われるべき時間（エンディング時間）を経過したか否かを判断する（Ｓ１７１７）。エンディング時間を経過していないならば、エンディング動作が継続され

るので、大入賞口処理を終了する（Ｓ１７１７でＮｏ）。一方、エンディング時間を経過したならば（Ｓ１７１７でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、遊技制御部２００による遊技状態設定処理を経た後（Ｓ１７１８）、大当たり遊技フラグをＯＦＦにして、大入賞口処理を終了する（Ｓ１７１９）。遊技状態設定処理の内容については後述する。

【０１３０】

Ｓ１７０２で、パチンコ遊技機１００がオープニング中ではないと判断した場合（Ｓ１７０２でＮｏ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、エンディング中か否かを判断する（Ｓ１７１５）。そして、エンディング中であるならば（Ｓ１７１５でＹｅｓ）、上記Ｓ１７１７以降の動作を実行する。

【０１３１】

一方、パチンコ遊技機１００がエンディング中でもないならば（Ｓ１７１５でＮｏ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、大入賞口１２５が作動（開放）中か否かを判断する（Ｓ１７１６）。そして、作動中でないならば（Ｓ１７１６でＮｏ）、上記Ｓ１７０５以降の動作を実行し、作動中であるならば（Ｓ１７１６でＹｅｓ）、上記Ｓ１７０８以降の動作を実行する。

なお、前述した小当たり遊技で行われる演出は、短当たり遊技で行われる演出と同様であり、演出から短当たりと小当たりとを区別することはできない。

【０１３２】

〔遊技状態設定処理〕

エンディング時間が経過した場合（Ｓ１７１７でＹｅｓ）に実行される、遊技制御部２００による遊技状態設定処理（Ｓ１７１８）の内容を図１８に示す。

遊技状態設定処理が行われる場合、前提として、図１７のＳ１７０１で大当たり遊技フラグがＯＮとなっている。そこで、図１８に示すように、遊技制御部２００は、まず、その大当たりの種類を判断する（Ｓ１８０１、Ｓ１８０２、Ｓ１８０３、Ｓ１８０６）。これらの判断は、例えば大当たり判定処理（図１２）でＲＡＭ２０３に設定情報としてセットされた図柄の種類に基づいて判断することができる。なお、これらの判断は大当たり判定処理（図１２）のＳ１２０２、Ｓ１２０３、Ｓ１２０５と概ね同様であるので、Ｓ１２０２、Ｓ１２０３、Ｓ１２０５の判断結果を用いても良い。

【０１３３】

小当たりである場合（Ｓ１８０１でＹｅｓ）、遊技状態は変更しないので、遊技状態設定処理を終了する。

大当たりの種類が低確率時短遊技状態の大当たりである場合（Ｓ１８０１でＮｏ、Ｓ１８０２、Ｓ１８０３でＹｅｓ）、遊技制御部２００は、時短フラグをＯＮにする（Ｓ１８０４）。これにより、ＲＡＭ２０３の遊技状態の設定が低確率時短遊技状態となる。また、遊技制御部２００は、抽選回数Ｊの初期値を設定し（Ｓ１８０５）、遊技状態設定処理を終了する。抽選回数Ｊの初期値は、図示の例では１００回である。したがって、低確率時短遊技状態における抽選が１００回行われたならば、低確率時短遊技状態が終了し、低確率時短無遊技状態となる。

【０１３４】

一方、大当たりの種類が低確率時短無遊技状態の大当たりである場合（Ｓ１８０１でＮｏ、１８０２でＹｅｓ、Ｓ１８０３でＮｏ）、遊技制御部２００は、時短フラグ、高確フラグともＯＮにせずに処理を終了する。したがって、この大当たりの後の遊技に対するＲＡＭ２０３の遊技状態の設定は、低確率時短無遊技状態となる。

【０１３５】

大当たりの種類が高確率時短遊技状態の大当たりである場合（Ｓ１８０１、Ｓ１８０２でＮｏ、Ｓ１８０６でＹｅｓ）、遊技制御部２００は、時短フラグをＯＮにし（Ｓ１８０７）、抽選回数Ｊの初期値を設定する（Ｓ１８０８）。この場合の抽選回数Ｊの初期値は、図示の例では１００００回である。また、遊技制御部２００は、高確フラグをＯＮにし（Ｓ１８０９）、抽選回数Ｘの初期値を設定する（Ｓ１８１０）。抽選回数Ｘの初期値は、図示の例では１００００回である。これにより、ＲＡＭ２０３の遊技状態の設定が高確

率時短遊技状態となる。そして、この高確率時短遊技状態における抽選が１００００回行われたならば、高確率時短遊技状態が終了し、低確率時短無遊技状態となる。

【０１３６】

一方、大当たりの種類が高確率時短無遊技状態の大当たりである場合（Ｓ１８０１、Ｓ１８０２、Ｓ１８０６でＮｏ）、遊技制御部２００は、高確フラグのみをＯＮにし（Ｓ１８０９）、抽選回数Ｘの初期値（１００００回）を設定する（Ｓ１８１０）。これにより、ＲＡＭ２０３の遊技状態の設定が高確率時短無遊技状態となる。そして、この高確率時短無遊技状態における抽選が１００００回行われたならば、高確率時短無遊技状態が終了し、低確率時短無遊技状態となる。

【０１３７】

〔遊技制御部による電動チューリップ処理〕

図１９は、図８のＳ８０４に示した電動役物処理のうちの電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。

電動チューリップ処理において、遊技制御部２００の電動チューリップ動作制御部２３８は、まず、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において補助遊技フラグがＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１９０１）。補助遊技フラグがＯＦＦである場合、電動チューリップ１２３は開放しないため、電動チューリップ処理を終了する（Ｓ１９０１でＮｏ）。一方、補助遊技フラグがＯＮである場合（Ｓ１９０１でＹｅｓ）、次に電動チューリップ動作制御部２３８は、電動チューリップ１２３が作動中か否かを判断する（Ｓ１９０２）。

【０１３８】

電動チューリップ１２３が作動中でない場合（Ｓ１９０２でＮｏ）、電動チューリップ動作制御部２３８は、電動チューリップ１２３の作動パターンの設定を行い（Ｓ１９０３）、設定した作動パターンで電動チューリップ１２３を作動させる（Ｓ１９０４）。ここで、作動パターンは、図１４におけるＳ１４０４、Ｓ１４１４、図１８におけるＳ１８０４、Ｓ１８０７等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。例えば、Ｓ１９０３による設定の際に時短フラグがＯＦＦである場合は、０．１５秒の開放時間で１回開放する作動パターンが設定され、時短フラグがＯＮである場合は、１．８０秒の開放時間で３回開放する作動パターンが設定される。このように、通常、時短フラグがＯＮであるとき（時短状態のとき）は、電動チューリップ１２３が長時間、複数回開放され、第２始動口１２２に入賞し易くなる入賞サポート（電チューサポート）が行われる。なお、時短フラグがＯＮの場合またはＯＦＦの場合における電動チューリップ１２３の作動パターン（補助遊技の種類）を複数用意し、普通図柄処理（図１６参照）で判定される当たりの種類に応じて、作動パターンを設定するように構成しても良い。

【０１３９】

Ｓ１９０２で電動チューリップ１２３が作動中と判断された場合（Ｓ１９０２でＹｅｓ）、またはＳ１９０４で電動チューリップ１２３を作動させた後、電動チューリップ動作制御部２３８は、設定されている作動パターンにおける開放時間が経過したか否かを判断する（Ｓ１９０５）。開放時間を経過していなければ、電動チューリップ１２３の作動状態（開放状態）が継続されるので、電動チューリップ処理を終了する（Ｓ１９０５でＮｏ）。一方、開放時間を経過したならば（Ｓ１９０５でＹｅｓ）、電動チューリップ動作制御部２３８は、補助遊技フラグをＯＦＦとして、電動チューリップ処理を終了する（Ｓ１９０６）。

【０１４０】

〔乱数による判定の手法〕

ここで、大当たり判定処理（図１２）、変動パターン選択処理（図１３）、普通図柄処理（図１６）等で行われる、乱数による判定の手法について詳細に説明する。

図２０は、本実施の形態において特別図柄抽選および普通図柄抽選で用いられる乱数（判定テーブル）の構成例を示す図である。

図２０（ａ）には特別図柄抽選で用いられる大当たり乱数の構成例、図２０（ｂ）には特別図柄抽選で用いられる大当たり図柄乱数の構成例、図２０（ｃ）には特別図柄抽選で

用いられるリーチ乱数の構成例、図２０（ｄ）には普通図柄抽選で用いられる当たり乱数の構成例が、それぞれ示されている。

【０１４１】

図２０（ａ）を参照すると、大当たり乱数の判定値として、大当たり判定時のパチンコ遊技機１００の遊技状態が低確率状態の場合の大当たりと大当たり判定時の遊技状態が高確率状態の場合の大当たりの２種類と、小当たりとが設定されている。乱数（大当たり乱数）の値の範囲は、何れも０～２９９の３００個である。低確率状態の特別図柄抽選（大当たり抽選）の場合、当選値は１つだけが設定され、当選確率は１／３００である。また高確率状態の特別図柄抽選の場合、当選値は１０個設定され、当選確率は１０／３００（＝１／３０）である。すなわち図示の例では、高確率状態で始動口１２１、１２２に入賞し特別図柄抽選が行われると、低確率状態で特別図柄抽選が行われる場合に比べて、当選確率が１０倍となる。また、小当たりの当選値は、低確率状態か高確率状態かに関わらず３個設定され、当選確率は３／３００（＝１／１００）である。

ここで、低確率状態の特別図柄抽選を例に説明をすると、上記第１始動口１２１または第２始動口１２２への入賞を契機として取得した大当たり乱数値（Ｓ９０３、Ｓ９１０参照）が、図２０（ａ）における低確率状態の大当たり抽選の当選値である「５」と一致するかが判定される。詳細な説明は省略するが、高確率状態の特別図柄抽選および小当たりの特別図柄抽選についても同様である。

【０１４２】

図２０（ｂ）を参照すると、大当たり図柄には、低確率図柄Ａ、低確率図柄Ｂ、高確率図柄Ａ、高確率図柄Ｂ、潜確図柄の５種類が用意されている。ここで、低確率図柄Ａおよび低確率図柄Ｂは、低確率状態の大当たりであることを表す図柄であり、このうち低確率図柄Ａは長当たり（８ラウンド）かつ低確率時短遊技状態の大当たりであることを示す。低確率図柄Ｂは長当たり（４ラウンド）かつ低確率時短遊技状態の大当たりであることを示す。高確率図柄Ａおよび高確率図柄Ｂは長当たり（１５ラウンド）かつ高確率時短遊技状態の大当たりであることを示す。高確率図柄Ｃおよび高確率図柄Ｄは、長当たり（８ラウンド）かつ高確率時短遊技状態の大当たりであることを示す。高確率図柄Ｅは、短当たり（２ラウンド）かつ高確率時短無遊技状態の大当たりであることを示す。潜確図柄は、短当たり（２ラウンド）かつ高確率時短無遊技状態の大当たりであることを表す図柄である。したがって、高確率図柄Ｂと潜確図柄とは大当たり遊技後の遊技状態が同じであるが、潜確図柄は、高確率状態であることを遊技者に明確に報知しない潜伏演出を行う条件とするために高確率図柄Ｂとは分けて設けられている。乱数の値の範囲は０～２４９の２５０個である。また、大当たり図柄乱数では、特別図柄抽選が行われる契機となる第１始動口１２１と第２始動口１２２の各々について当選値が設定される。

【０１４３】

低確率図柄Ａでは、第１始動口１２１および第２始動口１２２ともに、当選値として３５個の値が割り当てられている。したがって、大当たりに当選した場合に低確率図柄Ａでの当選となる確率は、３５／２５０（＝７／５０）である。

低確率図柄Ｂでは、第１始動口１２１および第２始動口１２２ともに、当選値として１５個の値が割り当てられている。したがって、大当たりに当選した場合に低確率図柄Ｂでの当選となる確率は、１５／２５０（＝３／５０）である。

【０１４４】

高確率図柄Ａでは、第１始動口１２１に入賞した場合の当選値として２０個の値が割り当てられている。したがって、第１始動口１２１に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Ａでの当選となる確率は、２０／２５０（＝２／２５）である。

一方、第２始動口１２２に入賞した場合の当選値として１５０個の値が割り当てられている。したがって、第２始動口１２２に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Ａでの当選となる確率は、１５０／２５０（＝１５／２５）である。

【０１４５】
高確率図柄Ｂでは、第１始動口１２１に入賞した場合の当選値として５個の値が割り当てられている。したがって、第１始動口１２１に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Ｂでの当選となる確率は、５／２５０（＝１／５０）である。
一方、第２始動口１２２に入賞した場合の当選値として２５個の値が割り当てられている。したがって、第２始動口１２２に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Ｂでの当選となる確率は、２５／２５０（＝１／１０）である。
【０１４６】
高確率図柄Ｃでは、第１始動口１２１に入賞した場合の当選値として２５個の値が割り当てられている。したがって、第１始動口１２１に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Ｃでの当選となる確率は、２５／２５０（＝１／１０）である。
一方、第２始動口１２２に入賞した場合の当選値として１０個の値が割り当てられている。したがって、第２始動口１２２に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Ｂでの当選となる確率は、１０／２５０（＝１／２５）である。
【０１４７】
高確率図柄Ｄでは、第１始動口１２１に入賞した場合の当選値として２５個の値が割り当てられている。したがって、第１始動口１２１に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Ｄでの当選となる確率は、２５／２５０（＝１／１０）である。
一方、第２始動口１２２に入賞した場合の当選値として１０個の値が割り当てられている。したがって、第２始動口１２２に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Ｄでの当選となる確率は、１０／２５０（＝１／２５）である。
【０１４８】
高確率図柄Ｅでは、第１始動口１２１に入賞した場合の当選値として２５個の値が割り当てられている。したがって、第１始動口１２１に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Ｅでの当選となる確率は、２５／２５０（＝１／１０）である。
一方、第２始動口１２２に入賞した場合の当選値として５個の値が割り当てられている。したがって、第２始動口１２２に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Ｅでの当選となる確率は、５／２５０（＝１／５０）である。
【０１４９】
潜確図柄では、第１始動口１２１に入賞した場合の当選値として１００個の値が割り当てられている。したがって、第１始動口１２１に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に潜確図柄での当選となる確率は、１００／２５０（＝２／５）である。
一方、第２始動口１２２には潜確図柄での当選値が割り当てられておらず、第２始動口１２２に入賞した場合に潜確図柄での当選となることはない。
【０１５０】
ここで、低確率図柄Ａを例に説明をすると、上記第１始動口１２１または第２始動口１２２への入賞を契機として取得した大当たり図柄乱数値（Ｓ９０３、Ｓ９１０参照）が、図２０（ｂ）における低確率図柄Ａの当選値である「０～３４」と一致するかが判定される。詳細な説明は省略するが、低確率図柄Ｂなどの特別図柄抽選についても同様である。
【０１５１】
以上のように、第１始動口１２１に入賞した場合と第２始動口１２２に入賞した場合に

おける大当たりの種類の当選確率を相違させることにより、様々な遊技性を持たせることができる。また、遊技盤１１０における第１始動口１２１と第２始動口１２２の配置を工夫し、特定の状態（モード）では第１始動口１２１と第２始動口１２２の何れか一方を狙い易くなるように構成することによって、遊技者にさらに積極的な遊技への参加を促すことも可能である。

【０１５２】

次に、リーチ乱数の判定について説明する。なお、リーチ乱数は、後述するように保留数に応じて設定されている。ここでは、例として保留数が０個であるときの、リーチ乱数について説明をする。

図２０（ｃ）を参照すると、乱数の値の範囲は０～２４９の２５０個であり、リーチ演出を実行可能な変動パターン（変動時間）とする（例えば、１３．５秒以上）抽選結果（リーチ有）に２２個の乱数値が割り当てられ、リーチ演出を実行可能な変動パターンとしない（例えば、１３．５秒未満）抽選結果（リーチ無）に２２８個の乱数値が割り当てられている。すなわち図示の例では、特別図柄抽選で大当たりしなかった場合に、２２／２５０（＝１１／１２５）の確率でリーチ演出が行われる。ここで、リーチ演出は、特別図柄変動時に画像表示部１１４において行われる演出である。以下、リーチ演出を実行可能な変動パターンとしない特別図柄変動時の演出をリーチ無し演出と呼び、これに対応してリーチ演出を実行可能な変動パターンとする特別図柄変動時の演出をリーチ有り演出と呼ぶ。

【０１５３】

ここで、リーチ有を例に説明をすると、上記第１始動口１２１または第２始動口１２２への入賞を契機として取得したリーチ乱数値（Ｓ９０３、Ｓ９１０参照）が、図２０（ｃ）におけるリーチ有の当選値である「０～２１」と一致するかが判定される。詳細な説明は省略するが、リーチ無の特別図柄抽選についても同様である。

【０１５４】

多くの場合、特別図柄変動時には、第１特別図柄表示器２２１および第２特別図柄表示器２２２（以下、これらを区別しない場合は特別図柄表示器２２１、２２２と記載）の表示制御に連動させて、画像表示部１１４において装飾図柄を用いた演出が行われる。装飾図柄は、例えば、１～９の数字が縦方向に連続して記された数列からなる図柄が三列表示されて構成される。そして、特別図柄表示器２２１、２２２における特別図柄の変動表示が開始されるのと同時に、画像表示部１１４に表示された装飾図柄がスクロールを開始する。また、特別図柄の変動表示の開始（装飾図柄のスクロール開始）から所定時間経過後、特別図柄が停止表示されるのと同時に、装飾図柄も確定停止する。一般に、特別図柄抽選の判定結果が大当たりである場合、装飾図柄の停止表示では、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が三つ揃って並ぶ。この特別図柄の変動表示に伴って行われる装飾図柄を用いた演出を変動演出と呼ぶ。

【０１５５】

リーチ有り演出においては、変動演出として、装飾図柄に関して次のような動作が行われる。まず、縦（横）方向にスクロールする装飾図柄を確定停止するまでに、まず、いずれか２つの図柄（数列）が先に仮停止する。このとき、横（縦）または斜めにわたる一直線上に同一の数字が仮停止される。さらに説明をすると、装飾図柄が縦方向にスクロールしていれば、横方向の一列で同一の数字が仮停止される。

次に、最後の一列がスクロール速度を徐々に遅くして、一直線上に同一の数字が三つ揃うのではないかという期待感を遊技者に与える。そして、最後の一列が仮停止した後、３つの図柄が確定停止する。

ここで、リーチ有り演出では、３つの図柄を確定停止させる前に、ＳＰリーチ演出やＳＰ・ＳＰリーチ演出が行われる場合がある。なお、ＳＰリーチ演出は、一般にスーパーリーチやスペシャルリーチと呼ばれ、リーチよりも大当たりすることを期待させる演出であり、さまざまなキャラクタが登場したり、ストーリーが展開したりする動画像の演出である。また、ＳＰ・ＳＰリーチは、一般にスーパースーパーリーチやスペシャルスペシャル

リーチと呼ばれ、ＳＰリーチよりも大当たりすることを期待させる演出であり、さまざまなキャラクタが登場したり、ストーリーが展開したりする動画像の演出である。
　また、後述する図２１に示すように、本実施の形態では、変動時間がより長い（例えば９０秒や６０秒）場合に、ＳＰリーチやＳＰ・ＳＰリーチ演出を実行するように設定している。なお、リーチ有り演出と共に行われる上記の変動演出をリーチ時変動演出とも呼ぶ。
　一方、リーチ無し演出においては、縦（横）方向にスクロールする装飾図柄が確定停止するまでに、リーチ有り演出のような遊技者に期待感を与える演出がなされることなく、横（縦）または斜めにわたる一直線上に同一の数字が揃わない状態で図柄が確定停止される。
【０１５６】
　このように、リーチ乱数は、大当たり乱数の判定の結果がハズレであった場合に、画像表示部１１４においてリーチ演出を実行可能な変動パターンとするリーチ有り演出を行うか、リーチ演出を実行可能な変動パターンとしないリーチ無し演出を行うかを決定する。また、リーチ乱数は、保留数に応じてリーチ有り演出の実行割合を変えるなどして、効率の良い遊技進行を可能にしつつ、遊技者に対して適度に期待感を与えるようにしている。
　付言すると、大当たりに当選した場合には、リーチ有り演出が行われ、最終的に横（縦）または斜めにわたる一直線上に、同一の数字が揃った状態で装飾図柄が確定停止する態様とすることができる。これに対して、小当たりに当選した場合やハズレの場合のリーチ有り演出は、上記一直線上に、同一の数字が揃わない状態で装飾図柄が確定停止する。
【０１５７】
　次に、普通図柄抽選に用いられる当たり乱数の判定について説明する。
　図２０（ｄ）を参照すると、乱数の値の範囲は０～９の１０個であり、時短フラグＯＦＦのときの当選値として１個の値が割り当てられ、時短フラグＯＮのときの当選値として９個の値が割り当てられている。したがって、時短無状態のときにゲート１２４を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われると、１／１０の確率で当選する。これに対し、時短状態のときにゲート１２４を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われると、９／１０の確率で当選する。
【０１５８】
　ここで、時短フラグＯＦＦを例に説明をすると、上記ゲート１２４、第１始動口１２１または第２始動口１２２の遊技球の通過を契機として取得した当たり乱数値（Ｓ１００３参照）が、図２０（ｄ）における時短フラグＯＦＦの当選値である「０」と一致するかが判定される。詳細な説明は省略するが、時短フラグＯＮの普通図柄抽選についても同様である。
【０１５９】
　また、特に図示していないが、普通図柄抽選で当たりと判定された場合に行われる補助遊技の内容（電動チューリップ１２３の開放パターン）が異なる複数の当たりを設定することができる。この場合、例えば、特別図柄抽選における大当たりの種類を特定する大当たり図柄乱数（図１７（ｂ）参照）と同様に、普通図柄抽選における当たりの種類を特定するための当たり図柄乱数が設定される。そして、遊技制御部２００は、乱数取得部２３１により、ゲートスイッチ処理（図１０参照）で当たり乱数の乱数値と共に、当たり図柄乱数の乱数値を取得し、普通図柄判定部２３２により、取得された乱数値に基づいて当たりの種類を特定する。
　なお、図２０の各乱数の構成例に示した乱数の範囲、当選値の割合、当選値の各値は例示に過ぎず、図示の値に限定されるものではない。
【０１６０】
〔変動パターンの設定例〕
　次に、図１３に示した変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例について説明する。
　図２１は、図１３に示した変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図２１には、低確率時短無遊技状態の設定例を示

している。図示は省略するが、高確率時短遊技状態など他の遊技状態に関しては、変動パターン選択処理において選択される変動パターンの設定のテーブルが個別に設けられる。
　また、図２１には、第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合の設定例を示している。第２始動口１２２に遊技球が入賞する場合に関しては、変動パターン選択処理において選択される変動パターンの設定のテーブルが個別に設けられてもよいし、第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に参照するテーブルを共用して参照するようにしてもよい。
【０１６１】
　図２１に示すように、特別図柄変動制御部２３３は、特別図柄抽選の判定結果が大当たりの場合（図１３のＳ１３０２でＹｅｓの場合）、大当たり図柄および変動パターン乱数に基づいて変動パターンを決定する。具体的には、特別図柄変動制御部２３３は、乱数取得部２３１によって大当たり乱数値とともに取得された変動パターン乱数値（Ｓ９０３参照）が、大当たり図柄ごとに割り振られた変動パターン乱数値のいずれと一致するかに基づいて、変動パターンを決定する。例えば、大当たり図柄が「高確率図柄Ａ」であり、変動パターン乱数が「５１」である場合、図２１における「高確率図柄Ａ」に割り振られた変動パターン乱数範囲「５０～６９」に一致するので、変動パターンとして「ＰＢ３」が選択される。なお、この「ＰＢ３」における特別図柄変動時間は、「９０．１８秒」である。
【０１６２】
　また、特別図柄変動制御部２３３は、特別図柄抽選の判定結果がはずれの場合（図１３のＳ１３０２でＮｏの場合）、第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１、リーチ乱数、および変動パターン乱数に基づいて変動パターンを決定する。具体的には、特別図柄変動制御部２３３は、第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１が「０」である場合、乱数取得部２３１によって大当たり乱数値とともに取得されたリーチ乱数値（Ｓ９０３参照）が、図２１における「はずれ」の保留数「０」に割り振られたリーチ乱数範囲「０～２１」に割り振られるのか、リーチ乱数範囲「２２～２４９」に割り振られるのかを判定する。そして、この取得されたリーチ乱数がリーチ乱数範囲「０～２１」に含まれる場合、乱数取得部２３１によって大当たり乱数値とともに取得された変動パターン乱数値（Ｓ９０３参照）が、リーチ乱数範囲「０～２１」に割り振られた変動パターン乱数値のいずれと一致するかに基づいて、変動パターンを決定する。例えば、変動パターン乱数が「５１」である場合、変動パターン乱数範囲「５０～８９」に一致するので、変動パターンとして「ＰＲ４」が選択される。
【０１６３】
　上記のように、遊技制御部２００は、遊技球が始動口１２１、１２２に入賞した際に取得した変動パターン乱数値（図９のＳ９０３、Ｓ９１０参照）と、パチンコ遊技機１００の遊技状態、リーチ演出の有無、保留数等の条件とに基づいて特別図柄の変動パターンを決定する。そして、決定された特別図柄の変動パターンの情報は、変動開始コマンドに含まれて、遊技制御部２００から演出制御部３００へ送られる。演出制御部３００では、後述するように、特別図柄変動時の演出として、変動開始コマンドに含まれる変動パターンの情報に基づいて特定される変動時間に対応する（その変動時間で実行可能な）演出が選択されて実行される。
【０１６４】
〔事前判定に基づく予告演出を行うための遊技制御部のＲＡＭおよび演出制御部のＲＡＭの構成〕
　続いて、事前判定に基づく予告演出を実行するための、本実施の形態における遊技制御部２００のＲＡＭ２０３および演出制御部３００のＲＡＭ３０３の構成について説明する。
　図２２は、本実施の形態に係る遊技制御部２００のＲＡＭ２０３（図３参照）の構成例を説明するブロック図である。図２２（ａ）は、記憶領域２０４の構成を示すブロック図であり、図２２（ｂ）は、図２２（ａ）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。
【０１６５】
　図２２（ａ）に示すように、ＲＡＭ２０３は、大当たり乱数抽選により取得した大当た

り乱数を記憶する特別図柄保留記憶領域としての記憶領域２０４を備えている。この記憶領域２０４は、第１始動口１２１の保留数と第２始動口１２２の保留数の最大値に対応する８つの記憶部を有している（各保留数の上限値が４の場合）。具体的に説明すると、記憶領域２０４は、第１記憶部２０４ａ、第２記憶部２０４ｂ、第３記憶部２０４ｃ、第４記憶部２０４ｄ、第５記憶部２０４ｅ、第６記憶部２０４ｆ、第７記憶部２０４ｇ、第８記憶部２０４ｈを有している。

【０１６６】

また、図２２（ｂ）に示すように、これらの記憶部２０４ａ～２０４ｈの各々は、入賞した始動口（第１始動口１２１または第２始動口１２２）の別を表す情報が記憶される領域と、取得された大当たり乱数が記憶される領域と、図柄乱数が記憶される領域と、リーチ乱数が記憶される領域と、変動パターン乱数が記憶される領域と、を有する。すなわち、記憶部２０４ａ～２０４ｈの各々には、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数および変動パターン乱数が記憶される。

【０１６７】

ここで、各乱数は、第１記憶部２０４ａから順に記憶していく。より具体的に説明すると、例えば、第１記憶部２０４ａ～第８記憶部２０４ｈの何れにも乱数が記憶されていないときには、取得した乱数が第１記憶部２０４ａに記憶されることになる。また、例えば、第１記憶部２０４ａ～第４記憶部２０４ｄに乱数がすでに記憶されているときには、取得した乱数が第５記憶部２０４ｅに記憶されることになる。

【０１６８】

図２３は、本実施の形態に係る演出制御部３００のＲＡＭ３０３（図３参照）の構成例を説明するブロック図である。図２３（ａ）は、保留記憶領域３０５、３０６の構成を示すブロック図であり、図２３（ｂ）は、図２３（ａ）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

図２３（ａ）に示すように、ＲＡＭ３０３は、保留球が保留されている状況を記憶する保留状況記憶領域としての第１保留記憶領域３０５および第２保留記憶領域３０６を備えている。この第１保留記憶領域３０５および第２保留記憶領域３０６は、第１始動口１２１への入賞に対する保留および第２始動口１２２への入賞に対する保留にそれぞれ対応しており、各々４つの記憶部を有している。具体的には、第１保留記憶領域３０５は、第１記憶部３０５ａ、第２記憶部３０５ｂ、第３記憶部３０５ｃ、第４記憶部３０５ｄを有している。また、第２保留記憶領域３０６は、第１記憶部３０６ａ、第２記憶部３０６ｂ、第３記憶部３０６ｃ、第４記憶部３０６ｄを有している。

【０１６９】

また、図２３（ｂ）に示すように、これらの記憶部３０５ａ～３０５ｄ、３０６ａ～３０６ｄの各々は、保留フラグをＯＮ／ＯＦＦする保留フラグ記憶領域と、報知フラグをＯＮ／ＯＦＦする報知フラグ記憶領域と、を有している。保留フラグは、各記憶部３０５ａ～３０５ｄ、３０６ａ～３０６ｄごとに保留球の有無を識別するためのフラグである。すなわち、例えば第１始動口１２１への入賞による保留数が３である場合、第１～３記憶部３０５ａ、３０５ｂ、３０５ｃの３つの保留フラグ記憶領域において、保留フラグがＯＮとなる。報知フラグは、個々の保留球に関して事前判定結果に基づいて予告演出を行うか否かを設定するためのフラグである。本実施の形態のパチンコ遊技機１００では、演出制御部３００において、遊技状態や演出の状況に応じて事前判定結果に基づく予告演出を行うか否かを設定可能としている。そこで、予告演出を行う場合には報知フラグをＯＮとし、予告演出を行わない場合には報知フラグをＯＦＦとする。例えば上記３つの保留球のうち３番目の保留球に対して予告演出を行う場合は、第３記憶部３０５ｃの報知フラグ記憶領域において、報知フラグがＯＮとなる。

【０１７０】

また、特に図示しないが、図２２（ａ）に示した構成とは別に、ＲＡＭ２０３は、事前判定情報が記憶される領域（以下、事前判定情報格納領域）を有する。事前判定情報とは、上記の各乱数に基づく事前判定処理（図９のＳ９０４、Ｓ９１１参照）によって得られ

た情報である。事前判定情報の内容は、特別図柄処理（図１１参照）における各種の判定結果として得られる情報と同様であり、具体的には、大当たりしたか否か（および小当たりしたか否か）、大当たりであった場合にはその大当たりの種類、変動パターン（変動時間）がリーチ演出を実行可能な長さであるか、変動パターンの内容といったことを示すための情報である。事前判定情報格納領域に格納された事前判定情報は、事前判定処理が行われた入賞球（保留球）に対応する保留に関する情報（以下、保留情報）と共に、あるいはこの保留情報とは別に独自のタイミングで、事前判定結果コマンドに含められて遊技制御部２００から演出制御部３００へ送られる。

【０１７１】

〔事前判定処理〕

次に、事前判定処理（図９のＳ９０４、Ｓ９１１参照）について詳細に説明する。

本実施の形態における事前判定処理では、遊技制御部２００では、図２０や図２１を参照しながら説明した乱数の構成例と同様の乱数テーブルを用いて以下のとおり事前判定を行う。

【０１７２】

図２４は、本実施の形態に係る事前判定処理（図９のＳ９０４、Ｓ９１１）の内容を示すフローチャートである。

図２４に示すように、遊技制御部２００は、まず、遊技状態が高確率状態か否かを判断し（Ｓ２４０１）、高確率状態であると判断すると（Ｓ２４０１でＹｅｓ）、高確率状態用のテーブルを選択して、大当たり乱数および大当たり図柄乱数の事前判定を行う（Ｓ２４０２）。一方、Ｓ２４０１でＮｏと判断した場合には、低確率状態用のテーブルを選択して、大当たり乱数および大当たり図柄乱数の事前判定を行う（Ｓ２４０３）。

【０１７３】

Ｓ２４０２またはＳ２４０３の大当たり乱数および大当たり図柄乱数の事前判定の後、遊技制御部２００は、遊技状態が時短状態か否かを判断し（Ｓ２４０４）、時短状態であると判断すると（Ｓ２４０４でＹｅｓ）、時短状態用のテーブルを選択して、リーチ乱数の事前判定を行う（Ｓ２４０５）。さらに、時短状態用のテーブルを選択して、変動パターン乱数の事前判定を行う（Ｓ２４０６）。

一方、Ｓ２４０４でＮｏと判断した場合には、時短無状態用のテーブルを選択して、リーチ乱数の事前判定を行う（Ｓ２４０７）。さらに、時短無状態用のテーブルを選択して、変動パターン乱数の事前判定を行う（Ｓ２４０８）。

【０１７４】

この後、遊技制御部２００は、上述のとおり得られた大当たり乱数の事前判定の結果、大当たり図柄乱数の事前判定の結果、リーチ乱数の事前判定の結果、および変動パターンの事前判定の結果を、事前判定情報として事前判定情報格納領域に記憶する（Ｓ２４０９）。さらに、演出制御部３００に事前判定情報を送信するために、事前判定情報を含む事前判定結果コマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ２４１０）。

【０１７５】

ここで、上述の事前判定は、始動口１２１、１２２への遊技球の入賞に応じて取得された乱数値（図９のＳ９０３、Ｓ９１０参照）と、大当たり判定処理で用いられる判定テーブル（図２０参照）と同様の構成の判定テーブルとを用いて行った。すなわち、使用する判定テーブルを選択した後の判定自体は、大当たり判定処理における判定（図１２のＳ１２０１参照）と同様である。そこで、本実施の形態では、特別図柄処理（図１１参照）で用いた大当たり判定処理のサブルーチン（図１１のＳ１１０８および図１２参照）を呼び出し、上記の事前判定における乱数の判定を行う。

【０１７６】

このような構成としたことにより、本実施の形態では、事前判定処理における乱数の判定を行うために、大当たり判定処理とは別に乱数を判定する処理機能（サブルーチン）を用意する必要がない。そのため、制御命令の数を削減し、大当たり判定処理および事前判定処理に関するプログラムのサイズの増大を抑制することができる。また、上記のように

、事前判定に用いる判定テーブルを大当たり判定で用いる判定テーブルと同様の構成とする場合には、大当たり判定で用いる判定テーブルを事前判定においても用いるようにしても良い。

【０１７７】

また、ここでは特別図柄抽選に関する事前判定（大当たりか否か）についてのみ説明したが、本実施の形態では、特別図柄の変動表示および停止表示を行う際の変動パターンについても、先読み（事前判定）を行う。特別図柄抽選における変動パターンの選択は、始動口１２１、１２２への遊技球の入賞に応じて取得された変動パターン選択用の乱数値（図９のＳ９０３、Ｓ９１０参照）と変動パターンテーブル（図２１参照）とを用いて行われる（図１１のＳ１１０９および図１３参照）。したがって、変動パターンの先読みにおいても、入賞時に取得した変動パターン選択用の乱数値と、特別図柄処理の変動パターン選択処理で用いた変動パターンテーブルと同様の構成の先読みテーブルを用いて、選択される変動パターンを先読みすることができる。

【０１７８】

この場合、変動パターン選択処理で選択される変動パターンを先読みするために、特別図柄処理（図１１参照）で用いた変動パターン選択処理のサブルーチン（図１１のＳ１１０９および図１３参照）を呼び出して用いることができる。また、変動パターン選択の先読みに用いる先読みテーブルに関しても、特別図柄処理の変動パターン選択処理で用いられる変動パターンテーブルを用いて良い。このように構成すれば、変動パターン選択の先読みに関する制御命令の数を削減し、プログラムのサイズの増大を抑制することができる。

【０１７９】

なお、事前判定処理と特別図柄変動時の大当たり判定処理とを、同様の判定テーブル群を用い同じサブルーチンにて行った場合、各処理の実行時が異なるために、事前判定結果と特別図柄変動時の大当たり判定処理による判定結果とが異なる場合があり得る。すなわち、事前判定処理の実行後、特別図柄変動開始時までにパチンコ遊技機１００の遊技状態（高確率状態か低確率状態か、時短状態か時短無状態か）が変化した場合である。この場合、判定テーブルは遊技状態に応じて異なる種類のものが用いられるため、事前判定処理の実行時と大当たり判定処理の実行時とでは、判定に用いられる具体的な判定テーブルが異なることになる。そのため、始動口１２１、１２２への入賞時に獲得した同一の乱数値を使用しても、事前判定結果と大当たり判定処理の判定結果と異なる場合がある。このような場合、演出制御部３００において、事前判定処理の実行後、特別図柄変動の開始時までに遊技状態が変化する場合は、事前判定結果に基づく演出を不実行とする（禁則）制御等を行っても構わない。

【０１８０】

なお、上記のように遊技制御部２００から演出制御部３００へ出力されるコマンドに従い、演出制御部３００は、例えば画像表示部１１４、盤ランプ１１６、スピーカ１５６、枠ランプ１５７などを制御する。例えば、扉開放エラー開始を示すコマンドを演出制御部３００が受信した際には、演出制御部３００は、「係員を呼んで下さい。」とのメッセージや、異常状態を示す画像などを画像表示部１１４に表示させる。また、演出制御部３００は、スピーカ１５６から、異常状態を示す警報などを出力させるとともに、楽曲や音声、効果音などを出力させることを制限する。また、演出制御部３００は、異常状態を示す態様として、例えば赤色で盤ランプ１１６や枠ランプ１５７を点灯させる。

【０１８１】

付言すると、ここでは、演出制御部３００が画像表示部１１４、盤ランプ１１６、スピーカ１５６、枠ランプ１５７の全てを用いてエラーが発生したことを報知することを説明したが、これらのうちの一部を用いる態様であってもよい。また、エラーの内容に応じて、報知する態様を切り替えてもよい。例えば、図２４－３における領域０２０の扉開放エラーが発生した場合には、上述のように画像表示部１１４、盤ランプ１１６、スピーカ１５６、枠ランプ１５７の全てを用いてもよい。また、図２４－３における領域０２１の払い出しエラーが発生した場合には、画像表示部１１４およびスピーカ１５６によりエラー

が発生したことを報知する。このことにより、遊技店（パチンコホール）の店員などが、遊技機で発生したエラーの緊急度を容易に判別することが可能となる。

【０１８２】

〔演出制御部の動作〕

次に、演出制御部３００の動作を説明する。

図２５は、演出制御部３００の動作を示すフローチャートである。

演出制御部３００の動作は、図２５（ａ）に示すメイン処理と、図２５（ｂ）に示す割り込み処理とからなる。図２５（ａ）を参照すると、演出制御部３００は、まず起動時に初期設定を行い（Ｓ２５０１）、ＣＴＣ（Counter/Timer Circuit）の周期設定を行った後（Ｓ２５０２）、設定された周期にしたがって、演出制御において用いられる乱数を更新しながら（Ｓ２５０３）、割り込み処理を受け付ける。

【０１８３】

割り込み処理は、Ｓ２５０２で設定された周期にしたがって定期的に行われる。図２５（ｂ）を参照すると、この割り込み処理において、演出制御部３００は、遊技制御部２００からのコマンドを受信してコマンド受信処理を行う（Ｓ２５１１）。このコマンド受信処理において、演出内容（演出パターン）が選択される。また、演出制御部３００は、遊技者による演出ボタン１６１等の操作を受け付けるための演出ボタン処理を行う（Ｓ２５１２）。この後、演出制御部３００は、選択した演出パターンの情報を含むコマンドを画像／音響制御部３１０およびランプ制御部３２０に送信するコマンド送信処理を行う（Ｓ２５１３）。これにより、画像表示部１１４への画像表示や音響出力、可動役物１１５の動作、盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の発光等による演出が行われる。

【０１８４】

〔演出制御部によるコマンド受信処理〕

図２６は、コマンド受信処理（図２５（ｂ）のＳ２５１１）の内容を示すフローチャートである。

このコマンド受信処理において、演出制御部３００は、まず、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ２６０１）。なお、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドは、遊技制御部２００において、図９に示した始動口スイッチ処理においてセットされ（Ｓ９０６、Ｓ９０７、Ｓ９１３、Ｓ９１４）、図８に示した出力処理（Ｓ８０６）で演出制御部３００へ送信されたコマンドである。

そして、演出制御部３００は、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドを受信したと判断した場合（Ｓ２６０１でＹｅｓ）、ＲＡＭ３０３に保持されている保留数の値を１加算する（Ｓ２６０２）。さらに、演出制御部３００は、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドに基づいて、事前判定演出選択処理を行う（Ｓ２６０３）。なお、事前判定演出選択処理の内容については後に説明する。

【０１８５】

受信したコマンドが事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドでない場合（Ｓ２６０１でＮｏ）、演出制御部３００は、受信したコマンドが変動開始コマンドか否かを判断する（Ｓ２６０４）。この変動開始コマンドは、遊技制御部２００において、図１１に示した特別図柄処理においてセットされ（Ｓ１１１１）、図８に示した出力処理（Ｓ８０６）で演出制御部３００へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドが変動開始コマンドであった場合（Ｓ２６０４でＹｅｓ）、演出制御部３００は、演出選択処理を実行する（Ｓ２６０５）。また、変動開始コマンドを受信した際は、演出選択処理において用いられる演出制御用の乱数値が取得される。この乱数値は、図２５（ａ）に示すメイン処理のＳ２５０３で定期的に更新される乱数値である。演出選択処理の詳細については後述する。

【０１８６】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンドおよび変動開始コマンドでない場合（Ｓ２６０１およびＳ２６０４でＮｏ）、演出制御部３００は、受信したコマンドが変動停止コマンドか否かを判断する（Ｓ２６０６）。この変動停止コマンドは、

遊技制御部２００において、図１１に示した特別図柄処理においてセットされ（Ｓ１１１４）、図８に示した出力処理（Ｓ８０６）で演出制御部３００へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドが変動停止コマンドであった場合（Ｓ２６０６でＹｅｓ）、演出制御部３００は、変動演出終了中処理を実行する（Ｓ２６０７）。なお、変動演出終了中処理においては、演出制御部３００は、受信した変動停止コマンドを解析し、図柄変動の演出の終了を指示するための変動演出終了コマンドをＲＡＭ３０３にセットする。

【０１８７】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンド、変動開始コマンドおよび変動停止コマンドでない場合（Ｓ２６０１、Ｓ２６０４およびＳ２６０６でＮｏ）、演出制御部３００は、受信したコマンドが大当たり遊技のオープニング動作を開始するためのオープニングコマンドか否かを判断する（Ｓ２６０８）。このオープニングコマンドは、図１４に示した停止中処理においてセットされ（Ｓ１４１８）、図８に示した出力処理（Ｓ８０６）で演出制御部３００へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドがオープニングコマンドであった場合（Ｓ２６０８でＹｅｓ）、演出制御部３００は、大当たり演出選択処理を実行する（Ｓ２６０９）。大当たり演出選択処理の詳細については後述する。

【０１８８】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンドおよびオープニングコマンドでない場合（Ｓ２６０１、Ｓ２６０４、Ｓ２６０６およびＳ２６０８でＮｏ）、演出制御部３００は、受信したコマンドが大当たり遊技のエンディング動作を開始するためのエンディングコマンドか否かを判断する（Ｓ２６１０）。このエンディングコマンドは、図１７に示した大入賞口処理においてセットされ（Ｓ１７１３）、図８に示した出力処理（Ｓ８０６）で演出制御部３００へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドがエンディングコマンドであった場合（Ｓ２６１０でＹｅｓ）、演出制御部３００は、エンディング演出選択処理を実行する（Ｓ２６１１）。エンディング演出選択処理の詳細については後述する。

【０１８９】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンドおよびエンディングコマンドでない場合（Ｓ２６０１、Ｓ２６０４、Ｓ２６０６、Ｓ２６０８およびＳ２６１０でＮｏ）、次に演出制御部３００は、受信したコマンドが客待ち状態に移行するための客待ちコマンド受信処理を実行する（Ｓ２６１２）。客待ちコマンド受信処理の詳細については後述する。

【０１９０】

図２７は、図２６の事前判定演出選択処理（Ｓ２６０３）および演出選択処理（Ｓ２６０５）の内容を示すフローチャートである。

事前判定演出選択処理において、演出制御部３００は、まず、遊技制御部２００から受信した事前判定結果コマンドを解析する（Ｓ２８０１）。さらに、演出制御部３００は、遊技制御部２００から受信した保留数増加コマンドを解析する（Ｓ２８０２）。そして、演出制御部３００は、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドに基づいて、事前判定演出で用いられる演出パターン（事前判定演出パターン）を選択する（Ｓ２８０３）。

【０１９１】

ここで、事前判定演出パターンとしては、特別図柄処理による乱数の判定結果に基づく変動の開始以前に、その特別図柄処理による乱数の判定結果を予告するような各種の演出パターンを設けることができる。例えば、保留表示演出や、連続予告演出等の演出を事前判定演出パターンとして設けることができる。本実施の形態では、保留球が発生した際、保留球数を表す表示を、表示器１３０の第１特別図柄保留表示器２１８および第２特別図柄保留表示器２１９に表示する（図２参照）と共に、画像表示部１１４に保留の発生や保留数を示唆する保留表示を行う（保留表示演出）。そこで、この保留表示演出において、

保留表示の表示態様等に事前判定結果を反映させることにより、その保留球に関して、その後に特別図柄処理による乱数の判定が行われた際の判定結果を遊技者に示唆する事前判定演出とすることができる。

【０１９２】

なお、ここでは保留表示演出を事前判定演出として用いる場合について説明したが、特別図柄処理による乱数の判定結果に基づく変動の開始以前に行われる各種の演出内容に反映させることで、多様な予告演出を行うことが可能になる。例えば、画像表示部１１４に表示される演出画像を用いた演出、盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の発光による演出、可動役物の動作による演出、楽曲や効果音等の音響出力による演出等を事前判定演出パターンとして設定することができる。

【０１９３】

また、事前判定演出は、事前判定が行われた入賞球（保留球）に対する図柄変動よりも先に行われる他の入賞球に対する図柄変動に伴って実行される。本実施の形態では、保留球は、一つの始動口（第１始動口１２１または第２始動口１２２）につき４個を上限としている（図９参照）。また、第２始動口１２２の保留球の消化を優先するものとする。この場合、例えば、第２始動口１２２のある保留球について事前判定を行ったならば、その保留球についての図柄変動が行われる前に、現在変動中の変動（当該変動と呼ぶ）を含め、最大で４個の入賞球についての図柄変動が行われることとなる。事前判定が行われた保留球に係る予告演出において、その保留球についての図柄変動が行われる前に複数回の図柄変動が行われる場合、その複数回の図柄変動にまたがる予告演出（連続予告演出）を行っても良い。

【０１９４】

そして、演出制御部３００は、加算後の保留数の値と、事前判定演出選択処理において選択された事前判定演出パターンの情報とが含まれる保留数コマンドをＲＡＭ３０３にセットする（Ｓ２８０４）。なお、保留数コマンドには、画像／音響制御部３１０のＣＰＵ３１１に対して選択された事前判定演出パターンを通知するために、当該パターンを示す情報が含まれる。ＣＰＵ３１１は保留数コマンドを受信することで、選択された事前判定演出パターンに対応する画像や音響をＶＤＰ３１４に描画、出力処理させるためのディスプレイリスト等の作成を行う。ＶＤＰ３１４は当該ディスプレイリスト等に基づいて、選択された事前判定演出パターンを表すための画像データや音響データをＣＧＲＯＭ３１５やＳＮＤＲＯＭ３１６から読み出して、事前判定演出を画像表示部１１４やスピーカ１５６を用いて表現する。

【０１９５】

演出選択処理において、演出制御部３００は、まず、受信した変動開始コマンドを解析する（Ｓ２８１１）。また、ＲＡＭ３０３に保持されている保留数の値を１減算する（Ｓ２８１２）。そして、演出制御部３００は、変動開始コマンドの解析結果から得られる各種の設定情報（大当たりの種類、大当たり遊技後の遊技状態、変動パターン等の情報）などに基づき、画像表示部１１４に表示する画像による図柄変動の変動演出パターンを選択する（Ｓ２８１３）。

【０１９６】

最後に、演出制御部３００は、選択した演出の実行開始を指示する変動演出開始コマンドをＲＡＭ３０３にセットする（Ｓ２８１４）。なお、変動演出開始コマンドには、ＣＰＵ３１１に対して選択された変動演出パターンを通知するために、当該パターンを示す情報が含まれる。ＣＰＵ３１１は変動演出開始コマンドを受信することで、選択された変動演出パターンに対応する画像や音響をＶＤＰ３１４に描画、出力処理させるためのディスプレイリスト等の作成を行う。ＶＤＰ３１４は当該ディスプレイリスト等に基づいて、選択された変動演出パターンを表すための画像データや音響データをＣＧＲＯＭ３１５やＳＮＤＲＯＭ３１６から読み出して、変動演出を画像表示部１１４やスピーカ１５６を用いて表現する。

【０１９７】

詳述しないが、Ｓ２８１３における図柄変動の変動演出パターンの選択処理では、変動パターンに基づいて変動演出パターンが決定される。ここで決定された変動演出パターンに基づいて、装飾図柄の変動表示、背景演出および予告演出等が決定される。なお、装飾図柄の変動表示とは、第１特別図柄表示器２２１または第２特別図柄表示器２２２で行われる特別図柄の変動表示に伴い、画像表示部１１４にて行われる演出表示である。この装飾図柄の変動表示において、リーチ演出等が実行される。なお、本実施の形態とは異なり、変動パターンに対して複数の変動演出パターンが設定されている場合には、演出乱数（図２５（ａ）のＳ２５０３において更新されている乱数の一つであり、変動開始コマンド受信時に演出乱数値を取得）を用いて、抽選により変動演出パターンを選択してもよい。

【０１９８】

図２８は、図２６の大当たり演出選択処理（Ｓ２６０９）の内容を示すフローチャートである。

この大当たり演出選択処理において、演出制御部３００は、まず受信したオープニングコマンド（大当たり図柄の種別についての情報を含む）を解析し（Ｓ３００１）、演出のパターン（大当たり演出パターン）を選択する（Ｓ３００２）。そして、演出制御部３００は、選択した大当たり演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データをＲＯＭ３０２から読み出し、これらのデータと共に、選択した演出を指示する大当たり演出開始コマンドをＲＡＭ３０３にセットして、大当たり演出選択処理を終了する（Ｓ３００３）。これにより、大当たり中の演出が決定される。なお、大当たり演出パターンの選択（Ｓ３００２）において、コマンド受信時に取得される乱数値に基づく判定を行っても良い。

【０１９９】

図２９は、図２６のエンディング演出選択処理（Ｓ２６１１）の内容を示すフローチャートである。

このエンディング演出選択処理において、演出制御部３００は、まず受信したエンディングコマンド（大当たり図柄の種別についての情報を含む）を解析し（Ｓ３１０１）、演出のパターン（エンディング演出パターン）を選択する（Ｓ３１０２）。そして、演出制御部３００は、選択したエンディング演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データをＲＯＭ３０２から読み出し、これらのデータと共に、選択した演出を指示するエンディング演出開始コマンドをＲＡＭ３０３にセットして、エンディング演出選択処理を終了する（Ｓ３１０３）。なお、エンディング演出パターンの選択（Ｓ３１０２）において、コマンド受信時に取得される乱数値に基づく判定を行っても良い。

【０２００】

図３０は、図２６の客待ちコマンド受信処理（Ｓ２６１２）の内容を示すフローチャートである。

演出制御部３００は、客待ち状態に移行するための客待ちコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ３２０１）。客待ちコマンドを受信した場合（Ｓ３２０１でＹｅｓ）、演出制御部３００は、経過時間の計測を開始し（Ｓ３２０２）、ＲＡＭ３０３において計測フラグをＯＮにする（Ｓ３２０３）。一方、受信したコマンドが客待ちコマンドでなかった場合（Ｓ３２０１でＮｏ）、演出制御部３００は、ＲＡＭ３０３に保持されている計測フラグがＯＮになっているか否かを判断する（Ｓ３２０４）。計測フラグがＯＦＦであれば（Ｓ３２０４でＮｏ）、客待ちコマンド受信処理を終了する。

【０２０１】

計測フラグがＯＮである場合（Ｓ３２０４でＹｅｓまたはＳ３２０３でＯＮにした後）、次に演出制御部３００は、計測時間があらかじめ定められたタイムアップ時間（例えば、１０秒）に達したか否かを判断する（Ｓ３２０５）。タイムアップしていない場合（Ｓ３２０５でＮｏ）、客待ちコマンド受信処理を終了する。一方、タイムアップした場合（Ｓ３２０５でＹｅｓ）、演出制御部３００は、ＲＡＭ３０３に保持されている計測フラグをＯＦＦにし（Ｓ３２０６）、客待ち演出（デモ演出）を行うための客待ち演出コマンドをＲＡＭ３０３にセットして客待ちコマンド受信処理を終了する（Ｓ３２０７）。

【０２０２】
以上のようにしてコマンド受信処理が完了すると、ＲＡＭ３０３には、変動演出開始コマンド、変動演出終了コマンド、大当たり演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンド、客待ち演出コマンドの何れかがセットされている。
【０２０３】
図３１は、演出ボタン処理（図２５（ｂ）のＳ２５１２）の内容を示すフローチャートである。
この演出ボタン処理において、演出制御部３００は、まず遊技者による演出ボタン１６１等の操作手段が所定の受付期間（有効期間）中に操作されたか否かを判断する（Ｓ３３０１）。ここで、操作手段の操作とは、演出ボタン１６１が押下されてＯＮとなること、演出キー１６２の中央キーや周囲キーが押下されてＯＮとなることを含む。また、タッチパネル等、演出ボタン１６１および演出キー１６２以外の操作用デバイスがパチンコ遊技機１００に設けられている場合は、そのデバイスの操作を検知したことを含む。演出制御部３００は、これらのデバイスのコントローラから操作信号を受け付けて、操作が行われたことを検知する。
【０２０４】
演出ボタン１６１等の操作手段が操作されたならば（Ｓ３３０１でＹｅｓ）、演出制御部３００は、操作手段の操作内容を示す情報を含む演出ボタンコマンドをＲＡＭ３０３にセットして演出ボタン処理を終了する（Ｓ３３０２）。
【０２０５】
この後、演出制御部３００は、図２５（ｂ）のコマンド送信処理（Ｓ２５１３）を行って、上記のコマンド受信処理および演出ボタン処理でＲＡＭ３０３にセットされたコマンドを画像／音響制御部３１０およびランプ制御部３２０に送信する。そして、画像／音響制御部３１０およびランプ制御部３２０が、受信したコマンドに基づき、画像表示部１１４への画像表示、音響出力、可動役物１１５の動作、盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の発光等を制御して、設定された演出を実行する。
【０２０６】
〔変動演出パターンテーブル〕
図３２および図３３は、図２７（ｂ）の演出選択処理における変動演出パターン選択（Ｓ２８１３）において用いられる変動演出パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図３２は低確率時短無遊技状態における大当たり用の変動演出パターンテーブルを示し、図３３は低確率時短無遊技状態における小当たりおよびはずれ用の変動演出パターンテーブルを示す。
【０２０７】
図３２に示す大当たり用の変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図２１を用いて設定される変動パターン「ＰＡ１」～「ＰＡ６」、「ＰＢ１」～「ＰＢ１４」、および「ＰＣ１～ＰＣ２」に対して、変動演出パターン「ＥＡ１」～「ＥＡ６」、「ＥＢ１」～「ＥＢ１４」、および「ＥＣ１～ＥＣ２」が１対１で対応付けられている。
また、図３３に示す小当たりおよびはずれ用の変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図２１を用いて設定される変動パターン「ＰＤ１～ＰＤ２」および「ＰＲ１」～「ＰＲ１０」に対して、変動演出パターン「ＥＳ１～ＥＳ２」および「ＥＲ１」～「ＥＲ１０」が１対１で対応付けられている。
【０２０８】
ここで、変動演出とは、装飾図柄を変動表示させてから停止表示することによって、特別図柄抽選の判定結果（つまり、大当たりしたか否か）を演出的に報知するための演出である。
また、図示の変動演出パターンにおいては、「疑似連続回数」、「ノーマル」、「ＳＰリーチ」、「ＳＰＳＰリーチ」および「停止図柄」が設定されている。なお、図示のテーブルの各欄における「-」は、該当する演出が実行されないことを示す。

【０２０９】
ここで、「疑似連続回数」は、疑似連続演出（疑似連）の回数である。この疑似連続演出は、特別図柄の一変動分の変動表示において、複数回分の装飾図柄の変動表示が行われているかのように見せる演出である。疑似連続演出においては、演出制御部３００は、リーチ状態とする前に、装飾図柄を変動させた後、装飾図柄を一旦仮停止させ、その後再び装飾図柄の変動表示を開始させる。言い替えると、疑似連続演出においては、装飾図柄の変動開始後、設定された疑似連続回数だけ装飾図柄の仮停止と再変動とを繰り返した後、確定停止させることで、特別図柄の一変動分の変動表示を終える。ここで、仮停止とは、一見して装飾図柄が停止しているように見えるものの、実際には図柄がわずかに揺れ動いている疑似的な停止状態である。言い替えると、装飾図柄の仮停止は、遊技制御上は変動が継続しているものとして扱われる状態である。また、装飾図柄の確定停止とは、特別図柄の一変動分の変動表示において、停止図柄として確定させる状態をいう。なお、疑似連続演出においては、演出制御部３００は、リーチ状態とした後に、再び装飾図柄の変動表示を開始させてもよい。さらに、疑似連続演出においては、演出制御部３００は、装飾図柄を変動させた後、装飾図柄を仮停止させることなく、再び装飾図柄の変動表示を開始させてもよい。また、これらの何れの疑似連続演出が行われる場合においても、後述する発光演出を実行してもよい。例えば、揺れ変動することなく表示されることにより疑似連続演出が行われることを報知する画像が表示されているときに、この画像を用いた発光演出が行われてもよい。
図示の例においては、「疑似連続回数」が「－」、「１」、「２」、「３」すなわち０回から３回の間で設定される。また、疑似連続回数は、大当たりすることを期待させる程度である期待度（信頼度）と関連付けて設定されている。すなわち、疑似連続回数が多いほど、期待度が高くなるように設定されている。
【０２１０】
「ノーマル」は、リーチ演出の種別を示す。図示の例においては、リーチ演出の種別として、「Ｎ１」、「Ｎ２」、「Ｎ３」のいずれかが実行される。
「ＳＰリーチ」は、ＳＰリーチ演出の種別を示す。図示の例においては、ＳＰリーチ演出の種別として、「ＳＰ１」、「ＳＰ２」、「ＳＰ３」のいずれかが実行される。また、「ＳＰ１」、「ＳＰ２」、「ＳＰ３」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。
【０２１１】
「ＳＰＳＰリーチ」とは、ＳＰＳＰリーチ演出の種別を示す。図示の例においては、ＳＰＳＰリーチ演出の種別として、「ＳＰＳＰ１」、「ＳＰＳＰ２」、「ＳＰＳＰ３」のいずれかが実行される。また、「ＳＰＳＰ１」、「ＳＰＳＰ２」、「ＳＰＳＰ３」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。
【０２１２】
「停止図柄」とは、停止図柄として表示される装飾図柄の組み合わせを示す。図示の例においては、停止図柄の種別が、「７７７」、「６６６」、「４４４」、「ＲＲＲ」、「５Ｘ５」などである。図示の例においては、停止図柄の種別は、大当たり種類に応じて設定される。例えば、大当たり後に低確率状態となる大当たりである低確率図柄Ａおよび低確率図柄Ｂにおいては、偶数の停止図柄である「４４４」および「６６６」が設定される。また、大当たり後に高確率状態となる大当たりである高確率図柄Ａおよび高確率図柄Ｃにおいては、奇数の停止図柄である「７７７」および「１１１」が設定される。
【０２１３】
さて、演出制御部３００は、図３２に示すテーブルに基づいて、変動演出パターンを決定する。具体的には、演出制御部３００は、図３２に示すテーブルに基づいて、変動パターン選択処理（図１３参照）にて設定される変動パターンに対応した変動演出パターンを選択する。
例えば、図３２において、「大当たり図柄」が「高確率図柄Ａ」であり、かつ変動パターンが「ＰＢ１」である場合、変動演出パターンとして「ＥＢ１」が選択される。そして

、この変動演出パターン「ＥＢ１」においては、「疑似連続回数」は「－」、すなわち疑似連続演出は実行されない。また、「ノーマル」として「Ｎ１」が実行され、「ＳＰリーチ」として「ＳＰ１」が実行され、「ＳＰＳＰリーチ」として「ＳＰＳＰ１」が実行される。

【０２１４】

〔演出画像〕

図３４－１および図３４－２は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

図３４－１に示すように、演出制御部３００が制御することにより、演出画像が画像表示部１１４に表示される。本実施の形態においては、画像表示部１１４に表示される演出画像として、装飾図柄４１、変動画像５１、保留画像５２、保留数表示５５、第４図柄５６が含まれる。また、詳細は後述するが、画像表示部１１４には、低確背景画像５８、高確背景画像８０、ボタン操作画像６１、移行画像６３、ＳＰ画像６４、特別背景画像６８、保留変化煽り画像６９、大当たり示唆画像７０、右打ち画像７４、ゾーン画像７７が表示されてもよい。

【０２１５】

〔装飾図柄４１〕

図３４－１（１）に示すように、画像表示部１１４には３つの装飾図柄４１が表示される。なお、装飾図柄４１を構成する３つの図柄について、それぞれ個別に説明する場合は、左側に配置される図柄を「左装飾図柄４１」、中央に配置される図柄を「中装飾図柄４１」、右側に配置される図柄を「右装飾図柄４１」と称することがある。また、左装飾図柄４１および右装飾図柄４１をまとめて説明する場合は、「左右の装飾図柄４１」と称することがある。

【０２１６】

本実施の形態の装飾図柄４１は、複数の画像要素の組み合わせにより構成されている。本実施の形態では、装飾図柄４１を構成可能な画像要素として、数字を示す数字要素４１１と、数字要素４１１を装飾する数字装飾要素４１２と、キャラクタを示すキャラ要素４１３とが設けられている。

【０２１７】

ここで、本実施の形態においては、装飾図柄４１の表示態様として、装飾性が高い態様と装飾性が低い態様とがある。例えば図３４－１（１）に示すように、装飾性が高い表示態様においては、装飾図柄４１が数字要素４１１、数字装飾要素４１２、およびキャラ要素４１３によって表示される。また、例えば図３９（１）に示すように、装飾性の低い態様においては、キャラ要素４１３が表示されず、装飾図柄４１が数字要素４１１および数字装飾要素４１２によって表示される。ここで、装飾図柄４１の表示態様は、遊技状態の変化あるいは演出の進行などに応じて切り替えられる。詳細は後述するが、例えば、装飾性が低い表示態様の装飾図柄４１は高確率時短遊技状態で実行される演出およびＳＰ演出において表示され、装飾性が高い表示態様の装飾図柄４１はこれら以外の場合に表示される。

【０２１８】

演出制御部３００は、装飾図柄４１の変動演出において、３つの装飾図柄４１を例えば縦スクロールにて変動表示させた後、先ず、左装飾図柄４１（例えば数字の「０」）を仮停止させ、次に右装飾図柄４１（例えば数字の「９」）を仮停止させ、次に中装飾図柄（例えば数字の「２」）を仮停止させる。このように全ての装飾図柄４１が仮停止した状態を経て、最後に特別図柄の停止表示に合わせて全ての装飾図柄４１を確定停止させる。なお、図３４－１（１）に示した、停止表示した装飾図柄４１の組み合わせ「０２９」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、このように、３つが揃っていない装飾図柄４１を、はずれ目の装飾図柄４１と称することがある。

【０２１９】

なお、ここでは装飾図柄４１の装飾性が高い態様と装飾性が低い態様の二つの表示態様

を切り替えることについて説明したが、これに限定されない。例えば、三つ以上の態様で装飾図柄４１の表示態様を切り替えてもよい。さらに説明をすると、例えば装飾図柄４１のサイズに応じて表示態様を切り替えてもよい。具体的には、装飾図柄４１としてキャラ要素４１３を表示しない、装飾性が低い態様を複数持ってもよい。そして、ＳＰリーチ演出のように各装飾図柄のサイズが比較的小さい場合においては、より装飾性の低い表示態様を採用し、高確率時短遊技状態のように装飾図柄のサイズが比較的大きい場合には、より装飾性の高い表示態様を採用してもよい。

【０２２０】

〔変動画像５１〕

図３４－１（１）に示すように、画像表示部１１４には、特別図柄変動制御部２３３（図５等参照）により特別図柄が変動中（装飾図柄４１の変動表示中）となっていることを示す変動画像５１が表示される。つまり、変動画像５１は、特別図柄の変動表示中に、特別図柄の変動表示に係わる画像として表示される。そして、変動画像５１は、特別図柄の変動表示の開始とともに変動画像５１が表示される領域（図示の例では、画像表示部１１４の表示領域における下側中央部）に表示され、その特別図柄の変動停止とともに表示が消える。また、変動画像５１が表示される領域には、変動台座が表示されている。

【０２２１】

ここで、変動画像５１の表示態様は、事前判定処理による事前判定結果に基づいて決定される。また、変動画像５１は、事前判定処理による事前判定結果に基づいて、例えば色や模様や形状等（以下、「色など」と記載）の表示態様が変化し、大当たりの当選の期待度を報知または示唆する。例えば、変動画像５１の色としては、白、青、黄、緑、赤、金が設定される場合に、この順番で後になるほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。

【０２２２】

〔保留画像５２〕

図３４－１（１）に示すように、画像表示部１１４には、ＲＡＭ３０３（図３等参照）における今回の保留球に対応する記憶領域の情報に基づいて、保留画像５２が表示される。つまり、保留画像５２は、大当たり判定の権利が保留されていることを示す画像である。また、本実施の形態では、画面における保留画像５２の表示態様は、事前判定処理による事前判定結果に基づいて決定される。

また、保留画像５２が表示される領域には、変動台座が表示されている。変動画像５１の変動台座と保留画像の変動台座とは、それぞれ異なる態様で表示される。

【０２２３】

また、保留画像５２は、事前判定処理による事前判定結果に基づいて、例えば色などの表示態様が変化し、大当たりの当選の期待度を報知または示唆する。さらに、事前判定処理による事前判定結果が大当たりの場合の方が、はずれの場合よりも、期待度が高い種別の色などが表示されるように設定されている。例えば、保留画像５２の色としては、白、青、黄、緑、赤、金が設定される場合に、この順番で期待度がより高くなるように設定されてもよい。

【０２２４】

ここで、上述のように、第１始動口１２１における入賞によって、最大で４つの保留が生じる。そのため、第１始動口１２１における入賞により、画像表示部１１４には、保留画像５２が最大で４つ表示される。また、本実施の形態では、複数の保留画像５２は、変動画像５１よりも右側の領域にて、変動画像５１に近い位置から遠ざかる位置に向けて順に、すなわち左側から右側に向けて並べて表示される。

【０２２５】

なお、詳細な説明は省略するが、第２始動口１２２における入賞によっても、最大で４つの保留が生じる。そのため、第２始動口１２２における入賞により、画像表示部１１４には、保留画像５２が最大で４つ表示される。

また、本実施の形態では、変動画像５１および保留画像５２は、基本的にそれぞれ同一

または類似する形態によって構成される。広義には、変動画像５１も保留画像５２の一例である。

【０２２６】

また、以下の説明においては、最大で４つ表示される保留画像５２について、変動画像５１に近い順に、それぞれ「１番目の保留画像５２」、「２番目の保留画像５２」、「３番目の保留画像５２」、「４番目の保留画像５２」と称することがある。

【０２２７】

〔保留数表示５５〕

図３４－１（１）に示すように、画像表示部１１４には、ＲＡＭ３０３（図３等参照）における保留球に対応する記憶領域の情報に基づいて、保留数表示５５が表示される。この保留数表示５５は、保留数を示す画像である。ここで、上記の保留画像５２は、第１始動口１２１および第２始動口１２２それぞれへの入賞についての保留数に応じて、画像表示部１１４に表示される数が変化する。

【０２２８】

〔第４図柄５６〕

図３４－１（１）に示すように、画像表示部１１４には、特別図柄変動制御部２３３（図５等参照）により第１始動口１２１または第２始動口１２２への入賞に基づいて特別図柄が変動中（装飾図柄４１の変動表示中）であることを示す、第４図柄５６が表示される。この第４図柄５６は、演出制御部３００に制御されて、特別図柄の変動および停止に応じて異なる態様で表示される。

【０２２９】

図示の例においては、第４図柄５６は、各々上記装飾図柄４１と対応する３つの画像であり、画像表示部１１４の画像表示領域における左下隅に表示される。この第４図柄５６は、装飾図柄４１よりもサイズが小さい画像として表示される。また、上記のように、装飾図柄４１は装飾性の高い表示態様で表示される場合と装飾性の低い表示態様で表示される場合とがあるが、第４図柄５６は、装飾性の低い表示態様でのみ表示される。

【０２３０】

第４図柄５６は、第１始動口１２１または第２始動口１２２への入賞にともない特別図柄が変動中であることを示す態様で表示（例えば、縦スクロール）される。そして、第４図柄５６は、特別図柄の変動停止とともに停止する。図示の例においては、停止表示した第４図柄５６が示す数字は、装飾図柄４１が示す数字と一致する。そのため、第４図柄５６は、装飾図柄４１の一態様としても捉えられる。さらに説明をすると、図３４－１（１）の例においては、第４図柄５６として、装飾図柄４１の「０２９」に対応する数字が表示される。

【０２３１】

〔低確背景画像５８〕

図３４－１（１）に示すように、画像表示部１１４には、低確率時短無遊技状態であることを報知または示唆する低確背景画像５８が表示される。低確背景画像５８は、演出上の場面（ステージ）を表した画像である。本実施の形態では、画像表示部１１４における画像表示領域の全体に低確背景画像５８が表示される。また、低確率時短無遊技状態においてステージが複数設定されている場合には、ステージごとに、低確背景画像５８としての表示内容が異なってもよい。低確背景画像５８が表示されることにより、遊技者は、設定されているステージを認識できる。

【０２３２】

〔装飾図柄４１の表示中に行われる演出例〕

本実施の形態においては、画像表示部１１４に装飾図柄４１が表示されているときに種々の演出が実行される。例えば、装飾図柄４１が表示されているときにおける演出例は、発光演出を含む。また、詳細は後述するが、装飾図柄４１が表示されているときにおける演出例は、操作演出、中図柄煽り演出、チャンス目表示演出、保留変化演出、役物動作演出、昇格煽り演出、リーチ煽り演出を含む。

【０２３３】
〔発光演出〕
本実施の形態においては、発光演出が実行される。発光演出とは、パチンコ遊技機１００に設けられている特定の発光体を発光させる演出である。特定の発光体としては、例えば、画像表示部１１４の表示画面、可動役物１１５、盤ランプ１１６等が挙げられる。画像表示部１１４を用いて発光演出を実現する場合、発光演出とは、発光しているように遊技者に見せる画像を画像表示部１１４に表示することである。言い換えると、発光演出とは、光を模した画像を画像表示部１１４に表示することである。
【０２３４】
本実施の形態においては、発光演出は、演出の進行に応じて実行される。より具体的には、発光演出は、装飾図柄４１が表示されているときや、第４図柄５６が表示されているときに実行される。例えば、発光演出は、上記図２５（ａ）のＳ２５０３において更新されている乱数の一つである演出乱数を用いた抽選の結果に応じて実行される。また、例えば、発光演出は、事前判定処理による事前判定結果に基づいて実行される。
【０２３５】
本実施の形態においては、例えば、画像表示部１１４の画像表示領域や画像表示領域と重なる領域において発光演出が実行される。また、画像表示部１１４の画像表示領域の全体または一部において発光演出が実行されてもよい。また、画像表示部１１４の画像表示領域のうちの装飾図柄４１が表示される領域において、発光演出が実行されてもよい。また、画像表示部１１４の画像表示領域のうちの装飾図柄４１が表示されている領域の近傍において、発光演出が実行されてもよい。また、画像表示部１１４の画像表示領域のうちの装飾図柄４１が表示されている領域の全体または一部において、発光演出が実行されてもよい。また、画像表示部１１４の画像表示領域のうちの装飾図柄４１が表示されている領域の少なくとも一部および装飾図柄４１が表示されている領域の近傍において、発光演出が実行されてもよい。なお、本実施の形態では、後述するように、装飾図柄４１を用いた発光演出を実行する。一方、第４図柄５６を用いた発光演出を実行しないようにしてもよい。発光演出を実行することにより、遊技者に驚きを提供することができる。
【０２３６】
さて、発光演出には、停止時発光画像５７が表示されること、リーチ目発光画像５９が表示されること、リーチライン画像６０が表示されること、被覆発光画像６２が表示されること、縮小図柄発光画像６５が表示されること、異図柄発光画像６６が表示されること、同図柄発光画像７９が表示されること、チャンス目発光画像６７が表示されること、ゾロ目発光画像７１が表示されること、停止前発光画像７２が表示されること、対象図柄発光画像７３が表示されること、リーチ煽り図柄発光画像７５が表示されること、煽り後図柄発光画像７６が表示されること、および、昇格図柄発光画像７８が表示されることが含まれる。以下、停止時発光画像５７、リーチ目発光画像５９、リーチライン画像６０、被覆発光画像６２、縮小図柄発光画像６５、異図柄発光画像６６、同図柄発光画像７９、チャンス目発光画像６７、ゾロ目発光画像７１、停止前発光画像７２、対象図柄発光画像７３、リーチ煽り図柄発光画像７５、煽り後図柄発光画像７６、昇格図柄発光画像７８について順に説明する。なお、以下の説明において、停止時発光画像５７、リーチ目発光画像５９、リーチライン画像６０、被覆発光画像６２、縮小図柄発光画像６５、異図柄発光画像６６、同図柄発光画像７９、チャンス目発光画像６７、ゾロ目発光画像７１、停止前発光画像７２、対象図柄発光画像７３、リーチ煽り図柄発光画像７５、煽り後図柄発光画像７６、昇格図柄発光画像７８を区別しないで説明する場合には、単に「発光画像」と総称する。
【０２３７】
発光画像は、何れの色により表示されてもよい。また、発光画像は、表示される色によって大当たりの当選の期待度を報知または示唆してもよい。例えば、発光画像の色としては、白、点滅する白、青、黄、緑、赤、ゼブラ柄、虹が設定される場合に、この順番で後になるほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。特に、ゼブラ柄の発光画像を

表示する場合には、大当たりの当選の確率を極めて高くしてもよい。例えば、ゼブラ柄の発光画像を表示する場合には、大当たりの当選の確率を８０％にしてもよい。また、虹色の発光画像を表示する場合には、大当たりの当選の確率を１００％にしてもよい。

装飾図柄４１を用いた発光演出、変動画像５１を用いた発光演出、保留画像５２を用いた発光演出、ゾーン演出とともに発光演出を行う場合等において、この発光演出に用いられる発光画像の色が、上述したように、大当たりの当選の期待度によって変わるようにしてもよい。一方、保留数表示５５を用いた発光演出や第４図柄５６を用いた発光演出を行う場合には、この発光演出に用いられる発光画像の色は、大当たりの当選の期待度によって変わらないようにしてもよい。

なお、各発光画像については、後に詳述する。

【０２３８】

〔変動演出例１〕

次に、図３４－１および図３４－２を参照しながら、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う装飾図柄４１の変動演出（変動演出例１）について具体的に説明する。変動演出例１は、低確率時短無遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例１は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合の変動演出例である。

【０２３９】

図３４－１（１）に示すように、演出制御部３００によって、１つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１が確定停止されているものとする。また、このとき、画像表示部１１４には、装飾図柄４１、変動画像５１、保留画像５２、保留数表示５５、第４図柄５６、および低確背景画像５８が表示されている。また、第１始動口１２１の保留数表示５５は「１」を示し、第２始動口１２２の保留数表示５５は「０」を示す。

【０２４０】

そして、図３４－１（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄４１の変動が開始される。このように、次の特別図柄の変動表示が開始されるとき、１番目の保留画像５２は、変動画像５１の表示位置に移動する。また、次の特別図柄の変動表示が開始されるとき、第１始動口１２１の保留数表示５５は、「１」から「０」に切り替わる。なお、図面において装飾図柄４１が特に高速で変動表示（スクロール）していることを示す場合、判り易くするために、装飾図柄４１を矢印（↓）によって表示する。また、第４図柄５６においても変動表示が開始される。

【０２４１】

そして、図３４－１（３）に示すように、左装飾図柄４１は、低速でスクロールした後に、変動開始まで確定停止されていた位置で仮停止する。このとき、左装飾図柄４１（数字の「４」）の表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。

停止時発光画像５７は、装飾図柄４１が仮停止または確定停止する際に発光しているように遊技者に見せるための画像である。停止時発光画像５７は、例えば、光を模した画像である。停止時発光画像５７は、何れの色により表示されてもよい。また、停止時発光画像５７は、例えば、画像表示部１１４の画像表示領域のうちの装飾図柄４１が表示されている領域の近傍に表示される。図示の例では、停止時発光画像５７は、装飾図柄４１が表示されている領域の周囲に表示されている。また、停止時発光画像５７は、装飾図柄４１が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。

【０２４２】

なお、図面において装飾図柄４１が仮停止していることを表す場合、判り易くするために、装飾図柄４１の周囲にダブルコーテーションマークと同様な表示を用いて表現する。

そして、図３４－１（４）に示すように、左装飾図柄４１の表示領域の周囲に表示されていた停止時発光画像５７が非表示になる。

【０２４３】

そして、図３４－１（５）に示すように、右装飾図柄４１は、低速でスクロールした後に、変動開始まで確定停止されていた位置で仮停止する。このとき、右装飾図柄４１（数

字の「５」）の表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。
そして、図３４－１（６）に示すように、右装飾図柄４１の表示領域の周囲に表示されていた停止時発光画像５７が非表示になる。
【０２４４】
そして、図３４－１（７）に示すように、中装飾図柄４１は、低速でスクロールした後に、変動開始まで確定停止されていた位置で仮停止する。このとき、中装飾図柄４１（数字の「２」）の表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。
そして、図３４－１（８）に示すように、中装飾図柄４１の表示領域の周囲に表示されていた停止時発光画像５７が非表示になる。
【０２４５】
そして、図３４－２（９）に示すように、３つの装飾図柄４１が所定時間（例えば１秒）仮停止を継続した後、特別図柄の変動停止にともない、３つの装飾図柄４１が確定停止する。ここで、図３４－２（９）に示した停止表示した装飾図柄４１の組み合わせ「４２５」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、第４図柄５６も停止する。このとき、第４図柄５６の組み合わせ「４２５」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。
【０２４６】
〔変動演出例２〕
図３５は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。
次に、図３５を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例２）を説明する。変動演出例２は、低確率時短無遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例２は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合の変動演出例である。なお、以下の説明においては、主として変動演出例１と相違する点を説明し、変動演出例１と一致する点については説明を省略することがある。
【０２４７】
まず、図３５（１）に示すように、演出制御部３００によって、１つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１が確定停止されているものとする。また、第１始動口１２１の保留数表示５５は「４」を示し、第２始動口１２２の保留数表示５５は「０」を示す。
【０２４８】
そして、図３５（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄４１の変動が開始される。このように、次の特別図柄の変動表示が開始されるとき、２番目、３番目、４番目の保留画像５２は、変動画像５１の表示位置に向けて移動する。
【０２４９】
そして、図３５（３）に示すように、３つの装飾図柄４１が、変動開始まで確定停止されていた位置で仮停止する。このとき、３つの装飾図柄４１の各々の表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。
【０２５０】
そして、図３５（４）に示すように、３つの装飾図柄４１が所定時間（例えば０．５秒）仮停止を継続した後、特別図柄の停止表示にともない、３つの装飾図柄４１が確定停止する。また、特別図柄の変動停止に伴い、第４図柄５６も停止する。
【０２５１】
〔変動演出例３〕
図３６－１乃至図３６－３は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。
次に、図３６－１乃至図３６－３を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例３）を説明する。変動演出例３は、低確率時短無遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例３は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合の変動演出例である。なお、以下の説明においては、主として変動演出例１

と相違する点を説明し、変動演出例１と一致する点については説明を省略することがある。
【０２５２】
まず、図３６－１（１）に示すように、演出制御部３００によって、１つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１が確定停止されているものとする。
そして、図３６－１（２）に示すように、次の特別図柄の変動開始に伴い装飾図柄４１の変動が開始される。
【０２５３】
そして、図３６－１（３）に示すように、低速でスクロールしていた左装飾図柄４１が仮停止する。このとき、左装飾図柄４１の表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。
そして、図３６－１（４）に示すように、左装飾図柄４１の表示領域の周囲に表示されていた停止時発光画像５７が非表示になる。
【０２５４】
そして、図３６－１（５）に示すように、低速でスクロールしていた右装飾図柄４１が仮停止する。このとき、右装飾図柄４１の表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。また、このとき、右装飾図柄４１は、左装飾図柄４１と同じ図柄である数字の「４」の図柄で仮停止する。これによりリーチが成立し、リーチ演出が実行される。
そして、図３６－１（６）に示すように、右装飾図柄４１の表示領域の周囲に表示されていた停止時発光画像５７が非表示になる。
【０２５５】
そして、図３６－１（７）に示すように、リーチ目である左右の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、リーチ目発光画像５９が表示される。また、リーチ目である左右の装飾図柄４１を横切るリーチライン画像６０が表示される。また、このとき、スピーカ１５６から第１特定音が出力される。
【０２５６】
リーチ目発光画像５９は、リーチ目である左右の装飾図柄４１が発光しているように遊技者に見せるための画像である。リーチ目発光画像５９は、例えば、光を模した画像である。リーチ目発光画像５９は、何れの色により表示されてもよい。また、リーチ目発光画像５９は、例えば、画像表示部１１４の画像表示領域のうちの、リーチ目である左右の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の近傍に表示される。より具体的には、リーチ目発光画像５９は、左装飾図柄４１が表示されている領域の近傍、および右装飾図柄４１が表示されている領域の近傍に表示される。図示の例では、リーチ目発光画像５９は、リーチ目である左右の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の周囲に表示されている。また、リーチ目発光画像５９は、リーチ目である左右の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。本実施の形態のリーチ目発光画像５９は、リーチが成立した際に表示される。
【０２５７】
リーチライン画像６０は、リーチが成立したことを報知または示唆する画像である。リーチライン画像６０は、例えば、光を模した画像である。リーチライン画像６０は、何れの色により表示されてもよい。図示の例では、リーチライン画像６０は、リーチ目である左右の装飾図柄４１を横切って表示されている。本実施の形態のリーチライン画像６０は、リーチの成立時に表示されてもよいし、リーチの成立後に表示されてもよい。
リーチライン画像６０は、幅の長さ（上下方向における長さ）がリーチ目発光画像５９よりも短い一方、横の長さ（左右方向における長さ）がリーチ目発光画像５９よりも長い。また、リーチライン画像６０は、リーチ目発光画像５９の表示領域の一部と重なって表示される。
【０２５８】
そして、図３６－１（８）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が非表示になる。

そして、図３６－２（９）に示すように、左装飾図柄４１と右装飾図柄４１との間にボタン操作画像６１が表示される。なお、図示の例では、中装飾図柄４１が表示されていないが、中装飾図柄４１は、リーチ演出においても、高速で変動表示されている。また、中装飾図柄４１は、リーチ演出において、一時的に非表示となってもよい。

【０２５９】

ボタン操作画像６１は、遊技者に対して演出ボタン１６１（図２（ｂ）参照）の操作を促す画像である。このボタン操作画像６１が表示されることにより、遊技者が演出ボタン１６１を操作するタイミングであることを認識できる。図示の例では、ボタン操作画像６１として、演出ボタン１６１を模した画像が表示される。なお、ボタン操作画像６１として、操作されていない演出ボタン１６１を模した画像と、操作されている演出ボタン１６１を模した画像とが切り替わるように繰り返し表示されてもよい。操作されている演出ボタン１６１を模した画像としては、例えば、操作されていない状態よりも高さが低くなっている演出ボタン１６１を模した画像等が挙げられる。また、ボタン操作画像６１として、演出ボタン１６１の高さが徐々に低くなっていくように演出ボタン１６１を模した動画像が表示されることで、操作されていない演出ボタン１６１を模した画像から、操作されている演出ボタン１６１を模した画像へ徐々に変化するように表示されてもよい。

【０２６０】

そして、ボタン操作画像６１が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図３６－２（１０）に示すように、被覆発光画像６２が表示される。このようにして、操作演出が行われる。

操作演出は、図３６－２（９）および図３６－２（１０）に示すように、遊技者による演出ボタン１６１の操作を受け付けることに基づいて行われる演出である。操作演出としては、例えば、画像表示部１１４に演出画像が表示されることや、可動役物１１５が動作することなどが含まれる。図３６－２（１０）に示した例では、操作演出として、被覆発光画像６２が表示される。

【０２６１】

被覆発光画像６２は、画像表示部１１４に表示される演出画像を覆う画像が発光しているように遊技者に見せるための画像である。被覆発光画像６２は、例えば、光を模した画像である。被覆発光画像６２は、何れの色により表示されてもよい。図示の例では、被覆発光画像６２は、左右の装飾図柄４１を覆うように、画像表示部１１４における画像表示領域の一部に表示されている。また、被覆発光画像６２は、画像表示部１１４における画像表示領域の全体に表示されてもよい。本実施の形態では、ボタン操作画像６１が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作することにより、被覆発光画像６２が表示される。被覆発光画像６２は、停止時発光画像５７（図３６－１（３）参照）やリーチ目発光画像５９（図３６－１（７）参照）よりも表示サイズが大きい。また、被覆発光画像６２は、停止時発光画像５７やリーチ目発光画像５９の表示領域を包含する領域に表示されてもよい。

【０２６２】

被覆発光画像６２が表示されているとき、装飾図柄４１および低確背景画像５８の一部は、被覆発光画像６２に覆われることで視認性が変化し、遊技者による視認が困難になる。一方で、変動画像５１、保留数表示５５、および第４図柄５６は、被覆発光画像６２に覆われないため視認性が変化せず、遊技者による視認が容易である。

【０２６３】

そして、図３６－２（１１）に示すように、移行画像６３が表示される。

移行画像６３は、ＳＰリーチ演出が実行されることを報知または示唆する画像である。ここで、この移行画像６３としては、所定の画像が表示されるが、画像表示部１１４における画像表示領域の全体に表示される単色画像でもよい。例えば、画像表示部１１４に移行画像６３として白色画像を表示することで、所謂ホワイトアウトを実行してもよい。また、画像表示部１１４に移行画像６３として黒色画像を表示することで、所謂ブラックアウトを実行してもよい。なお、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１を非

表示としてもよい。このことにより、移行後に実行されるＳＰリーチに対して遊技者がより集中し易くなる。

図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１および変動画像５１が非表示になる。

【０２６４】

そして、図３６－２（１２）に示すように、ＳＰ画像６４が表示される。

ＳＰ画像６４は、ＳＰリーチ演出が実行されていることを示す画像である。このＳＰ画像６４は、例えば、パチンコ遊技機１００の題材となったコンテンツに登場するキャラクタがミニゲームを行う動画像である。

【０２６５】

ＳＰ画像６４が表示されると、左右の装飾図柄４１は、画像表示部１１４における画像表示領域の隅（左上の隅および右上の隅）に移動する。この左右の装飾図柄４１は、サイズが小さくかつ装飾性の低い表示態様となる。より具体的には、左右の装飾図柄４１は、各々数字要素４１１および数字装飾要素４１２によって表示される。また、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。また、このとき、左右の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、縮小図柄発光画像６５が表示される。

【０２６６】

縮小図柄発光画像６５は、縮小表示された装飾図柄４１が発光しているように遊技者に見せるための画像である。縮小図柄発光画像６５は、例えば、光を模した画像である。縮小図柄発光画像６５は、何れの色により表示されてもよい。また、縮小図柄発光画像６５は、例えば、縮小表示された左右の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の近傍に表示される。図示の例では、縮小図柄発光画像６５は、縮小表示された左右の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の周囲に表示されている。また、縮小図柄発光画像６５は、縮小表示された左右の装飾図柄４１が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。本実施の形態では、装飾図柄４１が装飾性の低い表示態様に切り替わって縮小表示される際に、縮小図柄発光画像６５が表示される。縮小図柄発光画像６５は、停止時発光画像５７（図３６－１（３）参照）やリーチ目発光画像５９（図３６－１（７）参照）よりも表示サイズが小さい。また、縮小図柄発光画像６５は、停止時発光画像５７の表示領域やリーチ目発光画像５９の表示領域よりも上側に表示される。また、縮小図柄発光画像６５は、停止時発光画像５７の表示領域やリーチ目発光画像５９の表示領域よりも左右方向における外側に表示される。また、停止時発光画像５７やリーチ目発光画像５９が装飾図柄４１の表示領域の近傍に表示されるのに対し、縮小図柄発光画像６５は装飾図柄４１の表示領域に重なって表示されてもよい。

【０２６７】

そして、図３６－２（１３）に示すように、縮小図柄発光画像６５が非表示になる。

そして、図３６－２（１４）に示すように、中図柄煽り演出が実行される。

中図柄煽り演出は、リーチ目である左右の装飾図柄４１と同じ図柄である中装飾図柄４１が仮停止するか否かを煽る演出である。図示の例では、中図柄煽り演出として、リーチ目である左右の装飾図柄４１とは異なる図柄である中装飾図柄４１、およびリーチ目である左右の装飾図柄４１と同じ図柄である中装飾図柄４１が表示される。また、中図柄煽り演出においては、リーチ目である左右の装飾図柄４１とは異なる図柄である中装飾図柄４１が表示されることなく、リーチ目である左右の装飾図柄４１と同じ図柄である中装飾図柄４１が表示されてもよい。また、中図柄煽り演出においては、リーチ目である左右の装飾図柄４１と同じ図柄である中装飾図柄４１が表示されることなく、リーチ目である左右の装飾図柄４１とは異なる図柄である中装飾図柄４１が表示されてもよい。また、中図柄煽り演出においてリーチ目である左右の装飾図柄４１とは異なる図柄である中装飾図柄４１が表示される場合、この中装飾図柄４１は、リーチ目である左右の装飾図柄４１とは異なる図柄であれば、何れの図柄が表示されてもよい。

【０２６８】

図示の例では、中図柄煽り演出において、左右の装飾図柄４１とは異なる図柄である中

装飾図柄４１（数字の「３」）、および左右の装飾図柄４１と同じ図柄である中装飾図柄４１（数字の「４」）が表示されている。また、このとき、左右の装飾図柄４１とは異なる図柄である中装飾図柄４１（数字の「３」）の表示領域の周囲に、異図柄発光画像６６が表示される。また、このとき、左右の装飾図柄４１と同じ図柄である中装飾図柄４１（数字の「４」）の表示領域の周囲に、同図柄発光画像７９が表示される。

【０２６９】

異図柄発光画像６６は、リーチ目である左右の装飾図柄４１とは異なる図柄である中装飾図柄４１が発光しているように遊技者に見せるための画像である。異図柄発光画像６６は、例えば、光を模した画像である。異図柄発光画像６６は、何れの色により表示されてもよい。また、異図柄発光画像６６は、例えば、対象の中装飾図柄４１が表示されている領域の近傍に表示される。図示の例では、異図柄発光画像６６は、対象の中装飾図柄４１が表示されている領域の周囲に表示されている。また、異図柄発光画像６６は、対象の中装飾図柄４１が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。

【０２７０】

同図柄発光画像７９は、リーチ目である左右の装飾図柄４１と同じ図柄である中装飾図柄４１が発光しているように遊技者に見せるための画像である。同図柄発光画像７９は、例えば、光を模した画像である。同図柄発光画像７９は、何れの色により表示されてもよい。また、同図柄発光画像７９は、例えば、対象の中装飾図柄４１が表示されている領域の近傍に表示される。図示の例では、同図柄発光画像７９は、対象の中装飾図柄４１が表示されている領域の周囲に表示されている。また、同図柄発光画像７９は、対象の中装飾図柄４１が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。

異図柄発光画像６６および同図柄発光画像７９は、縮小図柄発光画像６５（図３６－２（１２）参照）よりも表示サイズが大きい。また、異図柄発光画像６６および同図柄発光画像７９は、縮小図柄発光画像６５の表示領域よりも下側に表示される。また、停止時発光画像５７（図３６－１（３）参照）やリーチ目発光画像５９（図３６－１（７）参照）が装飾図柄４１の表示領域の近傍に表示されるのに対し、異図柄発光画像６６および同図柄発光画像７９は装飾図柄４１の表示領域に重なって表示されてもよい。

【０２７１】

そして、図３６－２（１５）に示すように、左右の装飾図柄４１とは異なる図柄である数字の「３」の図柄で中装飾図柄４１が仮停止する。また、このとき、異図柄発光画像６６および同図柄発光画像７９は、非表示になっている。

そして、図３６－２（１６）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１が非表示になる。

【０２７２】

そして、図３６－３（１７）に示すように、３つの装飾図柄４１が表示される。この３つの装飾図柄４１は、サイズが大きくかつ装飾性の高い表示態様となる。すなわち、３つの装飾図柄４１は、数字要素４１１、数字装飾要素４１２、およびキャラ要素４１３によって表示される。また、図示の例においては、装飾図柄４１が「４３４」の組み合わせで仮停止している状態となる。このように、装飾図柄４１が「４３４」の組み合わせで表示されることにより、遊技者に対して特別図柄抽選の抽選結果がはずれであることが報知される。また、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。また、このとき、変動画像５１が再び表示されている。

【０２７３】

そして、図３６－３（１８）に示すように、特別図柄の停止表示に伴い、装飾図柄４１が確定停止する。また、第４図柄５６として「４３４」が表示される。すなわち、装飾図柄４１および第４図柄５６の表示が「４３４」の組み合わせで一致した状態となる。

【０２７４】

以上のように、変動演出例３では、図３６－２（１４）に示すように、リーチ目である左右の装飾図柄４１とは異なる中装飾図柄４１を用いた発光演出を実行する。これにより、遊技者を左右の装飾図柄４１とは異なる中装飾図柄４１に着目させ、左右の装飾図柄４

１とは異なる中装飾図柄４１が停止することの不安感を遊技者に与えることで、遊技者がドキドキしながら結果を待つことができるという興趣性の高い演出を実現できる。

【０２７５】

〔変動演出例４〕

図３７－１乃至図３７－４は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図３７－１乃至図３７－４を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例４）を説明する。変動演出例４は、低確率時短無遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例４は、連続する２つの特別図柄抽選において、最初の特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり、次の特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の変動演出例である。以下の説明においては、主として変動演出例３と相違する点を説明し、変動演出例３と一致する点については説明を省略することがある。

【０２７６】

まず、図３７－１（１）および図３７－１（２）に示すように、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１が確定停止している状態から、装飾図柄４１の変動が開始される。

【０２７７】

そして、図３７－１（３）に示すように、低速でスクロールしていた左装飾図柄４１が仮停止する。このとき、チャンス目表示演出が開始される。

チャンス目表示演出は、図３７－１（３）乃至図３７－１（５）に示すように、チャンス目を表示させる演出である。ここで、チャンス目とは、同色の異なる図柄により組み合わせられた３つの装飾図柄４１である。チャンス目表示演出は、例えば、次以降の特別図柄の変動表示において大当たりとなる可能性が高いことを報知または示唆する。チャンス目表示演出は、予告演出の一態様である。予め定められた同色としては、何れの色であってもよい。チャンス目としては、３つの装飾図柄４１の各々の少なくとも一部が同色で表示されればよい。３つの装飾図柄４１の各々の少なくとも一部としては、例えば、３つの装飾図柄４１の各々の数字要素４１１、数字装飾要素４１２、キャラ要素４１３等が挙げられる。図示の例では、チャンス目表示演出として、３つの装飾図柄４１の全体が緑色に変更されている。なお、チャンス目表示演出は、複数の演出図柄を、予め定められた同色図柄で、特別遊技が行われないことを報知する態様により表示させる同色演出として捉えられる。また、チャンス目表示演出の実行タイミングは、装飾図柄４１が仮停止するときに限定されない。例えば、装飾図柄４１の変動開始時にチャンス目表示演出が行われてもよいし、装飾図柄４１の変動中にチャンス目表示演出が行われてもよい。また、例えば、チャンス目表示演出が行われてから装飾図柄４１の変動が開始してもよいし、装飾図柄４１の変動開始直後にチャンス目表示演出が行われてもよい。また、例えば、装飾図柄４１の変動開始後、チャンス目表示演出が実行されてからリーチが成立するようにしてもよい。また、何れのチャンス目表示演出が行われる際であっても、後述のチャンス目発光画像６７が表示されるようにしてもよい。

【０２７８】

図３７－１（３）に示した例では、左装飾図柄４１における全体の表示色が緑色に変更される。また、このとき、左装飾図柄４１の表示領域の周囲に、チャンス目発光画像６７が表示される。

【０２７９】

図３７－１（３）乃至図３７－１（５）に示すように、チャンス目発光画像６７は、チャンス目である３つの装飾図柄４１が発光しているように遊技者に見せるための画像である。チャンス目発光画像６７は、例えば、光を模した画像である。チャンス目発光画像６７は、何れの色により表示されてもよい。図示の例では、チャンス目発光画像６７は、チャンス目が表示される場合において、チャンス目を構成する装飾図柄４１が仮停止する際に、仮停止するこの装飾図柄４１が表示されている領域の周囲に表示される。また、チャンス目発光画像６７は、装飾図柄４１が表示されている領域の周囲に表示されず、装飾図

柄４１が表示されている領域の近傍に表示されてもよい。また、チャンス目発光画像６７は、チャンス目を構成する装飾図柄４１が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。また、チャンス目発光画像６７は、左右の装飾図柄４１が仮停止している一方で中装飾図柄４１が仮停止していない状態では表示されずに、チャンス目である３つの装飾図柄４１が仮停止することにより表示されてもよい。また、チャンス目発光画像６７は、停止時発光画像５７の色やリーチ目発光画像５９の色とは異なる色により表示されてもよい。

【０２８０】

そして、図３７－１（４）に示すように、低速でスクロールしていた右装飾図柄４１が仮停止する。このとき、右装飾図柄４１における全体の表示色が緑色に変更される。また、このとき、右装飾図柄４１の表示領域の周囲に、チャンス目発光画像６７が表示される。また、このとき、左装飾図柄４１の表示色は緑色のままであり、左装飾図柄４１の表示領域の周囲には、チャンス目発光画像６７が継続して表示されている。

【０２８１】

そして、図３７－１（５）に示すように、低速でスクロールしていた中装飾図柄４１が仮停止する。このとき、中装飾図柄４１における全体の表示色が緑色に変更される。また、このとき、中装飾図柄４１の表示領域の周囲に、チャンス目発光画像６７が表示される。また、このとき、左右の装飾図柄４１の各々における表示色は緑色のままであり、左右の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲には、チャンス目発光画像６７が継続して表示されている。

【０２８２】

そして、図３７－１（６）に示すように、チャンス目である３つの装飾図柄４１が所定時間（例えば１秒）仮停止を継続した後、特別図柄の変動停止にともない、３つの装飾図柄４１が確定停止する。このとき、３つの装飾図柄４１の各々における表示色は、緑色に変更される前の色に戻っている。また、このとき、チャンス目発光画像６７が非表示になっている。すなわち、チャンス目発光画像６７を表示させることにより実行されていた発光演出の継続時間が長い装飾図柄４１から順に、左装飾図柄４１、右装飾図柄４１、中装飾図柄４１となっている。また、図３７－１（６）に示した停止表示した装飾図柄４１の組み合わせ「７５８」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、第４図柄５６も停止する。このとき、第４図柄５６の組み合わせ「７５８」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。

【０２８３】

そして、図３７－１（７）に示すように、次の特別図柄の変動開始に伴い装飾図柄４１の変動が開始される。また、このとき、特別背景画像６８が表示される。

特別背景画像６８は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである可能性が高いことを報知または示唆する画像である。本実施の形態では、特別背景画像６８として、画像表示部１１４における画像表示領域の上側に帯状の画像が表示される。また、本実施の形態の特別背景画像６８は、「チャンス！？」の文字を含む。なお、画像表示部１１４における画像表示領域の全体に特別背景画像６８が表示されてもよい。また、事前判定処理による事前判定結果に基づいて特別背景画像６８が表示されてもよい。また、特別背景画像６８の表示開始タイミングは、対象の特別図柄の変動時のみならず、対象の特別図柄の変動前であってもよい。なお、特別背景画像を表示することは、特別遊技が行われることを期待させる特別演出を実行することとして捉えられる。

【０２８４】

そして、図３７－１（８）に示すように、低速でスクロールしていた左装飾図柄４１が仮停止する。このとき、左装飾図柄４１の表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。また、このとき、保留変化演出が開始される。図示の例では、変動画像５１の表示領域の一部に、保留変化煽り画像６９が表示される。

【０２８５】

保留変化演出は、図３７－１（８）、および図３７－２（９）乃至図３７－２（１２）

に示すように、変動画像５１の色などの表示態様を変化させることによって、事前判定処理による事前判定結果に基づいて、大当たりの当選の期待度を報知または示唆する演出である。図示の例では、保留変化演出として、変動画像５１の表示色が白色から赤色に変化する。保留変化演出には、保留変化煽り画像６９が表示されることが含まれる。また、保留変化演出には、保留画像５２の色などの表示態様を変化させることが含まれる。

【０２８６】

保留変化煽り画像６９は、図３７－１（８）、および図３７－２（９）乃至図３７－２（１１）に示すように、変動画像５１の表示態様が変化するか否かを煽る画像である。保留変化煽り画像６９としては、変動画像５１の表示領域の一部に特定色の画像が表示される。特定色としては、変動画像５１として表示され得る色を含む何れの色であってもよい。図示の例では、保留変化煽り画像６９として、変動画像５１の表示領域の一部に赤色の画像が表示される。また、保留変化煽り画像６９が表示される場合において、保留変化煽り画像６９の表示領域が広くなったり狭くなったりしてもよい。また、保留変化煽り画像６９は、変動画像５１の色などの表示態様を変化させるために変動画像５１に作用する演出画像であればよく、特定色の画像に限られない。また、保留変化煽り画像６９は、変動画像５１に作用することに限定されず、保留画像５２に作用してもよい。

【０２８７】

そして、図３７－２（９）に示すように、左装飾図柄４１の表示領域の周囲に表示されていた停止時発光画像５７が非表示になる。

そして、図３７－２（１０）に示すように、低速でスクロールしていた右装飾図柄４１が仮停止する。このとき、右装飾図柄４１の表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。また、このとき、右装飾図柄４１は、左装飾図柄４１と同じ図柄である数字の「５」の図柄で仮停止する。これによりリーチが成立し、リーチ演出が実行される。また、このとき、保留変化演出が継続して行われている。

そして、図３７－２（１１）に示すように、右装飾図柄４１の表示領域の周囲に表示されていた停止時発光画像５７が非表示になる。

【０２８８】

そして、図３７－２（１２）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が表示される。また、このとき、役物動作演出が行われる。

役物動作演出は、可動役物１１５が画像表示部１１４の前側に移動して画像表示部１１４における画像表示領域の全体または一部を覆う演出である。また、役物動作演出として、可動役物１１５が発光してもよい。また、役物動作演出として、可動役物１１５が画像表示部１１４の前側とは異なる位置に移動してもよい。また、役物動作演出として、可動役物１１５が移動することなく発光してもよい。

【０２８９】

図示の例では、可動役物１１５が画像表示部１１４の前側に移動して画像表示部１１４の一部を覆っている。また、可動役物１１５は、リーチ目発光画像５９が表示されている領域の一部と重なる位置に移動している。また、このとき、可動役物１１５が発光する。また、このとき、保留変化演出により、変動画像５１の表示色が赤色に変化する。また、このとき、スピーカ１５６から第２特定音が出力される。この第２特定音は、変動演出例３においてリーチ目発光画像５９が表示されたときにスピーカ１５６から出力された第１特定音とは異なる音である。

そして、図３７－２（１３）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が非表示になる。

【０２９０】

そして、図３７－２（１４）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１および変動画像５１が非表示になる。

【０２９１】

そして、図３７－２（１５）に示すように、ＳＰ画像６４が表示される。このとき、左

右の装飾図柄４１は、サイズが小さくかつ装飾性の低い表示態様となる。また、このとき、縮小図柄発光画像６５が表示される。

そして、図３７－２（１６）に示すように、縮小図柄発光画像６５が非表示になる。

そして、図３７－３（１７）に示すように、大当たり示唆画像７０が表示される。大当たり示唆画像７０は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを報知または示唆する画像である。本実施の形態の大当たり示唆画像７０は「成功！」の文字を含む。

【０２９２】

そして、図３７－３（１８）に示すように、画像表示部１１４にゾロ目の装飾図柄４１が仮停止する。図示の例においては、装飾図柄４１が「５５５」の組み合わせで仮停止している状態となる。このように、装飾図柄４１が「５５５」の組み合わせで表示されることにより、遊技者に対して特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることが報知される。また、このとき、装飾図柄４１は、図３７－３（１７）に示した表示態様に比べて、サイズが大きくなっている。また、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。また、変動画像５１は、非表示の状態を維持する。

【０２９３】

そして、図３７－３（１９）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、ゾロ目発光画像７１が表示される。

ゾロ目発光画像７１は、ゾロ目の装飾図柄４１が発光しているように遊技者に見せるための画像である。ここで、ゾロ目の装飾図柄４１とは、同じ図柄が揃っている３つの装飾図柄４１である。ゾロ目発光画像７１は、例えば、光を模した画像である。ゾロ目発光画像７１は、何れの色により表示されてもよい。また、ゾロ目発光画像７１は、例えば、ゾロ目の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の近傍に表示される。図示の例では、ゾロ目発光画像７１は、ゾロ目の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の周囲に表示されている。また、ゾロ目発光画像７１は、ゾロ目の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。ゾロ目発光画像７１は、縮小図柄発光画像６５（図３７－２（１５）参照）よりも表示サイズが大きい。また、図示の例では、ゾロ目発光画像７１は、縮小図柄発光画像６５よりも下側に表示される。

【０２９４】

ゾロ目発光画像７１が表示されているとき、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。また、このとき、変動画像５１は、非表示の状態を維持する。

そして、図３７－３（２０）に示すように、ゾロ目発光画像７１が非表示になる。

【０２９５】

そして、図３７－３（２１）に示すように、昇格煽り演出が行われる。

昇格煽り演出とは、昇格するか否かを煽る演出である。ここで、昇格とは、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを報知または示唆する装飾図柄４１を仮停止させた後に、遊技者にとってより有利な遊技状態となることを報知または示唆する装飾図柄４１に変化させる演出である。図示の例では、昇格煽り演出として、ボタン操作画像６１が表示される。

【０２９６】

そして、ボタン操作画像６１が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図３７－３（２２）に示すように、装飾図柄４１が再び「５５５」の組み合わせで表示される。すなわち、昇格煽り演出が行われた結果、昇格しない。

【０２９７】

そして、図３７－３（２３）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１が非表示になる。

そして、図３７－３（２４）に示すように、画像表示部１１４に装飾図柄４１が表示される。このとき、装飾図柄４１は装飾性が高い態様で表示される。すなわち、装飾図柄４１は、数字要素４１１、数字装飾要素４１２、およびキャラ要素４１３によって表示される。また、このとき、変動画像５１が再び表示されている。

【０２９８】

そして、図３７－４（２５）に示すように、装飾性の高い装飾図柄４１が表示されてから第１所定時間（例えば３秒）経過後、図３７－４（２６）に示すように、３つの装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、停止前発光画像７２が表示される。

停止前発光画像７２は、仮停止中であり且つ確定停止前であるゾロ目の装飾図柄４１が発光しているように遊技者に見せる画像である。停止前発光画像７２は、例えば、光を模した画像である。停止前発光画像７２は、何れの色により表示されてもよい。また、停止前発光画像７２は、例えば、ゾロ目の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の近傍に表示される。図示の例では、停止前発光画像７２は、ゾロ目の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の周囲に表示されている。また、停止前発光画像７２は、ゾロ目の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。また、例えば、停止時発光画像５７（図３７－１（８）参照）が装飾図柄４１の表示領域の近傍に表示されるのに対し、停止前発光画像７２は装飾図柄４１の表示領域に重なって表示されてもよい。

【０２９９】

そして、図３７－４（２７）に示すように、停止前発光画像７２が非表示になる。

そして、図３７－４（２８）に示すように、特別図柄の停止表示に伴い、画像表示部１１４において装飾図柄４１が確定停止する。また、第４図柄５６として「５５５」が表示される。すなわち、装飾図柄４１および第４図柄５６の表示が「５５５」の組み合わせで一致した状態となる。

【０３００】

以上のように、変動演出例４では、図３７－２（１２）に示すように、リーチ演出を実行している場合に、リーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、図３７－３（１９）に示すように、リーチ演出を実行していない場合に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、特別遊技が行われることを期待させる期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行可能であり、この期待演出を実行していない場合に第２発光演出を実行可能である。

なお、リーチ演出、同色演出、特別演出、保留変化演出、役物動作演出、操作演出、および、保留画像５２の表示は、期待演出の一例である。

【０３０１】

例えば、リーチ演出においてリーチ目である左右の装飾図柄４１を表示している場合にリーチ目発光画像５９を表示させると、リーチ目である左右の装飾図柄４１が発光しているように見える場合がある。このように、期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、期待演出および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、この期待演出を実行していない場合に発光演出を実行しない場合、期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、期待演出を実行していない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、期待演出を実行していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３０２】

また、変動演出例４では、図３７－１（３）乃至図３７－１（５）に示すように、チャンス目表示演出を実行している場合に、チャンス目発光画像６７を表示させて発光演出を実行する。また、図３７－３（１９）に示すように、チャンス目表示演出を実行していない場合に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、チャンス目表示演出を実行している場合に第１発光演出を実行可能であり、チャンス目表示演出を実行していない場合に第２発光演出を実行可能である。

【０３０３】

チャンス目表示演出を実行している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、チャンス目表示演出および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。

一方で、チャンス目表示演出を実行していない場合に発光演出を実行しない場合、チャンス目表示演出を実行している場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、チャンス目表示演出を実行していない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、チャンス目表示演出を実行していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３０４】

また、変動演出例４では、図３７－２（１２）に示すように、特別背景画像６８を表示している場合に、リーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、図３７－３（１９）に示すように、特別背景画像６８を表示していない場合に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、特別背景画像６８を表示している場合に第１発光演出を実行可能であり、特別背景画像６８を表示していない場合に第２発光演出を実行可能である。

【０３０５】

特別背景画像６８を表示している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、特別背景画像６８の表示および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、特別背景画像６８を表示していない場合に発光演出を実行しない場合、特別背景画像６８を表示している場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、特別背景画像６８を表示していない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、特別背景画像６８を表示していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３０６】

また、変動演出例４では、図３７－２（１２）に示すように、保留変化演出を実行している場合に、リーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、図３７－３（１９）に示すように、保留変化演出を実行していない場合に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、保留変化演出を実行している場合に第１発光演出を実行可能であり、保留変化演出を実行していない場合に第２発光演出を実行可能である。

【０３０７】

保留変化演出を実行している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、保留変化演出および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、保留変化演出を実行していない場合に発光演出を実行しない場合、保留変化演出を実行している場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、保留変化演出を実行していない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、保留変化演出を実行していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３０８】

また、変動演出例４では、図３７－２（１２）に示すように、役物動作演出を実行している場合に、可動役物１１５を発光させて発光演出を実行する。また、図３７－３（１９）に示すように、役物動作演出を実行していない場合に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、役物動作演出を実行している場合に第１発光演出を実行可能であり、役物動作演出を実行していない場合に第２発光演出を実行可能である。

【０３０９】

役物動作演出を実行している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、役物動作演出および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、役物

動作演出を実行していない場合に発光演出を実行しない場合、役物動作演出を実行している場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、役物動作演出を実行していない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、役物動作演出を実行していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３１０】

また、変動演出例３では、特別遊技が行われないことを報知する場合において、例えば、図３６－１（７）に示すように、リーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、変動演出例４では、特別遊技が行われることを報知する場合において、例えば、図３７－３（１９）に示すように、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態では、特別遊技が行われないことを報知する場合において第１発光演出を実行可能であり、特別遊技が行われることを報知する場合において第２発光演出を実行可能である。

【０３１１】

特別遊技が行われないことを報知する場合において第１発光演出を実行することにより、特別遊技が行われないことを報知する場合であっても遊技者に興趣を与えることができる。また、特別遊技が行われることを報知する場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行することにより、特別遊技が行われることを報知することの特別感を遊技者に与えることができる。

【０３１２】

また、変動演出例４では、図３７－２（１２）に示すように、装飾図柄４１を装飾性の高い表示態様で表示させている場合に、リーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、図３７－３（１９）に示すように、装飾図柄４１を装飾性の低い表示態様で表示させている場合に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、装飾図柄４１を装飾性の高い表示態様で表示させている場合に第１発光演出を実行可能であり、装飾図柄４１を装飾性の低い表示態様で表示させている場合に第２発光演出を実行可能である。

【０３１３】

例えば、装飾性の高い装飾図柄４１を表示させている場合にリーチ目発光画像５９を表示させると、装飾性の高い装飾図柄４１が発光しているように見える場合がある。このように、装飾性の高い装飾図柄４１を表示させている場合に第１発光演出を実行すると、例えば、装飾性の高い装飾図柄４１の表示および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、装飾性の低い装飾図柄４１を表示させている場合に発光演出を実行しない場合、装飾性の高い装飾図柄４１を表示させている場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、装飾性の低い装飾図柄４１を表示している場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、装飾性の低い装飾図柄４１を表示している場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３１４】

また、変動演出例１では、図３４－１（３）乃至図３４－１（７）に示すように、装飾図柄４１を順に仮停止させながら停止時発光画像５７を表示させて発光演出を実行する。また、変動演出例４では、図３７－３（１９）に示すように、装飾図柄４１が揃った状態でゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、演出図柄を順に停止させながら第１発光演出を実行可能であり、演出図柄が揃った状態で第２発光演出を実行可能である。

【０３１５】

例えば、演出図柄を順に停止させながら第１発光演出を実行すると、演出図柄の各々が

停止する順に発光しているように見える場合がある。このように、演出図柄を順に停止させながら第１発光演出を実行すると、例えば、演出図柄を順に停止させることおよび第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、演出図柄が揃った状態で発光演出を実行しない場合、演出図柄を順に停止させながら第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、演出図柄が揃った状態でも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、演出図柄が揃った状態では、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３１６】

また、変動演出例４では、図３７－２（１２）に示すように、リーチ演出および役物動作演出を実行している場合に、リーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、図３７－３（１９）に示すように、リーチ演出および役物動作演出の何れも実行していない場合にゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、特別遊技が行われることを期待させる第１期待演出、および特別遊技が行われることを期待させるとともに第１期待演出とは異なる第２期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行可能であり、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合に第２発光演出を実行可能である。

【０３１７】

第１期待演出および第２期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、第１期待演出、第２期待演出、および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合に発光演出を実行しない場合、第１期待演出および第２期待演出を実行しているときに第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３１８】

また、変動演出例４では、図３７－２（１２）に示すように、リーチ演出および役物動作演出を実行している場合に、リーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、図３７－２（１５）に示すように、リーチ演出を実行し且つ役物動作演出を実行していない場合に縮小図柄発光画像６５を表示させて発光演出を実行する。また、図３７－３（１９）に示すように、リーチ演出および役物動作演出の何れも実行していない場合にゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。そして、リーチ目発光画像５９を表示させる発光演出、および縮小図柄発光画像６５を表示させる発光演出においては、何れも２つの装飾図柄４１（左右の装飾図柄４１）が用いられている。一方で、ゾロ目発光画像７１を表示させる発光演出においては、３つの装飾図柄４１が用いられている。

【０３１９】

すなわち、本実施の形態においては、第１期待演出および第２期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行可能であり、第１期待演出を実行し且つ第２期待演出を実行していないときに第２発光演出を実行可能であり、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合に第３発光演出を実行可能である。そして、第１発光演出に用いられる演出図柄の数は、第２発光演出に用いられる演出図柄の数と等しく、第１発光演出に用いられる演出図柄の数は、第３発光演出に用いられる演出図柄の数と異なる。

【０３２０】

第１期待演出および第２期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、第１期待演出、第２期待演出、および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、第１期待演出を実行し且つ第２期待演出を実行していな

い場合や、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合にも第１発光演出を実行すると、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、第１期待演出を実行し且つ第２期待演出を実行していないときには、第１期待演出とは異なる第２発光演出を実行している。また、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合には、第１期待演出および第２期待演出とは異なる第３発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

また、例えば、リーチの成立時等において、第１期待演出や第２期待演出を実行している場合には、リーチ目である２つの装飾図柄４１を用いた発光演出を行うことにより、遊技者に何れの図柄が揃ってリーチが成立したかを着目させることができる。また、例えば、特別遊技が行われることの報知時等において、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合には、ゾロ目である３つの装飾図柄４１を用いた発光演出を行うことにより、ゾロ目の装飾図柄４１の組み合わせを遊技者に着目させることができる。すなわち、演出に応じて発光演出に用いられる演出図柄の数を異ならせることにより、演出に応じて着目させたい演出図柄に遊技者を着目させることができる。

【０３２１】

また、変動演出例４では、図３７－２（１３）乃至図３７－２（１５）に示すように、サイズが大きい装飾図柄４１からサイズが小さい装飾図柄４１へと装飾図柄４１の表示態様が変化する場合に縮小図柄発光画像６５を表示させて発光演出を実行する。また、図３７－３（１７）乃至図３７－３（１９）に示すように、サイズが小さい装飾図柄４１からサイズが大きい装飾図柄４１へと装飾図柄４１の表示態様が変化する場合にゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、装飾図柄４１のサイズが小さくなる場合に第１発光演出を実行可能であり、装飾図柄４１のサイズが大きくなる場合に第２発光演出を実行可能である。

【０３２２】

例えば、サイズが小さくなった演出図柄の表示領域の周囲に発光画像を表示させることにより、演出図柄のサイズが小さくなっても遊技者が演出図柄の存在を認識することができる。また、例えば、サイズが大きくなった演出図柄の周囲に発光画像を表示させることにより、サイズが大きくなった演出図柄を用いてよりインパクトのある演出を実現することができる。すなわち、演出図柄のサイズに応じた発光演出を実行することにより、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３２３】

また、変動演出例３では、図３６－２（１０）に示すように、操作演出を実行する場合には、被覆発光画像６２を表示させて発光演出を実行する。また、変動演出例４では、図３７－３（１９）に示すように、操作演出を実行しない場合には、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、操作演出を実行する場合には第１発光演出を実行可能であり、操作演出を実行しない場合には第２発光演出を実行可能である。

【０３２４】

操作演出を実行する場合に第１発光演出を実行すると、例えば、操作演出および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、操作演出を実行しない場合に発光演出を実行しない場合、操作演出を実行する場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、操作演出を実行しない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、操作演出を実行しない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３２５】

また、変動演出例４では、図３７－２（１２）に示すように、リーチ演出を実行している場合に、リーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、図３７－３（

１９）に示すように、リーチ演出を実行していない場合であって、リーチ目発光画像５９を表示させた後に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行可能であり、この期待演出を実行していない場合であって、第１発光演出の実行後に第２発光演出を実行可能である。

【０３２６】

期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、期待演出および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、期待演出を実行していない場合に発光演出を実行しない場合、期待演出を実行しているときに第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、期待演出を実行していない場合にも第１発光演出を実行すると、例えば、一の変動演出において、期待演出の実行時に第１発光演出を実行した後に期待演出の非実行時に再び第１発光演出を実行する場合等に、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、期待演出を実行していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、例えば、一の変動演出において、期待演出の実行時に発光演出を実行した後に期待演出の非実行時に発光演出を実行する場合であっても、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３２７】

また、変動演出例４では、図３７－１（３）乃至図３７－１（５）に示すように、装飾図柄４１の各々においてチャンス目発光画像６７を表示させるタイミングが異なるように発光演出を実行する。また、図３７－３（１９）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が一斉に発光して見えるようにゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、演出図柄における各々の実行タイミングが異なるように第１発光演出を実行可能であり、演出図柄における各々の実行タイミングが同じになるように第２発光演出を実行可能である。

【０３２８】

例えば、演出図柄における各々の実行タイミングが異なるように第１発光演出を実行すると、第１発光演出を実行するたびに演出図柄が発光しているように見せることができる。一方、演出図柄における各々の発光演出の実行タイミングが同じになる場合であっても第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、演出図柄における各々の発光演出の実行タイミングが同じになる場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３２９】

特に、変動演出例４では、図３７－１（３）乃至図３７－１（６）に示すように、複数の装飾図柄４１における各々の発光演出の開始タイミングを異ならせる一方で終了タイミングを同じとしている。このことにより、発光演出の継続時間が長い装飾図柄４１から順に、左装飾図柄４１、右装飾図柄４１、中装飾図柄４１となる。また、図３７－３（１９）および図３７－３（２０）に示すように、複数の装飾図柄４１における各々の発光演出の開始タイミングおよび終了タイミングを同じとすることで、複数の装飾図柄４１の各々における発光演出の継続時間を同じとしている。すなわち、本実施の形態においては、複数の演出図柄における各々の継続時間が異なるように第１発光演出を実行可能であり、複数の演出図柄における各々の継続時間が同じとなるように第２発光演出を実行可能である。

【０３３０】

複数の演出図柄における各々の継続時間が異なるように第１発光演出を実行することにより、新たに発光演出が実行される演出図柄のみならず、発光演出が継続されている演出図柄にも遊技者を着目させることができる。また、複数の演出図柄における各々の継続時間が同じになるように第２発光演出を実行することにより、複数の演出図柄を用いてよりインパクトのある発光演出を実現することができる。

【０３３１】

〔変動演出例５〕
図３８－１乃至図３８－３は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。
次に、図３８－１乃至図３８－３を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例５）を説明する。変動演出例５は、低確率時短無遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例５は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の変動演出例である。なお、以下の説明においては、主として変動演出例４と相違する点を説明し、変動演出例４と一致する点については説明を省略することがある。
【０３３２】
図３８－１（１）に示すように、演出制御部３００によって、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１が確定停止されているものとする。また、このとき、連続した数字（図示の例では数字の「９」および「０」）を示す２つの左装飾図柄４１が表示されている。また、このとき、連続した数字（図示の例では、数字の「３」および「２」）を示す２つの中装飾図柄４１が表示されている。また、このとき、連続した数字（図示の例では、数字の「０」および「９」）を示す２つの右装飾図柄４１が表示されている。すなわち、変動演出例５においては、３つの装飾図柄４１が複数組表示されている。
【０３３３】
そして、図３８－１（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１の変動が開始される。
そして、図３８－１（３）に示すように、低速でスクロールしていた左装飾図柄４１が仮停止する。
【０３３４】
そして、図３８－１（４）に示すように、低速でスクロールしていた右装飾図柄４１が仮停止する。このとき、右装飾図柄４１は、左装飾図柄４１と一致する図柄である数字の「７」の図柄および数字の「８」の図柄で仮停止する。これによりダブルリーチが成立し、リーチ演出が実行される。
【０３３５】
そして、図３８－１（５）に示すように、数字の「７」のリーチ目である左右の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、リーチ目発光画像５９が表示される。また、数字の「７」のリーチ目である左右の装飾図柄４１を横切るリーチライン画像６０が表示される。一方で、数字の「８」のリーチ目である左右の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲には、リーチ目発光画像５９が表示されていない。また、数字の「８」のリーチ目である左右の装飾図柄４１を横切るリーチライン画像６０は表示されない。すなわち、このとき、数字の「８」のリーチ目である左右の装飾図柄４１を用いた発光演出は実行されない。
そして、図３８－１（６）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が非表示になる。
【０３３６】
そして、図３８－１（７）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１、変動画像５１、および保留画像５２が非表示になる。
そして、図３８－１（８）に示すように、ＳＰ画像６４が表示される。このとき、左右の装飾図柄４１は、サイズが小さくかつ装飾性の低い表示態様となる。
【０３３７】
そして、図３８－２（９）に示すように、中図柄煽り演出が行われる。図示の例では、数字の「６」の中装飾図柄４１および数字の「７」の中装飾図柄４１が表示されている。また、このとき、数字の「６」の中装飾図柄４１における表示領域の周囲に、異図柄発光画像６６が表示されている。また、このとき、数字の「７」の中装飾図柄４１における表

示領域の周囲に、同図柄発光画像７９が表示されている。また、このとき、数字の「７」の左右の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、対象図柄発光画像７３が表示されている。すなわち、装飾図柄４１が「７７７」の組み合わせで揃うか否かを煽る演出が行われている。なお、数字の「８」の左右の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲には、対象図柄発光画像７３が表示されていない。すなわち、数字の「８」の左右の装飾図柄４１を用いた発光演出は行われていない。

【０３３８】

対象図柄発光画像７３は、中図柄煽り演出における煽りの対象となる中装飾図柄４１と同じ図柄である左右の装飾図柄４１が発光しているように遊技者に見せる画像である。対象図柄発光画像７３は、例えば、光を模した画像である。対象図柄発光画像７３は、何れの色により表示されてもよい。また、対象図柄発光画像７３は、例えば、対象となる左右の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の近傍に表示される。図示の例では、対象図柄発光画像７３は、対象となる左右の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の周囲に表示されている。また、対象図柄発光画像７３は、対象となる左右の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。

【０３３９】

そして、図３８－２（１０）に示すように、数字の「６」の中装飾図柄４１が仮停止する。これにより、数字の「７」の左右の装飾図柄４１と同じ図柄である中装飾図柄４１が仮停止しなかったこと、すなわち、装飾図柄４１が「７７７」の組み合わせで揃わなかったことが遊技者に対して示唆される。また、このとき、異図柄発光画像６６および対象図柄発光画像７３が非表示になっている。

そして、図３８－２（１１）に示すように、中装飾図柄４１が非表示になる。また、このとき、ＳＰリーチ演出が継続しており、ＳＰ画像６４が継続して表示されている。

【０３４０】

そして、図３８－２（１２）に示すように、再び中図柄煽り演出が行われる。図示の例では、数字の「８」の中装飾図柄４１および数字の「９」の中装飾図柄４１が表示されている。また、このとき、数字の「８」の中装飾図柄４１における表示領域の周囲に、同図柄発光画像７９が表示されている。また、このとき、数字の「９」の中装飾図柄４１における表示領域の周囲に、異図柄発光画像６６が表示されている。また、このとき、数字の「８」の左右の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、対象図柄発光画像７３が表示されている。すなわち、装飾図柄４１が「８８８」の組み合わせで揃うか否かを煽る演出が行われている。なお、数字の「７」の左右の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲には、対象図柄発光画像７３が表示されていない。すなわち、数字の「７」の左右の装飾図柄４１を用いた発光演出は行われていない。

【０３４１】

そして、図３８－２（１３）に示すように、大当たり示唆画像７０が表示される。このとき、対象図柄発光画像７３は、非表示になっている。

そして、図３８－２（１４）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が仮停止する。図示の例においては、装飾図柄４１が「８８８」の組み合わせで仮停止している状態となる。このように、装飾図柄４１が「８８８」の組み合わせで表示されることにより、遊技者に対して特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることが報知される。また、このとき、装飾図柄４１は、サイズが大きくなっている。また、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。また、変動画像５１および保留画像５２は、非表示の状態を維持する。

【０３４２】

そして、図３８－２（１５）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、ゾロ目発光画像７１が表示される。

そして、図３８－２（１６）に示すように、ゾロ目発光画像７１が非表示になる。

そして、図３８－３（１７）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１が非表示になる。

【０３４３】
そして、図３８－３（１８）に示すように、画像表示部１１４に装飾図柄４１が表示される。このとき、装飾図柄４１は装飾性が高い態様で表示される。すなわち、装飾図柄４１は、数字要素４１１、数字装飾要素４１２、およびキャラ要素４１３によって表示される。図示の例では、装飾図柄４１が「８８８」の組み合わせで仮停止しているとともに、画像表示部１１４においてこの「８８８」の組み合わせで仮停止している装飾図柄４１の上側には、装飾図柄４１が「７９９」の組み合わせで仮停止している。また、このとき、変動画像５１および保留画像５２が再び表示されている。
【０３４４】
そして、図３８－３（１９）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、停止前発光画像７２が表示される。また、このとき、「７９９」の組み合わせで仮停止している３つの装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲には、停止前発光画像７２が表示されていない。すなわち、「７９９」の組み合わせで仮停止している３つの装飾図柄４１を用いた発光演出は行われていない。
そして、図３８－３（２０）に示すように、停止前発光画像７２が非表示になる。
【０３４５】
そして、図３８－３（２１）に示すように、特別図柄の停止表示に伴い、画像表示部１１４において装飾図柄４１が確定停止する。また、第４図柄５６として「８８８」が表示される。すなわち、装飾図柄４１および第４図柄５６の表示が「８８８」の組み合わせで一致した状態となる。
【０３４６】
以上のように、変動演出例５では、図３８－１（５）に示すように、リーチ演出を実行している場合であって、複数組の装飾図柄４１を表示させている場合に、この複数組の一部を用いてリーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、図３８－３（１９）に示すように、リーチ演出を実行していない場合であって、複数組の装飾図柄４１を表示させているときに、この複数組の一部を用いて停止前発光画像７２を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、複数組の演出図柄を表示させている場合にこの複数組の一部を用いて第１発光演出または第２発光演出を実行可能であり、特別遊技が行われることを期待させる期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行可能であり、この期待演出を実行していない場合に第２発光演出を実行可能である。
【０３４７】
複数組の演出図柄を表示させている場合にこの複数組の一部を用いて発光演出を実行することにより、複数組の演出図柄を表示させている場合において、発光演出に用いた演出図柄に遊技者を着目させることができる。また、期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、期待演出および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、期待演出を実行していない場合に発光演出を実行しない場合、期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、期待演出を実行していない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、期待演出を実行していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。
【０３４８】
〔変動演出例６〕
図３９は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。
次に、図３９を参照しながら、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う装飾図柄４１の変動演出（変動演出例６）について具体的に説明する。変動演出例６は、高確率時短遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例６は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合の変動演出例である。なお、以下の説明において

は、主として変動演出例１と相違する点を説明し、変動演出例１と一致する点については説明を省略することがある。

【０３４９】

まず、図３９（１）に示すように、演出制御部３００によって、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１が確定停止しているものとする。なお、画像表示部１１４においては右打ち画像７４が表示されている。また、画像表示部１１４においては、高確背景画像８０が表示されている。

【０３５０】

情報画像の一例としての右打ち画像７４は、遊技領域１１１のうちの右側の領域への遊技球の発射を遊技者に促すための画像である。

高確背景画像８０は、高確率時短遊技状態であることを報知または示唆する画像である。高確背景画像８０は、演出上の場面（ステージ）を表している。本実施の形態では、画像表示部１１４における画像表示領域の全体に高確背景画像８０が表示される。また、高確率時短無遊技状態においてステージが複数設定されている場合には、ステージごとに、高確背景画像８０としての表示内容が異なってもよい。高確背景画像８０が表示されることにより、遊技者は、設定されているステージを認識できる。

【０３５１】

そして、図３９（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、装飾図柄４１の変動が開始される。

そして、図３９（３）に示すように、３つの装飾図柄４１が、変動開始まで確定停止されていた位置で仮停止する。このとき、３つの装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。

【０３５２】

そして、図３９（４）に示すように、３つの装飾図柄４１が所定時間（例えば０．５秒）仮停止を継続した後、特別図柄の停止表示にともない、３つの装飾図柄４１が確定停止する。ここで、図３９（４）に示した停止表示した装飾図柄４１の組み合わせ「２４３」は、特別図柄の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。このとき、停止時発光画像５７は非表示になっている。また、特別図柄の変動停止に伴い、第４図柄５６も停止する。このとき、第４図柄５６の組み合わせは「２４３」であり、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。

【０３５３】

なお、変動演出例６においては、変動演出例１乃至変動演出例５よりも、装飾図柄４１が仮停止する時間が短い。このことにより、例えば低確率時短無遊技状態と比較して、特別図柄の変動時間の短い高確率時短遊技状態において、装飾図柄４１による演出を実現することが可能となる。

【０３５４】

〔変動演出例７〕

図４０－１および図４０－２は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図４０－１および図４０－２を参照しながら、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う装飾図柄４１の変動演出（変動演出例７）について具体的に説明する。変動演出例７は、高確率時短遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例７は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合の変動演出例である。なお、以下の説明においては、主として変動演出例６と相違する点を説明し、変動演出例６と一致する点については説明を省略することがある。

【０３５５】

まず、図４０－１（１）および図４０－１（２）に示すように、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１が確定停止している状態から、装飾図柄４１の変動が開始される。

【０３５６】

そして、図４０－１（３）に示すように、低速でスクロールしていた左装飾図柄４１が仮停止する。このとき、左装飾図柄４１における表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。

そして、図４０－１（４）に示すように、停止時発光画像５７が非表示になる。

【０３５７】

そして、図４０－１（５）に示すように、リーチ煽り演出が実行される。

リーチ煽り演出は、リーチ演出が実行されるか否かを煽る演出である。具体的に説明をすると、リーチ煽り演出においては、左装飾図柄４１が仮停止した後に、スクロールしている右装飾図柄４１が減速し、左装飾図柄４１として表示された図柄と一致する図柄が停止するか否かを煽る演出が実行される。

図示の例においては、左装飾図柄４１と同じ図柄である右装飾図柄４１（数字の「６」）が表示されている。このとき、左装飾図柄４１における表示領域の周囲、および右装飾図柄４１における表示領域の周囲に、リーチ煽り図柄発光画像７５が表示される。

【０３５８】

リーチ煽り図柄発光画像７５は、リーチ煽り演出に用いられる左右の装飾図柄４１が発光しているように遊技者に見せる画像である。リーチ煽り図柄発光画像７５は、例えば、光を模した画像である。リーチ煽り図柄発光画像７５は、何れの色により表示されてもよい。また、リーチ煽り図柄発光画像７５は、例えば、リーチ煽り演出に用いられる左右の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の近傍に表示される。図示の例では、リーチ煽り図柄発光画像７５は、リーチ煽り演出に用いられる左右の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の周囲に表示されている。また、リーチ煽り図柄発光画像７５は、リーチ煽り演出に用いられる左右の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。また、停止時発光画像５７（図４０－１（３）参照）が装飾図柄４１の表示領域の近傍に表示されるのに対し、リーチ煽り図柄発光画像７５は装飾図柄４１の表示領域に重なって表示されてもよい。

【０３５９】

そして、図４０－１（６）に示すように、左装飾図柄４１と同じ図柄である右装飾図柄４１が仮停止することにより、リーチが成立し、リーチ演出が実行される。また、このとき、リーチ目発光画像５９が表示される。また、このとき、スピーカ１５６から第３特定音が出力される。第３特定音は、変動演出例３においてリーチ目発光画像５９が表示されたときにスピーカ１５６から出力された第１特定音、および、変動演出例４においてリーチ目発光画像５９が表示されたときにスピーカ１５６から出力された第２特定音の何れとも異なる音である。

そして、図４０－１（７）に示すように、リーチ目発光画像５９が非表示になる。

【０３６０】

そして、図４０－１（８）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１、変動画像５１、および保留画像５２は非表示になる。なお、右打ち画像７４は、表示されている状態を維持する。

【０３６１】

そして、図４０－２（９）に示すように、ＳＰ画像６４が表示される。このとき、左右の装飾図柄４１は、画像表示部１１４における画像表示領域の端（左端および右端）に移動する。この左右の装飾図柄４１は、サイズが小さい表示態様となる。また、このとき、縮小図柄発光画像６５が表示される。また、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。

そして、図４０－２（１０）に示すように、縮小図柄発光画像６５が非表示になる。

【０３６２】

そして、図４０－２（１１）に示すように、左右の装飾図柄４１とは異なる図柄である数字の「７」の図柄で中装飾図柄４１が仮停止する。

そして、図４０－２（１２）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１は非表示になる。

【０３６３】
そして、図４０－２（１３）に示すように、３つの装飾図柄４１が表示される。この３つの装飾図柄４１は、サイズが大きい表示態様となる。また、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。また、このとき、変動画像５１および保留画像５２が再び表示されている。
【０３６４】
そして、図４０－２（１４）に示すように、特別図柄の停止表示に伴い、装飾図柄４１が確定停止する。ここで、図４０－２（１４）に示した停止表示した装飾図柄４１の組み合わせ「６７６」は、特別図柄の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、第４図柄５６として「６７６」が表示される。すなわち、装飾図柄４１および第４図柄５６の表示が「６７６」の組み合わせで一致した状態となる。
【０３６５】
〔変動演出例８〕
図４１－１および図４１－２は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。
次に、図４１－１および図４１－２を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例８）を説明する。変動演出例８は、高確率時短遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例８は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の変動演出例である。以下の説明においては、主として変動演出例７と相違する点を説明し、変動演出例７と一致する点については説明を省略することがある。
【０３６６】
まず、図４１－１（１）および図４１－１（２）に示すように、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１が確定停止している状態から、装飾図柄４１の変動が開始される。
【０３６７】
そして、図４１－１（３）に示すように、低速でスクロールしていた左装飾図柄４１が仮停止する。このとき、左装飾図柄４１における表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。
そして、図４１－１（４）に示すように、停止時発光画像５７が非表示になる。
【０３６８】
そして、図４１－１（５）に示すように、リーチ煽り演出が実行される。図示の例においては、左装飾図柄４１と同じ図柄である右装飾図柄４１（数字の「６」）が表示されている。また、このとき、左装飾図柄４１における表示領域の周囲、および右装飾図柄４１における表示領域の周囲に、リーチ煽り図柄発光画像７５が表示される。
【０３６９】
そして、図４１－１（６）に示すように、左装飾図柄４１と同じ図柄である右装飾図柄４１が仮停止することにより、リーチが成立し、リーチ演出が実行される。また、このとき、リーチ目発光画像５９が表示される。また、このとき、スピーカ１５６から、第３特定音、すなわち、変動演出例７においてリーチ目発光画像５９が表示されたときにスピーカ１５６から出力された音が出力される。
そして、図４１－１（７）に示すように、リーチ目発光画像５９が非表示になる。
【０３７０】
そして、図４１－１（８）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１、変動画像５１、および保留画像５２は非表示になる。なお、右打ち画像７４は、表示されている状態を維持する。
【０３７１】
そして、図４１－２（９）に示すように、ＳＰ画像６４が表示される。このとき、左右の装飾図柄４１は、サイズが小さい表示態様となる。また、このとき、縮小図柄発光画像６５が表示される。また、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。

そして、図４１－２（１０）に示すように、縮小図柄発光画像６５が非表示になる。
【０３７２】
そして、図４１－２（１１）に示すように、大当たり示唆画像７０が表示される。
そして、図４１－２（１２）に示すように、画像表示部１１４にゾロ目の装飾図柄４１が仮停止する。図示の例においては、装飾図柄４１が「６６６」の組み合わせで仮停止している状態となる。このように、装飾図柄４１が「６６６」の組み合わせで表示されることにより、遊技者に対して特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることが報知される。また、このとき、装飾図柄４１は、サイズが大きい表示態様となる。また、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。また、変動画像５１および保留画像５２は、非表示の状態を維持する。
【０３７３】
そして、図４１－２（１３）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、ゾロ目発光画像７１が表示される。このとき、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。また、右打ち画像７４は、表示されている状態を維持する。また、変動画像５１および保留画像５２は、非表示の状態を維持する。
【０３７４】
そして、図４１－２（１４）に示すように、ゾロ目発光画像７１が非表示になる。
そして、図４１－２（１５）に示すように、特別図柄の停止表示に伴い、画像表示部１１４において装飾図柄４１が確定停止する。また、第４図柄５６として「６６６」が表示される。すなわち、装飾図柄４１および第４図柄５６の表示が「６６６」の組み合わせで一致した状態となる。
【０３７５】
以上のように、変動演出例８では、図４１－２（１３）に示すように、右打ち画像７４を表示している場合に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。また、変動演出例４では、図３７－４（２６）に示すように、右打ち画像７４を表示していない場合に、停止前発光画像７２を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、情報画像を表示している場合に第１発光演出を実行可能であり、情報画像を表示していない場合に第２発光演出を実行可能である。
【０３７６】
上記の通り情報画像の一例である右打ち画像７４を表示している場合にゾロ目発光画像７１を表示させると、例えば、遊技者に対して、高確率時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを強く印象付けることができる。このように、情報画像を表示している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、情報画像の表示および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、情報画像を表示していない場合に発光演出を実行しない場合、情報画像を表示している場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、情報画像を表示していない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、情報画像を表示していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。
【０３７７】
また、変動演出例８では、図４１－１（６）に示すように、リーチ演出を実行している場合にリーチ目発光画像５９が表示させて発光演出を実行する。また、図４１－２（１３）に示すように、リーチ演出を実行していない場合であって、右打ち画像７４を表示しているときに、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、特別遊技が行われることを期待させる期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行可能であり、この期待演出を実行していない場合であって、右打ち画像７４が表示されている場合に、第２発光演出を実行可能である。
【０３７８】
期待演出を実行している場合に発光演出を実行すると、例えば、期待演出および発光演

出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。また、情報画像を表示している場合に発光演出を実行すると、例えば、情報画像の表示および発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、期待演出を実行している場合に実行する発光演出と、情報画像を表示している場合に実行する発光演出が同じである場合、遊技者が発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、期待演出を実行していない場合であって情報画像が表示されている場合には、期待演出を実行している場合に実行する発光演出とは異なる発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０３７９】

また、高確率時短遊技状態においては、図４０－１（５）および図４１－１（５）に示すように、低確率時短無遊技状態に比べて、リーチの成立前において、２つの装飾図柄４１を同時に用いた発光演出を実行し易い。すなわち、高確率時短遊技状態においては、低確率時短無遊技状態よりも、リーチの成立前において同時に２つの装飾図柄４１を用いた発光演出を実行する確率が高い。

【０３８０】

高確率時短遊技状態においては、低確率時短無遊技状態よりも大当たり抽選の当選確率が高い分、リーチ演出等の特別遊技が行われることを期待させる演出に遊技者が着目しやすく、リーチが成立するか否かにも着目しやすい。そこで、本実施の形態では、高確率時短遊技状態においては、低確率時短無遊技状態よりも、リーチの成立前において同時に２つの装飾図柄４１を用いた発光演出を実行する確率を高くしている。これにより、高確率時短遊技状態においては、リーチが成立するか否かの煽りの演出効果を高めて、遊技者をより興奮させることができる。

【０３８１】

また、変動演出例８では、図４１－２（１５）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１を表示させた後、高確背景画像８０を表示することなく、すなわち、移行画像６３（図４１－１（８）参照）を表示する前の背景に戻すことなく、変動演出を終了させている。言い換えると、本実施の形態では、高確率時短遊技状態において特別遊技が行われることを報知する場合、ＳＰリーチに発展した後、ＳＰリーチ発展前に表示していた背景画像を表示することなく３つの装飾図柄４１を確定停止させる。この場合、例えば、高確率時短遊技状態においては、特別遊技が行われることを報知した後、ＳＰリーチ発展前の背景に戻すことなく大当たり遊技を行うことで、特別遊技が行われることの報知と大当たり遊技との連続性が担保される。そのため、特別遊技が行われることを報知した後にＳＰリーチ発展前の背景に戻る場合に比べて、特別遊技が行われることの報知によって高まった遊技者の興奮が冷めることを抑制することができる。

【０３８２】

なお、高確率時短遊技状態にて特別遊技が行われることを報知する場合であっても、ゾロ目の装飾図柄４１を表示させた後、移行画像６３を表示してから、高確背景画像８０を表示してもよい。すなわち、特別遊技が行われることを報知した後、ＳＰリーチ発展前の背景に戻してもよい。

【０３８３】

〔変動演出例９〕

図４２－１乃至図４２－３は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図４２－１乃至図４２－３を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例９）を説明する。変動演出例９は、低確率時短無遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例９は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の変動演出例である。以下の説明においては、主として変動演出例４と相違する点を説明し、変動演出例４と一致する点については説明を省略することがある。

【０３８４】

まず、図４２－１（１）および図４２－１（２）に示すように、画像表示部１１４にお

いて装飾性の高い装飾図柄４１が確定停止している状態から、装飾図柄４１の変動が開始される。

【０３８５】

そして、図４２－１（３）に示すように、低速でスクロールしていた左装飾図柄４１が仮停止する。このとき、左装飾図柄４１における表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。

そして、図４２－１（４）に示すように、停止時発光画像５７が非表示になる。

【０３８６】

そして、図４２－１（５）に示すように、低速でスクロールしていた右装飾図柄４１が仮停止する。このとき、右装飾図柄４１における表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。また、このとき、右装飾図柄４１は、左装飾図柄４１と同じ図柄である数字の「３」の図柄で仮停止する。これによりリーチが成立し、リーチ演出が実行される。

そして、図４２－１（６）に示すように、停止時発光画像５７が非表示になる。

【０３８７】

そして、図４２－１（７）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が表示される。

そして、図４２－１（８）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が非表示になる。

そして、図４２－２（９）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１、変動画像５１、および保留画像５２が非表示になる。

【０３８８】

そして、図４２－２（１０）に示すように、中図柄煽り演出が行われる。図示の例においては、数字が「２」である中装飾図柄４１および数字が「３」である中装飾図柄４１が表示されている。また、このとき、数字の「２」の中装飾図柄４１における表示領域の周囲に、異図柄発光画像６６が表示されている。また、このとき、数字の「３」の中装飾図柄４１における表示領域の周囲に、同図柄発光画像７９が表示されている。また、このとき、左右の装飾図柄４１は、サイズが小さくかつ装飾性の低い表示態様となる。

【０３８９】

そして、図４２－２（１１）に示すように、数字が「３」である中装飾図柄４１が仮停止する。このとき、中装飾図柄４１における表示領域の周囲に、煽り後図柄発光画像７６が表示される。また、このとき、左右の装飾図柄４１を用いた発光演出は行われていない。

煽り後図柄発光画像７６は、中図柄煽り演出の実行後に仮停止した中装飾図柄４１が発光しているように遊技者に見せる画像である。煽り後図柄発光画像７６は、例えば、光を模した画像である。煽り後図柄発光画像７６は、何れの色により表示されてもよい。また、煽り後図柄発光画像７６は、例えば、中装飾図柄４１が表示されている領域の近傍に表示される。図示の例では、煽り後図柄発光画像７６は、中装飾図柄４１が表示されている領域の周囲に表示されている。また、煽り後図柄発光画像７６は、中装飾図柄４１が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。また、停止時発光画像５７（図４２－１（３）参照）やリーチ目発光画像５９（図４２－１（７）参照）が装飾図柄４１の表示領域の近傍に表示されるのに対し、煽り後図柄発光画像７６は装飾図柄４１の表示領域に重なって表示されてもよい。

【０３９０】

そして、図４２－２（１２）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が仮停止する。図示の例においては、装飾図柄４１が「３３３」の組み合わせで仮停止している状態となる。このように、装飾図柄４１が「３３３」の組み合わせで表示されることにより、遊技者に対して特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることが報知される。また、このとき、装飾図柄４１は、サイズが大きくなっている。また、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。また、変動画像５１および保留画像５２は、非表示の状態を維持する。

【０３９１】
そして、図４２－２（１３）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、ゾロ目発光画像７１が表示される。
そして、図４２－２（１４）に示すように、ゾロ目発光画像７１が非表示になる。
そして、図４２－２（１５）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１が非表示になる。
【０３９２】
そして、図４２－２（１６）に示すように、画像表示部１１４に装飾図柄４１が表示される。このとき、装飾図柄４１は装飾性が高い態様で表示される。すなわち、装飾図柄４１は、数字要素４１１、数字装飾要素４１２、およびキャラ要素４１３によって表示される。また、このとき、変動画像５１および保留画像５２が再び表示されている。
【０３９３】
そして、図４２－３（１７）に示すように、３つの装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、停止前発光画像７２が表示される。
そして、図４２－３（１８）に示すように、停止前発光画像７２が非表示になる。
【０３９４】
そして、図４２－３（１９）に示すように、特別図柄の停止表示に伴い、画像表示部１１４において装飾図柄４１が確定停止する。また、第４図柄５６として「３３３」が表示される。すなわち、装飾図柄４１および第４図柄５６の表示が「３３３」の組み合わせで一致した状態となる。
【０３９５】
以上のように、変動演出例９では、図４２－１（１１）に示すように、中装飾図柄４１が表示されている領域の周囲に煽り後図柄発光画像７６を表示させて発光演出を実行する一方で、左右の装飾図柄４１を用いた発光演出を実行しない。すなわち、本実施の形態においては、発光演出を実行する場合に、表示させている演出図柄のうち一部の演出図柄を用いた発光演出を実行し、表示させている演出図柄のうち他の演出図柄を用いた発光演出を実行しない。このようにすることで、表示させている演出図柄のうち発光演出に用いた図柄を遊技者により強く印象付けることができる。
【０３９６】
〔変動演出例１０〕
図４３は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。
次に、図４３を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例１０）を説明する。変動演出例１０は、低確率時短無遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例１０は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合の変動演出例である。以下の説明においては、主として変動演出例１と相違する点を説明し、変動演出例１と一致する点については説明を省略することがある。
【０３９７】
まず、図４３（１）に示すように、演出制御部３００によって、１つ前の特別図柄の変動が終了することに伴い、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１が確定停止されている。このとき、画像表示部１１４には、ゾーン画像７７が表示されている。
ゾーン画像７７は、ゾーン演出が実行されていることを報知または示唆する画像である。なお、ゾーン演出とは、事前判定処理による事前判定結果に基づき実行される予告演出の一例である。このゾーン演出は、例えば次の特別図柄の変動表示において大当たりとなる可能性が高いことを示唆する演出である。本実施の形態のゾーン画像７７は、「△△Ｚｏｎｅ」の文字を含む。
【０３９８】
そして、図４３（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄４１の変動が開始される。
そして、図４３（３）に示すように、低速でスクロールしていた左装飾図柄４１が仮停

止する。
　そして、図４３（４）に示すように、低速でスクロールしていた右装飾図柄４１が仮停止する。
　そして、図４３（５）に示すように、低速でスクロールしていた中装飾図柄４１が仮停止する。
【０３９９】
　そして、図４３（６）に示すように、３つの装飾図柄４１が所定時間（例えば１秒）仮停止を継続した後、特別図柄の変動停止に伴い、３つの装飾図柄４１が確定停止する。ここで、図４３（６）に示した停止表示した装飾図柄４１の組み合わせ「３４５」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止に伴い、第４図柄５６も停止する。このとき、第４図柄５６の組み合わせ「３４５」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。
【０４００】
　以上のように、変動演出例１０では、図４３（２）乃至図４３（６）に示すように、ゾーン画像７７を表示している場合に、発光演出を実行しない。また、変動演出例４では、図３７－３（１９）に示すように、ゾーン画像７７を表示していない場合に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、特別遊技が行われることを期待させる期待演出を実行している場合に、発光演出を実行しないことが可能であり、この期待演出を実行していない場合に、発光演出を実行可能である。
【０４０１】
　期待演出を実行している場合に発光演出を実行する場合、遊技者は期待演出および発光演出の何れか一方に着目するが他方には気付かない可能性がある。そこで、本実施の形態では、期待演出を実行している場合には発光演出を実行せず、また、期待演出を実行していない場合には発光演出を実行することで、遊技者が期待演出や発光演出に気付かないことを抑制するようにしている。
【０４０２】
　また、変動演出例１０では、図４３（２）乃至図４３（６）に示すように、変動画像５１を表示し且つリーチ演出を実行していない場合に、発光演出を実行しない。また、変動演出例４では、図３７－２（１２）に示すように、変動画像５１を表示し且つリーチ演出を実行している場合に、リーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、変動演出例４では、図３７－３（１９）に示すように、変動画像５１を表示せず且つリーチ演出を実行していない場合に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。
【０４０３】
　すなわち、本実施の形態においては、特別遊技が行われることを期待させる第１期待演出を実行し且つ、特別遊技が行われることを期待させるとともに第１期待演出とは異なる第２期待演出を実行していない場合に、第１発光演出および第２発光演出の何れも実行しないことが可能である。また、第１期待演出および第２期待演出を実行している場合に、第１発光演出を実行可能であり、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合に、第２発光演出を実行可能である。
【０４０４】
　第１期待演出を実行し且つ第２期待演出を実行していない場合には発光演出を実行せず、第１期待演出および第２期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行することにより、第１期待演出および第２期待演出が実行されることの特別感を遊技者に与えることができる。一方で、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合に発光演出を実行しない場合、第１期待演出を実行し且つ第２期待演出を実行しない場合や、第１期待演出および第２期待演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合も第１発光演出を実行する場合、第１期待演出および第２期待演出が実行されることの特別感が小さくなるおそれがある。そこで、本実施の形態では、第１期待演出および第２期待演出の何れも実行していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。こ

れにより、第１期待演出および第２期待演出が実行されることの特別感が小さくなることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０４０５】

〔変動演出例１１〕

図４４－１乃至図４４－３は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図４４－１乃至図４４－３を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例１１）を説明する。変動演出例１１は、低確率時短無遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例１１は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の変動演出例である。なお、この変動演出例１１は、上記変動演出例４と対応する演出例であり、以下の説明においては、主として変動演出例４と相違する点を説明し、変動演出例４と一致する点については説明を省略することがある。

【０４０６】

まず、図４４－１（１）乃至図４４－１（３）に示すように、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１が確定停止している状態から装飾図柄４１の変動が開始され、低速でスクロールしていた左装飾図柄４１が仮停止する。このとき、左装飾図柄４１における表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。

そして、図４４－１（４）に示すように、停止時発光画像５７が非表示になる。

【０４０７】

そして、図４４－１（５）に示すように、低速でスクロールしていた右装飾図柄４１が仮停止する。このとき、右装飾図柄４１における表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。また、このとき、右装飾図柄４１は、左装飾図柄４１と同じ図柄である数字の「４」の図柄で仮停止する。これによりリーチが成立し、リーチ演出が実行される。

そして、図４４－１（６）に示すように、停止時発光画像５７が非表示になる。

【０４０８】

そして、図４４－１（７）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が表示される。

そして、図４４－１（８）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が非表示になる。

そして、図４４－２（９）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１、変動画像５１、および保留画像５２が非表示になる。

【０４０９】

そして、図４４－２（１０）に示すように、ＳＰ画像６４が表示される。このとき、左右の装飾図柄４１は、サイズが小さくかつ装飾性の低い表示態様となる。また、このとき、縮小図柄発光画像６５が表示される。

そして、図４４－２（１１）に示すように、縮小図柄発光画像６５が非表示になる。

【０４１０】

そして、図４４－２（１２）に示すように、大当たり示唆画像７０が表示される。

そして、図４４－２（１３）に示すように、画像表示部１１４にゾロ目の装飾図柄４１が仮停止する。図示の例においては、装飾図柄４１が「４４４」の組み合わせで仮停止している状態となる。このように、装飾図柄４１が「４４４」の組み合わせで表示されることにより、遊技者に対して特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることが報知される。また、このとき、装飾図柄４１は、サイズが大きくなっている。また、第４図柄５６は、３つの装飾図柄４１が変動表示されている状態を維持する。また、変動画像５１および保留画像５２は、非表示の状態を維持する。

【０４１１】

そして、図４４－２（１４）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、ゾロ目発光画像７１が表示される。また、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。また、変動画像５１および保留画像５２は、非表示

の状態を維持する。
そして、図４４－２（１５）に示すように、ゾロ目発光画像７１が非表示になる。
【０４１２】
そして、図４４－２（１６）に示すように、昇格煽り演出が行われる。昇格煽り演出においては、ボタン操作画像６１が表示される。
そして、ボタン操作画像６１が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図４４－３（１７）に示すように、装飾図柄４１が「７７７」の組み合わせで表示される。このように、装飾図柄４１が「７７７」の組み合わせで表示されることにより、昇格が行われたことが遊技者に報知される。また、このとき、３つの装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、昇格図柄発光画像７８が表示される。また、変動画像５１および保留画像５２は、非表示の状態を維持する。
【０４１３】
昇格図柄発光画像７８は、昇格後のゾロ目の装飾図柄４１が発光しているように遊技者に見せる画像である。昇格図柄発光画像７８は、例えば、光を模した画像である。昇格図柄発光画像７８は、何れの色により表示されてもよい。また、昇格図柄発光画像７８は、例えば、ゾロ目の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の近傍に表示される。図示の例では、昇格図柄発光画像７８は、ゾロ目の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の周囲に表示されている。また、昇格図柄発光画像７８は、ゾロ目の装飾図柄４１の各々が表示されている領域の全体または一部に表示されてもよい。例えば、停止時発光画像５７（図４４－１（３）参照）やリーチ目発光画像５９（図４４－１（７）参照）が装飾図柄４１の表示領域の近傍に表示されるのに対し、ゾロ目発光画像７１（図４４－１（１４）参照）および昇格図柄発光画像７８は装飾図柄４１の表示領域に重なって表示されてもよい。
そして、図４４－３（１８）に示すように、昇格図柄発光画像７８が非表示になる。
【０４１４】
そして、図４４－３（１９）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１が非表示になる。
そして、図４４－３（２０）に示すように、画像表示部１１４に装飾図柄４１が表示される。このとき、装飾図柄４１は装飾性が高い態様で表示される。また、このとき、変動画像５１および保留画像５２が再び表示されている。
【０４１５】
そして、画像表示部１１４に装飾図柄４１が表示されてから第２所定時間（例えば１．５秒）経過後、図４４－３（２１）に示すように、３つの装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、停止前発光画像７２が表示される。なお、第２所定時間は、変動演出例４においてゾロ目の装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様で表示されてから停止前発光画像７２が表示されるまでの第１所定時間よりも短い。
そして、図４４－３（２２）に示すように、停止前発光画像７２が非表示になる。
【０４１６】
そして、図４４－３（２３）に示すように、特別図柄の変動停止に伴い、画像表示部１１４において装飾図柄４１が確定停止する。また、第４図柄５６として「７７７」が表示される。すなわち、装飾図柄４１および第４図柄５６の表示が「７７７」の組み合わせで一致した状態となる。
【０４１７】
以上のように、変動演出例１１では、図４４－１（７）に示すように、リーチ演出を実行している場合に、リーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、図４４－２（１４）に示すように、リーチ演出を実行していない場合に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。また、図４４－３（１７）に示すように、リーチ演出を実行していない場合であって、ゾロ目発光画像７１を表示させた後に、昇格図柄発光画像７８を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、特別遊技が行われることを期待させる期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行可能であ

り、この期待演出を実行していない場合に第２発光演出を実行可能であり、この期待演出を実行していない場合であって、第２発光演出の実行後に、第３発光演出を実行可能である。

【０４１８】

期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、期待演出および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、期待演出を実行していない場合に発光演出を実行しない場合、期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、期待演出を実行していない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、期待演出を実行していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。さらに、本実施の形態では、第２発光演出の実行後に、第１発光演出および第２発光演出とは異なる第３発光演出を実行している。これにより、例えば、一の変動演出において、期待演出を実行していない場合に発光演出を二回実行する場合であっても、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０４１９】

また、変動演出例２では、図３５（３）に示すように、特別遊技が行われないことを報知する場合において、停止時発光画像５７を表示させて発光演出を実行する。また、変動演出例１１では、図４４－２（１４）に示すように、特別遊技が行われることを報知する場合において、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。また、図４４－３（１７）に示すように、特別遊技が行われることを報知する場合において、ゾロ目発光画像７１を表示させた後に、昇格図柄発光画像７８を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、特別遊技が行われないことを報知する場合において、第１発光演出を実行可能であり、特別遊技が行われることを報知する場合において、第２発光演出を実行可能であり、特別遊技が行われることを報知する場合において、第２発光演出の実行後に、第３発光演出を実行可能である。

【０４２０】

特別遊技が行われないことを報知する場合において第１発光演出を実行することにより、特別遊技が行われないことを報知する場合であっても遊技者に興趣を与えることができる。また、特別遊技が行われることを報知する場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行することにより、特別遊技が行われることを報知することの特別感を遊技者に与えることができる。さらに、本実施の形態では、第２発光演出の実行後に、第１発光演出および第２発光演出とは異なる第３発光演出を実行している。これにより、例えば、一の変動演出において発光演出を二回実行する場合であっても、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、特別遊技が行われることを報知することの特別感をより一層高めることができる。

【０４２１】

また、変動演出例１１では、図４４－１（７）に示すように、保留画像５２を表示している場合に、リーチ目発光画像５９を表示させて発光演出を実行する。また、図４４－２（１４）に示すように、保留画像５２を表示していない場合に、ゾロ目発光画像７１を表示させて発光演出を実行する。すなわち、本実施の形態においては、保留画像５２を表示している場合に第１発光演出を実行可能であり、保留画像５２を表示していない場合に第２発光演出を実行可能である。

【０４２２】

保留画像５２を表示している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、保留画像５２の表示および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、保留画像５２を表示していない場合に発光演出を実行しない場合、保留画像５２を表示している場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、遊技者の興趣が低下するおそれがある。また、保留画像５２を表示していない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、保留画像５２を表

示していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０４２３】

〔変動演出例１２〕

図４５－１乃至図４５－３は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図４５－１乃至図４５－３を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例１２）を説明する。変動演出例１２は、低確率時短無遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例１２は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の変動演出例である。なお、この変動演出例１２は、上記変動演出例４と対応する演出例であり、以下の説明においては、主として変動演出例４と相違する点を説明し、変動演出例４と一致する点については説明を省略することがある。

【０４２４】

まず、図４５－１（１）乃至図４５－１（３）に示すように、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１が確定停止している状態から装飾図柄４１の変動が開始され、低速でスクロールしていた左装飾図柄４１が仮停止する。このとき、左装飾図柄４１における表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。

そして、図４５－１（４）に示すように、停止時発光画像５７が非表示になる。

【０４２５】

そして、図４５－１（５）に示すように、低速でスクロールしていた右装飾図柄４１が仮停止する。このとき、右装飾図柄４１における表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。また、このとき、右装飾図柄４１は、左装飾図柄４１と同じ図柄である数字の「２」の図柄で仮停止する。これによりリーチが成立し、リーチ演出が実行される。

そして、図４５－１（６）に示すように、停止時発光画像５７が非表示になる。

【０４２６】

そして、図４５－１（７）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が表示される。

そして、図４５－１（８）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が非表示になる。

そして、図４５－２（９）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１、変動画像５１、および保留画像５２が非表示になる。

【０４２７】

そして、図４５－２（１０）に示すように、ＳＰ画像６４が表示される。このとき、左右の装飾図柄４１は、サイズが小さくかつ装飾性の低い表示態様となる。また、このとき、縮小図柄発光画像６５が表示される。

そして、図４５－２（１１）に示すように、縮小図柄発光画像６５が非表示になる。

【０４２８】

そして、図４５－２（１２）に示すように、大当たり示唆画像７０が表示される。

そして、図４５－２（１３）に示すように、画像表示部１１４にゾロ目の装飾図柄４１が仮停止する。図示の例においては、装飾図柄４１が「２２２」の組み合わせで仮停止している状態となる。このように、装飾図柄４１が「２２２」の組み合わせで表示されることにより、遊技者に対して特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることが報知される。また、このとき、装飾図柄４１は、サイズが大きくなっている。また、第４図柄５６は、３つの装飾図柄４１が変動表示されている状態を維持する。また、変動画像５１および保留画像５２は、非表示の状態を維持する。

【０４２９】

そして、図４５－２（１４）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に、ゾロ目発光画像７１が表示される。また、第４図柄５６は、３つの図柄が

変動表示されている状態を維持する。また、変動画像５１および保留画像５２は、非表示の状態を維持する。

そして、図４５－２（１５）に示すように、ゾロ目発光画像７１が非表示になる。

【０４３０】

そして、図４５－２（１６）に示すように、昇格煽り演出が行われる。昇格煽り演出においては、ボタン操作画像６１が表示される。

そして、ボタン操作画像６１が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図４５－３（１７）に示すように、装飾図柄４１が再び「２２２」の組み合わせで表示される。すなわち、昇格煽り演出が行われた結果、昇格していない。

そして、図４５－３（１８）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１が非表示になる。

【０４３１】

そして、図４５－３（１９）に示すように、画像表示部１１４に装飾図柄４１が表示される。このとき、装飾図柄４１は装飾性が高い態様で「２２２」の組み合わせにより表示される。また、このとき、変動画像５１および保留画像５２が再び表示されている。

【０４３２】

そして、装飾性の高い装飾図柄４１が表示されてから第３所定時間（例えば２秒間）経過後、図４５－３（２０）に示すように、装飾図柄４１が「７７７」の組み合わせで表示されるとともに、３つの装飾図柄４１における各々の表示領域の周囲に停止前発光画像７２が表示される。このように、装飾図柄４１が「７７７」の組み合わせで表示されることにより、昇格が行われたことが遊技者に報知される。なお、第３所定時間は、変動演出例４においてゾロ目の装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様で表示されてから停止前発光画像７２が表示されるまでの第１所定時間よりも短い。また、第３所定時間は、変動演出例１１においてゾロ目の装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様で表示されてから停止前発光画像７２が表示されるまでの第２所定時間よりも長い。

そして、図４５－３（２１）に示すように、停止前発光画像７２が非表示になる。

【０４３３】

そして、図４５－３（２２）に示すように、特別図柄の変動停止に伴い、画像表示部１１４において装飾図柄４１が確定停止する。また、第４図柄５６として「７７７」が表示される。すなわち、装飾図柄４１および第４図柄５６の表示が「７７７」の組み合わせで一致した状態となる。

【０４３４】

以上のように、変動演出例４では、図３７－３（２４）、図３７－４（２５）、および図３７－４（２６）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様で表示されてから第１所定時間（例えば３秒）経過後に、停止前発光画像７２を表示させて発光演出を実行する。また、変動演出例１１では、図４４－３（２０）および図４４－３（２１）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様で表示されてから第１所定時間よりも短い第２所定時間（例えば１．５秒）経過後に、停止前発光画像７２を表示させて発光演出を実行する。

【０４３５】

すなわち、本実施の形態においては、昇格煽り演出後において、遊技者により有利な状態とならないことを示唆するゾロ目の装飾図柄４１（以下、非昇格図柄４１と称する）を表示させる場合の方が、遊技者により有利な状態となることを示唆するゾロ目の装飾図柄４１（以下、昇格図柄４１と称する）を表示させる場合よりも、ゾロ目の装飾図柄４１が表示されてから発光演出が実行されるまでの時間が長い。

【０４３６】

昇格煽り演出の後に昇格した場合、昇格図柄４１を表示させてから比較的短い第１所定時間の経過後に発光演出を実行することで、昇格したことを強調することができる。また、本実施の形態では、図４５－３（１９）および図４５－３（２０）に示すように、昇格煽り演出の後において非昇格図柄４１を表示させてから、第１所定時間よりも長く且つ第

２所定時間よりも短い第３所定時間（例えば２．５秒）経過後に昇格するとともに発光演出を実行している。そのため、例えば、遊技者は、昇格煽り演出の後に非昇格図柄４１が表示された場合であっても、その後、発光演出が実行される前に昇格することを期待するようになる。そこで、本実施の形態では、昇格煽り演出の後に非昇格図柄４１を表示させる場合には、非昇格図柄４１を表示させてから発光演出を実行するまでの時間を比較的長い第２所定時間とすることで、非昇格図柄４１を表示させてから昇格するか否かを煽るための時間を確保している。

【０４３７】

〔変動演出例１３〕

図４６－１乃至図４６－３は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図４６－１乃至図４６－３を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例１３）を説明する。変動演出例１３は、低確率時短無遊技状態における装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例１３は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合の変動演出例である。なお、以下の説明においては、主として変動演出例３と相違する点を説明し、変動演出例３と一致する点については説明を省略することがある。

【０４３８】

まず、図４６－１（１）に示すように、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１が確定停止している。また、このとき、１番目の保留画像５２が青色により表示されている。

【０４３９】

そして、図４６－１（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄４１の変動が開始される。このとき、１番目の保留画像５２が変動画像５１の表示位置に移動する。

【０４４０】

そして、図４６－１（３）に示すように、低速でスクロールしていた左装飾図柄４１が仮停止する。このとき、左装飾図柄４１における表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。

そして、図４６－１（４）に示すように、停止時発光画像５７が非表示になる。

【０４４１】

そして、図４６－１（５）に示すように、低速でスクロールしていた右装飾図柄４１が仮停止する。このとき、右装飾図柄４１における表示領域の周囲に、停止時発光画像５７が表示される。また、このとき、右装飾図柄４１は、左装飾図柄４１と同じ図柄である数字の「６」の図柄で仮停止する。これによりリーチが成立し、リーチ演出が実行される。

そして、図４６－１（６）に示すように、停止時発光画像５７が非表示になる。

【０４４２】

そして、図４６－１（７）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が表示される。

そして、図４６－１（８）に示すように、リーチ目発光画像５９およびリーチライン画像６０が非表示になる。

【０４４３】

そして、図４６－２（９）に示すように、ボタン操作画像６１が表示される。

そして、ボタン操作画像６１が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図４６－２（１０）に示すように、文字の「ＳＰ」の中装飾図柄４１が停止する。この「ＳＰ」の中装飾図柄４１は、揺れ変動することなく表示されることによりＳＰ演出が行われることを報知する特定図柄である。また、このとき、被覆発光画像６２が表示される。図示の例においては、リーチ目である左右の装飾図柄４１、変動画像５１の一部、保留数表示５５の一部、第４図柄５６の一部、および低確背景画像５８の一部は、被覆発光画像６２に覆われている。一方、「ＳＰ」の中装飾図柄４１は、被覆発光画像６２に

覆われていない。
【０４４４】
そして、図４６－２（１１）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１および変動画像５１が非表示になる。
【０４４５】
そして、図４６－２（１２）に示すように、ＳＰ画像６４が表示される。このとき、左右の装飾図柄４１は、サイズが小さくかつ装飾性の低い表示態様となる。また、このとき、縮小図柄発光画像６５が表示される。
そして、図４６－２（１３）に示すように、縮小図柄発光画像６５が非表示になる。
【０４４６】
そして、図４６－２（１４）に示すように、左右の装飾図柄４１とは異なる図柄である数字の「５」の図柄で中装飾図柄４１が仮停止する。
そして、図４６－２（１５）に示すように、移行画像６３が表示される。図示の例においては、移行画像６３が表示されることに伴い、装飾図柄４１が非表示になる。
【０４４７】
そして、図４６－２（１６）に示すように、３つの装飾図柄４１が表示される。この３つの装飾図柄４１は、サイズが大きくかつ装飾性の高い表示態様となる。また、図示の例においては、装飾図柄４１が「６５６」の組み合わせで仮停止している状態となる。このように、装飾図柄４１が「６５６」の組み合わせで表示されることにより、遊技者に対して特別図柄抽選の抽選結果がはずれであることが報知される。また、第４図柄５６は、３つの図柄が変動表示されている状態を維持する。また、このとき、変動画像５１が再び表示されている。
【０４４８】
そして、図４６－３（１７）に示すように、特別図柄の停止表示に伴い、装飾図柄４１が確定停止する。また、第４図柄５６として「６５６」が表示される。すなわち、装飾図柄４１および第４図柄５６の表示が「６５６」の組み合わせで一致した状態となる。
【０４４９】
〔レイヤの説明〕
図４７は、本実施形態の変動演出例１３で用いられる演出に関する画像の関係を示す図である。
図４７（ａ）に示すように、演出制御部３００によって変動演出が実行される際には、画像表示部１１４には、変動演出を構成する各種の画像が表示される。本実施形態の変動演出例１３において、画像表示部１１４には、低確背景画像５８、左右の装飾図柄４１（不図示）、変動画像５１、保留画像５２、保留数表示５５、第４図柄５６、被覆発光画像６２、および「ＳＰ」の装飾図柄４１がそれぞれ表示される。
【０４５０】
そして、図４７（ｂ）に示すように、画像表示部１１４では、互いに異なる複数のレイヤが重ね合わされて描画されることで各種の画像を表示する。ここで、複数のレイヤは、遊技者側であるパチンコ遊技機１００の前側を上位レイヤとし、遊技者とは逆側であるパチンコ遊技機１００の後側を下位レイヤとする。本実施形態の複数のレイヤは、最も上位のレイヤから最も下位のレイヤに向けて、第１レイヤＬ１、第２レイヤＬ２、第３レイヤＬ３、第４レイヤＬ４および第５レイヤＬ５の順に構成される。
【０４５１】
そして、本実施形態において、第１レイヤＬ１には、「ＳＰ」の装飾図柄４１を描画する。また、第２レイヤＬ２には、被覆発光画像６２を描画する。そして、第３レイヤＬ３には、変動画像５１、保留画像５２、保留数表示５５および第４図柄５６をそれぞれ表示する。さらに、第４レイヤには、左右の装飾図柄４１を描画する。そして、第５レイヤＬ５には、低確背景画像５８を表示する。
【０４５２】

本実施形態では、上述のとおり構成された複数のレイヤに各々の画像を描画することで、より上位のレイヤに描画される画像は、その下位のレイヤに描画される画像と重畳する位置に描画されていても、下位のレイヤの画像により覆われて隠されないようになっている。

例えば、「ＳＰ」の装飾図柄４１は、遊技者が大当たりの期待を抱く画像である。そこで、本実施形態では、「ＳＰ」の装飾図柄４１については、最も上位のレイヤに表示することで、下位のレイヤにて画面にて全面的に表示される被覆発光画像６２が表示された場合であっても、被覆発光画像６２によって隠されないようにしている。

一方で、本実施形態では、「ＳＰ」の装飾図柄４１以外の画像となる保留数表示５５および変動画像５１、保留画像５２、第４図柄５６（不図示）、左右の装飾図柄４１および低確背景画像５８については、被覆発光画像６２が表示される際に、被覆発光画像６２により覆われても良いようにしている。

【０４５３】

以上のように、変動演出例４では、図３７－１（５）に示すように、チャンス目表示演出を実行している場合にチャンス目発光画像６７を表示させて発光演出を実行可能である。また、変動演出例１３では、図４６－２（１０）に示すように、チャンス目表示演出を実行していない場合であって、左右の装飾図柄４１と、中装飾図柄４１とを表示させている場合に、被覆発光画像６２を表示させて発光演出を実行可能である。そして、この被覆発光画像６２は、図４７（ａ）および（ｂ）に示すように、左右の装飾図柄４１の少なくとも一部にかかり、中装飾図柄４１にはかからない。すなわち、本実施の形態においては、特別遊技が行われることを期待させる期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行可能であり、この期待演出を実行していない場合であって、第１画像と、第１画像とは異なる第２画像とを表示させている場合に、第２発光演出を実行可能である。そして、第２発光演出が実行されている場合に表示される発光画像は、第１画像の少なくとも一部にかかり、第２画像にかからない。

【０４５４】

期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行すると、例えば、期待演出および第１発光演出が相まった興趣性の高い演出を実現することができる。一方で、期待演出を実行していない場合に発光演出を実行しない場合、期待演出を実行している場合に第１発光演出を実行する場合に比べて、演出の興趣性が低下するおそれがある。また、期待演出を実行していない場合にも第１発光演出を実行する場合、遊技者が第１発光演出に飽きるおそれがある。そこで、本実施の形態では、期待演出を実行していない場合には、第１発光演出とは異なる第２発光演出を実行している。これにより、遊技者が発光演出に飽きることを抑制し、演出に応じた興趣を遊技者に与えることができる。

【０４５５】

また、発光画像を演出画像にかかるように表示する場合、発光画像を遊技者により強く印象付けることができる一方で、発光画像がかかっている演出画像に遊技者が気付かなくなることがある。そこで、本実施の形態では、遊技者に対して特に着目させたい特定の演出画像については、発光画像がかからないようにすることで、発光演出が行われている場合であっても、遊技者が特定の演出画像に気付かないことを抑制している。

【０４５６】

〔音演出の説明〕

本実施形態では、図柄変動が開始されると、演出制御部３００の画像／音響制御部３１０が、画像表示部１１４に装飾図柄を表示させるとともに、スピーカ１５６に予め定められた音を出力させる。以下では、変動演出例３、変動演出例４、変動演出例７、および変動演出例８を例に用いて、変動演出の実行に伴ってスピーカ１５６から出力される音の演出について具体的に説明する。

【０４５７】

図４８－１は、変動演出例３および変動演出例４における音出力の説明図である。

まず、変動演出例３の音演出について具体的に説明する。なお、以下の変動演出例３の

音出力の説明は、図３６－１（１）乃至図３６－３（１８）に対応している。
【０４５８】
図４８－１（ａ）に示すように、変動演出例３において、前の図柄変動が停止し、次の図柄変動が開始する。ここで、本実施形態では、前の図柄変動にて、スピーカ１５６からＢＧＭとして楽曲Ｍ１が再生出力されていた。そして、本実施形態では、次の図柄変動が開始されるときにも、前の図柄変動と同じ楽曲Ｍ１がＢＧＭとして継続してスピーカ１５６から出力される。
【０４５９】
そして、左装飾図柄４１が仮停止し、停止時発光画像５７が表示される際に、スピーカ１５６から仮停止を強調する第１仮停止効果音Ｔ１が出力される。さらに、右装飾図柄４１が仮停止し、停止時発光画像５７が表示される際に、スピーカ１５６から第１仮停止効果音Ｔ１が出力される。
その後、リーチが成立し、リーチ目発光画像５９、およびリーチライン画像６０が表示される際に、スピーカ１５６から第１リーチ発光効果音Ｒ１が出力される。第１リーチ発光効果音Ｒ１には、例えば「キラーン」といったように、発光を連想させる音を用いることができる。
【０４６０】
さらに、本実施形態では、ボタン操作画像６１の表示に伴って、スピーカ１５６から第１ボタン効果音Ｂ１が出力される。第１ボタン効果音Ｂ１は、例えば「ピョン」といったように、ボタン操作画像６１の表示を遊技者に知らせ、演出ボタン１６１の操作を促す音を用いることができる。その後、被覆発光画像６２が表示される際に、発光を強調する被覆発光効果音Ｈ１が出力される。そして、移行画像６３が表示され、ＳＰ画像６４が表示され、縮小図柄発光画像６５が表示される際に、ＳＰリーチの発展を強調する第１ＳＰ発展効果音Ｓ１が出力される。また、本実施形態では、ＳＰリーチ演出への発展のタイミングで、楽曲Ｍ１に代えて、ＳＰリーチ演出の実行中に用いられるＢＧＭである楽曲Ｍ２が出力開始される。
【０４６１】
その後、中図柄煽り演出における異図柄発光画像６６が表示される際に、発光を強調する異図柄発光効果音Ｉ１が出力される。なお、本実施形態では、異図柄発光画像６６が表示されるタイミングで、楽曲Ｍ２が停止する。そして、中装飾図柄４１の仮停止に伴って仮停止を強調する第２仮停止効果音Ｔ２が出力される。
【０４６２】
そして、装飾図柄４１は、装飾性の高い表示態様となって、はずれ目で仮停止する。さらに、装飾図柄４１は確定停止する。このとき、上述のとおりＢＧＭは、出力されていない。また、効果音は、中装飾図柄４１の仮停止に伴って第２仮停止効果音Ｔ２が一定時間出力された後、新たに出力されない。すなわち、本実施形態において、中装飾図柄４１が仮停止し、第２仮停止効果音Ｔ２の出力時間が終了した後は、スピーカ１５６から音が出力されない無音期間となる。
【０４６３】
その後は、新たな特別図柄の変動開始に伴って装飾図柄４１を用いた変動演出が開始されるとともに、スピーカ１５６からＢＧＭとして楽曲Ｍ１が出力される。
【０４６４】
続いて、変動演出例４の演出音について説明する。なお、以下の変動演出例４の音出力の説明は、図３７－１（６）乃至図３７－４（２８）に対応している。
【０４６５】
図４８－１（ｂ）に示すように、変動演出例４において、前の図柄変動が停止し、次の図柄変動が開始する。ここで、本実施形態では、前の図柄変動にて、スピーカ１５６からＢＧＭとして楽曲Ｍ１が再生出力されていた。そして、本実施形態では、次の図柄変動が開始されるときにも、前と同じ楽曲Ｍ１が継続してスピーカ１５６から出力される。
【０４６６】

その後、左装飾図柄４１が仮停止し、停止時発光画像５７が表示される際に、スピーカ１５６から第１仮停止効果音Ｔ１が出力される。さらに、右装飾図柄４１が仮停止し、停止時発光画像５７が表示される際に、スピーカ１５６から第１仮停止効果音Ｔ１が出力される。

その後、リーチが成立し、リーチ目発光画像５９、およびリーチライン画像６０が表示される際に、スピーカ１５６から第２リーチ発光効果音Ｒ２が出力される。第２リーチ発光効果音Ｒ２には、例えば「キラリラーン」といったように、発光を連想させる音を用いることができる。また、この第２リーチ発光効果音Ｒ２は、上述した変動演出例３における第１リーチ発光効果音Ｒ１とは異なる音となっている。

【０４６７】

そして、本実施形態では、移行画像６３が表示され、ＳＰ画像６４が表示され、縮小図柄発光画像６５が表示される際に、第１ＳＰ発展効果音Ｓ１が出力される。本実施形態では、ＳＰリーチ演出への発展のタイミングで、楽曲Ｍ１に代えて、ＳＰリーチ演出の実行中に用いられるＢＧＭである楽曲Ｍ２が出力開始される。

【０４６８】

その後、大当たり示唆画像７０が表示される際に、大当たりを大いに期待させる大当たり示唆効果音Ｅ１が出力される。なお、大当たり示唆画像７０が表示されるタイミングで楽曲Ｍ２が停止する。さらに、ゾロ目の装飾図柄４１が仮停止する際に、ゾロ目の仮停止を強調するゾロ目仮停止効果音Ｔ３が出力される。また、ゾロ目発光画像７１の表示に伴って、ゾロ目の発光を強調するゾロ目発光効果音Ｋ１が出力される。

【０４６９】

さらに、昇格煽り演出におけるボタン操作画像６１の表示に伴って、第２ボタン効果音Ｂ２が出力されるとともに、ＢＧＭとして楽曲Ｍ３が出力される。第２ボタン効果音Ｂ２は、例えば「ピヨヨーン」といったように、ボタン操作画像６１の表示を遊技者に強調するとともに、演出ボタン１６１の操作を促す音を用いることができる。

そして、昇格煽りの結果として、ゾロ目の装飾図柄４１が再び表示される。また、楽曲Ｍ３の出力は、ゾロ目の装飾図柄４１の再表示のタイミングで終了する。

【０４７０】

その後、装飾性が高い態様で装飾図柄４１が表示された後の第１所定時間の経過後の停止前発光画像７２の表示のタイミングで、装飾性が高い態様で装飾図柄４１の発光を強調する第１停止前発光効果音Ｋ２を出力する。そして、装飾図柄４１は確定停止する。このとき、ＢＧＭは、出力されていない。また、効果音は、第１停止前発光効果音Ｋ２が一定時間出力された後、新たに出力されない。すなわち、本実施形態において、第１停止前発光効果音Ｋ２の出力時間が終了した後は、スピーカ１５６から音が出力されない無音期間となる。

【０４７１】

その後は、大当たり遊技におけるオープニング動作の開始に伴って、スピーカ１５６からＢＧＭや効果音が出力される。

【０４７２】

図４８－２は、変動演出例７および変動演出例８における音出力の説明図である。

まず、変動演出例７の音演出について具体的に説明する。なお、以下の変動演出例７の音出力の説明は、図４０－１（１）乃至図４０－２（１４）に対応している。

【０４７３】

図４８－２（ａ）に示すように、変動演出例７において、前の図柄変動が停止し、次の図柄変動が開始する。ここで、本実施形態では、前の図柄変動にて、スピーカ１５６からＢＧＭとして高確率時短遊技状態における楽曲Ｍ４が再生出力されていた。そして、本実施形態では、次の図柄変動が開始されるときにも、前と同じ楽曲Ｍ４が継続してスピーカ１５６から出力される。

【０４７４】

その後、左装飾図柄４１が仮停止し、停止時発光画像５７が表示される際に、第１仮停

止効果音Ｔ１がスピーカ１５６から出力される。さらに、リーチ煽り演出におけるリーチ煽り図柄発光画像７５の表示に伴って、リーチ煽りを強調するリーチ煽り効果音Ｏ１が出力される。そして、リーチが成立するタイミングにて、スピーカ１５６から第３リーチ発光効果音Ｒ３が出力される。第３リーチ発光効果音Ｒ３には、例えば「キラッ」といったように、発光を連想させる音を用いることができる。また、この第３リーチ発光効果音Ｒ３は、上述した変動演出例３における第１リーチ発光効果音Ｒ１、および変動演出例４における第２リーチ発光効果音Ｒ２の何れとも異なる音となっている。

【０４７５】

その後、移行画像６３が表示され、ＳＰ画像６４が表示され、縮小図柄発光画像６５が表示される際に、高確率時短遊技状態における第２ＳＰ発展効果音Ｓ２が出力される。第２ＳＰ発展効果音Ｓ２は、ＳＰリーチの発展を強調する音を用いることができる。また、本実施形態では、ＳＰリーチ演出への発展のタイミングで、楽曲Ｍ４に代えて、ＳＰリーチ演出の実行中に用いられるＢＧＭである高確率時短遊技状態における楽曲Ｍ５が出力開始される。

【０４７６】

その後、本実施形態では、中装飾図柄４１の仮停止のタイミングで仮停止を強調する第２仮停止効果音Ｔ２が出力される。また、中装飾図柄４１の仮停止のタイミングで楽曲Ｍ５が停止する。

さらに、装飾図柄４１は確定停止する。このとき、上述のとおりＢＧＭは、出力されていない。また、効果音は、第２仮停止効果音Ｔ２が一定時間出力された後、新たに出力されない。すなわち、本実施形態において、中装飾図柄４１が仮停止し、第２仮停止効果音Ｔ２の出力時間が終了した後は、スピーカ１５６から音が出力されない無音期間となる。

【０４７７】

その後は、新たな特別図柄の変動開始に伴って装飾図柄４１を用いた変動演出が開始されるとともに、ＢＧＭとして楽曲Ｍ４がスピーカ１５６から出力される。

【０４７８】

続いて、変動演出例８の演出音について説明する。なお、以下の変動演出例８の音出力の説明は、図４１－１（１）乃至図４１－２（１５）に対応している。

【０４７９】

図４８－２（ｂ）に示すように、変動演出例８において、前の図柄変動が停止し、次の図柄変動が開始する。ここで、本実施形態では、前の図柄変動にて、スピーカ１５６からＢＧＭとして楽曲Ｍ４が再生出力されていた。そして、本実施形態では、次の図柄変動が開始されるときにも、前と同じ楽曲Ｍ４が継続してスピーカ１５６から出力される。

【０４８０】

その後、左装飾図柄４１が仮停止し、停止時発光画像５７が表示される際に、第１仮停止効果音Ｔ１がスピーカ１５６から出力される。さらに、リーチ煽り演出におけるリーチ煽り図柄発光画像７５の表示に伴って、リーチ煽り効果音Ｏ１が出力される。そして、リーチが成立するタイミングで、スピーカ１５６から第３リーチ発光効果音Ｒ３が出力される。第３リーチ発光効果音Ｒ３には、例えば「キラッ」といったように、発光を連想させる音を用いることができる。また、この変動演出例８における第３リーチ発光効果音Ｒ３は、上述した変動演出例７における第３リーチ発光効果音Ｒ３と同じ音になっている。

【０４８１】

その後、移行画像６３が表示され、ＳＰ画像６４が表示され、縮小図柄発光画像６５が表示される際に、第２ＳＰ発展効果音Ｓ２が出力される。また、本実施形態では、ＳＰリーチ演出への発展のタイミングで、楽曲Ｍ４に代えて、ＳＰリーチ演出の実行中に用いられるＢＧＭである楽曲Ｍ５が出力開始される。

【０４８２】

その後、大当たり示唆画像７０が表示される際に、大当たり示唆効果音Ｅ１が出力される。なお、大当たり示唆画像７０が表示されるタイミングで楽曲Ｍ５が停止する。さらに、ゾロ目の装飾図柄４１が仮停止するタイミングで、ゾロ目仮停止効果音Ｔ３が出力され

る。
【０４８３】
そして、停止前発光画像７２の表示のタイミングで、例えば「キラン」など発光を連想させる第２停止前発光効果音Ｋ３を出力する。そして、装飾図柄４１は確定停止する。このとき、ＢＧＭは、出力されていない。また、効果音は、第２停止前発光効果音Ｋ３が一定時間出力された後、新たに出力されない。すなわち、本実施形態では、第２停止前発光効果音Ｋ３の出力時間が終了した後は、スピーカ１５６から音が出力されない無音期間となる。
【０４８４】
その後は、大当たり遊技におけるオープニング動作の開始に伴って、スピーカ１５６からＢＧＭや効果音が出力される。
【０４８５】
なお、上述した各々の変動演出例における無音期間は、スピーカ１５６が音を出力しない期間であるが、遊技者が聞き取れない程度の音量あるいは音域などであれば、スピーカ１５６が音を出力していてもよい。さらに説明をすると、上述した無音期間に変えて、スピーカ１５６が音を抑制する期間である抑音期間を設けてもよい。例えば、パチンコ遊技機１００（図１参照）がホールに設置された状態で遊技される際に、遊技者が聞き取れない程度の音であれば、スピーカ１５６が音を出力してもよい。
【０４８６】
以上のように、例えば、変動演出例４では、図４８－１（ｂ）に示すように、停止前発光画像７２の表示を表示させる発光演出のタイミングで第１停止前発光効果音Ｋ２を出力した後、スピーカ１５６から音が出力されない無音期間が設けられている。すなわち、本実施の形態では、発光演出を実行した後の所定期間、音演出を実行しない。
【０４８７】
音演出を実行すると、この音演出を遊技者に印象付けることができる一方、この音演出の開始前まで実行されていた演出の印象が薄れやすくなる。そこで、本実施の形態では、発光演出を実行した後の所定期間は音演出を実行しないことで、実行された発光演出の余韻を遊技者が味わえるようにしている。
【０４８８】
また、低確率時短無遊技状態においては、図４８－１（ａ）および（ｂ）に示すように、例えば、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合と大当たりである場合とで、リーチ目発光画像５９が表示されるときに出力される音が異なっている。一方、高確率時短遊技状態においては、図４８－２（ａ）および（ｂ）に示すように、例えば、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合と大当たりである場合とで、リーチ目発光画像５９が表示されるとき出力される音が同じである。すなわち、本実施の形態においては、低確率時短無遊技状態においては、高確率時短遊技状態よりも、リーチ演出時における発光演出の際に出力される音のパターンが多い。このようにすることで、低確率時短無遊技状態であっても、遊技者が発光演出に飽きることを抑制している。
【０４８９】
〔コマンドを取りこぼした場合の事象１〕
図４９（ａ）および（ｂ）は、コマンドを取りこぼした場合の事象とチャンス目発光演出との関係を説明する図である。具体的には、図４９（ａ）はコマンドを取りこぼさない場合のタイミングチャートであり、図４９（ｂ）はコマンドを取りこぼした場合のタイミングチャートである。ここで、チャンス目発光演出とは、チャンス目表示演出を実行するとともにチャンス目発光画像６７を表示する演出（図３７－１（５）参照）である。
【０４９０】
上記のように、パチンコ遊技機１００においては、遊技の進行にともない遊技制御部２００から演出制御部３００にコマンドが送信される。ここで、例えば遊技制御部２００と演出制御部３００との間における通信異常などの事象が発生することにともない、遊技制御部２００が送信したコマンドを、演出制御部３００が取りこぼすことがある。言い替え

ると、所定の条件を満たす場合に、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できないことがある。

【０４９１】

以下では、図４９（ａ）および（ｂ）を参照しながら、演出制御部３００がコマンドを取りこぼす場合における、遊技制御部２００および演出制御部３００の処理を説明する。具体的には、まず、図４９（ａ）を参照しながら、コマンドの取りこぼしが発生しない場合の処理について説明をする。そして、図４９（ｂ）を参照しながら、コマンドの取りこぼしが発生する場合の処理について説明をする。

【０４９２】

なお、以下の説明においては、変動開始コマンドおよび事前判定結果コマンドが、保留数を指定するコマンド、すなわち保留数指定コマンドを含むものとする。

また、以下の説明におけるチャンス目発光演出は、先読み演出のシナリオ、すなわち先読み演出のスケジュールデータにしたがって実行される。ここで、先読み演出のスケジュールデータは、連続する複数の図柄変動の各々で実行される演出内容を、具体的に指定するものである。

【０４９３】

図示の例における先読み演出のスケジュールデータは、入賞時に実行されている図柄変動（当該変動）を含んだ連続する３回の図柄変動の各々において、チャンス目発光演出を実行することを指定する（図中ｔ１３、ｔ１５、ｔ１７参照）。また、先読み演出のスケジュールデータは、各図柄変動において表示されるチャンス目発光画像６７（図３７－１（５）参照）の色などを指定する。例えば、先読み演出のスケジュールデータは、１回目および２回目のチャンス目発光演出では、青色のチャンス目発光画像６７を表示し、３回目のチャンス目発光演出では、緑色のチャンス目発光画像６７を表示することなどを指定する。

【０４９４】

なお、演出制御部３００は、複数のスケジュールデータを予め有し、事前判定結果コマンドに応じて、一つのスケジュールデータを選択して設定する。また、ここではスケジュールデータが、当該変動を含んだ連続する３回の図柄変動における演出を指定することを例として説明するが、これに限定されない。例えば、スケジュールデータが、当該変動を含まない複数回の図柄変動における演出を指定してもよい。

【０４９５】

さて、図４９（ａ）に示すように、コマンドを取りこぼさない場合には、遊技制御部２００において特別図柄の変動が開始される（図中ｔ１１参照）。このとき、遊技制御部２００は、演出制御部３００へ変動開始コマンドを送信する。そして、演出制御部３００は、変動開始コマンドを受信することにともない、装飾図柄の変動を開始させる。

【０４９６】

また、ここでは、特別図柄の変動開始のとき、保留数は「２」である。すなわち、遊技制御部２００において、認識される保留数が「２」となる。また、遊技制御部２００が送信する変動開始コマンドには保留数指定コマンドが含まれ、この保留数指定コマンドにおいては保留数が「２」と指定されている。したがって、変動開始コマンドを受信した演出制御部３００は、保留数を「２」と認識する。付言すると、この場合、遊技制御部２００および演出制御部３００の両者において認識される保留数が、互いに一致する状態となる。

【０４９７】

そして、第１始動口１２１への入球（入賞）（図中ｔ１２参照）にともない、遊技制御部２００が事前判定結果コマンドを送信する。この事前判定結果コマンドを受信した演出制御部３００は、予告演出の一態様であるチャンス目発光演出を実行するための処理を行う。具体的には、演出制御部３００は先読み演出のスケジュールデータを設定する。

【０４９８】

また、第１始動口１２１への入賞（図中ｔ１２参照）にともない、遊技制御部２００において認識される保留数が「３」となる。また、演出制御部３００は、保留数指定コマン

ドを含む事前判定結果コマンドを受信することで、保留数を「３」と認識する。
【０４９９】
そして、演出制御部３００は、装飾図柄を仮停止させるタイミングにおいて、チャンス目発光演出を実行する（図中ｔ１３参照）。そして、図示は省略するが、特別図柄の変動が停止するタイミングで、遊技制御部２００が演出制御部３００に変動停止コマンドを送信する。このことにともない、演出制御部３００が装飾図柄を確定停止させる。
【０５００】
そして、遊技制御部２００が、演出制御部３００へ次の変動開始コマンドを送信すると、演出制御部３００は装飾図柄の変動を開始する（図中ｔ１４参照）。また、演出制御部３００は、装飾図柄を仮停止させるタイミングにおいて、チャンス目発光演出を実行する（図中ｔ１５参照）。そして、図示は省略するが、遊技制御部２００から演出制御部３００に変動停止コマンドが送信されることにともない、演出制御部３００が装飾図柄を確定停止させる。そして、さらに次の変動開始コマンドが送信されることにともない、演出制御部３００が装飾図柄の変動を開始（図中ｔ１６参照）した後、チャンス目発光演出を実行する（図中ｔ１７参照）。
【０５０１】
次に、図４９（ｂ）を参照しながら、すなわちコマンドの取りこぼしが発生する場合の処理について説明をする。なお、図４９（ｂ）に示される遊技制御部２００の処理は、上記図４９（ａ）に示される遊技制御部２００の処理と同一である。
【０５０２】
また、図４９（ｂ）の例においては、第１始動口１２１への入球から、次に変動開始コマンドを受けるタイミングまでの間（図中ｔ１２乃至ｔ１４参照）において、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象が発生するものとする。このことにより、演出制御部３００が変動開始コマンド（図中ｔ１４参照）を取りこぼす。また、次に変動開始コマンドを受けるタイミング（図中ｔ１４参照）の後であって、さらに次の変動開始コマンドを受けるタイミング（図中ｔ１６参照）までの間において、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象は解消するものとする。このことにより、演出制御部３００はさらに次の変動開始コマンド（図中ｔ１６参照）を受信する。
【０５０３】
さて、図４９（ｂ）に示すように、コマンドを取りこぼす場合においても、上記図４９（ａ）と同様に、特別図柄の変動を開始（図中ｔ１１参照）した後、第１始動口１２１への入球にともない、遊技制御部２００が演出制御部３００に事前判定結果コマンドを送信する（図中ｔ１２参照）。そして、演出制御部３００は、チャンス目発光演出（図中ｔ１３参照）を実行する。
【０５０４】
そして、遊技制御部２００が特別図柄の変動を停止させ、次の特別図柄の変動を開始する（図中ｔ１４参照）。本来、演出制御部３００は、このタイミングで変動停止コマンドおよび変動開始コマンドを受信し、仮停止（揺動）している装飾図柄を確定停止させ、次の変動を開始させる。しかしながら、この例では、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象の発生により、演出制御部３００はコマンドを取りこぼす（図中バツ印参照）。したがって、演出制御部３００は、チャンス目発光演出を実行した後、揺動している装飾図柄を確定停止させずに、装飾図柄が揺動している状態を継続させる。
【０５０５】
また、次の特別図柄の変動が開始している（図中ｔ１４参照）ことから、遊技制御部２００において認識される保留数は「２」となる。一方で、演出制御部３００は、保留数指定コマンドを含む変動開始コマンドを取りこぼしているため、保留数は「２」となることを認識せず、保留数を「３」と認識した状態が継続する。すなわち、演出制御部３００が認識する保留数が、本来認識すべき保留数と異なる状態となる。さらに言い替えると、遊

技制御部２００および演出制御部３００の両者において認識される保留数が、互いに一致しない状態となる。そして、このような状態においては、本来、装飾図柄を仮停止させるタイミング（図中ｔ１５参照）となっても、演出制御部３００はチャンス目発光演出を実行しない（図中バツ印参照）。

【０５０６】

そして、遊技制御部２００が、演出制御部３００に次の変動開始コマンドを送信するとき、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象は解消しているため、演出制御部３００が変動開始コマンドを受信し、装飾図柄の変動を開始させる（図中ｔ１６参照）。また、演出制御部３００は、変動開始コマンドを受信することにより、保留数を「１」と認識する。さらに説明をすると、演出制御部３００は、変動開始コマンドに含まれる保留数指定コマンドを受けて、認識する保留数を「３」から「１」へと変化させる。

【０５０７】

ここで、コマンドを取りこぼさない場合においては、変動開始コマンドに含まれる保留数指定コマンドを受けると、演出制御部３００が認識する保留数は１だけ減少する。しかしながら、図４９（ｂ）における例では、保留数が「３」から「１」へと変化する、すなわち保留数が２減少するという、コマンドを取りこぼさない場合とは異なる保留数の変化が認識される。このように、本来の保留数の変化とは異なる状況が認識された場合、演出制御部３００は、チャンス目発光演出を実行しない。すなわち、演出制御部３００は、認識する保留数に関して異常を検知すると、チャンス目発光演出に禁則をかける。さらに説明をすると、遊技制御部２００と演出制御部３００とで認識される保留数に相違が発生した場合、演出制御部３００は先読み演出のスケジュールデータを全てリセットする処理を行う。図示の例においては、このリセット処理が行われることにより、装飾図柄が仮停止するタイミング（図中ｔ１７参照）となっても、演出制御部３００は先読み演出のスケジュールデータで設定されていたチャンス目発光演出を実行しない（図中バツ印参照）。すなわち、予定されていた発光演出であるチャンス目発光演出を行わない。

【０５０８】

なお、上記のようにコマンドの取りこぼしが発生した場合に、先読み演出のスケジュールデータをリセットする処理を行わないと、本来チャンス目発光演出を実行する変動以外の変動において、チャンス目発光演出が実行されるなどの不具合が生じ得る。これらの場合、意図しない変動において遊技者を煽る状況や、意図した変動において遊技者を煽らない状況となる。そこで、図示の例においては、これらの状況を回避するために、先読み演出のスケジュールデータをリセットする処理を行う。さらに説明をすると、図示の例においては、先読み演出のスケジュールデータで対象とする、所謂先読み変動でないにも関わらず、チャンス目発光演出を実行することを防止する。

【０５０９】

図５０（ａ）および（ｂ）は、コマンドを取りこぼした場合の事象とリーチ発光演出の関係とを説明する図である。具体的には、図５０（ａ）はコマンドを取りこぼさない場合のタイミングチャートであり、図５０（ｂ）はコマンドを取りこぼした場合のタイミングチャートである。ここで、リーチ発光演出とは、リーチ目である左右の装飾図柄４１およびリーチ目発光画像５９を表示する演出（図３６－１（７）参照）である。

【０５１０】

以下では、図５０（ａ）および（ｂ）を参照しながら、演出制御部３００がコマンドを取りこぼす場合における、遊技制御部２００および演出制御部３００による他の処理を説明する。具体的には、まず、図５０（ａ）を参照しながら、コマンドの取りこぼしが発生しない場合の処理について説明をした後、図５０（ｂ）を参照しながら、コマンドの取りこぼしが発生する場合の処理について説明をする。

【０５１１】

なお、図５０（ａ）および図５０（ｂ）に示される遊技制御部２００の処理は、上記図４９（ａ）および図４９（ｂ）に示される遊技制御部２００の処理と同一である。また、

図５０（ａ）および図５０（ｂ）に示される演出制御部３００は、各変動においてリーチ発光演出を実行するものとする。

【０５１２】

まず、図５０（ａ）に示すように、遊技制御部２００において特別図柄の変動が開始され（図中ｔ２１参照）、遊技制御部２００が演出制御部３００へ変動開始コマンドを送信する。そして、演出制御部３００が装飾図柄の変動を開始する。このとき、遊技制御部２００および演出制御部３００において認識される保留数は「２」である。

【０５１３】

そして、第１始動口１２１への入球（図中ｔ２２参照）にともない、遊技制御部２００が事前判定結果コマンドを送信する。なお、上記図４９に示す例とは異なり、図５０に示す例においては、演出制御部３００は先読み演出のスケジュールデータを設定しない。

【０５１４】

そして、演出制御部３００は、所定のタイミングにおいてリーチ発光演出を実行する（図中ｔ２３参照）。そして、図示は省略するが、特別図柄の変動が停止するタイミングで、遊技制御部２００が演出制御部３００に変動停止コマンドを送信する。このことにともない、演出制御部３００は装飾図柄を確定停止させる。

【０５１５】

そして、遊技制御部２００が、演出制御部３００に次の変動開始コマンドを送信すると、演出制御部３００は装飾図柄の変動を開始する（図中ｔ２４参照）。また、演出制御部３００は、所定のタイミングにおいてリーチ発光演出を実行する（図中ｔ２５参照）。そして、図示は省略するが、遊技制御部２００から演出制御部３００に変動停止コマンドが送信されることにともない、演出制御部３００が装飾図柄を確定停止させる。そして、さらに次の変動開始コマンドが送信されることにともない、演出制御部３００が装飾図柄の変動を開始（図中ｔ２６参照）した後、所定のタイミングにおいてリーチ発光演出を実行する（図中ｔ２７参照）。

【０５１６】

次に、図５０（ｂ）を参照しながら、すなわちコマンドの取りこぼしが発生した場合の処理について説明をする。なお、図示の例においては、上記図４９に示す例と同様に、第１始動口１２１への入球から、次に変動開始コマンドを受けるタイミングまでの間（図中ｔ２２乃至ｔ２４参照）において、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象が発生するものとする。このことにより、演出制御部３００は変動開始コマンド（図中ｔ２４参照）を取りこぼす。また、図示の例においては、次に変動開始コマンドを受けるタイミング（図中ｔ２４参照）の後であって、さらに次の変動開始コマンドを受けるタイミング（図中ｔ２６参照）までの間において、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象が解消するものとする。このことにより、演出制御部３００はさらに次の変動開始コマンド（図中ｔ２６参照）を受信する。

【０５１７】

まず、上記図５０（ａ）と同様に、図５０（ｂ）においても、特別図柄の変動を開始（図中ｔ２１参照）した後に、第１始動口１２１への入球にともない、遊技制御部２００が演出制御部３００に事前判定結果コマンドを送信する（図中ｔ２２参照）。そして、演出制御部３００は、所定のタイミングにおいてリーチ発光演出（図中ｔ２３参照）を実行する。

【０５１８】

そして、遊技制御部２００が特別図柄の変動を停止させ、次の特別図柄の変動を開始する（図中ｔ２４参照）。本来、演出制御部３００は、このタイミングで変動停止コマンドおよび変動開始コマンドを受信し、仮停止している装飾図柄を確定停止させ、次の変動を開始させる。しかしながら、この例では、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象の発生により、演出制御部３００はコマンドを取りこぼす（図中バツ印参照）。したがって、演出制御部３００は、装飾図柄を確定停止させずに、揺動している状態を継続する。また、遊技制御部２００および演出制御部３００の両者におい

て認識される保留数は、互いに一致しない状態となる。そして、このような状態においては、本来、次にリーチ発光演出を実行するタイミング（図中ｔ２５参照）となっても、演出制御部３００はリーチ発光演出を実行しない（図中バツ印参照）。

【０５１９】

そして、遊技制御部２００が、演出制御部３００に次の変動開始コマンドを送信するとき、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象は解消している状態のため、演出制御部３００は変動開始コマンドを受信し、装飾図柄の変動を開始させる（図中ｔ２６参照）。また、演出制御部３００は、保留数指定コマンドを含む変動開始コマンドを受信することにより、保留数を「１」と認識する。ここで、演出制御部３００は、保留数指定コマンドを受けて、保留数が「３」から「１」へと変化するという、コマンドを取りこぼさない場合とは異なる保留数の変化を認識する。しかしながら、上記図４９（ｂ）に示す場合とは異なり、演出制御部３００はリーチ演出に禁則をかけることなく処理を行う。すなわち、演出制御部３００は所定のタイミングでリーチ発光演出（ｔ２７参照）を実行する。

【０５２０】

上記のように、図４９（ｂ）に示す場合とは異なり、コマンドの取りこぼしがあった場合においても、コマンドの取りこぼし後、次に受信した変動開始コマンドに従って、リーチ発光演出が実行される。このことにより、例えば上記図４９（ｂ）に示すようにコマンドの取りこぼしが発生した場合に、特別な処理を実行する態様と比較して、コマンドの取りこぼしが発生した場合における演出制御部３００の処理が簡略化される。

【０５２１】

なお、上記図４９（ａ）に示すように、先読み演出のスケジュールデータをリセットする制御は、先読み演出のスケジュールデータにおいて、チャンス目発光演出、すなわち装飾図柄を用いた発光演出が設定されている場合に限られるものではない。例えば、先読み演出のスケジュールデータにおいて、保留変化演出、すなわち変動画像５１および保留画像５２を用いた先読み演出が設定されてもよい。

【０５２２】

付言すると、装飾図柄は、変動画像５１および保留画像５２よりも遊技者がより注目をしやすい画像である。したがって、上記図４９（ｂ）に示す例のように、装飾図柄を用いた先読み演出を実行しないという禁則をかけることによって、遊技者の誤認がより効果的に抑制される。さらに説明をすると、遊技者は装飾図柄に着目しやすいところ、先読み演出のスケジュールデータで対象とする先読み変動でないにも関わらず、装飾図柄を用いた発光演出が行われることにより、特別遊技が行われることを遊技者が誤って期待することが抑制される。

【０５２３】

また、上記の説明においては、演出制御部３００が先読み演出のスケジュールデータをリセットする制御を説明したが、これに限定されない。禁則をかけない制御、すなわち、コマンドの取りこぼしがあった場合においても、演出制御部３００が先読み演出のスケジュールデータをリセットすることなく、先読み演出のスケジュールデータに従って先読み演出を実行する制御を行ってもよい。このような制御により、演出制御部３００が先読み演出のスケジュールデータをリセットする制御を行う場合と比較して、演出制御部３００の処理が簡略化される。

【０５２４】

また、上記の説明においては、変動開始コマンドおよび事前判定結果コマンドが保留数指定コマンドを含むことを説明したが、これに限定されない。他のタイミングにおいて、あるいは他のコマンドとともに、遊技制御部２００から演出制御部３００に保留数指定コマンドが送信される態様であってもよい。また、保留数指定コマンドに替えて、遊技制御部２００から演出制御部３００に保留数の増減を示すコマンドが送信される態様であってもよい。

【０５２５】

また、上記の説明においては、コマンドの取りこぼしがあった場合においても、コマンドの取りこぼし後、次に受信した変動開始コマンドに従って、リーチ発光演出が実行されることを説明したが、この処理はリーチ演出に限定されるものではない。例えば、コマンドの取りこぼしがあった場合においても、コマンドの取りこぼし後、次に受信した変動開始コマンドに従って、大当たり発光演出が実行される態様であってもよい。ここで、大当たり発光演出とは、ゾロ目の装飾図柄４１およびゾロ目発光画像７１を表示する演出（図３７－３（１９）参照）である。

【０５２６】

〔コマンドを取りこぼした場合の事象２〕

図５１（ａ）および（ｂ）は、コマンドを取りこぼした場合の事象と装飾図柄を用いた発光演出との実行タイミングの関係を説明する図である。具体的には、図５１（ａ）はコマンドを取りこぼさない場合における装飾図柄による演出の実行タイミング示すタイミングチャートであり、図５１（ｂ）はコマンドを取りこぼした場合における装飾図柄による演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【０５２７】

次に、図５１（ａ）および（ｂ）を参照しながら、演出制御部３００がコマンドを取りこぼす場合における、装飾図柄の揺動時間の変化について説明する。具体的には、図５１（ａ）を参照しながら、コマンドの取りこぼしが発生しない場合の処理について説明する。また、図５１（ｂ）を参照しながら、コマンドの取りこぼしが発生する場合の処理について説明をする。

【０５２８】

なお、図５１（ａ）および（ｂ）の各々においては、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり、かつリーチ発光演出を実行する変動例（図中「リーチはずれ」参照）と、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであり、かつリーチ発光演出および大当たり発光演出を実行する変動例（図中「大当たり」参照）とを用いて説明をする。

【０５２９】

まず、図５１（ａ）に示すコマンドを取りこぼさない場合の「リーチはずれ」の変動例について説明をする。この変動例においては、演出制御部３００が変動開始コマンドを受信することにともない、演出制御部３００は装飾図柄の変動を開始させる（図中ｔ３１参照）。そして、演出制御部３００は、所定のタイミングでリーチ発光演出を実行する（図中ｔ３２参照）。そして、演出制御部３００は、変動停止コマンドを受信することにともない、装飾図柄を確定停止させる（図中ｔ３４参照）。ここで、リーチ発光演出を実行するタイミング（図中ｔ３２参照）から装飾図柄を確定停止させるタイミング（図中ｔ３４参照）までの時間を時間Ｔ1とする。

【０５３０】

次に、図５１（ａ）に示すコマンドを取りこぼさない場合の「大当たり」の変動例について説明をする。この変動例においては、演出制御部３００が変動開始コマンドを受信することにともない、演出制御部３００は装飾図柄の変動を開始させる（図中ｔ３１参照）。そして、演出制御部３００は、所定のタイミングでリーチ発光演出を実行（図中ｔ３２参照）した後に、大当たり発光演出を実行する（図中ｔ３３参照）。そして、演出制御部３００は、変動停止コマンドを受信することにともない、装飾図柄を確定停止させる（図中ｔ３４参照）。なお、図示は省略するが、装飾図柄が確定停止した後、大当たり遊技が実行される。

【０５３１】

ここで、大当たり発光演出を実行するタイミング（図中ｔ３３参照）から装飾図柄を確定停止させるタイミング（図中ｔ３４参照）までの時間を時間Ｔ２とする。この時間Ｔ２は、時間Ｔ１よりも短い（Ｔ２＜Ｔ１）。

【０５３２】

次に、図５１（ｂ）に示すコマンドを取りこぼした場合の「リーチはずれ」の変動例について説明をする。なお、この例においては、演出制御部３００が遊技制御部２００から

のコマンドを受信できない事象により、演出制御部３００が次変動の変動停止コマンド（図中ｔ３４参照）を取りこぼすものとする。また、次変動における、次の変動停止コマンドを受けるタイミング（図中ｔ３５参照）までの間において、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象は解消し、演出制御部３００は次の変動停止コマンドを受信するものとする。

【０５３３】

図５１（ｂ）に示す例においては、演出制御部３００が変動開始コマンドを受信することにともない、演出制御部３００は装飾図柄の変動を開始させる（図中ｔ３１参照）。そして、演出制御部３００は、所定のタイミングでリーチ発光演出を実行する（図中ｔ３２参照）。

【０５３４】

そして、本来、演出制御部３００は、変動停止コマンドを受信し、仮停止（揺動）している装飾図柄を確定停止させるが、この例では、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象の発生によりコマンドを取りこぼす（図中バツ印参照）。このことにともない、演出制御部３００は、揺動している装飾図柄を確定停止させずに、装飾図柄が揺動している状態を継続させる。

【０５３５】

そして、演出制御部３００は、次の変動停止コマンドを受信することにともない、装飾図柄を確定停止させる（図中ｔ３５参照）。ここで、リーチ発光演出を実行するタイミング（図中ｔ３２参照）から装飾図柄を確定停止させるタイミング（図中ｔ３５参照）までの時間を時間Ｔ３とする。

【０５３６】

次に、図５１（ｂ）に示すコマンドを取りこぼした場合の「大当たり」の変動例について説明をする。なお、この例においては、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象により、演出制御部３００が変動停止コマンド（図中ｔ３４参照）を取りこぼすものとする。また、次の変動停止コマンドを受けるタイミング（図中ｔ３６参照）までの間において、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象は解消し、演出制御部３００は次の変動停止コマンドを受信するものとする。

【０５３７】

また、図示は省略するが、本来演出制御部３００が変動停止コマンドを受信し、装飾図柄を確定停止させるタイミングの後において、大当たり遊技が実行される。そして、上記の次の変動停止コマンドを受けるタイミング（図中ｔ３６参照）は、大当たり遊技の後、最初に開始される図柄変動における変動停止コマンドを受けるタイミングである。

【０５３８】

図５１（ｂ）に示す例においては、演出制御部３００が変動開始コマンドを受信することにともない、演出制御部３００は装飾図柄の変動を開始させる（図中ｔ３１参照）。そして、演出制御部３００は、所定のタイミングでリーチ発光演出を実行（図中ｔ３２参照）した後に、大当たり発光演出を実行する（図中ｔ３３参照）。

【０５３９】

そして、本来、演出制御部３００は、変動停止コマンドを受信し、仮停止（揺動）している装飾図柄を確定停止させるが、この例では、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象の発生によりコマンドを取りこぼす（図中バツ印参照）。したがって、演出制御部３００は、揺動している装飾図柄を確定停止させずに、装飾図柄が揺動している状態を継続させる。そして、演出制御部３００は、次の変動停止コマンドを受信することにともない、装飾図柄を確定停止させる（図中ｔ３６参照）。

【０５４０】

ここで、大当たり発光演出を実行するタイミング（図中ｔ３３参照）から装飾図柄が確定停止するタイミング（図中ｔ３６参照）までの時間を時間Ｔ４とする。この時間Ｔ４は、例えば大当たり遊技を実行する時間を含むため、時間Ｔ３よりも長い（Ｔ４＞Ｔ３）。

一方で、上記図５１（ａ）に示すようにコマンドを取りこぼさない場合においては、時間Ｔ２は、時間Ｔ１よりも短い。すなわち、コマンドの取りこぼしが発生するか否かに応じて、各時間の長短関係が逆転をする。

【０５４１】

さて、上記で説明した演出制御部３００により実行される図５１の演出は、以下のように捉えることができる。すなわち、リーチ時発光演出が実行されてからリーチ時発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間Ｔ１は、大当たり発光演出が実行されてから大当たり発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間Ｔ２よりも長く、リーチ時発光演出が実行されてからリーチ時発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信することなく当該変動停止コマンドの次の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間Ｔ３は、大当たり発光演出が実行されてから大当たり発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信することなく当該変動停止コマンドの次の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間Ｔ４より短くなる。

【０５４２】

なお、図示の例とは異なり、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象によりコマンドの取りこぼしが発生した場合に、例えば仮停止（揺動）している装飾図柄を非表示としたうえで、エラーを報知する画像を表示させる態様も採用され得る。一方で、上記図５１（ｂ）に示す例のように、コマンドの取りこぼしが発生した場合に、揺動している装飾図柄を確定停止させずに、装飾図柄が揺動している状態を継続させる演出を実行することで、それまでに実行していた演出との連続性が担保される。このことにより、遊技者に違和感が生まれることを抑制できる。また、装飾図柄が揺動している状態を継続させておくことにより、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象が解消し変動停止コマンドを受信した際に、揺動している装飾図柄を確定停止させるという、遊技者にとって違和感のない連続性のある演出を実行可能である。

【０５４３】

また、図５１（ｂ）に示すコマンドを取りこぼした場合の「大当たり」の変動においては、仮停止している装飾図柄が長時間表示されることとなる。このことにより、例えば仮停止している装飾図柄を非表示としたうえで、エラーを報知する画像を表示させる態様と比較して、遊技者に違和感が生じることを抑制しつつ、パチンコ遊技機１００が設置される遊技店（パチンコホール）の店員などに、演出制御部３００が遊技制御部２００からのコマンドを受信できない事象が発生したことを示唆することが可能となる。

【０５４４】

なお、上記図５１（ａ）および（ｂ）の各々においては、「大当たり」として、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであり、かつリーチ発光演出および大当たり発光演出を実行する変動例を説明したがこれに限定されない。例えば、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであり、かつリーチ発光演出およびチャンス目発光演出を実行する変動例であってもよい。この変動例は、以下のように捉えられる。すなわち、リーチ発光演出が実行されてからリーチ発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間Ｔ１は、チャンス目発光演出が実行されてからチャンス目発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間よりも長く、リーチ発光演出が実行されてからリーチ発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信することなく当該変動停止コマンドの次の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間Ｔ３は、大当たり発光演出が実行されてからチャンス目発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信することなく当該変動停止コマンドの次の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間より短くなる。

【０５４５】

なお、上記図５１（ａ）および（ｂ）のそれぞれにおいては、「リーチはずれ」の変動

例および「大当たり」の変動例を説明したが、これに限定されない。例えば、複数の特別図柄の変動にわたって、上記のような演出を実行してもよい。さらに説明をすると、例えば、最初の特別図柄抽選の抽選結果がはずれでありかつチャンス目発光演出を実行し、次の特別図柄抽選の抽選結果が大当たりでありかつ大当たり発光演出を実行する変動例としてもよい。この変動例と、上記図５１（ａ）および（ｂ）において説明した「リーチはずれ」の変動例との関係は、以下のように捉えられる。すなわち、リーチ発光演出が実行されてからリーチ発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間Ｔ１は、チャンス目発光演出が実行されてからチャンス目発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間よりも長く、リーチ発光演出が実行されてからリーチ発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信することなく、当該変動停止コマンドの次の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間Ｔ３は、チャンス目発光演出が実行されてからチャンス目発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信することなく、当該変動停止コマンドの次の大当たり発光演出が実行された変動の変動停止コマンドを演出制御部３００が受信するまでの時間より短くなる。

【０５４６】

また、上記の説明においては、演出制御部３００が変動停止コマンドを取りこぼすことを説明したがこれに限定されない。演出制御部３００が所定のコマンド（特定コマンド）を取りこぼした場合に、上記のような処理を行ってもよい。ここで、特定コマンドとしては、例えば、変動開始コマンドや、エンディングコマンドなどが含まれる。

【０５４７】

なお、本実施の形態では、装飾図柄４１を用いる発光演出として、１つの装飾図柄４１を用いる発光演出、２つの装飾図柄４１を用いる発光演出、および３つの装飾図柄４１を用いる発光演出について説明した。ここで、装飾図柄４１を用いる発光演出としては、何れの発光演出においても、少なくとも１つ以上の装飾図柄４１を用いるものであればよい。

【０５４８】

また、本実施の形態では、発光演出における発光画像が、装飾図柄４１が表示されている領域や装飾図柄４１が表示されている領域の周囲に表示されることを説明したが、これに限定されない。すなわち、発光画像は、画像表示部１１４における画像表示領域の何れかに表示されればよい。

【０５４９】

また、本実施の形態では、特別遊技が行われることを期待させる期待演出を実行しているときに発光画像を表示させて発光演出を実行することを説明した。

ここで、期待演出を実行しているときに発光演出を実行することは、期待演出を実行しているときにこの期待演出に関する発光演出を実行すること、および、期待演出を実行しているときにこの期待演出に関しない発光演出を実行することが含まれる。期待演出に関する発光演出の一例としては、期待演出としてリーチ演出を実行しているときにおけるリーチ目発光画像５９の表示が挙げられる。期待演出に関しない発光演出とは、例えば、期待演出とは独立した発光演出である。期待演出とは独立した発光演出の一例としては、期待演出として保留画像５２を表示しているときにおける、当該変動に係る演出としての被覆発光画像６２の表示が挙げられる。

【０５５０】

また、本実施の形態では、装飾図柄４１を表示させるとともに光を模した画像（発光画像）を表示させることによって装飾図柄４１を用いた発光演出を実現しているが、これに限定されない。

例えば、装飾図柄４１自体を、光を模した態様により表示させることにより、装飾図柄４１を用いた発光演出を実現してもよい。

【０５５１】

また、発光画像は、画像表示部１１４において発光画像が表示される領域のうちの一部の領域から他の一部の領域へ移動するように表示されてもよいし、発光画像が表示される

領域の全体に同時に表示されてもよい。また、発光画像は、例えば、白色の画像であってもよい。また、発光画像は、近傍に表示されている画像に比べて輝度が大きい画像であってもよい。

また、２つ以上の装飾図柄４１を用いた発光演出の実行中において、発光演出に用いられている装飾図柄４１の各々のサイズは、同じであってもよいし、異なっていてもよい。

また、本実施の形態において説明した期待演出は、特別遊技が行われることを期待させる演出であればよく、期待演出または期待演出の一例として説明した上記の演出に限定されない。

【０５５２】

また、発光画像が表示されてから非表示になるまでの間に、この発光画像の残像が表示されてもよい。また、発光画像が遊技者に対して視認容易な態様で表示された後、この発光画像が遊技者に対して徐々に視認困難になる態様で表示されてから、最終的に発光画像が非表示になってもよい。すなわち、発光画像が非表示になることには、発光画像の残像や視認困難な態様の発光画像が表示された後、最終的に発光画像が非表示になることが含まれる。

【０５５３】

なお、一の発光画像（例えばリーチ目発光画像５９）が装飾図柄４１の表示領域に表示された後、この一の発光画像が非表示になったときに、この一の発光画像とは異なる他の一の発光画像（例えばリーチライン画像６０）が装飾図柄４１の表示領域に表示されることがある。一の発光画像が非表示になったときに、他の一の発光画像が装飾図柄４１の表示領域に表示されている場合、一の発光画像を用いた発光演出は行われていないが、他の一の発光画像を用いた発光演出が行われている。

【０５５４】

〔パチンコ遊技機の設定〕

さて、パチンコ遊技機１００に設定が存在する場合、発光演出を実行するか否かを設定によって変えない方がよい。あるいは、発光演出で実行される画像変化など、発光演出の演出内容を設定によって変えない方がよい。言い替えると、パチンコ遊技機１００の設定にかかわらず、同じ発光演出を実行するのがよい。このように同じ発光演出を実行することにより、遊技していない遊技者がパチンコ遊技機１００の設定を推測することを抑制し得る。

【０５５５】

なお、パチンコ遊技機１００の設定とは、例えば６段階（設定１から設定６）からなる。そして、設定１から設定６に進むにつれて、大当たり抽選の当選確率が高くなるものである。例えば、設定１では大当たり確率１／３００とし、設定６では大当たり確率１／２５０とするものである。このとき、遊技状態が高確率状態になった場合の大当たり抽選の当選確率（高確率）は、低確率状態の当選確率の１０倍を超えない範囲で、各設定共通にするのがよい。例えば、設定１においては低確率１／３００かつ高確率１／３０とし、設定６においては低確率１／２５０かつ高確率１／３０とするのがよい。このようにすることで、遊技状態が高確率時短遊技状態となるいわゆる確変状態の性能が、設定にかかわらず同一となり、パチンコ遊技機１００において最も出玉が獲得できる遊技状態で遊技者が感じる不快感を解消することができる。

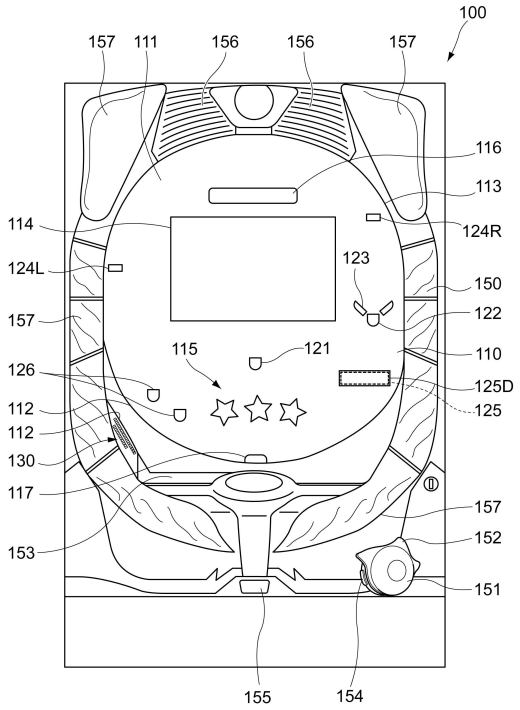
【符号の説明】

【０５５６】

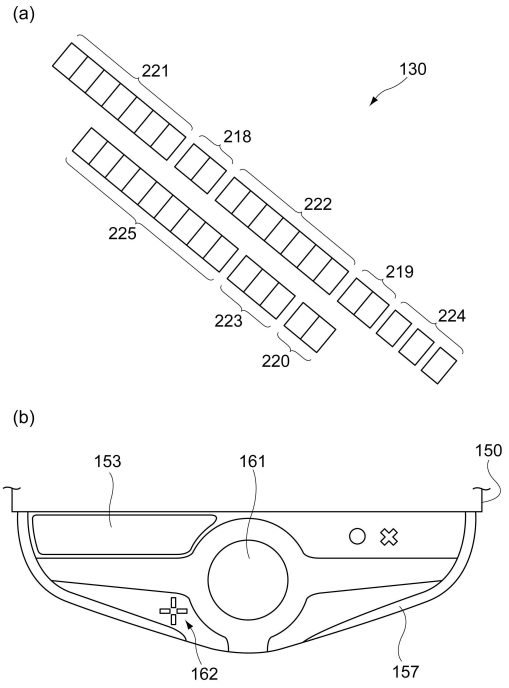
４１…装飾図柄（演出図柄の一例）
１００…パチンコ遊技機（遊技機の一例）
２００…遊技制御部（保留記憶手段の一例）
２３４…特別図柄判定部（特別遊技判定手段の一例）
２４０…出力制御部（コマンド送信手段の一例）
３００…演出制御部（演出制御手段の一例）

【図面】

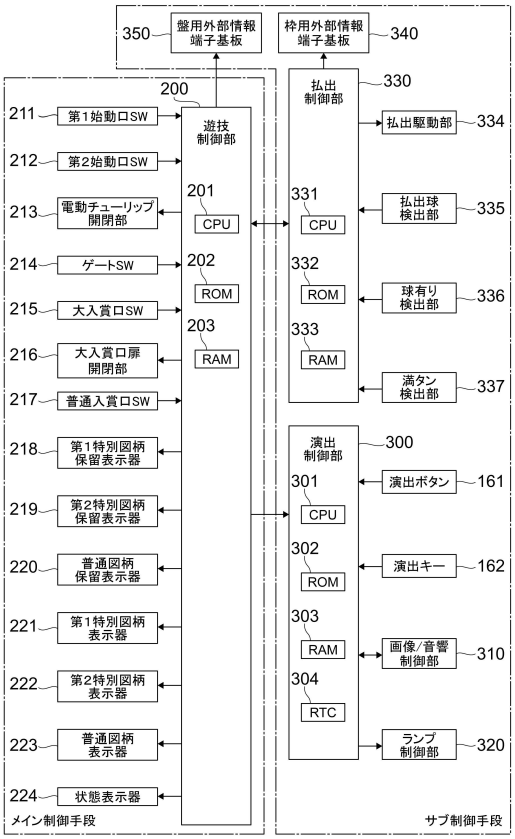
【図１】


100
157
111
156
156
157
116
113
114
124R
124L
123
150
157
122
115
121
110
126
125D
112
125
112
130
117
157
153
152
151
155
154

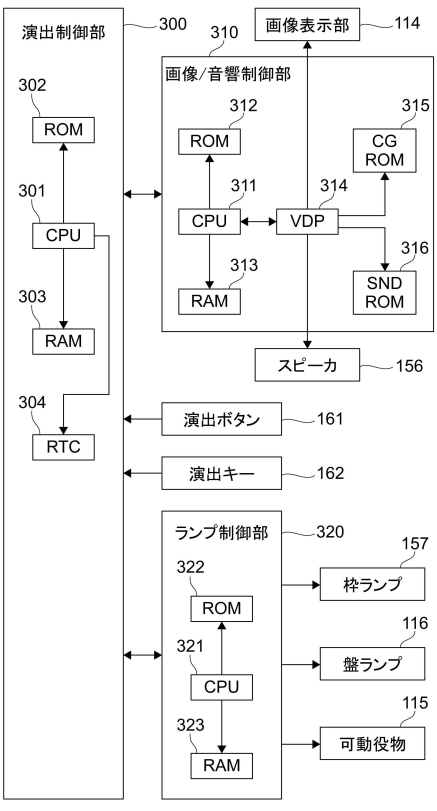
【図２】


(a)
221
130
218
222
225
219
223
224
220
(b)
153
161
150
162
157

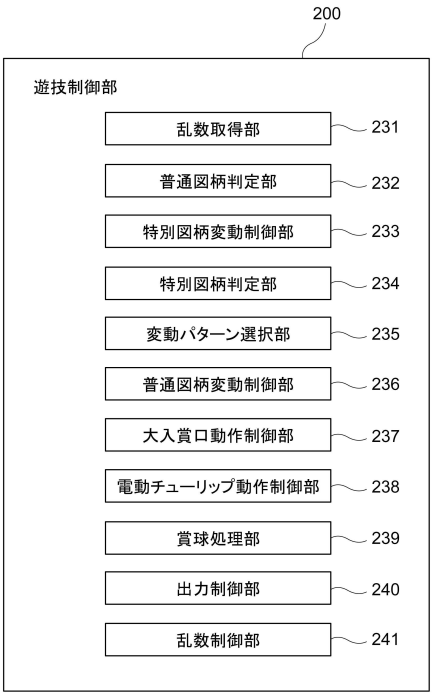
【図３】


350
盤用外部情報端子基板
枠用外部情報端子基板
340
200
211
第1始動口SW
遊技制御部
払出制御部
330
払出駆動部
334
212
第2始動口SW
201
CPU
331
CPU
払出球検出部
335
213
電動チューリップ開閉部
214
ゲートSW
202
ROM
332
ROM
球有り検出部
336
215
大入賞口SW
203
RAM
333
RAM
満タン検出部
337
216
大入賞口扉開閉部
217
普通入賞口SW
演出制御部
300
218
第1特別図柄保留表示器
301
CPU
演出ボタン
161
219
第2特別図柄保留表示器
302
ROM
演出キー
162
220
普通図柄保留表示器
303
RAM
画像/音響制御部
310
221
第1特別図柄表示器
304
RTC
222
第2特別図柄表示器
ランプ制御部
320
223
普通図柄表示器
224
状態表示器
メイン制御手段
サブ制御手段

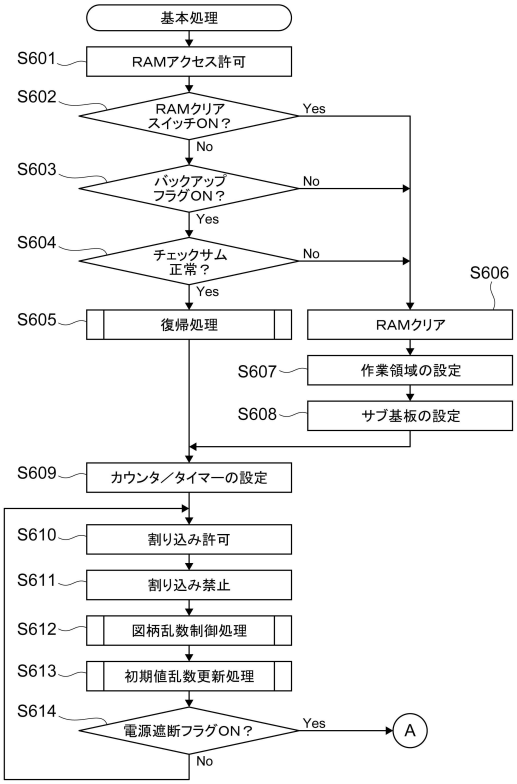
【図４】


演出制御部
300
画像表示部
114
310
画像/音響制御部
302
ROM
312
ROM
315
CG ROM
301
CPU
311
CPU
314
VDP
316
SND ROM
303
RAM
313
RAM
スピーカ
156
304
RTC
演出ボタン
161
演出キー
162
ランプ制御部
320
157
322
ROM
枠ランプ
116
321
CPU
盤ランプ
115
323
RAM
可動役物

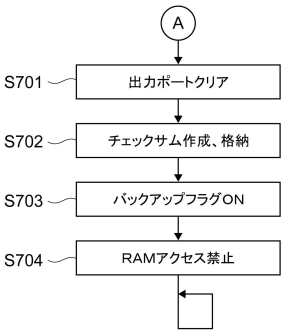
【図５】


200
遊技制御部
乱数取得部
231
普通図柄判定部
232
特別図柄変動制御部
233
特別図柄判定部
234
変動パターン選択部
235
普通図柄変動制御部
236
大入賞口動作制御部
237
電動チューリップ動作制御部
238
賞球処理部
239
出力制御部
240
乱数制御部
241

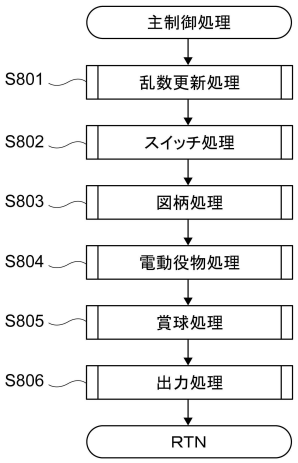
【図６】


基本処理
S601
RAMアクセス許可
S602
RAMクリア
スイッチON？
Yes
No
S603
バックアップ
フラグON？
No
Yes
S604
チェックサム
正常？
No
Yes
S606
S605
復帰処理
RAMクリア
S607
作業領域の設定
S608
サブ基板の設定
S609
カウンタ／タイマーの設定
S610
割り込み許可
S611
割り込み禁止
S612
図柄乱数制御処理
S613
初期値乱数更新処理
S614
電源遮断フラグON？
Yes
A
No

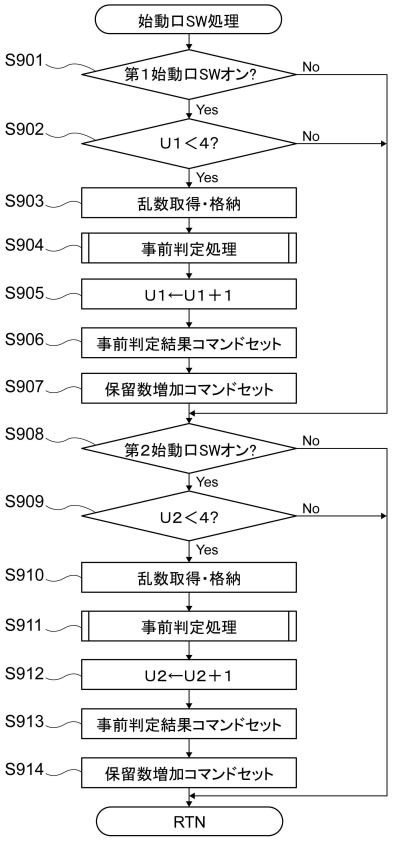
【図７】


A
S701
出力ポートクリア
S702
チェックサム作成、格納
S703
バックアップフラグON
S704
RAMアクセス禁止

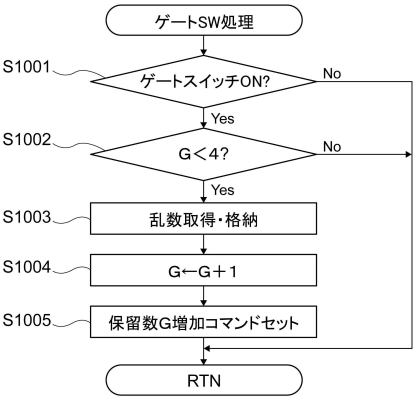
【図８】


主制御処理
S801
乱数更新処理
S802
スイッチ処理
S803
図柄処理
S804
電動役物処理
S805
賞球処理
S806
出力処理
RTN

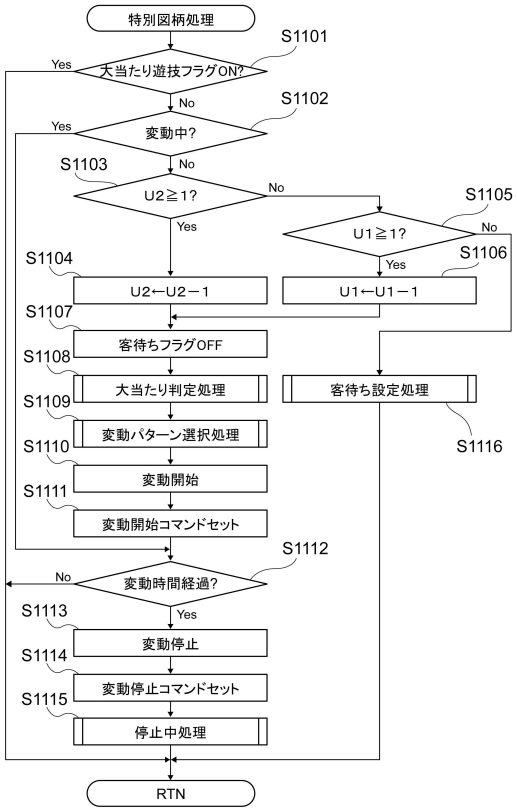
【図９】



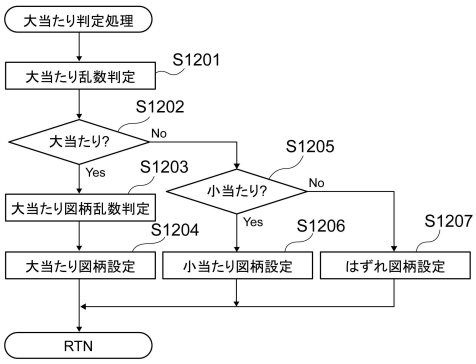
【図１０】



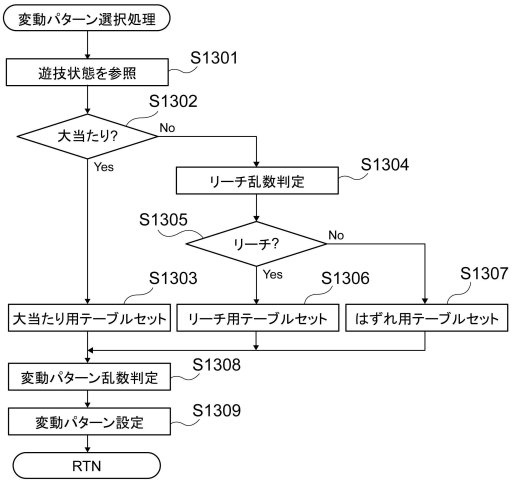
【図１１】



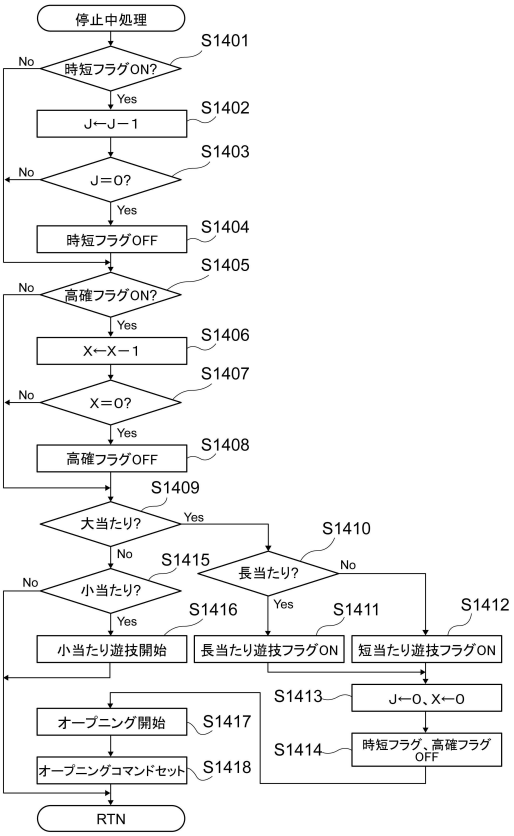
【図１２】



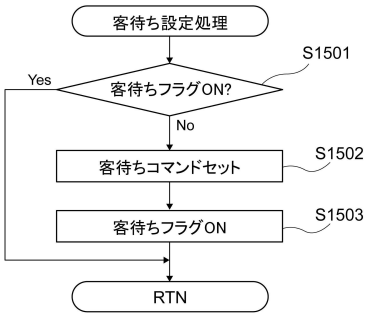
【図１３】



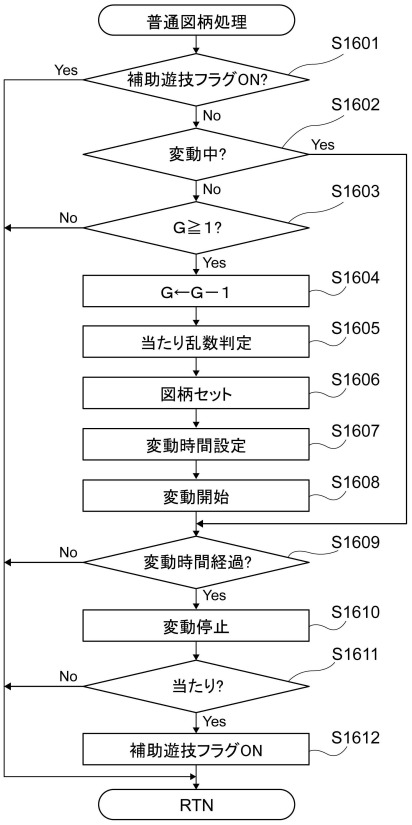
【図１４】



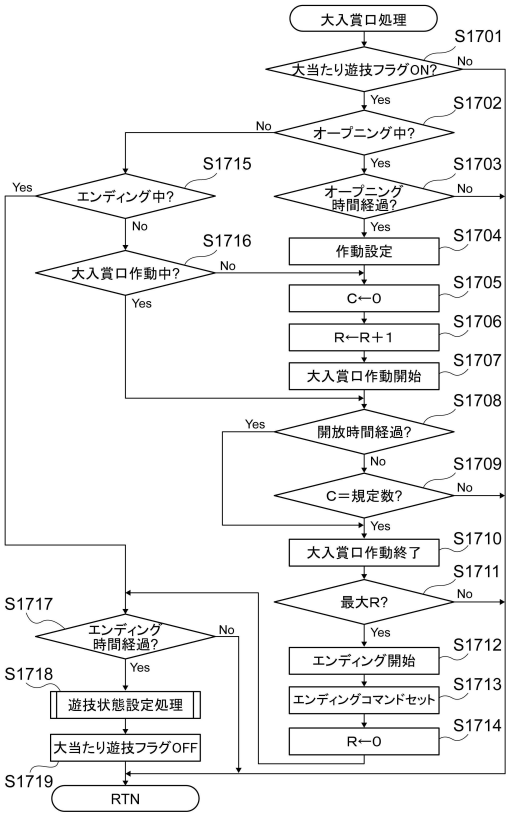
【図１５】



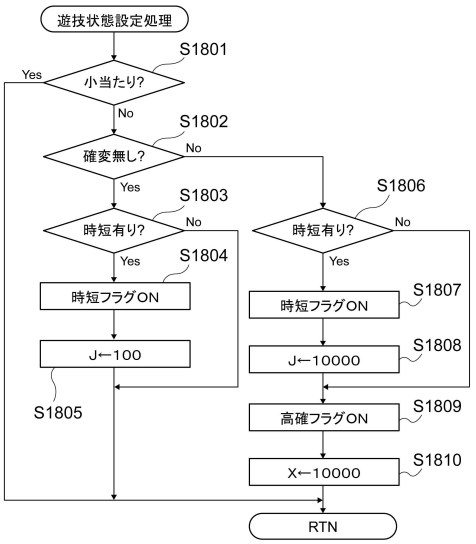
【図１６】



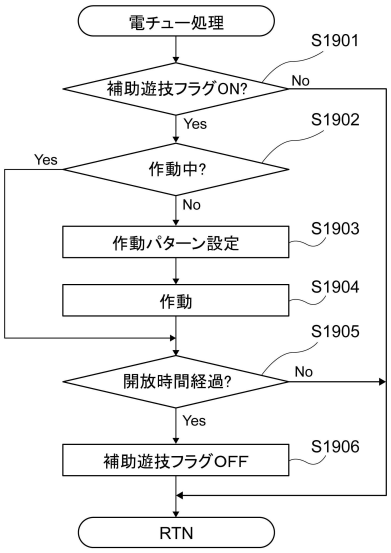
【図１７】



【図１８】



【図１９】



【図２０】

(a)大当たり乱数（特別図柄）

		範囲	割合	乱数値
大当たり	低確率状態	0～299	1/300	5
	高確率状態		10/300	3、7、37、67、97、127、157、187、217、247
小当たり			3/300	8、58、208

(b)大当たり図柄乱数（特別図柄）

		範囲	割合	乱数値
低確率図柄A（長当たり，８Ｒ）	第１始動口	0～249	35/250	0～34
	第２始動口			
低確率図柄B（長当たり，４Ｒ）	第１始動口		15/250	35～49
	第２始動口			
高確率図柄A（長当たり，１５Ｒ）	第１始動口		20/250	50～69
	第２始動口		150/250	50～199
高確率図柄B（長当たり，１５Ｒ）	第１始動口		5/250	70～74
	第２始動口		25/250	200～224
高確率図柄C（長当たり，８Ｒ）	第１始動口		25/250	75～99
	第２始動口		10/250	225～234
高確率図柄D（長当たり，８Ｒ）	第１始動口		25/250	100～124
	第２始動口		10/250	235～244
高確率図柄E（短当たり，２Ｒ）	第１始動口		25/250	125～149
	第２始動口		10/250	245～249
潜確図柄（短当たり，２Ｒ）	第１始動口		100/250	150～249
	第２始動口		—	—

(c)リーチ乱数（特別図柄、保留0）

	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0～249	22/250	0～21
リーチ無		228/250	22～249

(d)当たり乱数（普通図柄）

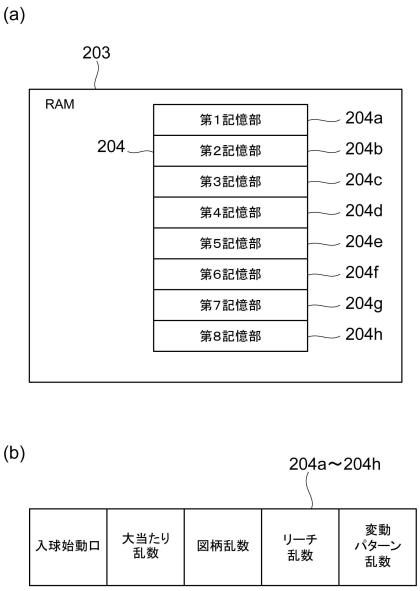
		範囲	割合	乱数値
当たり	時短フラグOFF	0～9	1/10	0
	時短フラグON		9/10	1～9

【図２１】

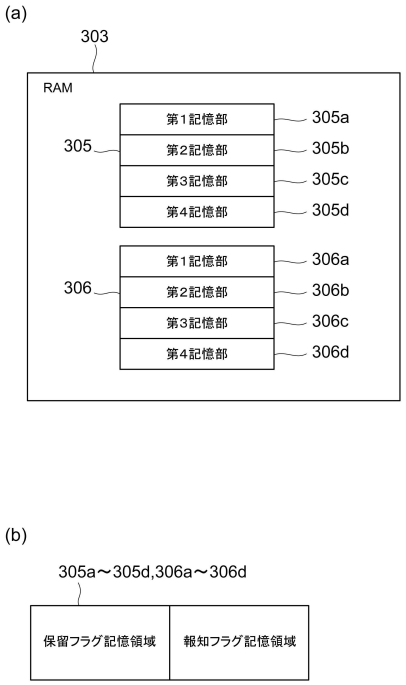
（低確率時短無）

判定結果	図柄	保留数（0～3）	リーチ乱数（0～249）	変動パターン乱数（0～99）	変動パターン	時間（秒）
大当たり	低確率図柄A	－	－	0～19	PA1	90.11
				20～49	PA2	90.12
				50～89	PA3	90.13
				90～99	PA4	90.14
	低確率図柄B	－	－	0～49	PA5	60.11
				50～99	PA6	90.15
	高確率図柄A	－	－	0～19	PB1	90.16
				20～49	PB2	90.17
				50～69	PB3	90.18
				70～75	PB4	90.19
				76～77	PB5	90.20
				78～99	PB6	90.21
	高確率図柄B	－	－	0～89	PB7	60.12
				90～99	PB8	60.13
	高確率図柄C	－	－	0～49	PB9	90.22
				50～99	PB10	90.23
	高確率図柄D	－	－	0～89	PB11	60.14
				90～99	PB12	60.15
	高確率図柄E	－	－	0～89	PB13	30.11
				90～99	PB14	30.12
	潜確図柄	－	－	0～49	PC1	30.01
				50～99	PC2	30.02
小当たり	－	－	－	0～49	PD1	30.03
				50～99	PD2	30.04
はずれ	－	0	22～249（リーチ無）	0～99	PR1	8.00
			0～21（リーチ有）	0～19	PR2	60.01
				20～49	PR3	90.01
				50～89	PR4	90.02
				90～95	PR7	90.03
				96～99	PR10	90.04
		1～2	12～249（リーチ無）	0～99	PR1	8.00
			0～11（リーチ有）	0～19	PR2	60.01
				20～49	PR3	90.01
				50～89	PR5	90.05
				90～99	PR8	90.06
		3	6～249（リーチ無）	0～99	PR1	3.00
			0～5（リーチ有）	0～19	PR2	60.01
				20～49	PR3	90.01
				50～89	PR6	90.07
				90～99	PR9	90.08

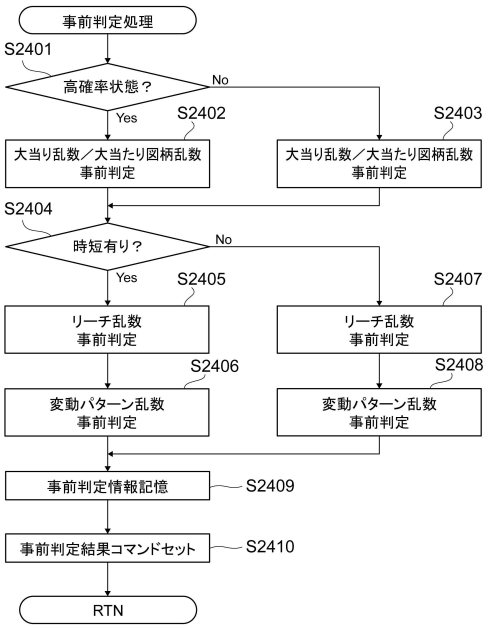
【図２２】



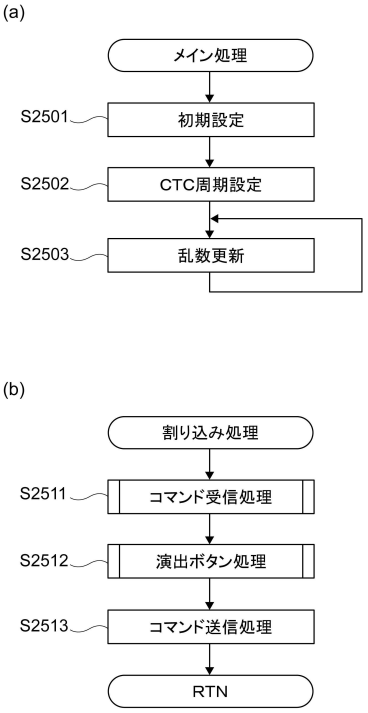
【図２３】



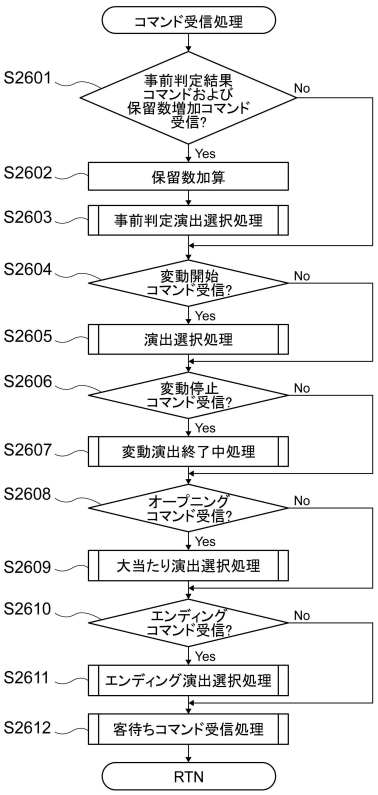
【図２４】



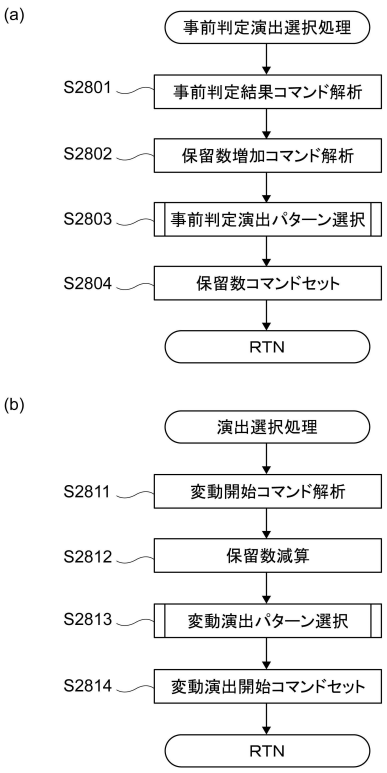
【図２５】



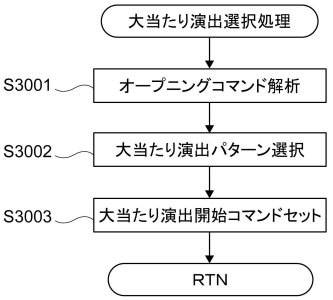
【図２６】



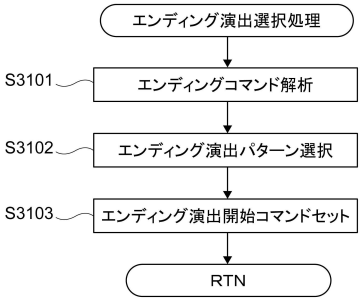
【図２７】



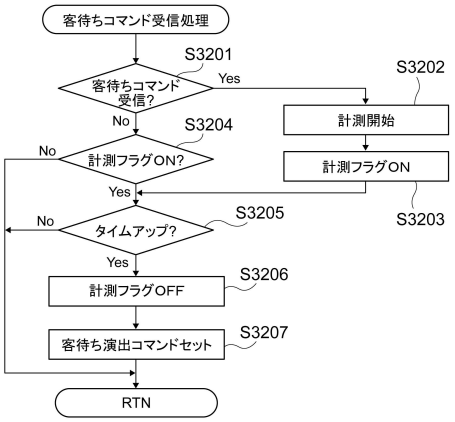
【図２８】



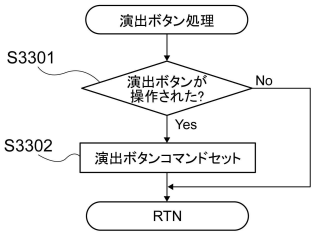
【図２９】



【図３０】



【図３１】



【図３２】

大当たり用変動演出パターンテーブル（低確率時短無遊技状態）

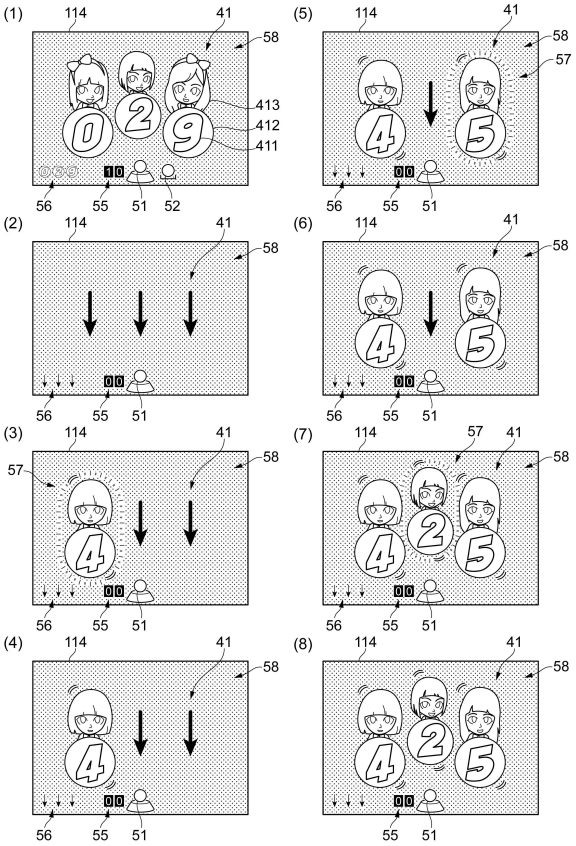
図柄	変動パターン	変動演出パターン	疑似連続回数	ノーマル	SPリーチ	SPSPリーチ	停止図柄
低確率図柄A（8R）	PA1	EA1	-	N1	SP1	SPSP1	444
	PA2	EA2	-	N2	SP1	SPSP1	
	PA3	EA3	2	N2	SP2	SPSP2	
	PA4	EA4	2	N2	SP3	SPSP3	
低確率図柄B（4R）	PA5	EA5	2	N2	-	-	666
	PA6	EA6	2	N2	SP3	SPSP3	
高確率図柄A（15R）	PB1	EB1	-	N1	SP1	SPSP1	777
	PB2	EB2	-	N2	SP1	SPSP1	
	PB3	EB3	-	N2	SP2	SPSP2	
	PB4	EB4	-	N2	SP3	SPSP3	
	PB5	EB5	3	N3	-	-	
	PB6	EB6	3	N3	-	-	
高確率図柄B（15R）	PB7	EB7	2	N2	-	-	RRR
	PB8	EB8	2	N3	-	-	
高確率図柄C（15R）	PB9	EB9	2	N2	-	-	111
	PB10	EB10	2	N3	-	-	
高確率図柄D（8R）	PB11	EB11	2	N2	-	-	RRR
	PB12	EB12	2	N3	-	-	
高確率図柄E（2R）	PB13	EB13	-	N1	-	-	5X5
	PB14	EB14	-	N3	-	-	7X7
潜伏図柄（2R）	PC1	EC1	-	N1	-	-	5X5
	PC2	EC2	-	N3	-	-	7X7

【図３３】

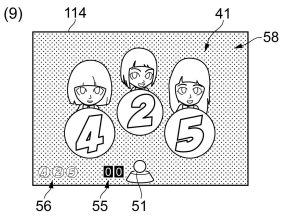
小当たり・はずれ用変動演出パターンテーブル（低確率時短無遊技状態）

判定結果	変動パターン	変動演出パターン	疑似連続回数	ノーマル	SPリーチ	SPSPリーチ
小当たり	PD1	ES1	-	N1	-	-
	PD2	ES2	-	N3	-	-
はずれ	PR1	ER1	-	-	-	-
	PR2	ER2	-	-	-	-
	PR3	ER3	-	N1	SP1	SPSP1
	PR4	ER4	-	N2	SP1	SPSP1
	PR5	ER5	-	N2	SP1	SPSP1
	PR6	ER6	1	N2	SP2	SPSP1
	PR7	ER7	1	N2	SP2	SPSP1
	PR8	ER8	2	N2	SP2	SPSP2
	PR9	ER9	2	N2	SP2	SPSP2
	PR10	ER10	2	N3	-	-

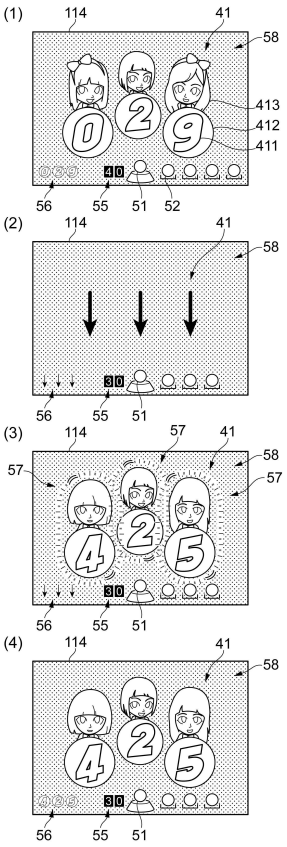
【図３４－１】



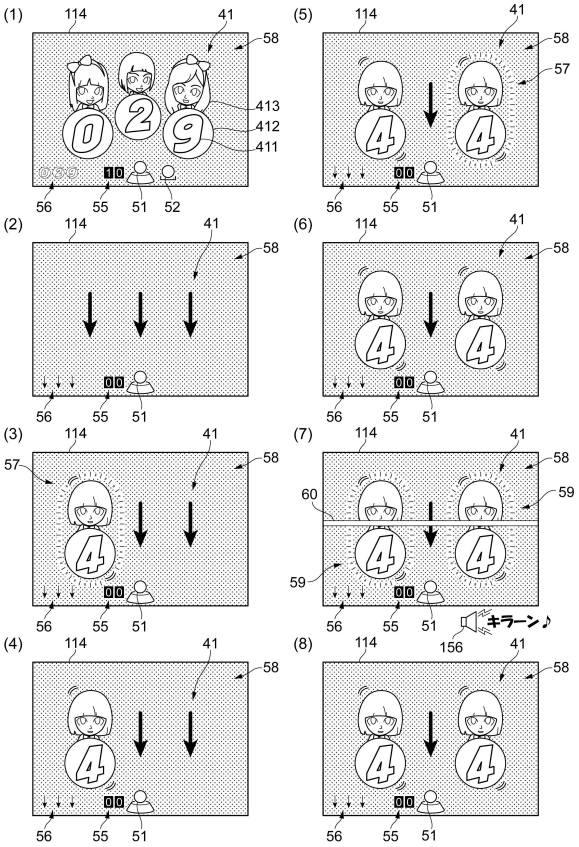
【図３４－２】



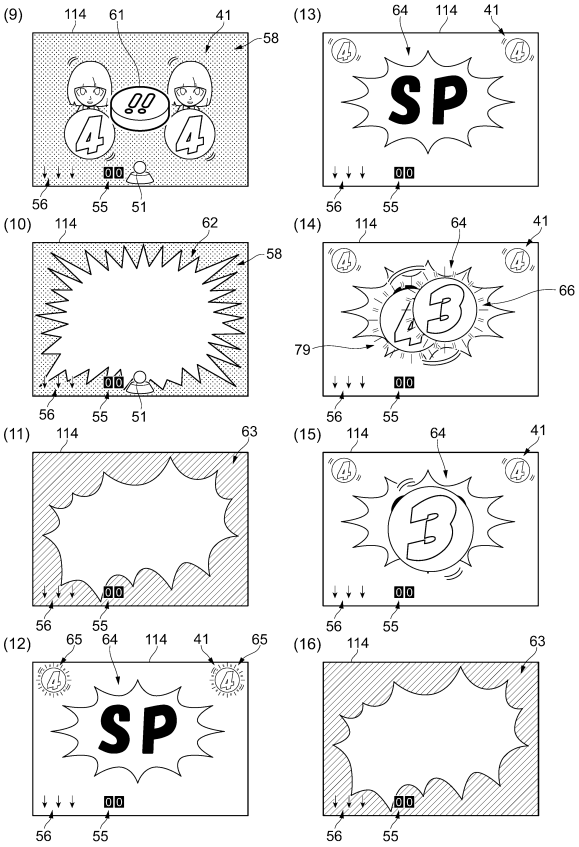
【図３５】



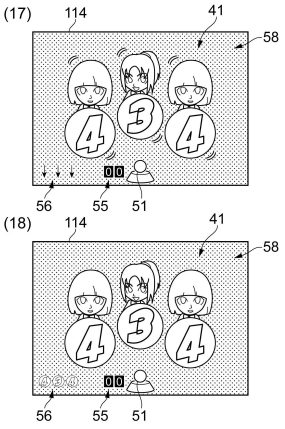
【図３６－１】



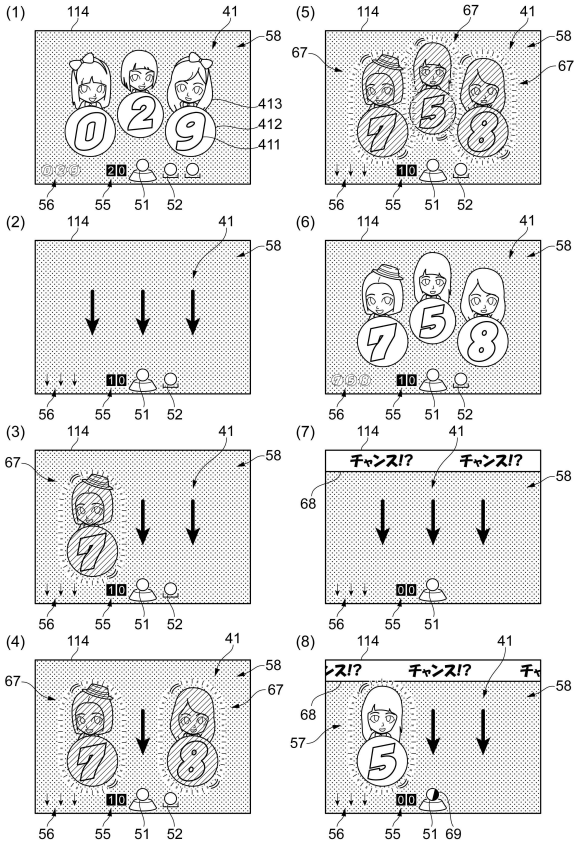
【図３６－２】



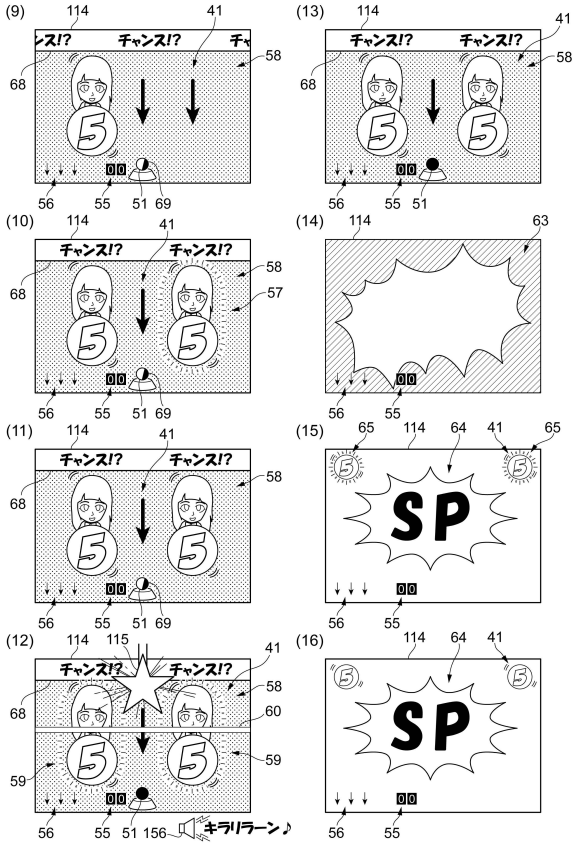
【図３６－３】



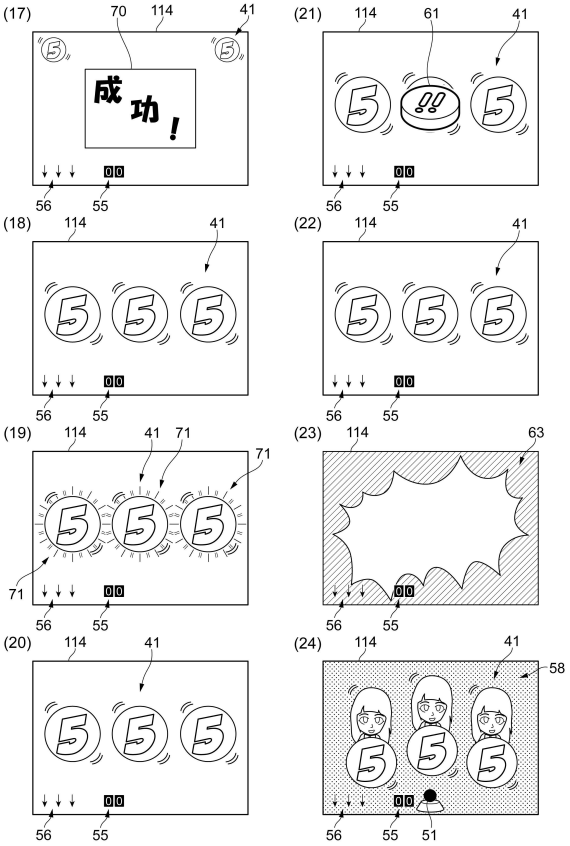
【図３７－１】



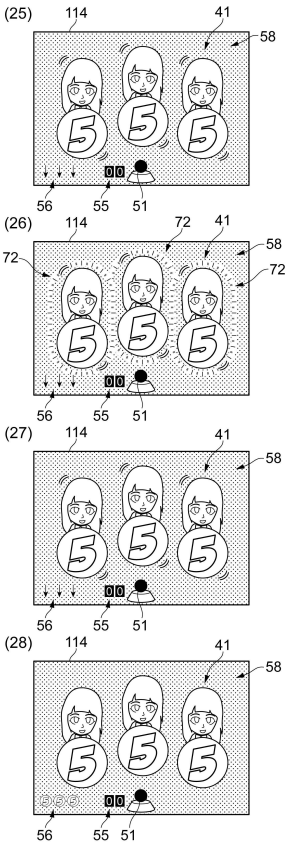
【図３７－２】



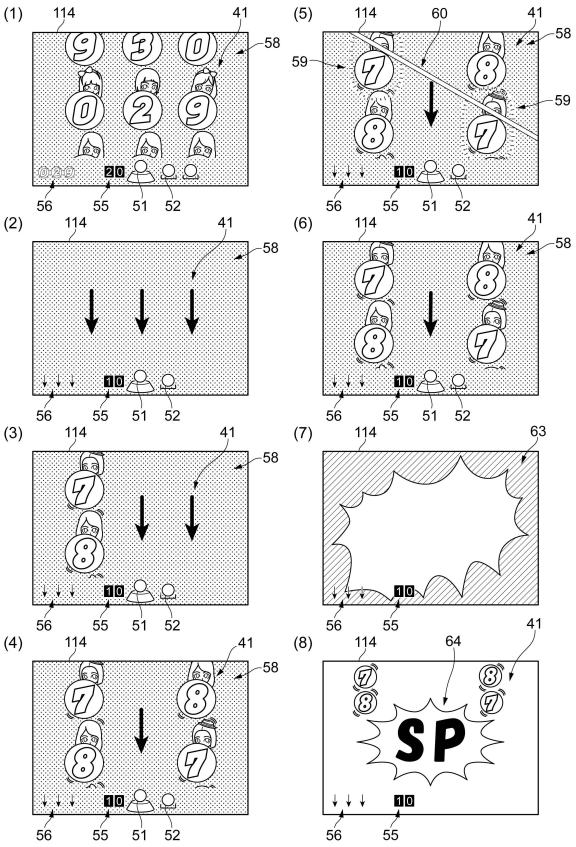
【図３７－３】



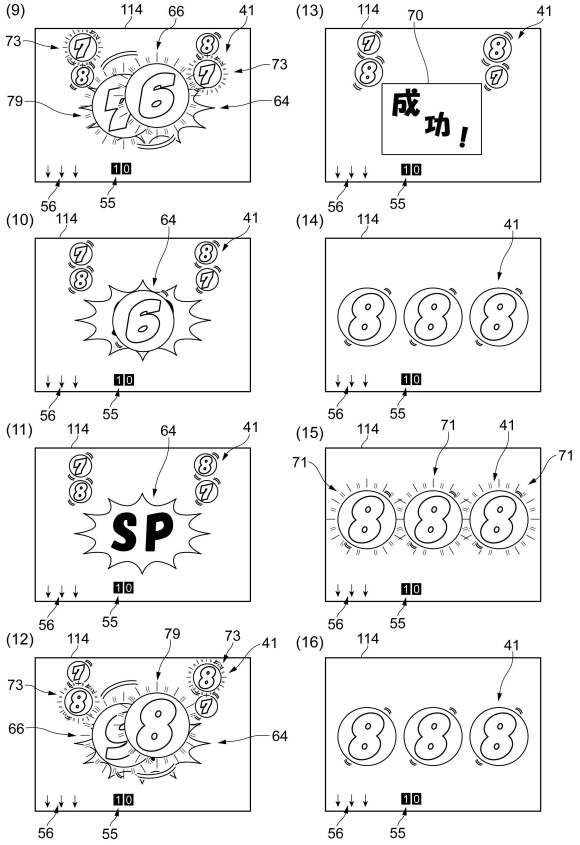
【図３７－４】



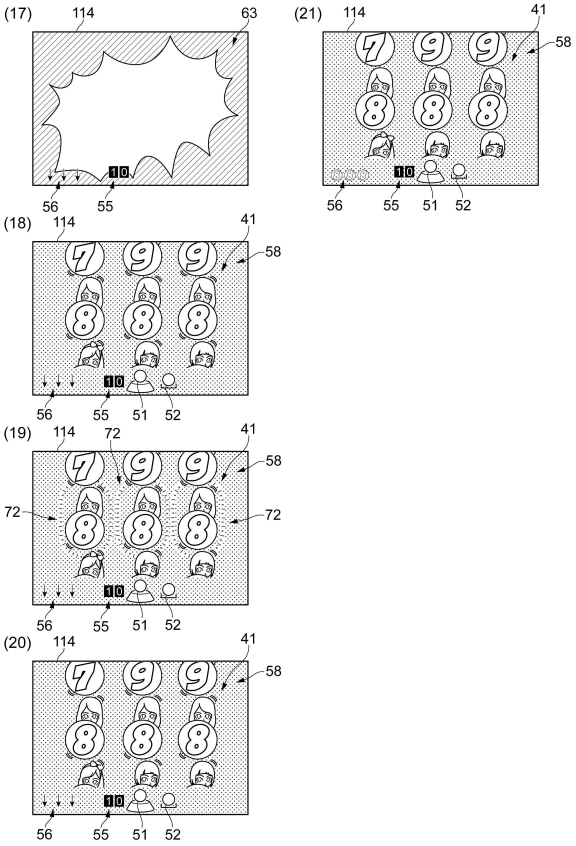
【図３８－１】



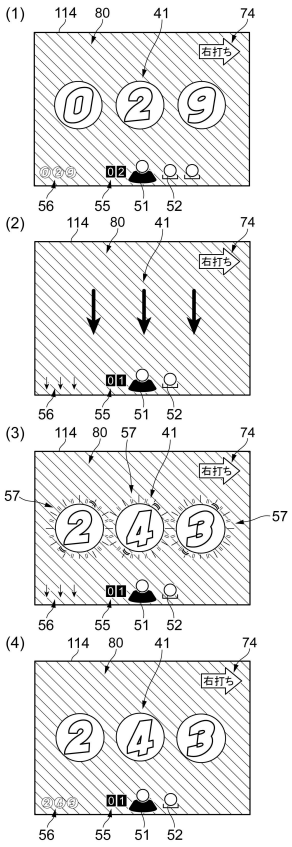
【図３８－２】



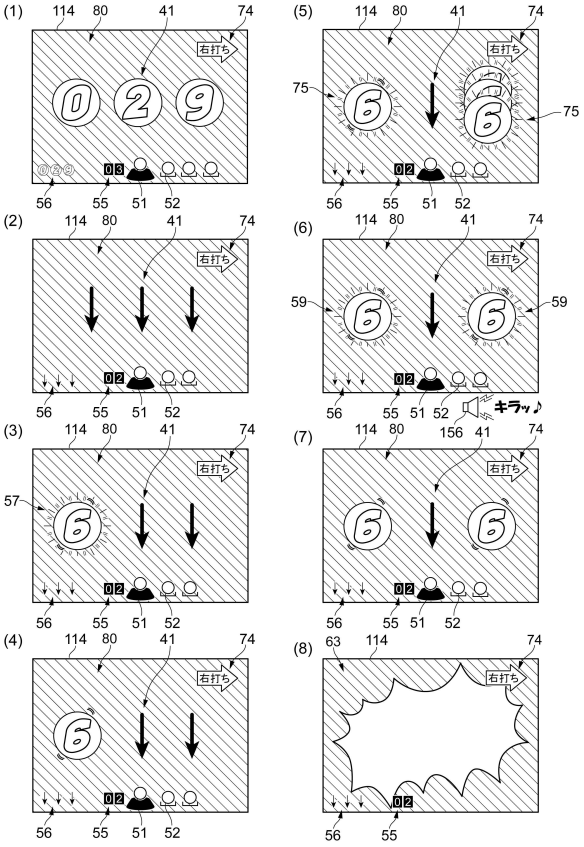
【図３８－３】



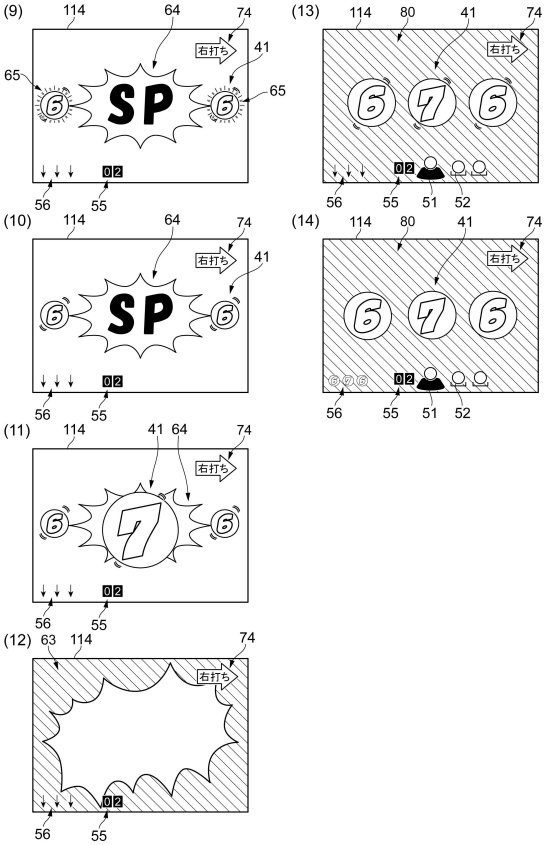
【図３９】



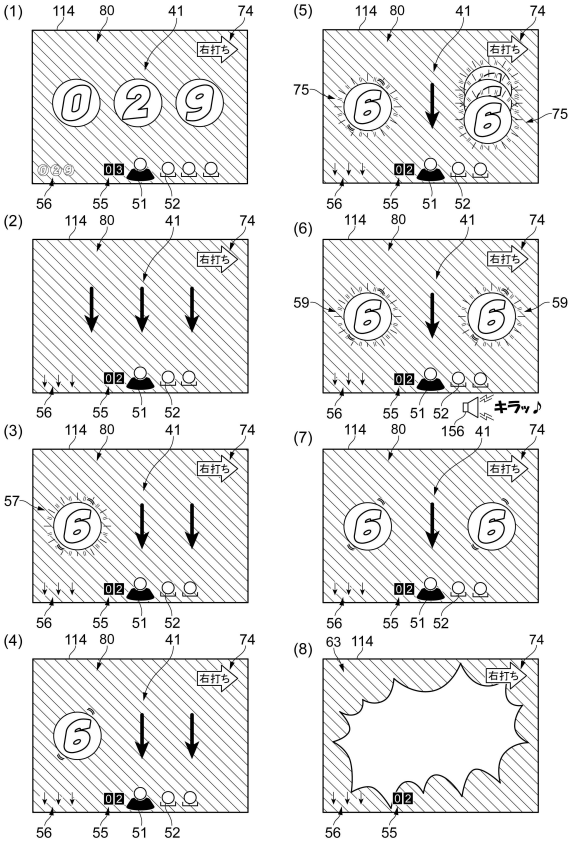
【図４０－１】



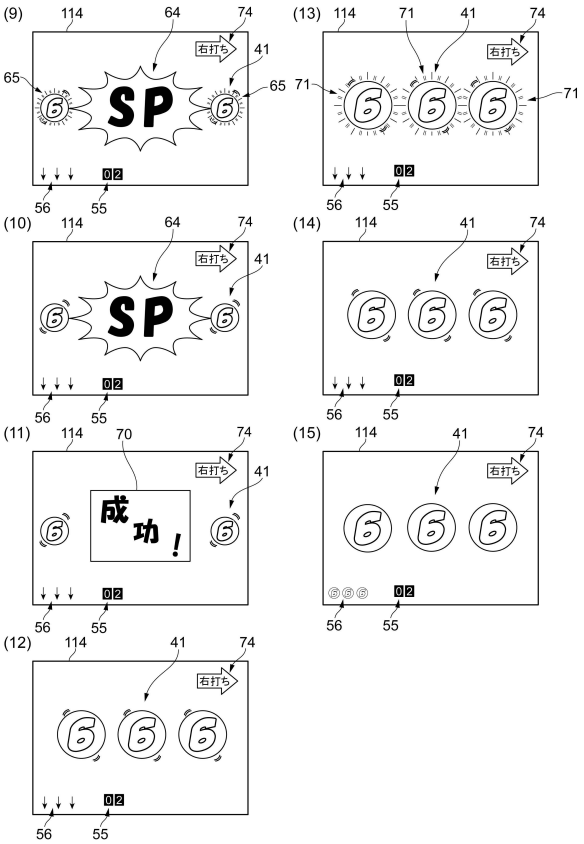
【図４０－２】



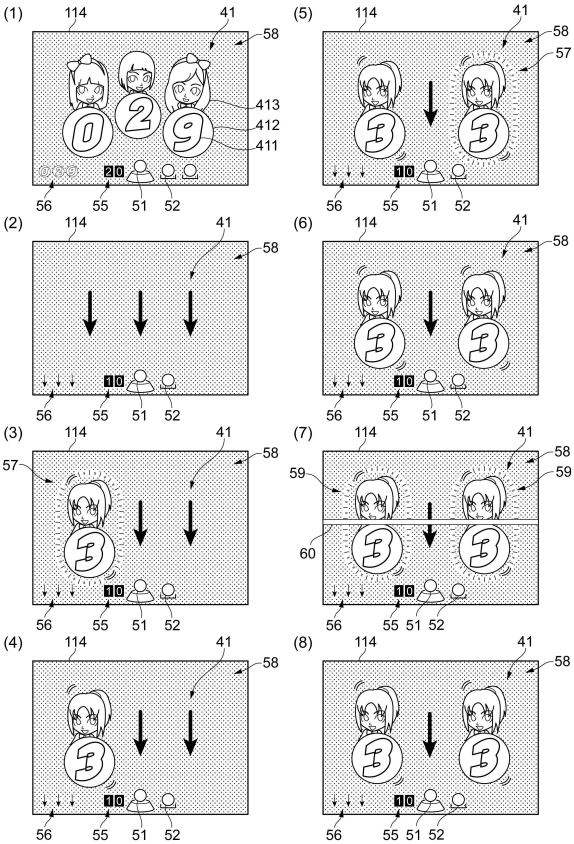
【図４１－１】



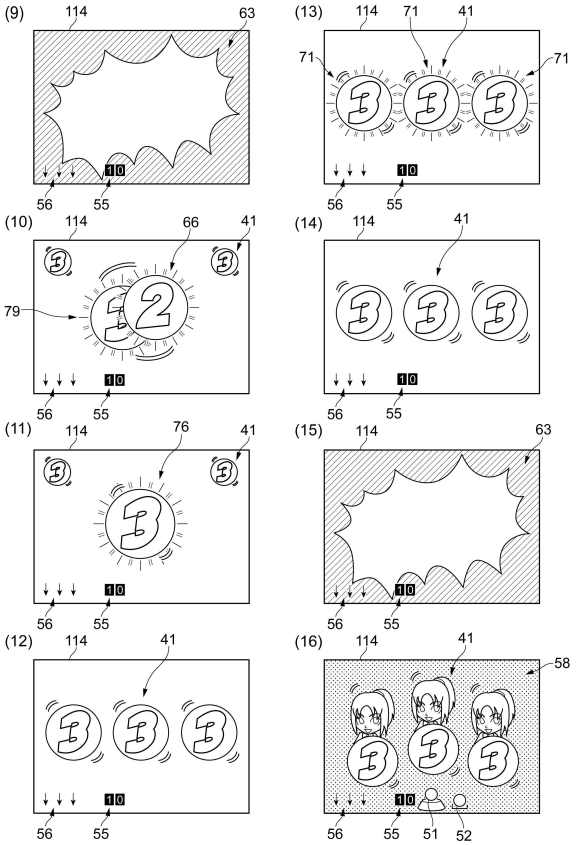
【図４１－２】



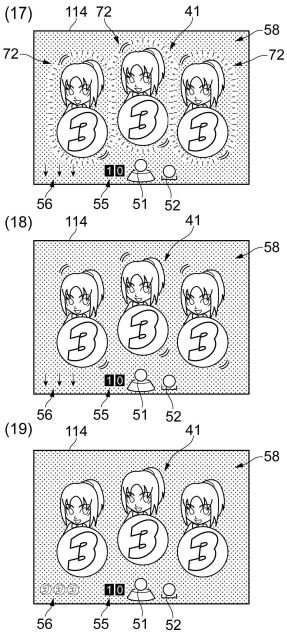
【図４２－１】



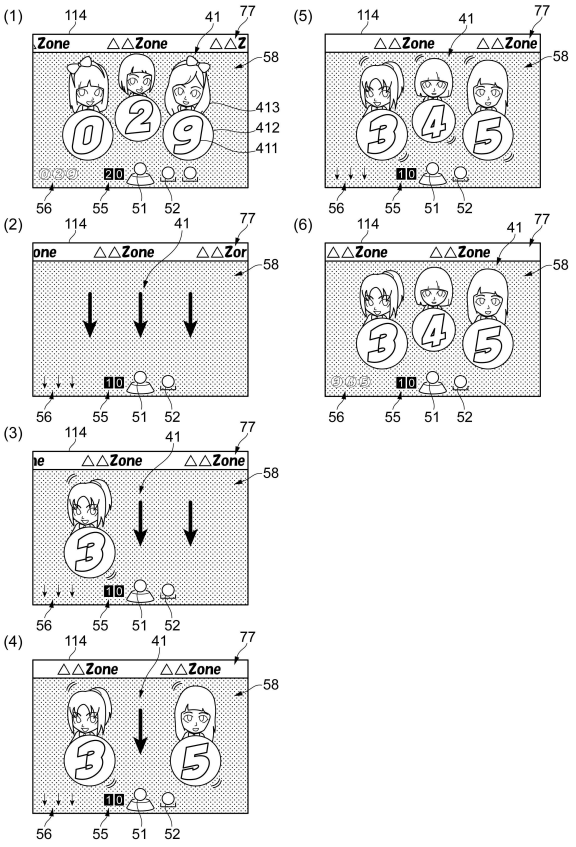
【図４２－２】



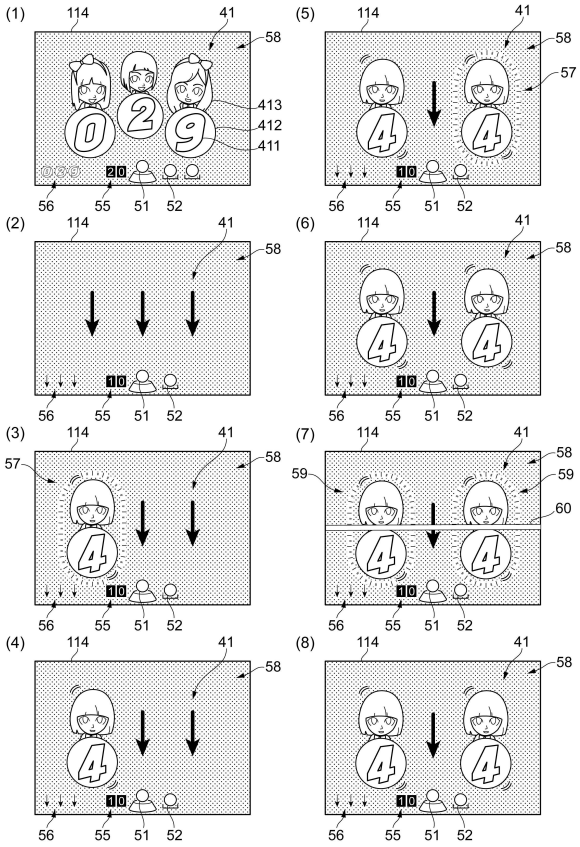
【図４２－３】



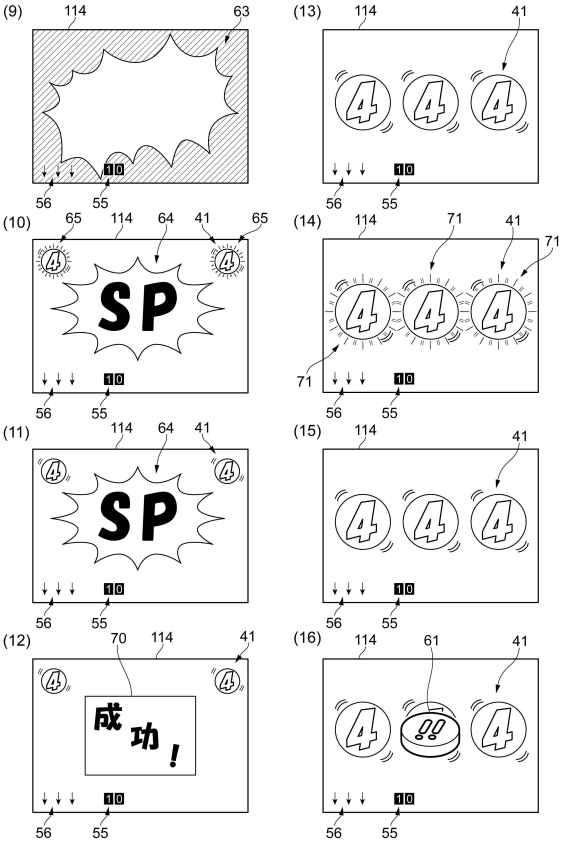
【図４３】



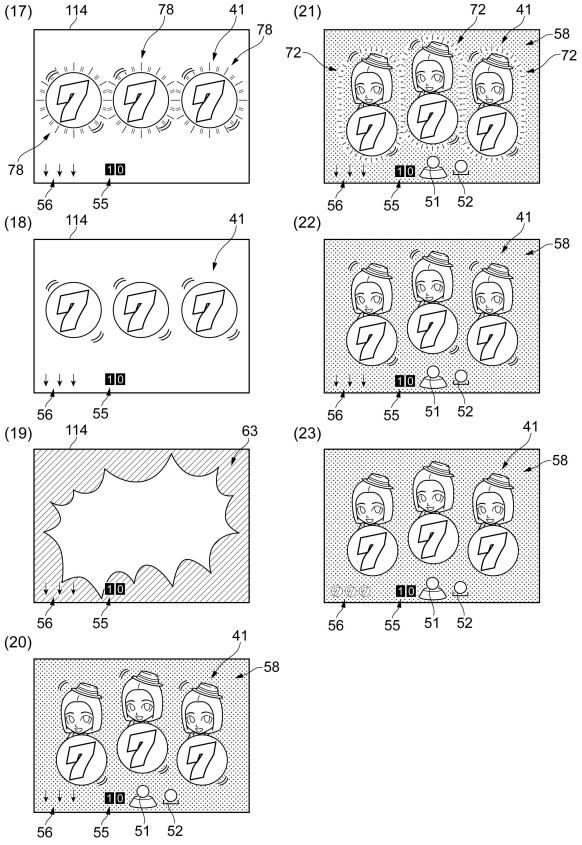
【図４４－１】



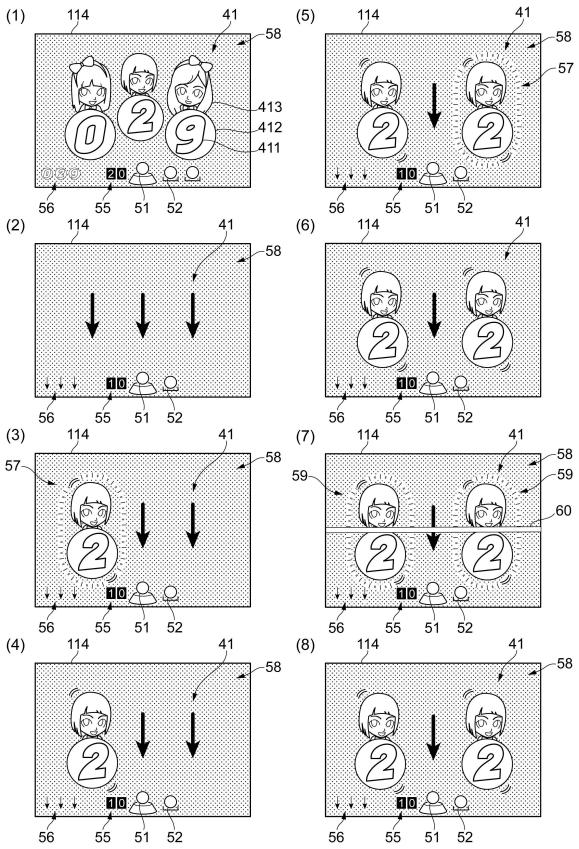
【図４４－２】



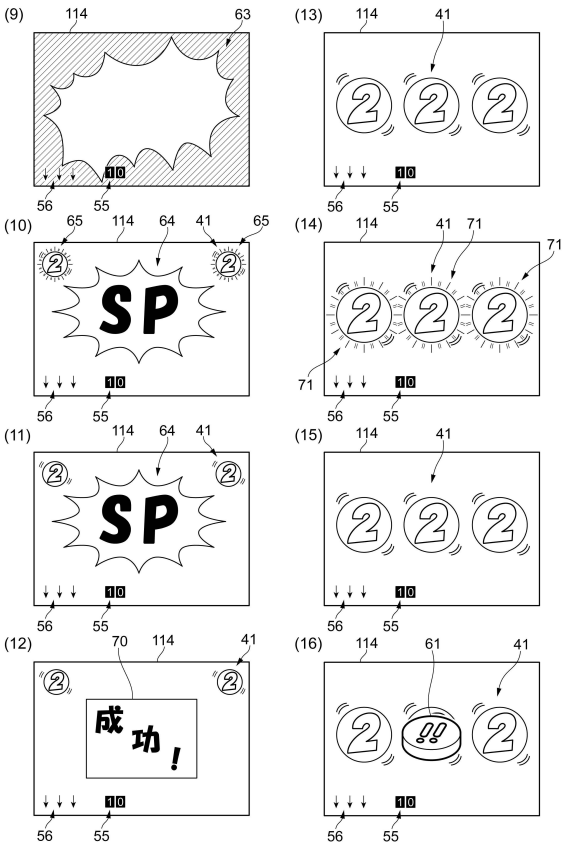
【図４４－３】



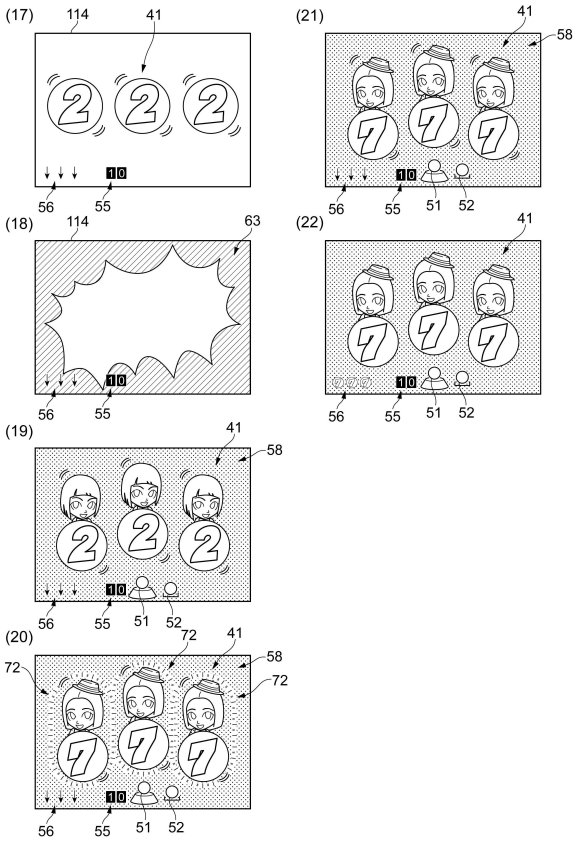
【図４５－１】



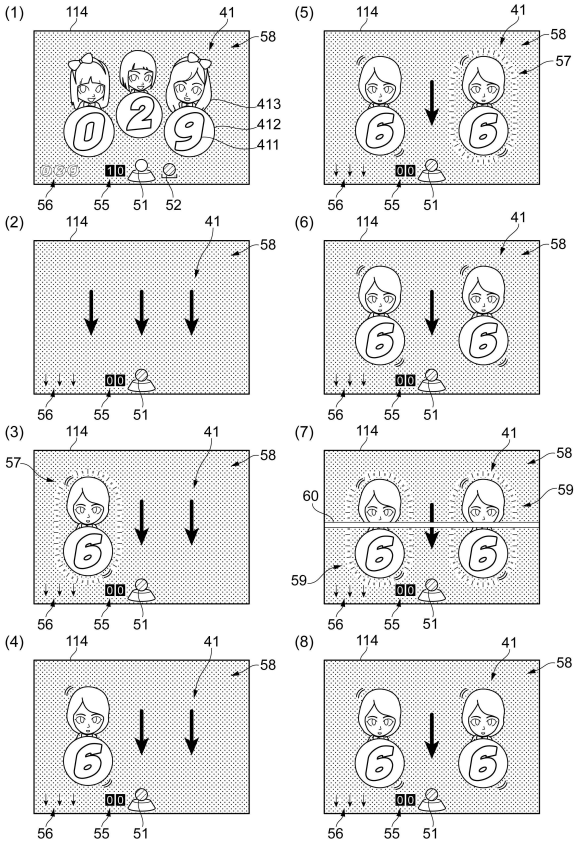
【図４５－２】



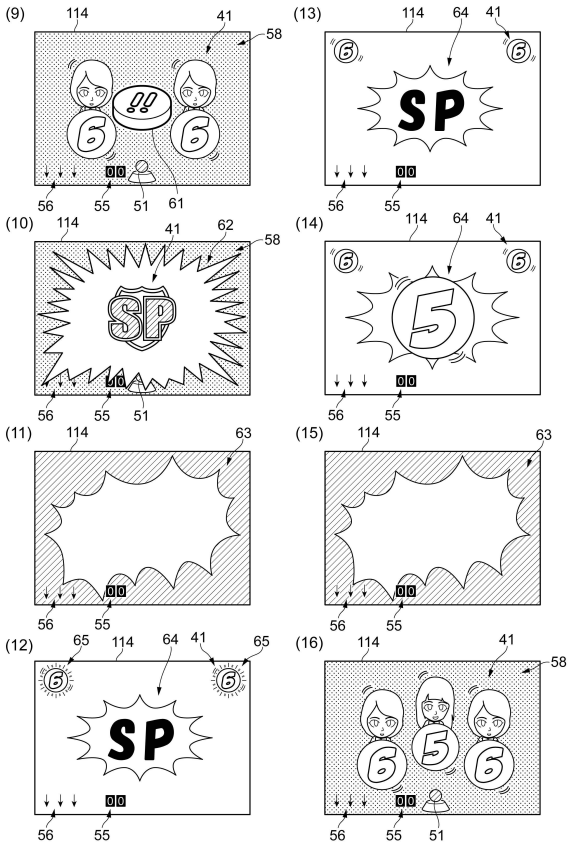
【図４５－３】



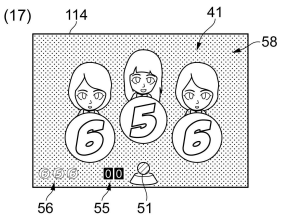
【図４６－１】



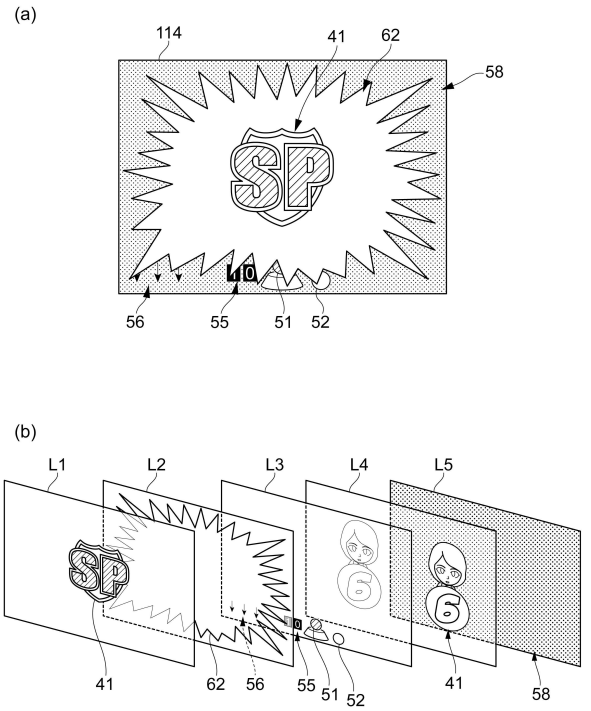
【図４６－２】



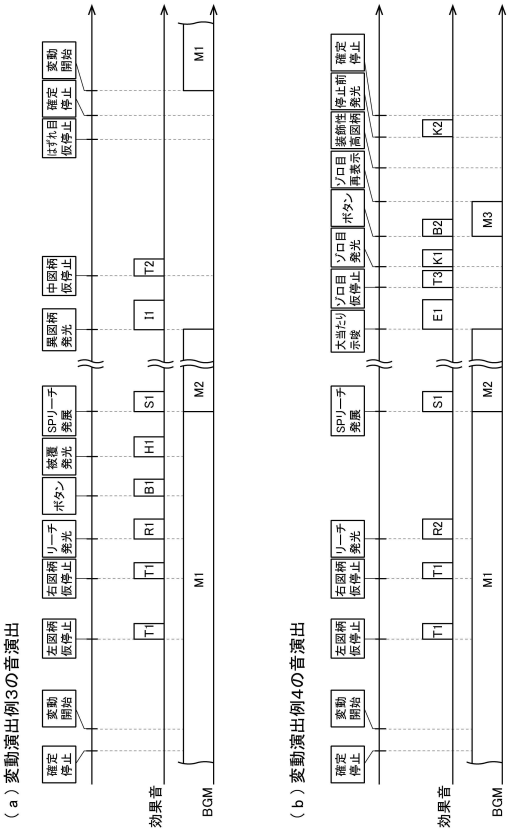
【図４６－３】



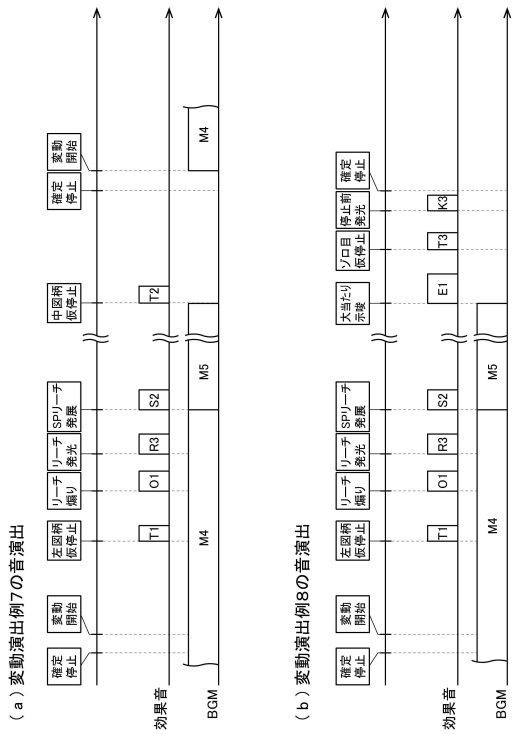
【図４７】



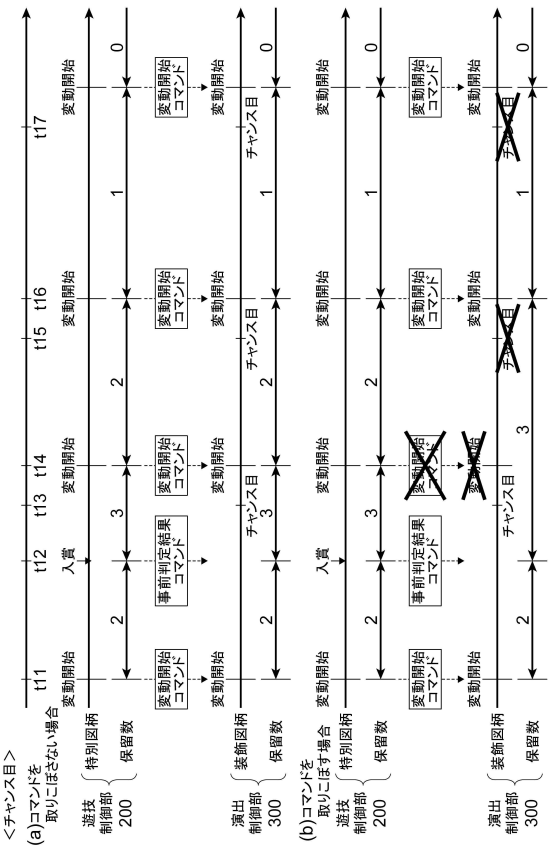
【図４８－１】



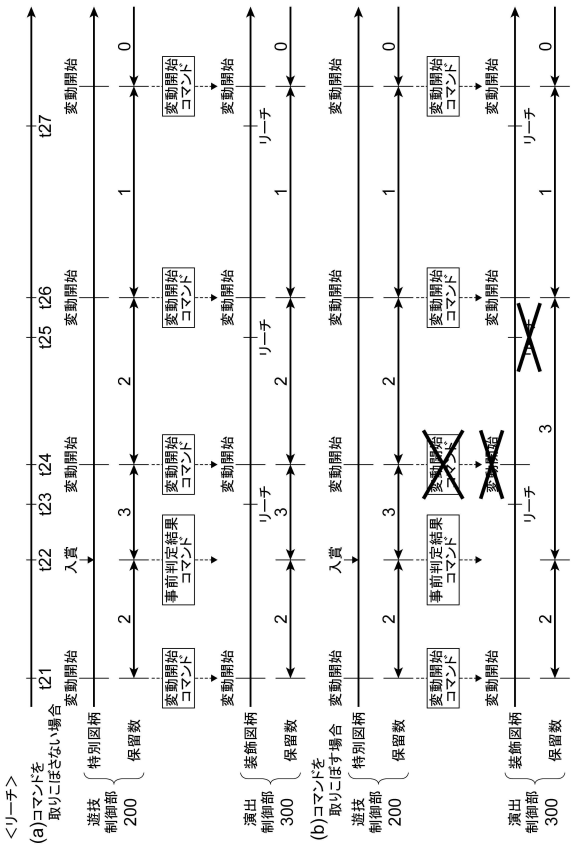
【図４８－２】



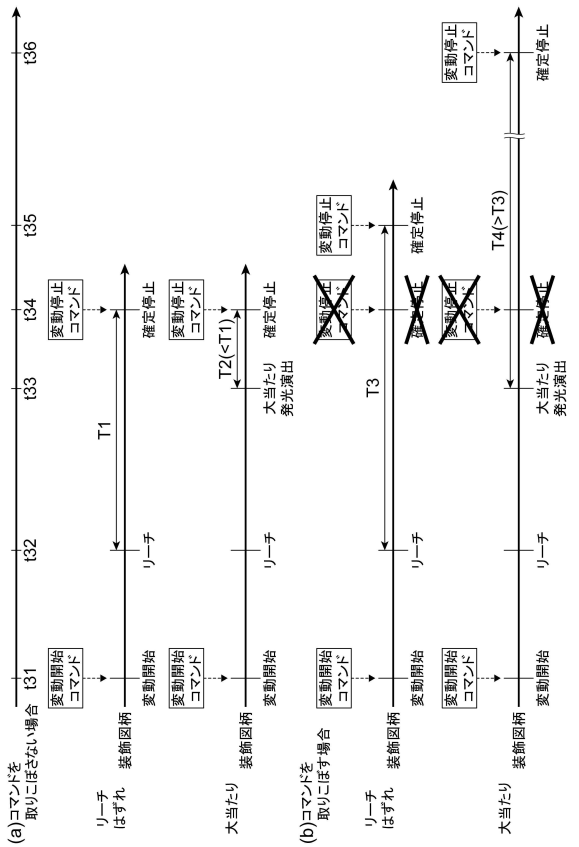
【図４９】



【図５０】


<リーチ>
(a)コマンドを取りこぼさない場合
遊技制御部200
特別図柄
保留数
演出制御部300
装飾図柄
保留数
(b)コマンドを取りこぼす場合
遊技制御部200
特別図柄
保留数
演出制御部300
装飾図柄
保留数
t21
t22
t23
t24
t25
t26
t27
変動開始コマンド
入賞
事前判定結果コマンド
変動開始
リーチ

【図５１】


(a)コマンドを取りこぼさない場合
リーチはずれ
大当たり
(b)コマンドを取りこぼす場合
リーチはずれ
大当たり
装飾図柄
t31
t32
t33
t34
t35
t36
変動開始コマンド
変動停止コマンド
リーチ
T1
T2(<T1)
T3
T4(>T3)
確定停止
大当たり発光演出

フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０１８－０４３１０７（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－３００００６５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０５０９６５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２